

net-art(s)

des arts électroniques-mouvants

Luc Dall'Armellina

Table des matières

1.jouer/déjouer :	
une relation critique pour le net-art.....	6
1.1.Penser/Classer.....	6
1.2.Dire, écrire, décrire.....	7
1.3.Un art sans domicile fixe.....	8
1.4.Un art e-mouvant	11
1.5.Du topos (signe, empreinte) au topos (lieu).....	13
1.6.Jouer/Déjouer.....	15
2.1 — Jouer/déjouer les images.....	19
2.1.GoogleHouse, de Marika Dermineur et Stéphane Degoutin, 2002.....	19
2.2.Carbon, de Servovalve (Gregory Pignot), 2001.....	28
2.3.Jackson Pollock.org, par Miltos Manteas.....	34
3.2 - Jouer / déjouer Les langages.....	44
3.1.La révolution a eu lieu à New-York, Grégory Chatonsky, 2002	44
3.2.Random Access Memory, Julie Morel, 2003.....	56
3.3.Code Navigator, Bluescreen, 2002	61
4.3 - Jouer / déjouer les présences.....	71
4.1.Séparation, Annie Abrahams, 2001.....	73
4.2.Les secrets, Nicolas Frespech, 1998.....	81
4.3.Sowana, Ramo Nash, 2000.....	92
5.4 - jouer/déjouer les pratiques.....	104
5.1.Adam Project, Timothée Rolin, 2002.....	104
5.2.Reader, Collectif Téléphérique, 2003.....	113
5.3.Intertexte, Antoine Moreau, 2000.....	124
6.vers un art de l'expérience.....	134
6.1.Les représentations du lecteur-internaute.....	134
6.2.Questions et regards sur des oeuvres.....	136
6.3.De l'art dans les technologies.....	142
6.4.De l'art contemporain à l'art actuel.....	144
6.5.Des pratiques de net-arts.....	148

Merci à mes complices de recherche : Madeleine Aktypi, intervieweuse et traductrice pour l'entretien de Miltos Manetas, Annick Lantenois, auteur de la première partie du texte *Carbon* de Servovalve ; Franck Dufour qui m'a nourri de son éveil inquiet, Caroline Angé pour son attention éclairée, et bien sûr Pierre Barboza et Geneviève Vidal pour m'avoir invité à partager cette aventure de recherche.

Merci aux membres du groupe de recherche Hypertexte de Jean Clément, du département Hypermédia de l'Université Paris8, pour m'avoir poussé dans mes retranchements avec tact et bienveillance.

Merci chaleureux à ceux sans qui ce travail ne pouvait voir le jour, les artistes : Marika Dermineur et Stéphane Degoutin, Servovalve / Grégory Pignot, Miltos Manetas, Grégory Chatonsky, Julie Morel, BlueScreen, Annie Abrahams, Nicolas Frespech, Ramo Nash / Paul Devautour, Téléphérique / Etienne Cliquet, Timothée Rolin et Antoine Moreau, pour leur générosité et leur confiance.

L'introduction de cet ouvrage a paru dans un article intitulé « Jouer-Déjouer, une relation critique pour le net-art », in Revue Terminal n°101 – Spécial Net-Art,, Ed. de L'Harmattan, Paris, Printemps 2008. La conclusion de cet ouvrage a été acceptée au colloque international du Computer Art Congres de Mexico en mars 2008. Une partie remaniée concernant les travaux de Timothée Rolin et Gregory Chatonsky va faire l'objet d'un article à paraître dans la revue Sciences Humaines de l'université Lille III sous la direction de Jacqueline Gittard en 2011.

Au moment de terminer ce travail au long cours, la communauté des arts numériques apprend avec stupéfaction, en même temps que son public en mars 2008, que les espaces culture multimédia (ECM) ne seront plus financés. Ces lieux avaient depuis 1998, fédéré avec énergie et professionnalisme les initiatives en matière d'art numérique dans les régions : co-productions, résidences d'artistes, médiation culturelle, spectacles et interventions, ateliers de création et d'apprentissages logiciels, rencontres, débats... C'était là les moyens qu'ils avaient patiemment mis en place pour assumer leur mission de médiation et d'accompagnement à l'art numérique auprès d'un large public. Le budget 2008 du Ministère de la Culture ne permettra plus qu'à deux ou trois des 115 centres en France de poursuivre leur activité de médiation culturelle¹. C'est avec trois d'entre eux que nous avons pu entreprendre et mener à bien cette triple enquête auprès des artistes, des œuvres et des internautes.

¹ Philippe Crouzillacq, « Les Espaces culture multimédia passent à la trappe » o1net., journal en ligne, le 29/01/2008 - <http://www.o1net.com/editorial/370734>

Contexte

Ce livre est constitué de la première partie de l'étude « web-art expérience » menée de 2005 à 2007 par une petite équipe du LabSic de l'Université Paris13. Il porte sur le processus de création d'une typologie du net-art, propose ensuite une analyse sémio pragmatique de douze œuvres choisies. L'ensemble des trois parties composant cette recherche² a été remis à son commanditaire le CNRS/ANR, en mars 2007.

Le net-art est un art du réseau³ qui pour cette raison s'affranchit des frontières des pays. Nos réalités budgétaires et structurelles nous ont toutefois conduits à privilégier l'étude de pièces réalisées par des artistes français ou étrangers vivant en France. Les douze dispositifs sélectionnés comme représentatifs d'une diversité du net-art sont répartis dans quatre catégories dont nous commencerons par commenter le processus de constitution :

Jouer-déjouer les images : *Google House* de Marika Dermineur & Stéphane Degoutin, *Carbon* de Servovalve, *JacksonPollock* de Miltos Manetas.

Jouer-déjouer les langages : *La révolution a eut lieu à New York* de Gregory Chatonsky, *Random Access Memory* de Julie Morel, *CodeNavigator* de BlueScreen.

Jouer-déjouer les présences : *Séparation* d'Annie Abraham, *Les secrets* de Nicolas Frespech, *Sowana* du Groupe Ramo Nash.

Jouer-déjouer les pratiques : *Adam Project* de Timothée Rolin, *Reader* de Téléférique, *Intertextes* d'Antoine Moreau.

Les entretiens avec les auteurs ainsi que l'analyse de la pratique des internautes ont eut lieu entre 2005 et 2006 chez nos partenaires de travail (ECM) au Cube d'Issy les Moulineaux et à La Friche Belle de Mai de Marseille.

² La partie I « artistes et œuvres » a été réalisée par Luc Dall'Armellina, la partie II « internautes » par Geneviève Vidal et Anne Gagnebien, la partie III « synthèse et perspectives » l'a été par Pierre Barboza et Caroline Angé. La partie IV a fait l'objet de la réalisation 'un DVD-rom documentaire interactif, réalisé par Franck Dufour et Luc Dall'Armellina. Voir <http://lucdall.free.fr/recherch/webartexper.htm>

³ Bureau Annick et Magnan Nathalie (sous la direction de) *Connexions : Arts-Réseaux - Médias* (anthologie des textes des pratiques net-arts), Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, 2002

1. JOUER/DÉJOUER : UNE RELATION CRITIQUE POUR LE NET-ART

En tant que spécialiste, aucun d'entre nous ne prétend parler de la « réalité ». Les belles heures de cette assurance sont passées. Aussi faut-il reconnaître à tout résultat scientifique la valeur d'un produit qui, tel celui qui sort de l'usine, est relatif à des institutions, à des postulats et à des procédures. Bien loin d'énoncer des vérités, il s'inscrit donc dans un fonctionnement parmi d'autres. Il renvoie à un lieu particulier et à des déterminations propres. Il s'inscrit dans la logique d'une production technique. C'est là une autre forme de limite.

Michel de Certeau, *La culture au pluriel*, Christian Bourgois Éditeur, Paris, 1974, 1980, 1993 p. 196

1.1. Penser/Classer

L'élaboration de critères de sélection des œuvres, la création d'une *typologie* amènera peu à peu celle d'une *topologie*, trouvant son expression dans une carte. Ce parti pris s'explique par la nécessité d'opérer une sélection qui fasse moins un travail de hiérarchisation propre aux listes et hérité des écritures ; qu'un travail de situation, lié aux espaces et issu des approches plastiques. Les dispositifs de net-art rompent le pacte multi-séculaire de la contemplation ayant cours jusqu'ici en esthétique en faisant de l'activité du lecteur une condition de dévoilement de l'œuvre, et ce, dans un dispositif technologique en réseau. Voici l'occasion de mettre en relief les paradigmes qui s'esquissent et depuis une dizaine d'années se précisent, pour un art médiatique mettant au cœur de l'événement esthétique, les flux informationnels et l'expérience relationnelle⁴.

Si les typologies entraînent souvent la polémique, c'est peut-être que tout ensemble classificatoire propose une vision – nécessairement discutable – d'un monde. Gageons que celle-ci ouvre un débat. La création d'une typologie, toujours périlleuse, se légitime par le besoin de voir un paysage complexe avec clarté. La notion de topologie appelle celle de carte, et on sait combien celle-ci a été parmi les artéfacts utiles à la compréhension des nouveaux espaces. Il s'agit de rapprocher, associer, comparer, classer, tout en évitant l'étiquetage, qui selon Pierre Bourdieu serait cette forme particulièrement raffinée de

⁴ Boissier Jean-Louis, *La relation comme forme – L'interactivité en art*, MAMCO Genève, Haute école d'Arts appliqués de Genève, Université Paris8, Genève, 2004

l'insulte⁵. La typologie proposée ici se veut un ensemble de repères, inévitablement provisoires, le paysage du net-art évoluant à grande vitesse. Celle qui nous occupe s'est construite à partir de six typologies existantes, formulées par des critiques (A. Bureau), des artistes (N. Frespech, N. Bookchin, A. Shulgin), et des théoriciens (M. Légli et A. Sauvageot). C'est une méthode empirique dite d'« agrégation des unités »⁶ consistant à regrouper des unités autour d'un noyau, qui a été adoptée ici.

1.2. Dire, écrire, décrire

Avec quelle insouciance Jacques Prévert contait sa collection d'objets du monde « Une pierre, deux maisons, trois ruines, quatre fossoyeurs, un jardin, des fleurs, un raton laveur... », son « Inventaire ». Cette liste les faisait tenir dans sa main comme s'il fut naturel qu'ils soient déposés là, dans l'attente du rôle que la parole de Prévert auteur, devait leur faire jouer. Avec quel amusement teinté de crainte Michel Foucault, dans sa préface *Des mots et des choses* évoque le classement des objets du monde selon Jorge Luis Borges. « Les animaux se divisent en : a) appartenant à l'empereur, b) embaumés, c) apprivoisés, d) cochons de lait, e) sirènes, f) fabuleux, g) chiens en liberté, h) inclus dans la présente classification, i) qui s'agitent comme des fous, j) innombrables, k) dessinés avec un pinceau très fin en poils de chameau, l) et cætera, m) qui viennent de casser la cruche, n) qui de loin semblent des mouches. »⁷

C'est que l'auteur argentin y va avec l'allégresse de son inimitable et facétieuse poésie, et hybrider la classification - cette volonté de mise en ordre des mots et des choses du monde - avec la plus grande des fantaisies, provoque une vue bien singulière du monde. De ce classement improbable naît le soupçon qu'il est soit issu d'un praticien inspiré de l'idiotie, soit d'un grand auteur de poésie critique, qui peuvent par ailleurs posséder les deux aptitudes concomitamment, ainsi que l'a montré l'histoire de l'art⁸. Ce qui retient cependant Michel Foucault, c'est moins la poésie de J.L. Borges qui associe des objets si différents dans une même collection, que le trouble rendu par le fait qu'aucun lieu ne puisse la recevoir. Si, selon le philosophe, les utopies

⁵ Bourdieu Pierre, *Choses dites*, p. 169, Minuit, 1987. La citation originale est : "L'étiquetage, qui est l'équivalent "savant" de l'insulte, est aussi une stratégie commune, et d'autant plus puissante que l'étiquette est à la fois plus stigmatisante et plus vague, donc irréfutable."

⁶ [Gremy](#) Jean-Pierre et Le Moan [Marie-Joëlle](#), *Analyse de la démarche de construction de typologies dans les sciences sociales*, Revue Informatique et sciences humaines, n°35, 1977

⁷ Borgès Jorge Luis, *The Analytical Language of John Wilkins*, (Titre original : *El idioma analítico de John Wilkins*), in *Other inquisitions, 1937-1952*, University of Texas Press, 1993

⁸ Jouannais Jean-Yves, *L'idiotie en art, l'anti-Biathanatos* in journée d'étude « la bêtise » les 19 et 20 octobre 1998, <http://labetise.free.fr/biathana.htm>

consolent, « les hétérotopies inquiètent parce qu'elles minent secrètement le langage »⁹.

Comment dire et décrire des types de productions, de processus, d'environnements matriciels relationnels que sont devenus les dispositifs¹⁰ de *net-art* depuis leur apparition, ceci sans les trahir, les dédire ou les réduire ? Comment dépasser la simple classification et dessiner, nous aussi, ce *topos* acceptable pour ces différences irréductibles que sont les œuvres de net-art ? Est-il possible de disposer de quelque chose comme l'opérateur Valérien, qui ferait par lui-même, un travail de révélation des similitudes et des variables parmi les œuvres du net-art ? Bien des questions en somme, nous nous en tiendrons aux types et aux lieux, d'autant qu'il se pourrait que le poète et le philosophe aient raison tous les deux. Il se pourrait que ce *topos* impensable, à même d'accueillir l'hétéroclite, l'hétéronome, et l'hétérotope, soit l'Internet lui-même. Ce réseau informationnel hyperconnecté est devenu le support d'existence de 113.658.468 millions de sites web¹¹, et dont le nombre de pages n'est plus vraiment dénombrables depuis qu'elles sont générées à la demande.

Alors quels sont ces dispositifs dits de « net-art » ? Quelles en sont les spécificités ? Pourquoi les musées et institutions ont, depuis une dizaine d'année, ignoré ou tenté de muséifier, voire de lyophiliser¹² ces formes technosensibles instables ? Pourquoi le net-art n'a finalement jamais réellement trouvé les moyens adéquats d'une monstration muséale, d'une économie viable ? Nous ne pourrons répondre ici à toutes ces questions, mais nous verrons se dessiner les paradoxes d'un art vivant hors des institutions et de l'économie de marché. Un art pourtant inscrit dans un *topos*, où les moyens de production sont aussi les lieux de diffusion, et inversement.

