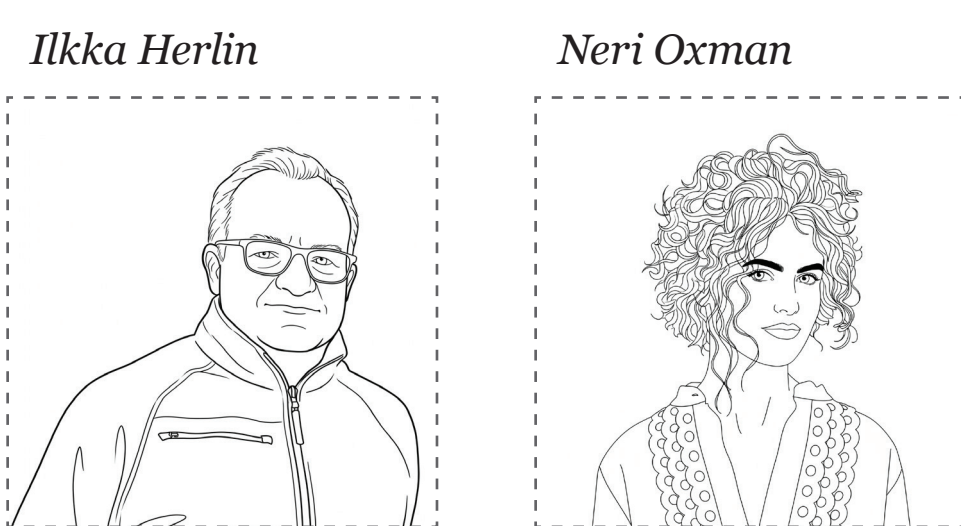


P01 : le musée des paysages disparus

Vers une thérapie spatiale des centres de données

Thomas Nadeau-Gauthier
E(p) supervisé par Jérôme Lapierre



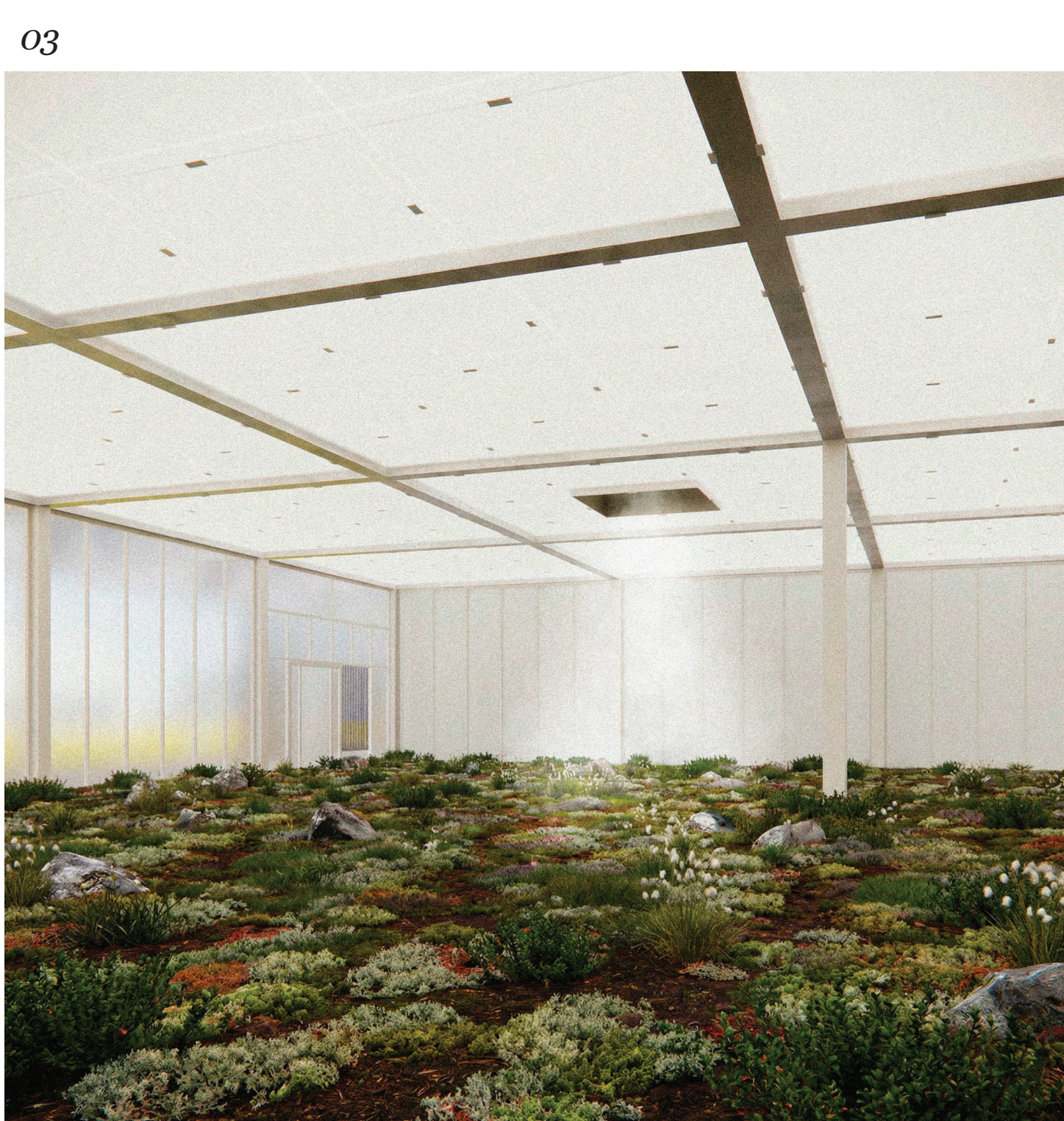