1.3. Un art sans domicile fixe

Le collectif américain *Rhizome* s'est créé en communauté de discussions et de partage de liens autour du net-art dès 1995. Il est vite devenu le lieu et l'outil d'une instance critique et pragmatique. Au même moment en Europe de l'ouest, le genre était au mieux observé avec embarras ou irritation par l'art contemporain. En France, le centre Georges Pompidou (2000-2002) a confié

⁹ Foucault Michel, *Les mots et les choses*, Gallimard, coll. Tel, 1966, p. 9

¹⁰ Nous utiliserons le terme de dispositif non pour invalider celui d'œuvre mais parce que les pièces numériques du web ont cette particularité d'être à la fois mises à disposition d'un lecteur et de mettre à disposition un ensemble sémio-pragmatique variable.

¹¹ Source : http://news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html (28 avril 2007)

¹² Lorsque la Bibliothèque Nationale de France organise un débat public sur le Net-art, elle propose comme angle de discussion *le dépôt légal*, pensant la problématique des auteurs de médias numériques depuis celle des auteurs de médias imprimés. « Le Net Art à l'œuvre », 13 décembre 2006, B.N.F. Elle reprend aussi à son compte et sans le citer, le présent travail de typologie

la conception d'un site web¹³ à l'artiste Claude Closky et au développeur Jean-Noël Lafargue sous le commissariat du conservateur Alison M. Gingeras. Le centre n'en a pas assumé pas le suivi éditorial, laissant en l'état un site qui, faute d'une politique claire, n'a pas dépassé le stade des intentions initiales. Le grand duché du Luxembourg s'y est essayé avec les mêmes partenaires et avec plus de succès : le site existe¹⁴ depuis 2001 et présente une collection contemporaine en ligne appelée *i-galerie* qui excède la simple révérence faite aux pionniers et intègre des travaux récents et variés.

Le travail de diffusion et de commentaires critiques du net-art s'est déployé sur des listes électroniques telles *Nettime*¹⁵ ou *Rhizome*, ainsi que le souligne Rachel Greene dans *L'Art Internet*¹⁶, il l'a été également par la revue francophone Canadienne *Archee*¹⁷ dès 1997. Si le net-art n'est pas sorti indemne du procès fait aux arts technologiques depuis une vingtaine d'années¹⁸, il est accepté aujourd'hui de reconnaître comme art ce qui est proposé comme tel par un artiste et situé dans un environnement artistique. Rachel Greene voit en lui le successeur de l'art conceptuel, un art affirmant la primauté de la procédure sur la réalisation de l'œuvre, soit exactement ce que réalise un programme. Ce n'est sans doute pas l'effet du hasard si des artistes conceptuels sont à l'origine du groupe « Art & Language », précurseur et annonciateur des problématiques numériques : contestation de la notion d'auteur, œuvres consistant en la mise à disposition de protocoles de conception et de réalisation, usage de jeux langagiers, mise à l'épreuve du fini et de l'infini, etc.

S'il existe pour les musées et les galeries une difficulté d'appréhender les dispositifs d'art actuel issus du *bazar* d'Internet, c'est peut-être que leur forme est réellement incompatible avec la structure de *cathédrale*¹⁹ des institutions de l'art contemporain. Là où le *bazar* est le lieu d'un marché où s'élaborent et

¹³ Voir : <http://www.centrepompidou.fr/netart/intro-fr.htm>

¹⁴ Voir : <http://www.mudam.lu/iGalerie/indexframes.htm>

¹⁵ Le collectif de *Nettime* voit le jour au printemps de 1995 (1999 en France). Source : <http://nettime.samizdat.net/>

¹⁶ La conférence *Net.Art per se*, organisée à Trieste en 1996 sous l'impulsion de Pit Schulz, Andreas Bröeckman, Igor Markovic, Vuk Kotic, Alexei Shulgin, Walter Van der Cruijssen et Adele Ensenstein, a marqué un pas important dans l'affirmation du Net.Art comme pratique indépendante des institutions et médias traditionnels, entre les arts et la vie. Voir Greene Rachel, *L'Art Internet*, Thames et Hudson, 2003, 2005, p. 31

¹⁷ *Archee* : <http://archee.qc.ca>

¹⁸ Cauquelin Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Le Seuil, Paris, 1996, pages 77 à 81. Elle parle par exemple de « conspiration du silence » quand à la cécité de l'art contemporain face à l'usage et la pensée des technologies numériques.

¹⁹ Raymond Eric, *La Cathédrale et le Bazar*, 1998, trad. Sébastien Blondeel, in Blondeau Olivier, Latrive Florent, in *Libres enfants du savoir numérique Une anthologie du Libre*, Editions de l'Eclat, 2000

se troquent des produits frais, éphémères²⁰ et immatériels issus d'une économie du don ; la *cathédrale* reste attachée au modèle du supermarché et au négoce d'objets stables et matériels pris dans une économie de marché mondialisée. Deux régimes se superposent mais ne se mêlent guère, tant leurs différences procèdent d'âges, de logiques et de préoccupations différentes. L'ancien monde tarde à s'hybrider avec le nouveau, hésite à s'ouvrir aux pratiques et modalités du faire ensemble des espaces cognitivo sensibles en réseaux.

Si les objets matériels continuent de se vendre dans ce qu'on appelle le marché de l'art, les objets immatériels numériques n'ont la plupart du temps pas trouvé d'espace de négoce comparable. L'acheteur d'un objet d'art matériel achète un objet fini, dont le pouvoir astringent d'œuvre est en quelque sorte clôturé, ce qui n'est pas le cas des pièces d'art numérique, génératives et contributives que leur forme technique maintient dans une virtualité politique mouvante. Ce type d'œuvre échappe à tout contrôle, et il est possible que fondamentalement, l'acte économique d'achat ne puisse supporter un tel risque.

Le net-art ou ou web-art est une pratique techno-sensible qui relève de l'éphémère, au même titre que les arts de l'improvisation ou de la performance. Si beaucoup d'œuvres et dispositifs restent accessibles des années après leur mise en ligne, ils peuvent également ne plus fonctionner quelques mois seulement après leur naissance. La vitesse des connexions, les pré-requis de systèmes d'exploitation, de versions des navigateurs, des plug-ins nécessaires, des résolutions et performances des écrans, induisent des conditions de vie fragile pour les œuvres. Le couple d'artistes Jodi (Joan Heemskerk, et Dirk Paesmans) a trouvé semble-t-il une parade - ironie du sort et des médias – qui consiste à enregistrer sur DVD une collection des meilleurs moments de leurs travaux interactifs... en vidéo. Ceci, loin de n'être qu'une anecdote, révèle pour les artistes la question de la mémoire de leur travail. Ceux parmi eux qui souhaitent s'inscrire dans la durée d'une histoire de l'art s'organisent pour entrer dans son économie, en créant y compris des traces ou documents du travail encapsulés dans un autre média (vidéo, livre, photographie). Les autres, nombreux, veillent simplement à la maintenance technique des bonnes conditions de lecture de leur travail sur les nouvelles configurations techniques de lecture.

Nous pourrions ici être tentés d'aller chercher du côté de l'ontologie des œuvres pour mesurer une différence avec d'autres productions de l'art

²⁰ Buci-Glucksmann Christine, *Esthétique de l'éphémère*, Galilée, Paris, 2003

contemporain, mais, ainsi que le rapporte Jean-Pierre Cometti²¹ « Le plus souvent, notre réflexion cède naturellement aux attraits d'une mythologie de l'objet, centrée sur le genre de propriétés que nous avons l'habitude de privilégier lorsqu'il s'agit de discerner l'être ou le mode d'être des productions de l'art de celui des objets ordinaires. Dans *Art as Performance*, David Davies prend opportunément congé des schémas ou des conceptions qui nous y poussent ou nous y ramènent en optant résolument pour une démarche destinée à mettre en relief la dimension fondamentalement événementielle et performative de la production artistique, autant que des œuvres comme telles. Selon la théorie considérée, les œuvres d'art doivent être conçues, « non pas comme les productions (contextualisées ou décontextualisées) des actes (performances) qui les engendrent, mais comme ces actes mêmes » (p. 10). » Notons que ces remarques sont faites à partir de pièces musicales interprétées en public. Si les œuvres de net-art partagent quelques fois des conditions d'expérience esthétiques similaires, il est impossible de généraliser. La notion qui fédère peut-être le mieux le rapport esthétique en jeu dans la praxis du net-art est celle de dispositif²². Celui-ci met à disposition en même temps qu'il dispose un ensemble médiatique variable, révélant – le plus souvent à partir du geste de l'internaute – une situation de jeu médiatique et relationnel.

1.4. Un art e-mouvant

Le pouvoir critique des pièces est bien souvent lié à une configuration esthétique, sociale et politique temporellement donnée. Ainsi, *Human Browser*²³ de Christophe Bruno relevait-il d'une étroite et nécessaire proximité avec l'actualité d'un moment²⁴, mettant en scène des mots-clés envoyés au moteur de recherches Google selon l'actualité télévisée diffusée sur une chaîne télévisuelle d'information en continu et lus à un comédien qui les récite à son tour. « Internet est devenu un outil de surveillance et de contrôle inégalé. Sa dynamique économique est l'analyse et la prédiction de tendances : anticiper ce que vous pensez à tout instant pour être en mesure de vous vendre ce qui vous comblera. Dans ce pacte, vous échangez une promesse de bonheur contre

²¹ Cometti Jean-Pierre, *L'art en action : De quelques ontologies précaires*, in Philosophiques, Volume 32, numéro 1, Société de philosophie du Québec, Printemps 2005

²² Dall'Armellina Luc, *Un nouveau dispositif pour le film ?* Colloque international *Les dispositifs*. ENS Louis-Lumière - LISAA/Université Marne-la-Vallée, octobre 2006, in Cahiers Louis Lumière n°4, 2007, web diffusion *Les sentiers de la création*, France Culture.

²³ Projet *Human Browser*, Christophe Bruno, <http://www.iterature.com/human-browser/fr/>

²⁴ Dans sa version *Du temps de cerveau humain disponible* (Hommage à Patrick Le Lay), installation Internet pour chaîne de télévision et comédien assisté par ordinateur. Concept et développement : Christophe Bruno, interprétation Jérôme Piques. Création mondiale le 2 Octobre 2004 à la Nuit Blanche de Paris, Mairie du IV^{ème} arrondissement, avec Metazone.

un recul des limites de votre intimité, vous devenez prévisible, transparent, banal même dans vos rêves les plus fous... »²⁵

L'artiste dévoile la face sombre du plus célèbre moteur de recherche, l'œuvre de Net-art devient ici un puissant révélateur des enjeux esthético-politiques que Google potentialise²⁶. De la même façon, la censure qui a frappé *Les secrets* de Nicolas Frespech avait conduit à la création d'une version dite en exil, très différente dans sa forme, de celle, initiale, acquise en 1998 par le Frac Languedoc Roussillon. Alors que *Les Secrets* faisait figure d'exemple précurseur dans la politique d'achat de l'art en ligne des institutions publiques de l'art contemporain en France, elle s'est vue censurée par la Chambre Régionale des Comptes qui, le 27 février 2001, constatait que "cette œuvre qui avait été achetée avec des fonds publics, comportait des obscénités qui ne pouvaient que heurter la sensibilité d'un public non averti". La politique d'achat du Frac, sous la responsabilité de son directeur²⁷ et sous la tutelle ministérielle de la Culture a été ici remise en cause par un élu qui avait une autre conception de l'art, et de la démocratie. Ainsi que nous l'avons vu plus haut, pareil scénario ne pourrait guère se produire avec des œuvres fixées dans leur forme et dans leur média.

Décrire le net-art en quelques mots peut sembler une gageure. Un ensemble de pratiques changeantes, liées aux technologies et qui aussitôt imagine un usage a contre sens ? Un art détournant les outils, mimant (*minant* parfois) les anciens médias dans les nouveaux ? Marshall Mac-Luhan²⁸ avait une vision de l'art et du jeu comme traducteurs d'expériences, induisant une pragmatique de la communication permettant de se libérer des modèles anciens par l'expérimentation de scénarios inédits. Selon le sociologue, un nouveau média véhicule et intègre l'un au moins des médias précédents. En suivant une voie similaire, Raphaël Lellouche a vu dans le fax, l'hybridation du téléphone et de l'imprimante ; il a théorisé²⁹ les phénomènes de branchements matériels et d'enveloppements logiciels des médias négociant une nouvelle sémiotisation des anciens médias dans les nouveaux.

Certains retiennent qu'Internet est né de la paranoïa militaire qui voulait s'assurer un système d'échanges résistant aux attaques nucléaires parce qu'il n'aurait ni centre ni cerveau identifiable, mais une infinité d'intelligences

²⁵ Notice du projet *Human Browser*, Christophe Bruno, op. cit.

²⁶ Cassin Barbara, *Google-moi*, Albin Michel, Coll. Ban Public, 2007

²⁷ Ami Barak a perdu son poste suite à cette « affaire »

²⁸ Mac-Luhan Marshall, *Pour comprendre les médias* (Understanding medias), Mame/Seuil, coll. Points, 1964, 1968, 1977. Voir chapitre 24, *Les jeux, les extensions de l'homme*

²⁹ Lellouche Raphaël, *Une théorie de l'écran*, Revue Traverses n°2- CNAC, Georges Pompidou, Paris, 1996

distribuées, connectées entre elles. Ce projet fut réalisé par des technocréatifs inspirés dont Vannevar Bush³⁰ en 1945 et Paul Baran³¹ en 1964 furent parmi la dizaine de penseurs majeurs, ouvrant à Theodor Holm Nelson la voie du concept d'hypertexte au cœur du web.

D'autres affirment qu'Internet met avant tout en œuvre ce réseau *noétique*, c'est-à-dire l'espace invisible des consciences connectées les unes aux autres, ainsi que l'a théorisé (entre autres) Pierre Teilhard de Chardin décrivant son concept de *noosphère* dans *La place de l'homme dans la nature* en 1956.

Celui qui synthétise peut-être le mieux la spécificité des arts en réseau est l'artiste et théoricien Roy Ascott, dans une conférence intitulée : *Technoétique planétaire*³² donnée au laboratoire d'esthétique du CIREN de l'Université Paris 8 en novembre 2001. Il explicite le terme "technoétique", issu des mots grecs : *τεχνη* (technique et art) et *νοος*, (*noos* / esprit) comme englobant la technique, l'art et la pensée³³. Ainsi, le net-art, à la suite de l'art conceptuel, s'affranchit pourrait-on dire en se constituant tel un art *e-mouvant*, ou électronique mouvant.

1.5. Du *tupos* (signe, empreinte) au *topos* (lieu)

La terminologie relative aux navigateurs web conduit à des représentations qui nous font sortir de la question des types pour entrer dans celle des lieux. La réponse de Google à la requête "net-art" donne un million de réponses. Trouver un site dans le cyber espace reste une aventure : nous utilisons des *navigateurs* web aux noms évocateurs de *Safari* d'Apple ou *Explorer* de Microsoft. La métaphore terrestre des aventuriers (*Konqueror*) nous fait rencontrer *Mozilla* au détour d'un *Camino* (chemin), ce qui a pour effet de compléter le puzzle, la *Mosaïc*. On navigue aussi sur le web : *Navigator* de Netscape, on y *surfe* avec le rapide *Shiira* (poisson japonais) quand le réseau est *fluide*. Ces termes indiquent combien cet espace est liquide, étendu, aux frontières souples et malléables, et sa pratique nécessairement transculturelle. Le net-art s'inscrit dans une praxis de l'Internet : une activité qui relie ensemble le travail de la tête et des mains, du technique et du sensible, du

³⁰ Bush Vannevar, *As we may think, The Atlantic Monthly, July 1945* et le projet conceptuel MEMEX : <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

³¹ Paul Baran fut l'architecte des réseaux, notamment avec son concept de réseau maillé distribué, voir : <http://www.ibiblio.org/pioneers/baran.html>

³² Voir : <http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/index.html>

³³ De Rosnay Joël, évoque la filiation avec pensée de la complexité (P. Teilhard de Chardin, E. Morin, F. Varela) dans *Une vision du futur : dialogue avec Joël de Rosnay sur la coévolution entre technologie et société* in *Sociétés*, Revue des Sciences Humaines et Sociales, Technocommunautés, n°59, 1998/1

kinesthésique et de l'esthétique. Ceci a lieu dans le *topos* hyperconnecté, en transformations continues et sans ruptures de l'Internet.

Il y a dans l'invention des praticiens du net, artistes et internautes confondus, la même joie d'arpenter et de découvrir, de jouer et déjouer, la même intelligence du lieu, des usages, des distances nécessaires, des ruses de praticiens, déjà décrites à propos des marcheurs par Michel de Certeau dans *L'invention du quotidien – Arts de faire* en 1980. Il y a aussi des modalités du *Comment vivre ensemble* chères à Roland Barthes³⁴. *Weblog, Chat, PodCast*, autant de façons de dire que se parler, se voir, et partager des liens peut aussi se faire hors du mode présenciel, par la parole écrite, par la voix, par l'image, dans ce temps qu'on dit réel et dans un espace qu'on dit virtuel. Ce virtuel qui selon Gilles Deleuze³⁵ « ne s'oppose pas à réel, mais à actuel et, à ce titre, possède une pleine réalité. » C'est précisément le champ de cette représentation, à la fois lieu et site³⁶ - on pourrait préférer les termes d'environnement, de milieu, d'écosystème³⁷ - qui passe par la notion fédératrice et répandue d'interface. Ce voile à travers lequel ce qui n'était pas visible le devient, entraîne selon Evelyne Rogue une *Esthétique de l'interactivité dévoilante*³⁸.

Cette « réalité » contemporaine a été théorisée par Félix Guattari à travers le concept d'écologie³⁹. Forcée initialement par le philosophe suédois Arne Naess en 1960, l'écologie marquait le début du mouvement dit *d'Ecologie Profonde*. Celle-ci « invite à un renversement de la perspective anthropocentriste : l'homme ne se situe pas au sommet de la hiérarchie du vivant, mais s'inscrit au contraire dans l'écosphère comme une partie qui s'insère dans le tout. »⁴⁰ L'écologie guattarienne⁴¹ propose un cadre théorique ouvert pour une réflexion sur les médias en tant que lieux et plateformes depuis lesquelles se jouent des processus d'individuation et de (dé/re)territorialisation.

³⁴ Voir l'ouvrage éponyme de ses cours au collège de France de 1976 à 1977

³⁵ Deleuze Gilles, *La méthode de dramatisation in L'île déserte et autres textes* Minituit 2002, (1^{er} édition de l'article 1967, page 141)

³⁶ Cauquelin Anne, *Le site et le paysage*, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 2002, voir aussi Cauquelin Anne *L'invention du paysage*, Plon, 1989, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1990

³⁷ Dall'Armellina Luc, *Des champs du signe – du design hypermédia à une écologie de l'écran*, thèse de doctorat en S.I.C, département Hypermédias de l'Université Paris8, janvier 2003. Source : <http://lucdall.free.fr> rubrique *Recherche*

³⁸ Rogue Evelyne, *De l'esthétique de l'implémentation à l'esthétique de la commutation et de l'interactivité dévoilante*, in *Archee*, septembre 2003

³⁹ Guattari Félix, *Les trois écologies*, Galilée, Paris 1989

⁴⁰ Source : <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89cosophie>

⁴¹ Voir cette une courte synthèse : <http://1libertaire.free.fr/guattari1.html>

1.6. Jouer/Déjouer

La conception écosophique évoquée plus haut relativise les modèles Jaussiens de la réception, symbolistes de Goodman et souligne les limites de leurs modèles pour appréhender des œuvres devenues processuelles et programmatiques, adaptatives, contributives ou génératives. Les concepts d'épochè husserliens et d'énaction issus des sciences cognitives⁴² semblent aujourd'hui mieux à même de constituer les bases du nouvel outillage critique qui manque encore à l'analyse de la praxis de l'internaute. Peut-être serait-ce là le projet d'une conception plus anthropologique⁴³ de l'art, intégrant les technologies de l'esprit⁴⁴ comme fait culturel et artistique, question qui déborde du cadre de cette étude mais indique assez bien la direction vers laquelle une suite pourrait lui être donnée.

La typologie que je propose repose sur deux opérateurs. Genre et Mode. Le genre est centré sur le contenu (médiats et relations), le mode est axé sur le fonctionnement (structure et principe). Le genre situe un type dominant de mise en scène, le mode précise et souligne des qualités ou propriétés. Le genre permet de catégoriser une famille d'œuvres, déterminées par un média donné (textes, images) ou une approche relationnelle dominante (présences, pratiques). Le mode souligne un type d'interactivité entre un programme, l'activité d'un lecteur et un mode d'organisation de données. Le mode, comme *deuxième opérateur*, met à jour les structures ou propriétés internes des dispositifs, il signale ainsi des qualités d'appropriation par un lecteur. Il donne donc des informations d'attributs, permettant de complexifier le genre.

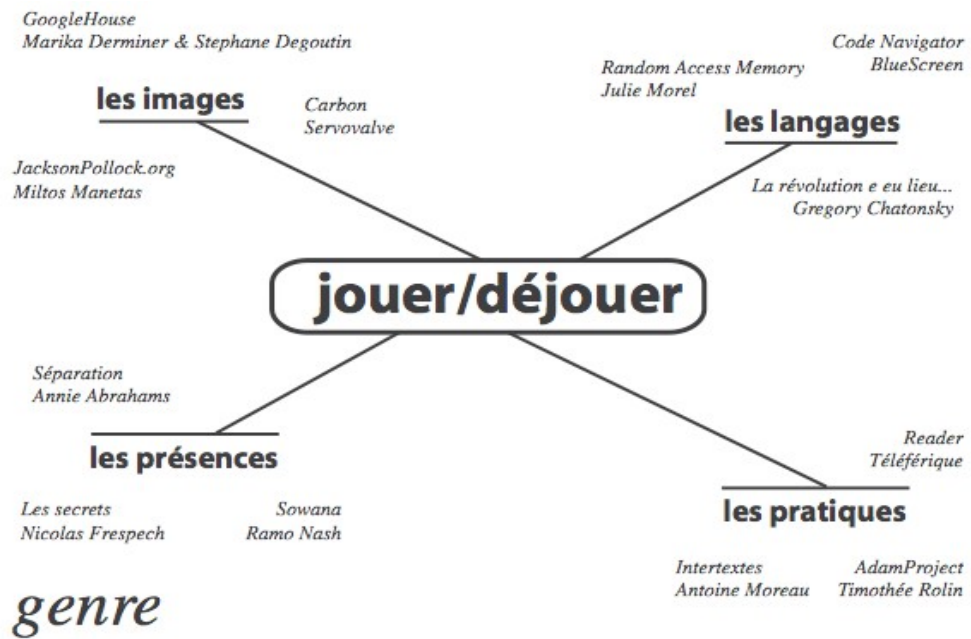
Comme toute typologie et quelle que soit son efficacité d'outil, elle n'est pas infaillible. Certaines œuvres peuvent la mettre en crise : *GoogleHouse* par exemple, déjoue-t-il le mieux les images ou les textes ? C'est par les images que cette pièce est connue et repérée, mais c'est au fond sur le rapport linguistique mots-clés/images qu'elle s'actualise à travers le moteur de recherches d'images Google Images. C'est dans la mesure où son mode d'existence et d'expérience pour l'internaute est très largement visuel qu'elle a été classée comme *jouant-déjouant* les images.

La carte ci-après montre la typologie avec ses quatre genres, la situation des douze œuvres de net-art et les neuf modes ou qualités structurelles des œuvres.

⁴² Varela Francisco J., Thompson Evan, Rosch Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Le Seuil, coll. La couleur des idées, Paris, 1989, 1993

⁴³ Gell Alfred, *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford, Clarendon Press, 1998

⁴⁴ Voir le *Manifeste Ars Industrialis* : <http://www.arsindustrialis.org/manifeste>



Les modes donnent leur(s) qualité(s) aux dispositifs, qui peuvent avoir pour traits principaux d'être : **arborescent, combinatoire, associatif, interactif, adaptatif, génératif, contributif, collaboratif, cyberceptif.**

Le couple *jouer/déjouer* prend son origine dans l'idée que l'art en réseau est un ensemble de pratiques de *jeu(x)* médiatiques, sémiotiques, esthétiques et relationnelles, qu'il convient de réaliser, d'expérimenter, de partager. Le titre, paraphrasé du livre *Déjouer l'image*⁴⁵ a servi de catalyseur en croisant sur son chemin le concept de *jouabilité*⁴⁶, inaugurant la possibilité d'une expérience esthétique dans la pratique de dispositifs d'art numérique. Cette *relation comme forme*⁴⁷ est mise en scène, à travers l'interactivité, dans ses aspects relationnels. C'est à la suite de ces travaux qu'il paraît possible de proposer la relation linguistique *jouer/déjouer* comme activant la tension d'un jeu relationnel critique. Le « jouer » de l'espace d'invention et de pratique ludique, le « déjouer » de l'espace de mise en crise d'un certain ordre des choses. Jouer demande l'engagement du corps, déjouer implique la distance critique. Les œuvres numériques possèdent souvent, par le principe d'interactivité, l'attrait d'un jeu, elles possèdent aussi la plupart du temps les moyens d'un retournement qui leur évite un devenir de simple outil. Ainsi, ce qui caractériserait l'œuvre web serait sa capacité à « donner la force de rompre les règles dans l'acte même qui les fait jouer »⁴⁸.

⁴⁵ Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, 2002

⁴⁶ *Jouable : art, jeu et interactivité*, actes du Colloque international 23, 24 avril 2004, CIC, Genève, JRP Éditeur, 2004

⁴⁷ op. cit. Boissier Jean-Louis, *La relation comme forme – L'interactivité en art*

⁴⁸ Foucault Michel, *Festival d'automne à Paris 1972-1982*, J.P. Leonardini, M. Collin, J. Markovits, Ed. Messidor/Temps Actuels, Paris 1982

La relation dont il est question ici est celle – linguistique et opératoire - qui relate autant qu'elle relie : le dispositif met le plus souvent un lecteur en situation d'expérience esthétique. Le lecteur a le plus souvent les moyens de changer le cours des événements, de les faire advenir ou disparaître. Il a aussi, contre toute attente, une liberté très contrôlée, par un auteur peut-être plus démiurge que jamais... Mais gardons-nous de généraliser. Au niveau le plus simple, le jeu est ce qui permet à deux objets ou instances de se mouvoir sans se gêner, de se tenir dans une proximité sans entrave, de se différencier. Donald Winnicott⁴⁹, a offert une vision plus complexe du concept de jeu avec la distinction de *game* (cadre et règles) et *play* (plaisir et jeu), déterminant *l'espace potentiel* dans lequel s'élabore tout un circuit d'échanges relationnels, qui font interface entre les individus. Si l'on suit Roger Caillois⁵⁰, le jeu est une activité qui doit, pour le rester, être nécessairement : 1) libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique, 2) séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps, 3) incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance, 4) improductive, 5) réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires, 6) fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde.

Ces six conditions au jeu seraient à rapprocher des conditions Kantiennes de l'expérience esthétique.⁵¹ Il y a selon le philosophe deux sortes de beautés : la beauté libre (*pulchritudo vaga*) et la beauté adhérente (*pulchritudo adhaerens*). On pourrait aujourd'hui y voir d'une part celle de l'art, désintéressée et absolue, et d'autre part celle du design, attachée à la fonction d'usage d'un objet technique. A en constater la présence toujours accrue du design dans le champ de l'art, ces conceptions semblent-elles aussi mériter d'être renégociées. Dans l'une comme l'autre, le jugement esthétique ne se prononce pas «selon l'entendement», mais au «sentiment de plaisir», ceci au moyen de l'imagination. «Le jugement de goût n'est donc pas un jugement de connaissance ; il n'est pas logique, mais esthétique, c'est-à-dire que son principe déterminant ne peut-être que subjectif.»⁵²

Ce que ces conceptions brièvement évoquées, du jeu et de l'art réunissent, est un certain rapport au désintéressement, à la suspension du jugement, à la référence à un cadre (règles, contexte, histoire), à l'improductivité du jeu - *L'art, cette science de l'inutile, donc de l'essentiel* – enfin, au plaisir. Cette proposition de typologie – devenue topologie - nommée et déclinée sur le couple opérateur «jouer/déjouer» radicalise peut-être l'idée que l'art,

⁴⁹ Winnicott Donald W., *Jeu et réalité*, Gallimard, coll. Folio Essais, 1972, Paris 2002

⁵⁰ Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1957

⁵¹ Kant Emmanuel, *Le jugement esthétique*, P.U.F, Paris, 1955,1987, p. 29

⁵² *ibid.* p.10-11

aujourd'hui en réseau, a entre autres pour fonction que l'on en joue, oui ; dans ce qui ressemble au plus vaste espace hétérotopique jamais imaginé : l'Internet.