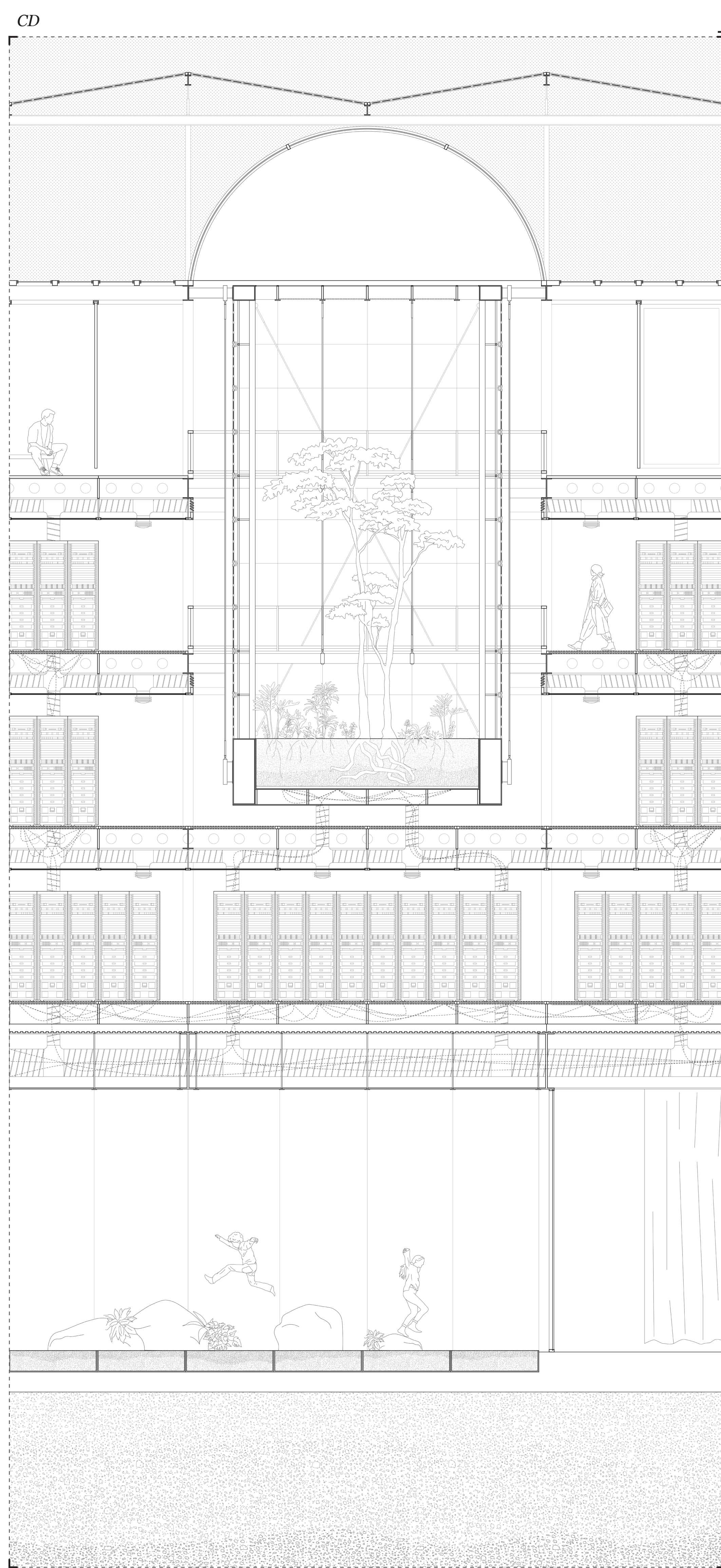
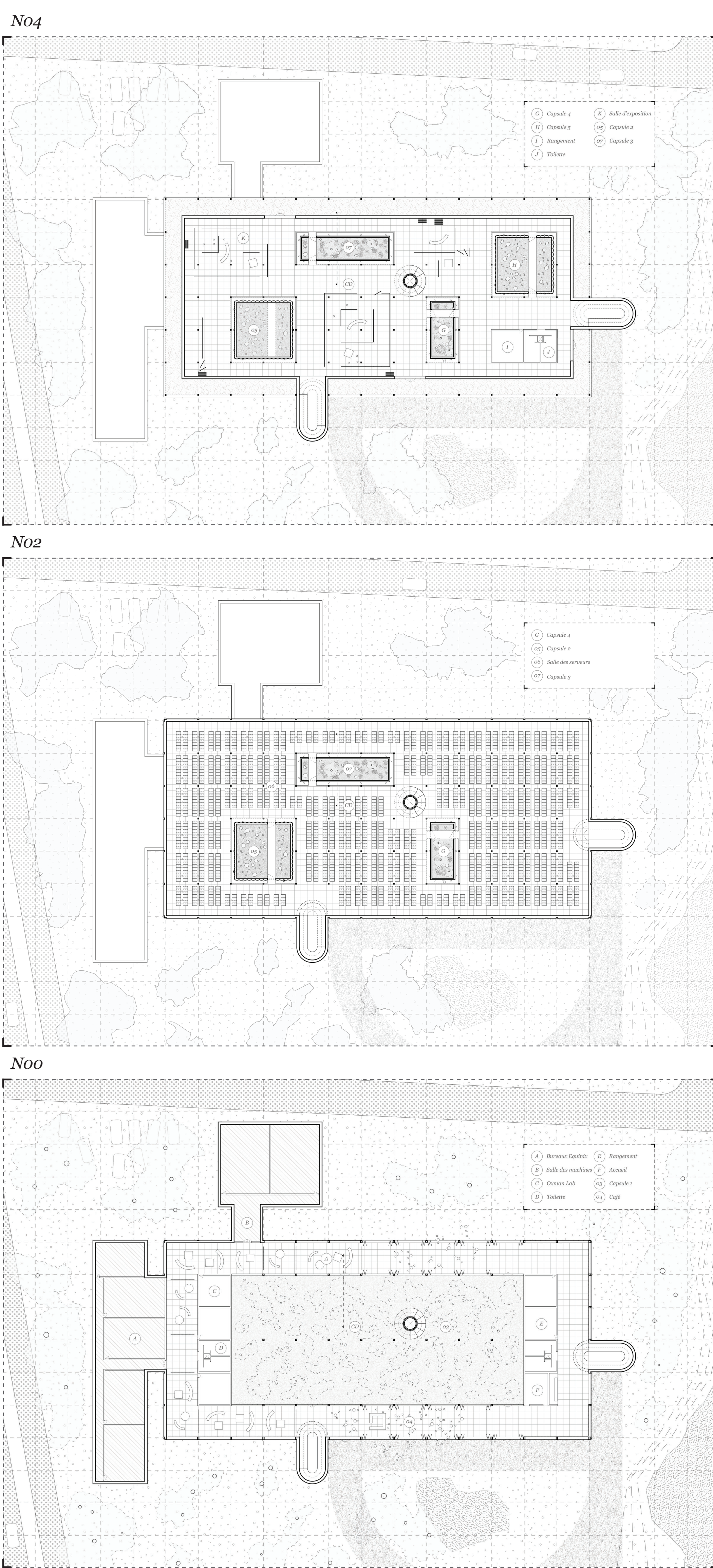
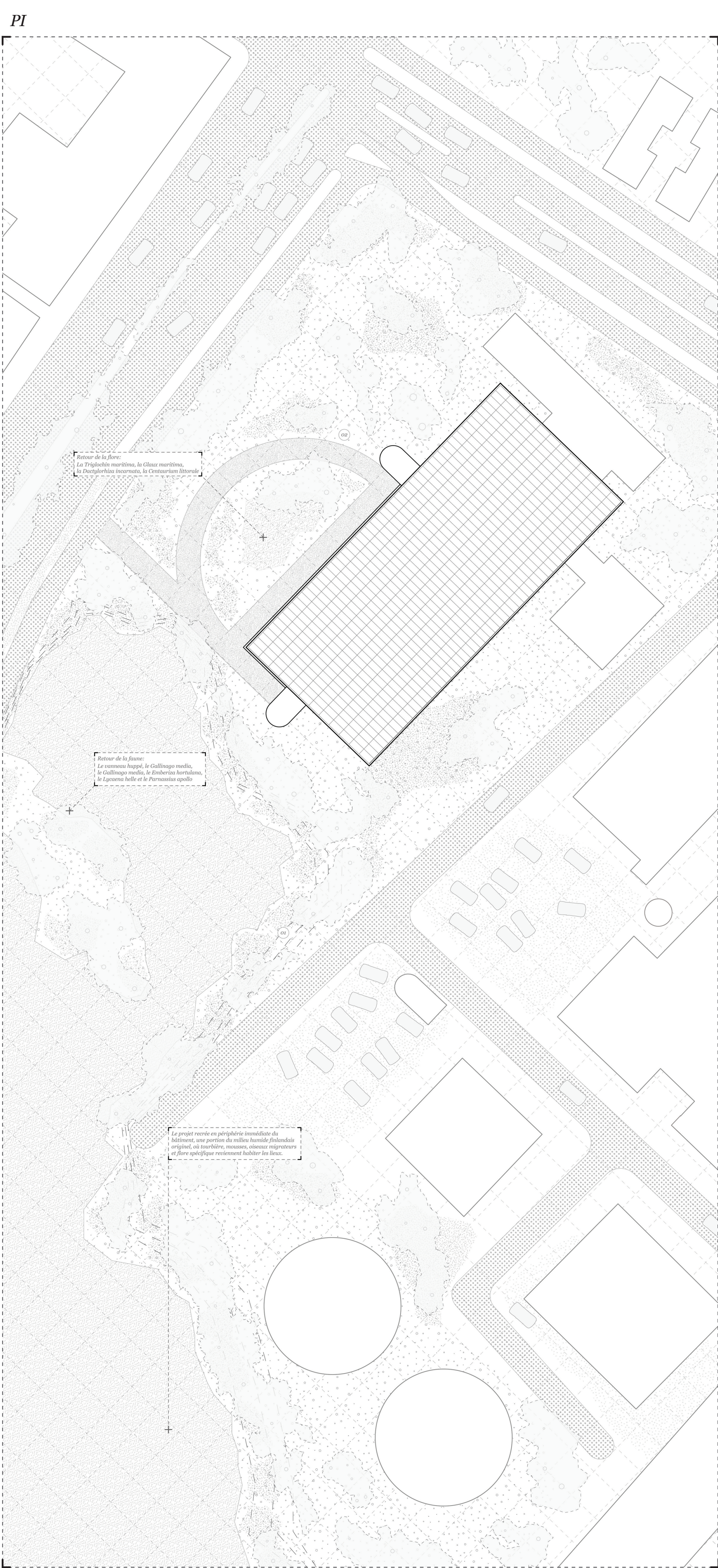
Le projet P01 se construit autour de deux figures dont la rencontre est le vecteur de l'ensemble de la démarche. Le premier, Ilkka Herlin, est un milliardaire finlandais dont la trajectoire incarne une forme de capitalisme conscient. Héritier de la fortune industrielle de Cargotec et fondateur de la Baltic Sea Action Group, Herlin a consacré une part significative de son patrimoine à la protection des écosystèmes Baltiques. Sa vie de voyageur l'a confronté à la réalité douloureuse de voir disparaître, un à un, les paysages qu'il a eu le privilège d'observer.