A cet endroit, la pratique commentée des douze dispositifs choisis devrait permettre de mettre à l'épreuve les propositions de typo/topo-logie faites plus haut. Peut-être aussi de dégager de cette pratique, faite par un lecteur aussi subjectif que peut l'être tout lecteur, tout aspiré qu'il est par l'objet de sa quête. Qu'il se tienne dans une posture de distance et voilà qu'au premier détour, à la première bifurcation, il est pris par ses propres démons, fantasmes, ou trahi par sa mémoire. Qu'il s'abandonne au plaisir ou à l'indolence et le voici aussitôt, par nécessité de survie, rattrapé par le besoin de distanciation, d'objectivation. La critique au sens que l'art contemporain donne à ce terme n'est pas ici la méthodologie qui sera suivie ou retenue, elle n'en sera pas non plus la référente, encore moins la juge.

Le commentateur s'il le peut, ouvrira ses sens et son esprit, tant vers sa sensibilité aux choses de l'art, vers son rapport à ses ruses : la technique ; aussi bien qu'il veillera à offrir à l'expérience de lecture un corps souple, frais et disponible. Il mettra ainsi toutes les chances de son côté pour vivre une lecture aux dimensions de praxis. Une expérience du « et » et non du « ou », une expérience de la mise à l'épreuve de son corps-esprit-sensible-interprétant, tout simplement une expérience de lecteur, désirant se rendre digne de celle proposée par Alberto Manguel dans son histoire de la lecture.

Très visible, parce que très performant, Google est devenu la page d'accueil préférée des internautes efficaces et a même engendré ce qu'il convient d'appeler une *google attitude* tant auprès du public que des artistes qui se sont empressés de le mettre en scène et en jeu(x) dans leurs propositions esthétiques.

Ainsi Valéry Grancher a-t-il réalisé une peinture sur toile, fond blanc, qui représente la page d'accueil du célèbre moteur, élevé au rang de « sujet » par cette portraiture dans les codes académiques de la peinture. Gérard Dalmon⁵⁵ avec *Google Body* a proposé une vision proche de celle de GoogleHouse si ce n'est que la structure composée n'est pas un lieu mais le corps humain comme lieu. C'est dans sa pièce, un corps schématisé (un corps fait d'un tronc, de jambes, de bras, d'une tête) qui se recompose sans cesse à partir d'images en provenance du moteur de recherche Google Images. Christophe Bruno dans son installation *Internet/TV*⁵⁶ pour les Nuits Blanches de Paris (édition 2004) mettait en scène un acteur recevant les news de Google dans un casque d'écoute et les récitait à haute voix au public, voyant également un écran de télévision traitant de manière visuelle les informations (chaîne LCI). BlueScreen a réalisé le dispositif *TransversalMemory*⁵⁷ qui scanne le web à la recherche d'images portant le même identifiant de nom de fichier que l'image « originale » de son travail. Il met ainsi en évidence la question du nom des fichiers et la relation étroite du texte et de l'image sous l'angle des descripteurs. Il a également réalisé *Google Memory* qui détourne l'usage de Google en affichant la dernière recherche effectuée, ce décalage générant une gêne ou un trouble, selon le cas, introduisant de la mémoire dans un processus (la recherche d'informations) qui n'en possède habituellement pas.

Marika Dermineur et Stéphane Degoutin ont quand à eux choisis de mettre en scène Google au sein d'un dispositif qui construit perpétuellement une maison faite de murs-images :

« A GOOGLEHOUSE est un dispositif qui construit en temps réel une maison à partir d'images de pièces d'habitation (living room, tv room...) trouvées sur internet via un moteur de recherche d'images. »⁵⁸

Précisons que le moteur de recherche Google sollicité dans le dispositif GoogleHouse a indexé à ce jour⁵⁹ plus de 880 millions d'images, autant dire

⁵⁵ Dalmon Gérard, *GoogleBody*, <http://www.neogejo.com/googlebody>

⁵⁶ Bruno Christophe, *Internet/TV*, <http://www.iterature.com/lelay/fr/index.html>

⁵⁷ BlueScreen, *TransversalMemory*, 004.11.17_20h00, <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/transversalmemory>

⁵⁸ Notice du dispositif GoogleHouse

⁵⁹ Soit en juin 2005

qu'avec de telles quantités, la raison doit s'inventer des outils et des stratégies pour faire son chemin dans cette complexité.



Ce dispositif singulier présente une construction d'espaces toujours en mouvement. Des images choisies par un programme suivant le principe des mots-clés, sont agencées selon une construction architecturale qui évoque celle du plan de la maison. Ainsi, l'internaute peut choisir dans une liste les room (pièces) à construire ou saisir lui-même le titre (mot-clé) de la pièce qui sera construite. Les images deviennent ainsi les murs, et aussi les tapisseries, les tentures de cette maison en extension permanente.

La page d'index de GoogleHouse présente sur fond blanc, une image composée d'imagettes, photos d'intérieurs, orientées dans l'espace de manière à composer des pièces, comme le ferait un plan d'architecte en perspective. GoogleHouse ne possède pas d'environnement sonore, sa rythmique est visuelle et issue de la fréquence d'apparition de nouvelles images puisées depuis Google Image venant s'ajouter à la composition sous nos yeux.

Un menu déroulant liste : les sept chambres usuelles et déjà prévues comme des commandes par les auteurs (living room, bed room, kitchen room, dining room, my room, TV room, room) les dernières chambres demandées par les internautes (liste variable des 9 chambres (rooms) demandées).

Le coin supérieur droit de l'écran contient une zone de saisie qui permet de personnaliser la requête, à laquelle le dispositif GoogleHouse ajoutera « room » (opérateur logique ET) afin de convoquer les images voulues.

Le traitement compositionnel de l'espace semble établi selon une série de règle de position spatiale et de glissement de l'ensemble qui fait place à chaque

nouvelle image. C'est parfois tout le module qui semble se reconfigurer pour ajouter une extension aux volumes déjà présents, à la manière d'un processus de construction, qui fonctionnerait par addition par les bords.



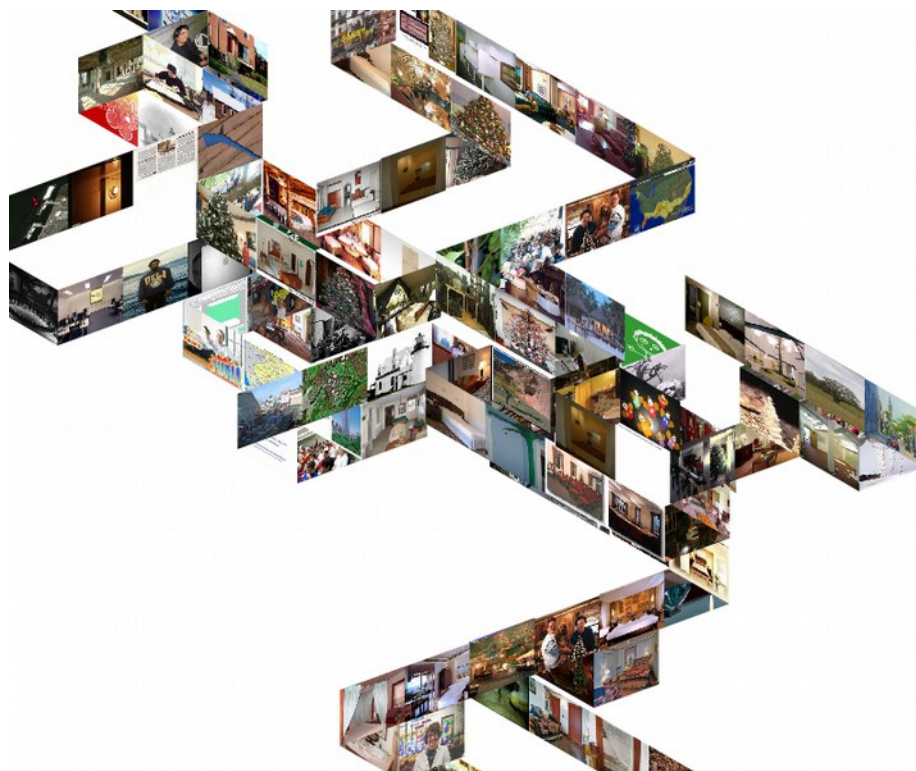
Les signes qui changent sont bien sûr les images en elles-mêmes. Selon que le mot-clé entré est très descripteur (tree, TV, shoes, kitchen) ou plus vague – dans le contexte d'images pour une maison (red, blue...) où l'on obtient une composition de pertinence variable. La capture d'écran ci-dessus est très cohérente puisque le mot-clé était « red » et que chaque image contenait ce mot-clé dans ses descripteurs, ce qui autorise une composition chromatique à dominante rouge.

On s'aperçoit par exemple que les chambres (rooms) que l'on peut composer sont infinies, mais que leur adéquation aux mots-clés, elle, est de qualité variable. C'est en fait la nature même de l'indexation (mot-clés) et de sa correspondance aux images qu'on éprouve dans la pratique de *GoogleHouse*. Cette question nous amène à revoir le point de vue couramment partagé et laissant penser que depuis la généralisation de la télévision suivie de celle d'Internet, c'est le régime visuel de l'image qui domine dans notre culture.

Ce que révèle très bien la pratique de *GoogleHouse*, c'est qu'accéder aux images que l'on souhaite voir dans sa composition, demande un grand nombre d'essais erreurs dans le choix des mots-clés. Nous sommes amenés à penser que nous sommes bels et bien encore dans l'ère d'une domination du texte, encore dans le régime d'une référence verbocentrique : « Au début était le verbe »⁶⁰. Et si la référence paraît trop ancienne, force est de constater que

⁶⁰ prologue de l'Évangile de Saint Jean

« Rien n'existe que je ne puisse nommer » puisque l'existence (*ec-sistere*) est bien « ce qui vit au dehors de... ».



Cette capture est réalisée après que *GoogleHouse* ait rassemblé des images correspondant au mot-clé de « tree ». Nous repérons en effet beaucoup d'images dans lesquelles apparaissent des arbres (végétaux) mais aussi des arbres (schémas hiérarchiques) ou des chambres à coucher dans lesquelles la présence de poutres en bois (d'arbres) sont très présentes, ou encore des images de salons dans lesquelles figurent de petits arbres (bonsaï) sur une table basse.

Mais aller plus loin dans le même type de démarche nous amènerait à parler surtout de Goggle (le moteur de recherches) et non de *GoogleHouse*. Voyons plutôt, ce qui dans ce dispositif, se construit avec, à travers, et excède la réponse du célèbre moteur de recherches.

GoogleHouse devient plus intéressant lorsqu'il compose des intérieurs possibles autour d'un prénom par exemple. Ainsi le prénom « Marilyn » saisi dans la zone libre, construit une *GoogleHouse* faite d'images dans lesquelles on repère bien sûr des images de Marilyn Monroe, mais aussi de chambres anonymes dont on pense qu'elles sont des chambres habitées par des femmes ou des enfants se prénommant Marilyn. On trouve également une voiture américaine rose des années 50, emblématique icône des années Monroe, des portraits de femmes et d'enfants, et puis des curiosités comme cette vue intérieure de cockpit d'avion avec deux pilotes de dos... Où il n'est pas possible, au vu de la taille des images affichées et malgré le zoom possible des

images (par une pression de clic poursuivie d'une translation latérale) de lire le texte contenu sur le dos du fauteuil des pilotes.



Le mot clé « Che Guevara » créé une chambre tapissée d'images du célèbre chef de guérilla Argentin. Mais on se rend compte aussi, que là où Marilyn ouvrait à la possibilité d'autres Marilyn que « Monroe », le Che Guevara boucle sur les même images, nommées vraisemblablement différemment ça et là sur le web, mais identiques quand à leur nature d'image graphique et plastique.

Le mot clé « Google » entré dans la zone de saisie libre entraîne une composition très diversifiée, depuis une image « Room 404 » ou chambre inexistante, selon le code d'erreur des pages web disparues, à des images de cartes, *maps*, du monde en planisphère, de dessins d'enfants ou d'un poing américain en métal. Ce qui peut unir le message plastique de chacune de ces images reste mystérieux, nous pensons donc que ce qui les unit est à nouveau le label ou mot-clé à partir desquelles elles sont rendues visibles.



space, lieu, site, paysage ? Anne Cauquelin a fait le tour de ces questions dans « L'invention du paysage »⁶¹ puis dans « Le site et le paysage »⁶². « Espace, lieu, site, endroit, ici, là, terrain, territoire, étendue, longueur, environnement, milieu, nature, paysage, site... Généralement, ces termes servent à désigner des emplacements plus ou moins précis, emboîtés les uns dans les autres. Leur classement se fait, curieusement, selon une hiérarchie dont la clé est de l'ordre de l'espace... espace est plus grand que lieu, et l'emboîte alors que le lieu emboîte à son tour le site [...] »⁶³

Ce constat l'incite à renoncer au seul critère spatial, qui fait abstraction des critères de structures et de temps d'usages. Ce qu'elle nomme « moments d'usages » sont caractérisés par des propriétés différentes : de l'ordre de l'étendue d'une part, et du temps et de la singularité de l'autre. Ces moments traduisent deux logiques : celle de l'emboîtement et celle de l'extension.

Ainsi le vague terme d'« espace » procéderait à la fois de l'emboîtement (espace = secteurs, arrondissements, secteurs, zones) et de l'extension (lieu = profondeur, strates, mémoires). L'emboîtement relevant de la dénotation (descriptive) et l'extension de la connotation (interprétative).

Cette double position de l'acception de l'espace nous intéresse ici parce qu'elle donne à la spatialité de la *GoogleHouse*, non seulement une architecture mais aussi une mémoire. C'est ainsi qu'on peut rapprocher cette proposition des anciens « arts de la mémoire » décrits par Frances Yates ou encore le « mnémonique virtuel » de Ferdinand de Saussure⁶⁴, repris aujourd'hui dans

⁶¹ Cauquelin Anne « L'invention du paysage » Ed. Plon, 1989, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1990

⁶² Cauquelin Anne « Le site et le paysage » Puf, Coll. Quadrige, Paris, 2002

⁶³ ibid. Cauquelin Anne « Le site et le paysage » p. 74

⁶⁴ Saussure (de) Ferdinand « Cours de linguistique générale » Ed. Payot-Rivages, Paris, 1916, 1972, 1985, 1995, p. 170

le contexte des hypermédias par Pierre Berloquin⁶⁵ où l'espace est non seulement un marqueur de repères pour la mémoire mais offre par l'action d'arpenter, les conditions de possibilité de la pensée.

Pour les auteurs de la *GoogleHouse*, la relation qui les a conduit à représenter l'espace intérieur domestique (room) de cette façon est en lien étroit avec la recherche que mène Stéphane Degoutin. Architecte, il écrit un livre sur les *Gated Communities*, ces communautés vivant en quartiers résidentiels fermés et gardés sous protection (gardes, murs d'enceintes, vidéosurveillance). Son enquête aux Etats-Unis lui a permis de réaliser un reportage photo, mais toujours composé de vues extérieures. Il cherchait depuis son retour en France une manière d'entrer dans ces maisons. La *GoogleHouse* a répondu à ce désir de voir « à travers » ou de voir « dans » l'espace privé. Bien sûr, personne ne sait si les images de chambres (rooms) vues proviennent ou non de ces lieux mais les pratiques photo amateur sont là, partout dans le monde, et les blogs et autres sites web personnels regorgent d'images d'intérieurs.

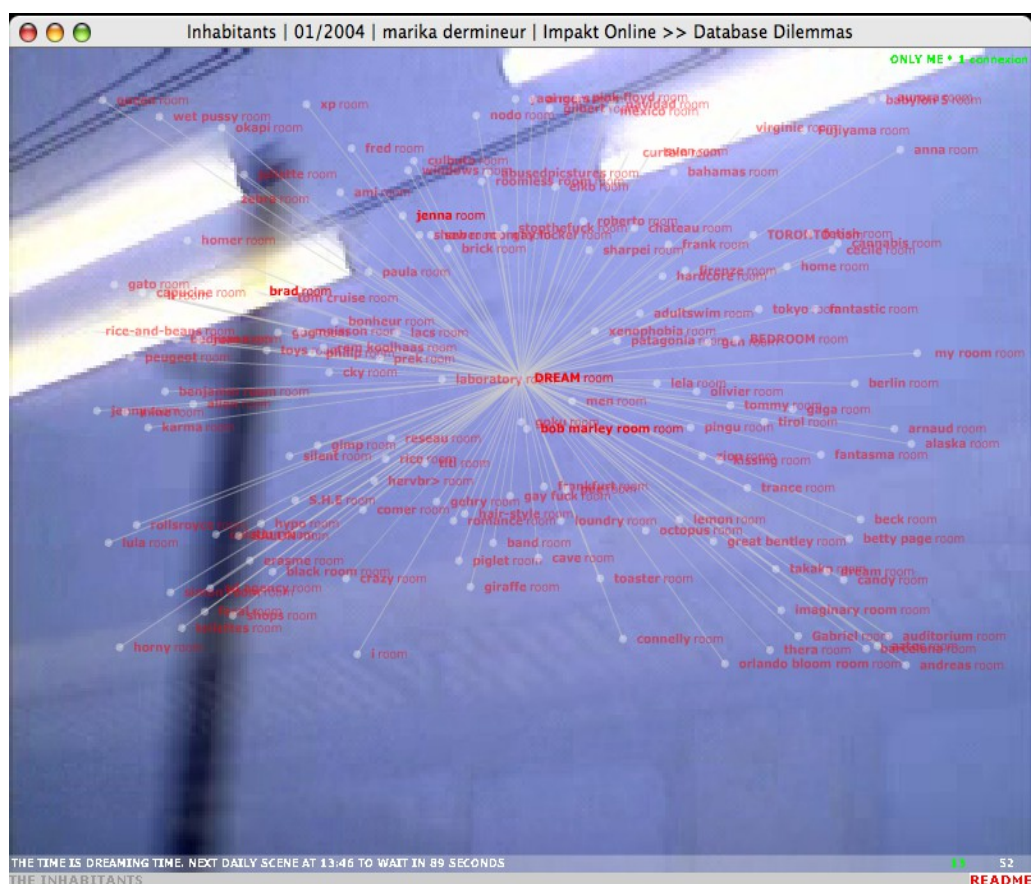
L'espace intime des habitations du monde (connecté) est ainsi, à travers *GoogleHouse* et via GoogleImage, percé, et rendu – pour partie - visible dans l'espace public. Il l'est dans la mesure et la limite où les habitants font acte volontaire de déposer des images de leur intérieur, et que les mots-clés ou noms de fichiers renseignent avec pertinence les requêtes énoncées.

GoogleHouse, en suivant nos cheminements, nous conduit donc à penser : penser la relation des images avec le texte qui leur donne un libellé, une étiquette permettant de les recenser, de les classer, et par là même de les convoquer, de les faire apparaître. Un peu comme le langage oral nous permet de convoquer des images mentales lors d'une conversation, c'est là la fonction première des signes linguistiques que de rendre présent quelque chose qui ne l'est pas. La relation texte-image est dans *GoogleHouse*, dramatisée, au sens de mise en scène, elle prend forme et cause d'une maison *variable*, se tapissant d'images, qui sont autant de murs composant des chambres, que de voiles recouvrant le mot clé de chaque maison. Un seul mot pour une multitude d'images. Une multitude d'images donnant à voir le contenu variable d'un seul mot. C'est peut-être là que réside un ressort essentiel de cette pièce aux facettes multiples, comme le figurent les murs d'images composant des pièces distinctes, et pourtant créant un ensemble insécable. Ce

⁶⁵ Berloquin Pierre « La topomnèse et le virtuel H-O » conférence donnée au club de l'Hypermonde en 1997, l'auteur y prend pour références les ouvrages de : Cicéron, « De L'Orateur », Rome -65 ; Frère filipo Gesualdo Minor, « Plutosofia », Padoue 1592 ; Frances Yates, « The Art Of Memory », Londres 1966, traduit chez Gallimard en 1976 ; A. R. Luria, « The Mind of A Mnemonist », New York, 1968 ; Revue Traverses 40 (avril 1987) : « Théâtres de la Mémoire », deux articles de Louis Marin, « Le Trou de Mémoire de Simonide » et Umberto Eco, « Un art d'oublier est-il concevable ? » ; Jacques Roubaud, « L'invention du Fils de Leoprepes », Circé 1993, à Saulxures. Source : <http://berloquin.com/Textes/Topomnese.htm>

que nous mesurons est cet écart entre un mot et la multitude des images qu'il convoque, spectacle hallucinatoire que nous connaissons d'une certaine façon lors de l'expérience du langage, mais qui dans *GoogleHouse* nous est montré sans pour autant que notre intérêt ne s'épuise. C'est que nous ne sommes plus les seuls interprétants de la relation texte/image. Google, en grand ordonnateur mondial des données réparties, fait ce travail de collecte et de discrimination pour nous. Les murs d'images produites dans la *GoogleHouse* deviennent ainsi le spectacle halluciné d'une intelligence mondialisée – en langue anglaise certes – mais dont on mesure aussi combien elle est devenue dans les faits, transversale et transculturelle.

Marika Dermineur a poursuivi ce travail d'investigation de la relation texte-image en la déplaçant dans le contexte d'une *database* avec le projet *Inhabitants*⁶⁶.



Elle y prend des aspects bien différents en mettant en scène ces relations dans les activités d'une journée (travailler, manger, dormir, rêver, etc.) avec un lieu de la maison. On y trouve aussi un lien très intéressant avec la *GoogleHouse*, ainsi j'ai pu suivre, scénarisé dans *Inhabitants*, le parcours de recherche que j'avais réalisé quelques jours auparavant dans la *GoogleHouse*. Ce lien inédit

⁶⁶ Dermineur Marika, *Inhabitants*, <http://incident.net/works/inhabitants>
 "Les Inhabitants" est une proposition pour "Database Dilemmas", Festival Impakt Online, 2004

est non seulement troublant mais révèle aussi de manière très subtile le rapport qu'entretient une pièce avec une autre dans son travail.

La notice demande : « Peut-on habiter Internet ? Peut-on y inventer des lieux ? », retour aux questions issues de la GoogleHouse... Et puis elle explicite : « Les *Inhabitants*" est une fable en ligne, une vidéo générative mixant différents lieux, tels que l'heure locale, la base de données et l'activité d'un site, où les habitants sont toujours des individus techniques. Le dispositif des *Inhabitants* enregistre l'activité et l'évolution de la [Googlehouse](#), surveille les actions des internautes, et les traduit sous la forme d'une fiction du quotidien. »

Les habitants de l'Internet, sont effectivement toujours des individus techniques, mais aussi sociaux, culturels déterminés par leur inscription dans chacun de ces champs, selon des degrés et des niveaux de conscience variables. Reste qu'ils sont aussi des lecteurs-acteurs, agissant avec l'indétermination propre à leur subjectivité, et qui, lorsqu'ils rencontrent *GoogleHouse* puis *Inhabitants*, ne manquent pas de saisir l'étrangeté de ce miroir déformant qui reflète pourtant leur interrogations face au(x) processus de fabrication du sens toujours sur le fil, infiniment variable et changeant.

2.2. Carbon⁶⁷, de Servovalve (Gregory Pignot), 2001

L'analyse de ce dispositif se poursuit selon trois directions, la première est intitulée « Du technologique à l'organique », texte d'Annick Lantenois, historienne d'art et enseignante à l'école supérieure des beaux-arts de Valence qui a commencé ce travail de lecture et d'analyse de *Carbon* à l'occasion d'une conférence que nous avons donné tous les deux au CRAC⁶⁸ de Valence en janvier 2005 et qui devait introduire par l'exemple et le commentaire quelques lignes directrices des problématiques abordées dans les pratiques Net-Art. Elle a décrit avec tant de tact ce travail de l'artiste Servovalve, qu'il m'a paru naturel que son texte figure ici dans son entier et non découpé en citations éparses qui l'auraient amoindri, cherchant en vain à en convoquer l'essence. La seconde partie poursuit ce travail d'investigation dans une manière voisine de celle que j'ai suivie pour les autres pièces de cette étude, et cherche à questionner cet ensemble de signes électroniques mouvants que constitue une œuvre *mouvementée*, de l'intérieur, repartant pour ce faire des investigations

⁶⁷ Production : servovalve. Date de création : 2001. Tech. utilisée : html/Director-Lingo™. Taille écran : taille d'animation fixe, fenêtre variable. Localisation : <http://www.servovalve.org/2001/0924/0924.html>

⁶⁸ Le texte de la conférence et l'interview qui la précède : http://lucdall.free.fr/publicat/net_arts.htm

portées par Annick Lantenois. La troisième partie suit le fil de la visagité, derrière la question du portrait, derrière celle du processus amenant au portrait.

Du technologique à l'organique

Carbon s'inscrit dans un travail d'expérimentation mené par Grégory Pignot depuis 1998 sur la matière numérique, la programmation et la générativité des formes et des sons.

L'ensemble de son travail est conçu pour le Net. Il peut se prêter exceptionnellement à des installations. Ce fut le cas de *Carbon* créé en 2001 et présenté à la manifestation Art-OutSider, à la Maison européenne de la photographie à Paris, en 2002.

Pourquoi, parmi le nombre important d'expérimentations proposées sur *Servoalve*, avoir choisi *Carbon*, l'une des rares –voire la seule- à donner à voir des images –des visages- ? Probablement parce que *Carbon* est l'un des exemples qui cristallise l'un des possibles de la matière numérique : sa capacité, ordonnée par le texte de programmation, à simuler l'organique, le vivant.



➤ **capture écran depuis Carbon version en ligne**

Ces visages sont-ils des dessins ou des photographies ? De quoi ces images sont-elles la trace ? D'un visage incarné ou d'un visage de pierre ? Portent-elles la mémoire d'un visage ou du media qui nous le donne à voir ? Ces questions nous parlent, en creux, de trouble : trouble de la perception et émotion troublante.

Un visage émerge progressivement, dans un écran noir, jusqu'à le remplir totalement, d'un processus de prolifération fébrile de tracés, que j'assimile à de la moisissure. Le trouble naît de l'ambivalence de ce processus qui inverse la logique que je sais être celle de l'évolution de la chair : le processus de moisissure n'est plus décomposition, mais incarnation... semble-t-il, dans un premier temps. Car le trouble s'aiguise lorsque la simulation du processus organique atteint un seuil où le visage émergent se perçoit, paradoxalement comme un visage de pierre. Il serait plus juste, probablement, de parler de la photographie d'un visage de pierre. Car de même que la prolifération de la moisissure transcrite par un graphisme nerveux réincarne un visage, l'émergence de ce visage reconstitue une photographie ; mais une photographie rongée par la moisissure qui l'a fait naître. Alors trouble encore lorsque dans des visages s'anime un regard qui soutient le mien. Il prend vie progressivement, discrètement et simultanément au processus de métamorphose de l'incarné en minéral, en échappant à ce processus. L'intensité de ce regard épargné porte alors la mémoire du "ça a été" de la chose photographiée et la fragilité des chairs saisie dans ce visage de pierre porte, elle, la mémoire des images spectrales saisies sur les plaques de verre.

La matière sonore contribue à nourrir ces jeux de mémoire contenus dans ces métamorphoses. Elle n'est pas illustration. Elle est comptabilité ; comptabilité du temps qui passe : le temps social signifié par la scansion des secondes, le temps symbolique de l'évolution des chairs vers leur minéralisation, et la mémoire du temps saisie dans la photographie. Ces temps prennent fin dans l'éclatement sonore qui accompagne la disparition du visage au bout de sa métamorphose. Une dissolution soudaine de la tension née de l'union du trouble produit par les métamorphoses et de l'agacement produit par la répétition régulière et obsédante d'une même série de sons. Puis répétition encore du même processus d'incarnation-minéralisation d'un autre visage dont l'écoute s'enrichit de l'onde sonore jaillie de la disparition du visage précédent.

Ici, pas d'interactivité. Et cette absence est logique. Le jaillissement de ces visages et leur métamorphose jusqu'à leur disparition, m'obligent à observer la simulation du jeu intime qui se déroule dans nos corps, entre le vivant et la mort. Ou quand la mort appartient au vivant et que le vivant naît de la mort.

Carbon nous en offre l'expérience. Ou quand la matière numérique modelée par la programmation, s'offre comme un milieu où s'élaborent les traductions symboliques possibles des transformations opérées dans le champ des sciences du vivant (bio-génétique...). Traduction de l'impossibilité, dorénavant, de penser le monde en dissociant le technologique et l'organique (nanotechnologies...); impossibilité également de dissocier le dynamique et l'inerte; impossibilité de penser le vivant sans penser la mort.

“Aujourd’hui, la biologie et les neurosciences révèlent une continuité entre le non-vivant et le vivant, entre le monde sans conscience et le monde de la conscience humaine. Nous sommes /.../ sortis d’une période /.../ où l’existence de l’âme scindait le monde en deux, distinguait les êtres animés des êtres inanimés /.../”⁶⁹. Ces paroles du biologiste Henri Atlan nous parlent de la fin d’un registre de certitudes, d’un registre de croyances. De nombreux sites nous proposent d’expérimenter des simulations de l’organique⁷⁰, mais elles ne sont encore, dans leur grande majorité, que des expériences. En revanche, *Carbon* doit être découvert comme un dispositif achevé, qui sort de l’expérimentation ludique et souvent étonnante, pour adopter une dimension que l’on peut qualifier de métaphysique. Aussi peut-elle contribuer à désactiver ce que Peter Sloterdijk appelle “l’hystérie anti-technologique” qui, ajoute-t-il, “exprime le ressentiment de la bivalence dépassée contre la plurivalence incomprise”⁷¹.