La seconde figure, Neri Oxman, designer et architecte d'origine israélienne et fondatrice du studio OXMAN à New York, développe depuis plusieurs années des recherches sur les écosystèmes synthétiques. Ses travaux, à la croisée du design computationnel et de la biologie synthétique, explorent la possibilité de recréer les conditions climatiques, biologiques et atmosphériques de milieux spécifiques. Ses capsules climatiques utilisent l'intelligence artificielle non pas pour simuler le vivant, mais pour l'entretenir. Les algorithmes traitent en temps réel les données météorologiques, hydrologiques et atmosphériques captées sur les sites d'origine pour reproduire les conditions exactes nécessaires à la survie des écosystèmes recréés.

La rencontre entre ces deux figures, lors d'une visite de Herlin au studio d'Oxman à New York, constitue le moment fondateur du projet. Herlin y comprend que la technologie d'Oxman pourrait devenir bien plus qu'un exercice esthétique. Son travail pourrait devenir un acte de mémoire, un moyen de redonner aux générations futures les paysages qu'il a eu le privilège de voir. Cette transformation du regard, du constat de la perte vers la possibilité d'une transmission, illustre l'utilisation consciente d'outils techniques pour créer du sens et du savoir là où le système global produit de l'entropie. Ici, l'intelligence artificielle, habituellement vectrice de prolifération, se voit retournée comme instrument de préservation culturelle et écologique.

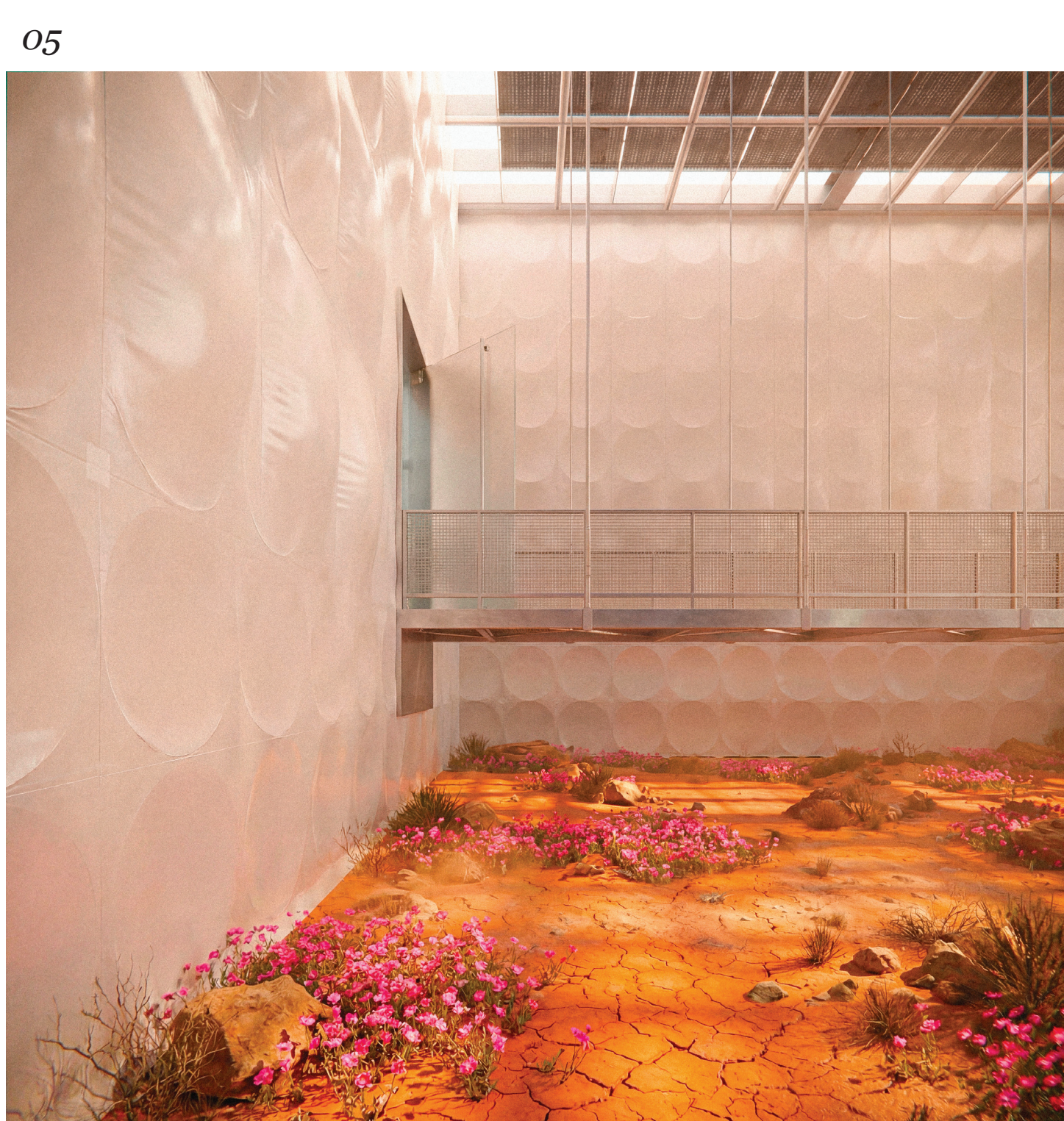
De retour à Helsinki, Herlin approche la municipalité avec une proposition singulière. Plutôt que de construire un nouveau bâtiment ou d'occuper un terrain vierge, il propose d'intervenir sur un centre de données existant, le centre Equinix HE3, situé dans le quartier de Sörnäinen. Un site qui a connu plusieurs vies successives, d'abord dédié à l'industrie, puis réinvesti en espace artistique, avant de devenir aujourd'hui une infrastructure numérique. Il incarne déjà dans son site même la stratification des différentes époques qui l'ont traversé.