Une plurivalence symboliquement traduite par *Carbon* et qui rend son analyse si difficile...

Carbon, processus sonovisuel variable

Annick Lantenois évoque à propos de *Carbon* au moins trois aspects qui résistent à nos pratiques de ce dispositif. Il est en effet frappant de voir, selon elle, que lors du dévoilement de chaque portrait "Le processus de moisissure n'est plus décomposition mais incarnation". Que la photographie semble avoir pour origine "La photographie d'un visage de pierre", et que *Carbon* enfin se présente comme la "Traduction de l'impossibilité, dorénavant, de penser le monde en dissociant le technologique et l'organique (nanotechnologies...); [...] le dynamique et l'inerte; [...] le vivant sans penser la mort. "

⁶⁹ Henri Atlan, *La science est-elle inhumaine ? Essai sur la libre nécessité*, Paris, Bayard, coll. Le temps d'une question, 2002, p. 12-13.

⁷⁰ Voir notamment : <http://www.levitated.net>; <http://www.dextro.org>

⁷¹ Peter Sloterdijk, *La domestication de l'être*, éd. Mille et un nuits, 2000, p. 87.

Processus de dévoilement et incarnation

La première des caractéristiques qui déterminent *Carbon* est sans doute le fait que ce dispositif ne requiert pas l'action du lecteur. *Carbon* possède bien une interactivité, mais interne, autonome, il existe bien en son sein une activité réglée qui produit des événements en agencant d'une certaine manière des médias, photographiques, sonores et graphiques. *Carbon* poursuit une logique propre, indépendamment du lecteur qui en devient du coup, son spectateur. Ce retour au statut de spectateur ne signifie pas pour autant un basculement dans le média cinématographique, dans lequel le film est toujours le même, à chaque projection, partout et pour chaque spectateur.

Le spectateur de multimédia évolue dans un environnement dans lequel il est habituellement appelé, voire sollicité, ne serait-ce qu'à travers le simple clic sur une icône. Le statut adopté ici est donc nécessairement le fruit d'un choix délibéré de signifier au lecteur-spectateur qu'il peut faire l'expérience d'un autre type de spectacle : le spectacle multimédia. Celui-ci à la différence de celui du cinéma ne reproduit pas *le même* mais produit des variations autour d'un ensemble de possibles ou pour le dire autrement, actualise les virtuels qu'il contient en puissance. Ce genre de spectacle fait l'objet d'investigations d'autres artistes tels Gregory Chatonsky dans le domaine du récit variable à base de flux Internet, ou Gwenola Wagon et Alexis Chazard dans le domaine d'un cinéma variable qu'ils nomment parfois *cinémactif*⁷².

L'inlassable mouvement sonore de *Carbon* rythme sa pulsation comme un cœur, et ce cœur alimente une machine de vie paradoxale. Comme le signale Annick Lantenois, le temps social des secondes et le temps symbolique des changements vers un visage se superposent. Ils co-existent aussi avec un temps de l'expérience du lecteur, phénoménologique celui-ci, et qui bien que non marqué par une activité, n'en est pas moins engagé dans une relation. Relation en tant que ce qui relate et ce qui relie : l'histoire que porte *Carbon* est celle de dévoilements successifs, et ce qu'elle relie est peut-être cette énigme du vivant, qui devient aussi un paradoxe puisque du carbone (cet écran gris-noir du départ) naissent des visages, par des processus habituellement connus comme ceux de la mort (la prolifération de cette « moisissure »).

Le paradoxe est d'ailleurs total et réversible puisque les agents du pourrissement, qui le composent habituellement, transforment en fait ici une matière inerte par excellence (le carbone) en traces de vie (les photographies) de personnages ayant vécu (des vivants). La lecture du compte-rendu des

⁷² Voir la thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des arts de Gwenola Wagon - <http://cinemactif.free.fr/> « Utopies d'un cinéma interactif, Accessibilité des images en mouvement. Sous la direction de Jean-Louis Boissier. Jury Mme Anne-Marie Duguet, Jean-Louis Weissberg, Roberto Barbanti, le 5 décembre 2006 à Paris8 Université.

entretiens d'artistes nous apprend que le contexte d'écriture de ce travail est marqué de la tragédie du 11 septembre 2001, dans laquelle des milliers de personnes ont trouvé la mort, corps amalgamés à des tonnes d'acier, de béton et de verre. Et quand Annick Lantenois demande « De quoi ces images sont-elles la trace ? D'un visage incarné ou d'un visage de pierre ? », elle exprime en fait l'intuition⁷³ très juste du contexte d'écriture de Carbon.

Ces visages qui semblent figés dans la pierre nous regardent, aux deux sens qu'a donné à ce terme Georges Didi-Huberman⁷⁴, ces visages nous regardent parce qu'ils sont nos frères humains et à ce titre engagent avec nous ce rapport minimal de reconnaissance mutuelle comme pairs. Ces images nous regardent parce qu'elles nous renvoient à la violence de la mort, visible, lisible dans le carbone, la pierre, la moisissure ; en même temps que les agents de la moisissure, la structure du carbone et de la pierre nous rappellent qu'elles sont aussi à nos origines et à celles de la vie sur terre, au plus près du minéral et du biologique. En ce sens, Carbon exprime le paradoxe du vivant inexorablement destiné à la mort, et pourtant montrant la vie se faisant sur le dos de l'inerte carbone, depuis le lieu même de son aridité et à travers un processus de prolifération contaminante.

Portraits, visages, identités

Il fut un temps où la physiognomonie d'Almire Lepelletier de la Sarthe ou celle de Charcot, pensait apporter la certitude scientifique manquante à la morphopsychologie naissante. Des planches détaillaient avec soins et détails la forme des ailes du nez, l'épaisseur des sourcils composant un visage, interprétaient la hauteur des pommettes et l'enfoncement des yeux dans leurs orbites, comme autant de signes, conduisant à l'élaboration d'un profil psychologique nécessairement inquiétant. Le vernis scientifique n'a guère tenu, l'inquiétude face au portrait est restée, nous laissant un peu seuls devant cette plastique en mouvement, qui évoque l'image mais ne s'y résume pas.

⁷³ L'entretien avec Gregory Pignot permettant de connaître le contexte d'écriture de Carbon a été réalisé environ un an après l'écriture du texte d'Annick Lantenois.

⁷⁴ DIDY-HUBERMAN Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde* – Ed. de Minuit, Coll. Critiques, Paris, 1992

2.3. jacksonpollock.org⁷⁵, par Miltos Manteas

Je remplis d'un beau nom ce grand espace vide. Joachim du Bellay, 189, 1558

Le site web JacksonPollock.org répond instantanément par l'affichage d'une scène blanche, sans préambule ou introduction de quelque forme que ce soit. L'internaute se trouve directement en prise avec un fond, une toile ? Et dès cet instant, chacun de ses gestes, relayés au pointeur de souris, vont laisser couler une encre virtuelle sur le fond blanc. La couleur de l'encre est orange et ne se choisit pas, aucun menu visible ou caché ne l'autorise⁷⁶. Ca et là, lorsque le geste est rapide, on peut voir quelques gouttes inévitablement déposées par nos geste intempestifs, par l'effet de la force centrifuge sur la peinture.



➤ capture réalisée depuis <http://jacksonpollock.org> en avril 2004

On est saisi instantanément par l'analogie formelle que produisent nos gestes sur la « toile » de l'écran avec l'image que nous avons des tableaux de Pollock. Un arrêt du mouvement provoque une tache qui va grandissant à mesure que le temps passe, un geste vif engendre un trait fin, comme le ferait cette gestuelle sur la base de la technique Pollockienne du *dripping*. Ce terme pourtant largement consacré est cependant mis en cause par Francis V. O'Connor⁷⁷, celui-ci critique en effet le verbe « to drip », traduit par « dégoutter », et inapte à rendre compte de la technique du peintre qui ne fait assurément pas « tomber des gouttes ». Il propose le verbe « to pour », ou

⁷⁵ Co-production : créé par Miltos Manetas, crédits: Mai Ueda (suggestion), Rafael Rozendaal (suggestion). Fichier Flash™ original (*Splatter*) de Mike Migurski, de *Stamen Design* et sous licence Creative Commons. Date de création : oct. 2003. Tech. utilisée : html/flash. Taille écran : adaptable selon la résolution. Localisation : <http://jacksonpollock.org>

⁷⁶ Une nouvelle version de jacksonpollock.org, mise en ligne entre juin et août 2006 est multicolore : un clic de souris sur le fond de scène (la « toile ») change la couleur de l'encre.

⁷⁷ O'Connor Francis V., *Les photographies de Hans Namuth comme documents d'histoire de l'art* in L'atelier de Jackson Pollock, Hans Namuth, Ed. Macula, 1978, Paris

« déverser », plus proche des réalités cinétiques et picturales de la technique de Pollock. La méthode « Pollockienne » devrait donc être dénotée *pouring* technique ou technique de déversement.



➤ capture réalisée depuis <http://jacksonpollock.org> en août 2006

Le site web JacksonPollock.org simule donc l'action de peindre par un déversement d'encre *Pollockien* selon un principe de fonctionnement qui semble reposer sur trois règles très simples :

- 1) Chaque déplacement du curseur entraîne une forme ronde (couleur) laissant des traces de couleur variable (peinture) sur la scène (toile) qui elle reste blanche.
- 2) La taille de la coulure issue du déversement est fonction de la vitesse du geste : rapide, le trait est très fin ; lent, le trait se massifie pour devenir un cercle mais cependant limité depuis sa deuxième version.
- 3) Lorsque le geste est vif, quelques gouttes accidentelles (aléatoires) se détachent du flux de déversement, créant un effet de jeté manuel.

Le concepteur de ce fichier Flash™ avait-il lu l'article de Francis V. O'Connor ? Toujours est-il que son algorithme et la structure interactive de son animation laissent penser qu'il avait en quelque sorte vu la même chose que le critique d'art puisque ce ne sont pas des gouttes que nous voyons se former sous nos gestes – même si l'accident "gouttes" est bien présent, mais comme épiphénomène – mais bien des coulures variables. Il avait, à sa manière de réalisateur, corrigé l'abus de langage pourtant consacré de « dripping » pour le terme de « pouring ».

Autre constat lors de la manipulation : un clic de souris efface la « peinture » et rend à nouveau la « toile » blanche⁷⁸, effaçant toute trace des coulures précédentes. Il est impossible de conserver les « toiles » générées, ou tout au moins, aucun outil ou fonction n'est mis à disposition de l'internaute pour enregistrer sa production. Le clic, symbole éculé de l'interactivité, a donc ici une portée radicale d'annulation, d'effacement. Il signifie en même temps qu'il réalise l'absence de toute mémoire⁷⁹.

Mais au delà de la pratique du dispositif s'imposent quelques questions : pourquoi Jackson Pollock ? Pourquoi avoir acheté un nom de domaine pour définir Jackson Pollock avec une animation interactive unique qui imite le style du célèbre peintre ?

Lorsqu'on demande à Miltos Manetas de nous conter l'origine de ce projet, il dit avec simplicité que cette pièce (www.jacksonpollock.org) est bien de lui, mais précise que le fichier réalisé en FlashTM et qui transforme nos mouvements en gestes "Pollockiens" lui ne l'est pas : « Rafael Rozendaal⁸⁰ a trouvé une animation sur Internet, un fichier Flash que l'on pouvait utiliser pour dessiner des Jackson Pollock. Mai Ueda⁸¹ m'a suggéré d'acheter le domaine [jacksonpollock.org](http://www.jacksonpollock.org), d'y mettre cette animation et de rendre l'œuvre mienne. C'est ce que j'ai fait. »

Il ajoute plus loin : « Selon Neen, ce n'est pas du tout important de savoir qui a fait l'œuvre ou même qui en a eu l'idée. Un Neenstar⁸² doit seulement projeter un certain profil et puis ses œuvres viendront soit de lui-même soit des autres. [Jacksonpollock.org](http://www.jacksonpollock.org) ne répond à rien : c'est un fantôme de Pollock en ligne. C'est à vendre au prix de mes tableaux de moyenne taille. »

[JacksonPollock.org](http://www.jacksonpollock.org) est donc, ainsi que sa notice⁸³ en ligne l'indique : créé par Miltos Manetas, qui porte en crédits⁸⁴ : Mai Ueda (pour suggestion), Rafael

⁷⁸ La nouvelle version du site rend caduque cette observation puisque le clic a pour effet de changer la couleur de l'encre déposée sur la scène (« toile »).

⁷⁹ L'internaute dispose bien sûr des possibilités de capture d'images liées à l'environnement du système d'exploitation de sa machine, mais le dispositif lui, n'offre pas cette possibilité.

⁸⁰ Artiste Neen

⁸¹ Artiste Neen

⁸² Note de la traductrice, Madeleine Aktypi : « Neen, ça veut dire Neenstars : une génération d'artistes visuels qui demeure encore indéfinie. Certains d'entre eux appartiennent au monde de l'art contemporain, d'autres sont des animateurs ou directeurs de jeux-vidéo ou bien des designers web ou des programmeurs. {...} « Neen, c'est perdre son temps sur des OS différents » {...} « parce que l'identité d'un Neenstar c'est son état d'esprit, il est libre d'utiliser l'identité d'un autre Neenstar s'il en a besoin. Mais cela est vrai dans le sens inverse aussi : parfois un Neenstar invente l'œuvre d'un autre Neenstar et c'est là la différence majeure entre Neen et l'art contemporain. » (<http://www.neen.org/manifesto2000.html>)

⁸³ <http://www.manetas.com/art/websites>

⁸⁴ Entre 2004 et 2006, le site ayant été modifié, la notice (note précédente) a été ajoutée dans l'intervalle.

Rozendaal (pour suggestion) à partir du fichier Flash™ original⁸⁵ de Mike Migurski de [Stamen-Design et sous licence Creative Commons](#)⁸⁶.

Miltos Manetas, en artiste contemporain, fait œuvre dans un agencement complexe : celui d'un dispositif existant (au code source ouvert) repéré par un ami artiste (Rafael Rozendaal), créé par un designer web (Mike Migurski), à travers une idée suggérée par une amie et artiste (Mai Ueda). Le travail réside dans cet écheveau de liens, qui existent sur un nom de domaine que l'artiste achète et nomme (JacksonPollock.org), déclarant l'œuvre sienne selon la logique du manifeste *neen* dont il est l'initiateur. Cet ensemble, citationnel et simulateur du célèbre peintre américain, fait du même coup un clin d'œil à l'histoire de l'art. On pense bien sûr à Marcel Duchamp et à ses ready-made, mais plus largement à tout ce courant qui – à sa suite - s'en inspire et qui a été décrit sous le vocable de « post-production »⁸⁷ par Nicolas Bourriaud.

Mais on peut se demander si ces aspects finalement « traditionnels » pour les pratiques d'art actuel - référence (et révérence) à l'histoire, post-production ou recyclage - ne sont pas mineurs en regard de la dimension *neen* des projets de Miltos Manetas. Il faut assurément en comprendre l'essence pour apprécier l'intention de l'auteur.

La nouvelle section sur le site de l'artiste dédiée aux créations web, la petite mais cohérente galerie qu'elle constitue, indique assez clairement la voie. Nous y trouvons par exemple depuis 2006, un [josephkosuth.com](#) qui offre un écho intéressant au [jacksonpollock.org](#). Pas d'animation ni d'interactivité sur ce dernier, une phrase seulement, typographie blanche à empattements sur fond noir, dans les codes visuels chers à l'artiste conceptuel, avec ce texte : « This is not a Joseph Kosuth ». La barre de titre indique pour [jacksonpollock.org](#) : « Jackson Pollock par Miltos Manetas », alors qu'elle indique pour [josephkosuth.com](#) « [josephkosuth.com](#), a portrait of Joseph Kosuth by Miltos Manetas ». Le portrait d'un artiste par un autre est chose fréquente, mais nous noterons la différence d'appellation des deux titres de sites. Nous pensons en effet qu'il ne peut s'agir, de la part d'un artiste plaçant les noms de domaines au centre de son travail, d'une approximation linguistique hâtive.

Si [jacksonpollock.org](#) met l'accent - selon son titre - sur une vision personnelle du peintre par Miltos Manetas, il n'en reste pas moins qu'une citation n'est jamais anodine, qu'elle soit revendiquée comme œuvre devient pour le coup très signifiant. L'internaute ou amateur a alors plusieurs choix interprétatifs : la pièce en ligne [jacksonpollock.org](#) est-elle une citation, un hommage, une

⁸⁵ <http://stamen.com/projects/splatter>

⁸⁶ <http://creativecommons.org>

⁸⁷ Bourriaud Nicolas, Post-Production, Ed. Presses du réel, 2003

apologie ? Mais il peut aussi lire ce site comme l'expression ironique d'une impertinence ou un trait d'irrévérence à l'encontre du représentant majeur de l'art expressionniste abstrait par qui la peinture deviendra une action (*action painting*) selon Harold Rosenberg.

Le site jacksonpollock, tout comme josephkosuth.com, s'inscrit peut-être dans une zone de significations très large, savant mélange de positions extrêmes et ambiguës...

Révérance ? Miltos Manetas peint aussi des toiles, il sait ce que coûte le geste de peindre, il le pratique et l'éprouve. Ses sujets de peinture sont la plupart du temps des corps dans l'environnement informatique, matériels, câbles, ports et prises.

Ironie ? les technologies du web permettent de modéliser avec un certain succès les traits de style d'un des plus grands peintres contemporains, et qu'il a mis au point durant sa brève et intense vie de peintre.

Au delà de la question de la position de l'artiste Manetas, la pratique du site, elle, nous amène à poser ces questions et à évaluer ce(s) sens, pour soi même. Ce mélange perçu de révérence et d'ironie est sans doute une clé de lecture du principe *neen* qui agit en toile de fond de ces travaux, tel un principe actif.

Un retour au texte, de Miltos Manetas, nommé « *neen dogma painting* »⁸⁸ écrit pour la cinquantième biennale de Venise peut nous amener à considérer *neen* comme le principe qui guide bien des travaux.

Ce court texte en dix points, réalise le grand écart de dire que la création de sites web aujourd'hui est la nouvelle pratique d'art contemporaine en même temps qu'il reste des sujets en peinture à découvrir. Le paragraphe trois de ce dogme *neen* pour la peinture précise : « La peinture abstraite est proscrite sauf si vous parvenez à inventer un « système automatique » à la façon de ceux de Jackson Pollock ou Lucio Fontana. Ainsi, ce qui est très bien est que chacun pourra utiliser ce système pour produire des images à la manière de Fontana et Pollock. L'art abstrait n'est intéressant que s'il est généré par une machine ou par une personne qui émule une machine. »⁸⁹

On voit ici que ce qui ressemble à une position théorique de Miltos Manetas, est en quelque sorte mis en application par deux de ses travaux à propos de Jackson Pollock et de Joseph Kosuth.

Ainsi, pour lui, la toile (canvas) et l'huile (oil) se prolongent et s'hybrident même avec la projection (vidéo), josephkosuth.com est libellé de la sorte :

⁸⁸ <http://www.francescobonami.com>

⁸⁹ traduction personnelle du paragraphe 3 du « *neen dogma of painting* » de Miltos Manetas, en annexe à la suite de ce texte.

josephkosuth.com, 2006

website, unique edition,

projection on canvas, 120 x 90 inches

L'adresse web (URL), l'année, le média (web), l'unicité de la pièce (la mention *unique*), son statut de projection (vidéo) dans un espace muséal, sa surface de projection (une toile blanche) constituent un ensemble osé et hétéroclite, rendu cohérent par une position théorisée (le *neen dogma of painting*) et situé dans l'horizon d'une pratique d'art ouvrant vers de nouvelles utopies : le manifeste *neen*, soutenu par une petite communauté, cis à Los Angeles, dans son « orphelinat électronique ».

L'Electronic Orphanage⁹⁰ est un club international pour artistes et théoriciens de l'art liés à l'écran d'ordinateur. Son siège est situé dans une boutique de Chung King Road, rue piétonne de Chinatown, Los Angeles, là où se trouvent la plupart des galeries d'art et de design d'avant-garde. Ce club a été ouvert en février 2001 par Miltos Manetas et Mai Ueda. Miltos Manetas le décrit comme « une boîte noire contenant un écran blanc pour les projections »⁹¹. Ce lieu, quand il n'est pas utilisé pour un événement ou un vernissage, est celui où viennent travailler les « orphelins » sur Neen et Telic.

Les « orphelins » sont les partenaires privilégiés de Miltos Manetas et Mai Ueda. Ils sont métaphoriquement orphelins, et d'après l'artiste, en termes d'idéologie : « Avant, les gens croyaient en une idéologie comme le marxisme, l'anarchisme ou autre chose encore : ils appartenaient à une famille intellectuelle. Aujourd'hui, ce type de systèmes n'existe plus, même si la plupart d'entre nous avons traversé des écoles de pensées ou des expériences de vie assez similaires. Nous sommes très différents les uns des autres, nous sommes orphelins et nous voulons le rester. Mais les Electronic Orphans, ce sont aussi des gens qui comprennent le pouvoir de l'informatique : ils essaient de maîtriser ce pouvoir et d'en proposer des applications non-conventionnelles. Parmi les EOrphans, il y a deux catégories : les Telic et les Neensters. Les Telic sont toujours plongés dans leurs recherches, leurs théories, leurs plans. Ils ont un grand sens du devoir. Les Neensters se moquent de tout cela et ne font que du Neen. Le Telic est encouragé et respecté au sein de l'EO, mais le vrai but du club est le Neen. »⁹²

⁹⁰ <http://www.electronicorphanage.com/>

⁹¹ Ce paragraphe prend source dans l'interview par Isabelle Arvers des acteurs majeurs de Neen et Telic, lors de la biennale Villette Numérique de 2002 à Paris. Source : <http://www.fluctuat.net/1252-Miltos-Manetas-Andreas-Angelidakis.1252>

⁹² ibid. interview de Miltos Manetas par Isabelle Arvers

Ainsi, Neensters et Telic sont-ils réunis ensemble dans la communauté (grandissante) des EOrphans⁹³. Le grand écart pratiqué par ces deux attitudes qui semblent binairement opposées est producteur de discours et de mythe pour cet *u-topos* : Angelo Plessas dessine les drapeaux de Neen⁹⁴, la partie Telic n'est pas en reste et produit ses investigations sans bruit⁹⁵ et à la manière, peut-être plus conventionnelle d'un mouvement artistique. Miltos Manetas livre d'ailleurs une clé utile à notre compréhension, disant qu'on ne peut vraisemblablement pas définir par des mots ce qu'est Neen, et si on y parvenait, ce serait du Telic⁹⁶.

Mais peut-être faut-il encore revenir plus avant, aux conditions de création du mouvement Neen pour comprendre ses liens avec le langage (les mots) et sa pratique visuelle (les images).

En 1999, Miltos Manetas, avec le soutien financier de la commission ArtProduction Foundation mandatent pour la somme de 10.000 dollars la société de Branding Lexicon⁹⁷ pour trouver un nouveau nom pour l'Art. Le nom de code du projet est ?WORD. En avril 2000, Lexicon propose plusieurs noms à choisir, Miltos Manetas et Mai Ueda choisissent *Neen*. Lexicon Branding utilise deux méthodes de recherche : l'une humaine, l'autre informatique. Neen est le produit d'une recherche informatique, l'équipe humaine avait trouvé et proposé Telic.

Le 31 mai 2000, Miltos Manetas présente officiellement à la Gagosian Gallery de New York. La présentation est suivie par : Yvonne Force (Producer), Miltos Manetas (Artist), David Placek (President of Lexicon), JC Herz (writer and journalist), Peter Lunenfeld (writer), Steven Pinker (author of WORDS with RULES, Language Instinct, How the Mind Works), MIT Professor dept. of Brain and Cognitive Sciences, Joseph Kosuth (Artist).

La présence à la présentation historique et fondatrice de Neen, de Joseph Kosuth, artiste, icône de l'art conceptuel minimaliste n'est pas un hasard. Ni non plus celle de Steven Pinker, professeur en sciences cognitives qui cherche à savoir comment les mots travaillent – nous travaillent ?

⁹³ Valéry Grancher, artiste, a été le commissaire de la Biennale de Tirana Nouveaux media, Tirana, Albanie, du 12 septembre 12 au 25 octobre 2003 "La conscience globale comme Utopie ». On retrouve la plupart d'entre eux dans les artistes invités : Jimpunk, Amy Alexander, Christophe Bruno, Teleferique, Valery Grancher, Michael mandiberg, Olga Kisseleva, Vincent Tordjman, Radio mentale, DJ Spooky, Miltos Manetas, Mai Ueda, Angelo Plessas, Rafael Rozendaal, John White C, Dusty del Rosario, Yi Zhou, Andreas Angelidakis.

⁹⁴ <http://www.angeloplessas.com/flags>

⁹⁵ <http://www.telic.info>

⁹⁶ http://www.manetas.com/eo/press/pressreleases_texts/aboutneen.htm

⁹⁷ Cette société a inventé les noms de *Pentium* et *PowerBook*.

Neen s'est présenté ce jour là comme un terme vierge, sans sens, et c'est sans doute là sa valeur. Il pouvait maintenant être investi à loisir, chargé, modifié, travaillé, rempli, de l'intérieur par l'utopie de Manetas et de sa bande d'orphelins qui cherchaient un lieu où exister. Ce lieu avait un nom, qui avait un prix⁹⁸, financé avec une bourse et des sponsors, comme un projet d'art. Neen pouvait maintenant exister, c'est-à-dire vivre au dehors de lui, dans des dimensions indicibles, inabordables au langage parlé. Et si celui-ci devait en souffrir un jour, son frère Telic, discret et trop sérieux, veille au grain et sera toujours là pour Neen.

Interviewé en 2002 par Isabelle Arvers, à la question : « Pensez-vous que l'art s'adresse à tous ? Si oui, quelle est votre stratégie ? » Miltos Manetas répondait⁹⁹ : « L'art ne s'est jamais adressé à tout le monde et, en même temps, l'art est quelque chose que chacun peut faire. C'est facile : il suffit de regarder autour de soi ce qui n'a pas encore été fait et de l'inventer. C'est pourquoi nous travaillons sur l'Internet : nous nous sommes rendu compte qu'il y a plein de sites « .com » disponibles, qui constituent autant d'opportunités. Si, par exemple, vous travaillez sur le concept de misère avec une forme ancienne, vous retomberez sur une esthétique que tous les autres artistes explorent un peu de la même manière. Mais si vous décidez d'enregistrer le domaine « misere.com », vous trouverez une façon tout à fait unique de représenter ce concept, puisqu'il n'y a qu'un seul nom de domaine possible. Notre stratégie porte sur les noms : nous donnons un nom aux choses qui n'existent pas encore, et dès lors elles existent. »

Annexe 1 : Neen Dogma of Painting, by Miltos Manetas

There was a time when paintings were pretty and fresh things to create, in the same way that Flash animations and Websites are today. But there is still a way to paint amazing pictures. Here are the rules of the "Neen Dogma of Painting":

1. In order to paint a large canvas, buy large brushes. Many of them, because you will need clean brushes to smooth the line where the different colors meet. Only Oil on Canvas is allowed. Never mix the colors with anything else than linseed oil.

⁹⁸ L'artiste Christophe Bruno a lui aussi pu vérifier que les mots ont une valeur marchande, « une valeur facilement mesurable. Le mot « sex », par exemple, coûte plus cher — 3 837 dollars — que le mot « art » — seulement 410 dollars —, et le mot le plus onéreux est comme par hasard le mot « free » qui veut dire gratuit, constate-t-il dans un article de son site où figure pour la première fois l'expression « capitalisme sémantique », et dans lequel il donne le classement en valeur marchande d'une quinzaine de mots. ». Source : http://www.christophebruno.com/wordpress/wp-content/formules_christophe_bruno.pdf texte d'Elisabeth Chamontin in Revue Formules N°9

⁹⁹ op.cit. interview de Miltos Manetas par Isabelle Arvers

2. Use a projector to display the picture you want to paint on the canvas. If you know how to draw, do not make paintings: make Flash Animations or Fashion instead.

3. Abstract paintings are prohibited unless you invent an "automatic system", such as those of Jackson Pollock and Lucio Fontana. That is cool because anybody can use their systems and successfully produce Fontana and Pollock pictures. Abstract Art is interesting only when it originates from a machine or from a person who emulates a machine.

4. Use the most expensive material, so you will feel the urgency to make something valuable in order to get your expenses back.

5. Composition, colors and size of the painting, should be copied from other paintings in the Museums.

6. Deal with the brush stroke as if you were a hairdresser.

7. You should use assistants. They should have no experience or any interest in painting. Just hire the people whose features match the characters you want to paint and ask them to fill your canvas as if they were painting a wall: without any passion. Command your assistants to use the wrong color so you will feel the urgency of taking over and save the work from them.