Cette décision de greffer plutôt que de construire une nouvelle infrastructure numérique constitue le geste architectural fondamental du projet. Le musée devient à la fois parasite et symbiote, vivant de ce que le centre consomme et dormant en retour un sens public à cette consommation.



Le rez-de-chaussée du centre de données constitue le premier véritable renversement du projet, puisque pour la première fois, le visiteur se retrouve à cheval entre l'écosystème maintenu en vie par la donnée et celui dont la donnée elle-même se nourrit. Les deux milieux se regardent enfin.

La première capsule recrée la toundra finlandaise. Il foule un sol où alternent mousses, lichens et roches glaciaires, tandis que la lumière froide évoque les vastes étendues nordiques. Ici, le paysage finlandais et l'infrastructure qui, en partie, le fait disparaître cohabitent dans un même regard.



La deuxième capsule donne accès au désert d'Atacama, mais pas à n'importe quel Atacama. Celui de sa floraison, ce phénomène rare survenant uniquement lors des années où les pluies sont suffisantes, transformant l'un des déserts les plus arides du monde en tapis de fleurs violettes.

Au cœur des serveurs le visiteur comprend, intuitivement, que la machine ne le remplacera pas, parce qu'il la voit. Il voit sa vulnérabilité. Il voit qu'elle a besoin, pour vivre, d'une température précise, d'un courant parfaitement stable, d'une humidité contrôlée, d'une surveillance permanente.



La troisième capsule, située à un deuxième niveau, donne accès aux forêts de mangroves de Madagascar, ces écosystèmes d'altitude reconnaissables à leurs arbres entièrement recouverts de mousses et de lichens, baignant dans une humidité permanente.

Ces capsules ne simulent pas : elles vivent. Leurs paramètres sont connectés en temps réel aux capteurs installés sur les sites originaux, quand ils existent encore. Le visiteur, à Helsinki, respire l'air d'un paysage qui s'éteint.

Au toit le projet propose un canecave radicalement différent. Cet espace n'est plus dédié à un paysage passé, mais à un territoire à venir, un milieu entièrement consacré aux artistes de l'intelligence artificielle. Flexible et modulable, il accueille en ouverture une exposition de Casey Reas, pionnier de l'art génératif, intitulée « 404 : nature not found », où l'artiste utilise les flux de données du centre Equinix lui-même comme matière première pour générer des paysages qui n'ont jamais existé et qui n'existeront jamais.