8. Paint many pictures at the same time and let them dry before you apply a new layer of colour. Sometimes, you will notice that the colour you prepared for a painting should go to another painting instead. A picture may take many years until it will be completed and actually, it's not your job to finish it. If people want to buy it before its done, just sell it to them.

9. The most important instruction: try to discover and represent, something that has never been painted before. If you find such a subject, you will produce a masterpiece whatever ther manner you may use to paint it.

10. Make copies of your most important paintings and permit to other to copy them. All important painters of the past were making copies and that's why their work has survived today.

The "Neen Dogma of Painting", is written by Miltos Manetas, in the occasion of the 50th Venice Biennial. Commissioned by FrancescoBonami.com

Annexe 2 : NEEN MANIFESTO

A Few Things I Know about Neen

Neen stands for Neenstars: a still-undefined generation of visual artists. Some of them belong to the contemporary art world; others are software

creators, web designers, and video game directors or animators.

Our official theories about reality—quantum physics, etc.—proved that the taste of our life is the taste of a simulation. Machines help us feel comfortable with this condition: they simulate the simulation we call Nature. Opening the door of your room or clicking on a folder on your computer's desktop will send you to similar destinations—two versions of reality that are seemingly perfect and dense, but they will start dissolving after you analyze them.

Computing is to Neen as what fantasy was to surrealism and freedom to communism. It creates its context, but it can also be postponed. Neenstars buy the newest products and they study how to create momentum. They glorify machines, but they get easily bored with them. Sometimes they prefer just watching others operating them. Neenstars find their pleasure in the in-between actions. Neen is about losing time on different operating systems.

Neenstars love copying in the same way that the city of Hong Kong multiplies its most successful buildings. The same, but a little different: Names, Clothes, Style, Art, and Architecture are important for Neenstars. So they create all that from scratch, as if what has been done before them is not so important.

Neen is very sentimental, but it is not about identity, although Neenstars occasionally use their identities as passwords in order to obtain certain privileges. Because the identity of a Neenstar is his state of mind, he is free to use the identity of another Neenstar if he needs to do so. But this works also on reverse: a Neenstar can create artwork for another Neenstar and that is the major difference between Neen and contemporary art.

While in contemporary art you need to be yourself all the time, a certain type of "hero" who is polishing always his image until he becomes a mirror of his lifetime, in Neen, you are a kind of "screen." A Neenstar projects a temporary self that stays always under construction and moves from the present to past and future without limitations. And because a Neenstar will publish everything on the web, his state of mind reflects the public taste. Neenstars are public personas.

If fantasy brought surrealists to the ridiculous and revolution drove communists to failure, it will be curious to observe where computing will bring Neen.

Miltos Manetas, 2000–2006

3. 2 - JOUER / DÉJOUER LES LANGAGES

3.1. La révolution a eu lieu à New-York¹⁰⁰, Grégory Chatonsky, 2002

« *La Révolution a eu lieu à New York* est inspiré d'un roman d'Alain Robbe-Grillet (*Projet pour une révolution à New York*, 1970) et des événements qui ont suivi le 11 septembre 2001.

Une histoire est racontée, où les mots sont entrelacés à des images de *Ground Zero*, d'autres à des sons glanés sur le web, d'autres encore traduits en images par l'intermédiaire du moteur de recherche d'images de Google. Construite en temps réel par les informations issues d'Internet, la narration est imprévisible et donne lieu à un film unique, dont la mémoire et le flux du cyberspace sont la matière.

C'est un lieu commun que de penser nos sociétés hyperindustrialisées comme étant exclusivement visuelles, car avec Internet le texte domine l'image. [...] La question n'est plus aujourd'hui de produire de nouvelles images mais de trouver l'image déjà existante dans le stock disponible. »

C'est par ces mots que l'auteur présente son dispositif pour le n°7 de la revue *Chaoïde*¹⁰¹ intitulé « L'hors », fruit d'un « laboratoire de réflexion et de création » qui s'est tenu à Montpellier le 7 juin 2003.

Dans le texte de présentation figurant sur le *blog* de l'artiste¹⁰², nous trouvons ces éléments supplémentaires dans une notice un peu différente : « Nous nous souviendrons que quelque chose nous a été raconté, pas du récit lui-même. [...] L'association structurée de ces éléments hétérogènes produit une narration du réseau qui joue du différentiel entre le régime iconographique et textuel. »

¹⁰⁰ Co-production : Grégory Chatonsky, AFAA. Date de création : 2002/2003. Tech. utilisée : html/flash. Taille écran : mode fenêtre ou plein écran.
Localisation : http://www.incident.net/works/revolution_new_york/

¹⁰¹ Revue Chaoïde : <http://www.chaoid.com>

¹⁰² <http://incident.net/users/gregory/wordpress/03-la-revolution-a-eu-lieu-a-new-york>



➤ écran d'entrée dans *La Révolution a eu lieu à New York*

Entrelac de représentations, articulation d'événements

Comme souvent dans les travaux de Gregory Chatonsky, les notices aiguillent, aiguillonnent, font le tour de..., donnent du champ mais n'expliquent pas. Elles participent elles aussi du mouvement des œuvres qu'elles sont censées éclairer. S'il y a éclairage, c'est par le noir, par un certain mystère, par la question, esthétique, en suspens qui semble se former au dessus des premières sensations reçues.

Que sait-on au juste après la lecture des multiples et variables notices glanées ça et là à propos de « La Révolution à New York a eu lieu » ? L'inspiration du livre de Alain Robbe-Grillet ? Les événements du 11 septembre ? Ces deux événements – le livre de A.R.G est resté en effet un événement – partagent ensemble d'être à la limite du lisible. Il ne s'agit pas de comparer un livre et un acte de barbarie, une œuvre de littérature et un acte destructeur désespéré. Il s'agit de mesurer ce qu'a produit de malaise, le passage de l'un dans l'autre, dans des registres définis et non miscibles : le langage, la littérature, la fiction, pour l'un ; l'acte de guerre, le crime, la terreur pour l'autre.

Ces événements, ou plutôt ce qui, en eux, a fait événement a peut-être été que nous (lecteurs, contemporains) n'étions pas en mesure de les lire. Moins parce qu'ils nous sont restés incompréhensibles que parce qu'ils ont véhiculé – et généré chacun à leur mesure - une si grande violence, qui est toujours une rupture, une sortie de l'extériorité du langage et une entrée dans le réel.

Violence relative et progressive – d’un côté – dans le dérèglement fictionnel de Robbe-Grillet, décrivant un New York sur contrôlé et paranoïaque, au métro hanté par de dangereux psychopathes, aux personnages glissant d’une histoire à l’autre, d’un espace-temps à l’autre, par le truchement d’on ne sait quel trou spatio-temporel (Internet en est à ses balbutiements pour une poignée d’initiés en 1970...). Un personnage, peut-être le plus fictif de tous, le moins consistant, et qui pourtant devient le plus central : Ben Saïd, semble fomenter quelque chose, il conspire, mais il n’est pas seul, une organisation entière *travaille* l’humain comme une pâte, avec force surveillance, intimidations, drogues et tortures, dans on se sait quel sombre dessein. On ne sait qui manipule qui, le docteur, Franck ou Ben Saïd pourraient être le même personnage endossant un masque différent à différents moments, et cette piste n’est pas exclue. Ne le sachant pas, nous sommes seulement dans la peur pour nos personnages, en apparence les plus fragiles, Laura, cette jeune fille, offerte aux dangereux terroristes. Le propre de la terreur est d’être aveugle, elle ne sert qu’à faire naître la peur. Et la force de la fiction de Robbe-Grillet est de faire tourner son lecteur sans repères d’un lieu l’autre, d’une relation l’autre, d’un temps l’autre, comme sans objet, dans le pur et cruel jeu de la fiction, dans laquelle pourtant l’on se demande « Qui parle ? » tout comme « Qui joue qui ? ». Le récit avance et l’on ne sait toujours pas ce que le terme « révolution » peut signifier dans ce contexte : Quels sont *les actes* révolutionnaires ? Quel est *l’idéal* de ces révolutionnaires ? Et force est de constater – en s’en tenant strictement aux faits – que si *projet de révolution* il y a, sa dimension sexuelle apparaît avec évidence et à renfort de composantes de pouvoir abusif : perversion, soumission, sadisme, répression. Bref, il semble que l’on soit assez éloigné de l’idée d’une révolution *pour des idées* mais proche d’une révolution pour une terreur anodine et quotidienne ; et – très cruellement – sans aucun dessein particulier. Une terreur sans haine.

Violence inouïe, d’autre part, de ce qu’on appelle pudiquement « les événements¹⁰³ du 11 septembre 2001 » qui ont laissé de si profondes blessures dans l’espace symbolique - autant touché que celui, réel, de la ville de New York et de ses milliers de victimes. Ce que les terroristes (réels cette fois) du 11 septembre ont aussi détruit – et ce, en plus de l’inconcevable fracas que l’on sait - c’est le point de vue du voyeur, celui que Michel de Certeau avait localisé – on pourrait dire *inventé* - observant la ville tentaculaire du haut des tours jumelles du World Trade Center¹⁰⁴, tournant entre les figures du flâneur Baudelairien et Benjaminien, là, dans l’entre-deux de ces quatre cent dix sept

¹⁰³ Derrida Jacques, « Qu’est-ce que le terrorisme ? » entretien avec Giovanna Borradori. Le Monde Diplomatique, février 2004 - <http://www.monde-diplomatique.fr/2004/02/DERRIDA/11005>

¹⁰⁴ De Certeau Michel, *L’invention du quotidien*, 1. arts de faire, et spécialement le chapitre VII, *Marches dans la ville*, Ed. Gallimard, Paris, 1990

mètres. Entre le grouillement de la foule en contrebas, masse indifférenciée depuis laquelle le marcheur s'extrait ; et le toit du WTC, sommet réputé intouchable, lieu d'une jouissance extatique de contrôle et de pulsion scopique.

Dans l'atteinte de ce temple d'un certain pouvoir, économique bien sûr, mais aussi de contrôle et de vision(s), c'est aussi le débordement de l'événement réel sur celui de la fiction qui se produit. Le terrorisme est une « révolte contre des circonstances où la guerre est impossible »¹⁰⁵, où elle ne trouve pas la possibilité d'identifier clairement son d'ennemi. Paul Dumouchel suggère par ces mots que « le terrorisme contemporain n'est pas dissociable de la constitution d'un empire dont le caractère « global » n'autorise pas d'autre expression du conflit violent qu'au sein de lui-même »¹⁰⁶. Et l'identité définie sous le terme de « lui-même » s'est affranchi des nations. C'est le capitalisme mondialisé qui était sans doute visé, ce que d'autres attentats du même type ont semble-t-il montré (Paris, Londres, Madrid) par ce que les experts appellent aujourd'hui un « terrorisme franchisé »¹⁰⁷. C'est dans ce contexte que Roy Ascott propose d'examiner les enjeux de termes de « conscience planétaire » pour les artistes contemporains et à la lueur des événements du 11 septembre. « La terreur, que produit-elle (designs) ? Ou, plus exactement, comment est-ce que le monde se re-produit (is re-designed) par la terreur ? En deux mots, il s'agit de la manière dont le design opère toujours – à travers la création et la manipulation (ou l'effacement) de symboles, de puissantes métaphores. Dans le cas des Twin Towers, c'était nous qui avons créé le symbole. Son effacement était l'objet de la terreur. Notre réponse doit, je crois, être de combattre la métaphore avec la métaphore. Ce qui a été attaqué le mardi 11 septembre, c'est ce que les terroristes et leurs partisans considéraient comme des métaphores de force et de domination, massives et invincibles. »¹⁰⁸.

Le monde contemporain (multi) médiatique dans lequel s'inscrit cet événement, l'enregistre sous différents angles¹⁰⁹, à différents moments. Stupeur, fascination, effroi, gêne autour des images des deux avions pénétrant dans les Twin-Towers, d'une qualité cinématographique et plastique insoutenable. Des corps qui semblent flotter dans les airs, des véhicules de

¹⁰⁵ Dumouchel Paul, *Le terrorisme à l'âge Impérial*, Revue Esprit, Terrorisme et contre-terrorisme : la guerre perpétuelle ? Numéro d'Août-Septembre 2006

¹⁰⁶ *ibid.*

¹⁰⁷ Marc Semo, *Le terrorisme franchisé de Ben Laden*, Libération archives du 11 septembre 2001

¹⁰⁸ Roy ASCOTT, artiste, Fondateur et directeur de CAIIA-STAR, *La techno-éthique planétaire : art, technologie et conscience*, Séminaire du 28 novembre 2001, Conférences du CIREN, traduite de l'anglais par Madeleine Aktypi.
<http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/index.html>

¹⁰⁹ Il existe de nombreux sites consacrés à l'archivage des « événements du 11 septembre 2001 ». Voir par exemple : <http://www.september11news.com/index.html>

pompiers affolés et impuissants. Des visages hurlants, couverts de poussières, errants au milieu de gravats fumants. Des enregistrements audio de personnes prisonnières des flammes dans les tours jumelles, des messages désespérés passés depuis les téléphones portables de passagers se sachant en sursis... Nous avons tous vu, revu, entendu cette tragique litanie déclinée dans tous les médias. L'événement violent qui aura marqué notre entrée dans le 21^e siècle est aujourd'hui un ensemble de données numérisées : images, textes, sons, vidéos recensées – comme le milliard d'autres documents - par les moteurs de recherche web tels Google, Yahoo, AltaVista et consorts.



➤ **capture depuis l'archive vidéo de *La Révolution a eu lieu à New York***

La violence de leur improbabilité a sans doute renforcé le fait qu'en tant qu'événement, ces attentats ont dépassé et pulvérisé même, toute idée de fiction, leur violence tient peut-être à cela. Quand le réel dépasse la fiction, le malaise s'installe, la fiction ne peut plus *jouer* son rôle : conjurer le sort, faire *jouer* les frayeurs, elle se voit sortir de son cadre imaginaire, fantasmatique, sommée de s'incliner devant la violence du réel. C'est l'un des effets – et non des moindres - des attentats du 11 septembre que d'avoir porté atteinte à des symboles, inaugurant peut-être un acte inédit de guerre par l'image¹¹⁰, sapant du même coup toute la potentialité narrative prêtée aux images comme embrayeurs de récits. On observe le même type de signes à la télévision avec la TV reality : exit la fiction, le réel supprime la situation imaginée.

¹¹⁰ Gregory Chatonsky a écrit un billet qui va également dans ce sens et intitulé « Les images du 11 septembre ». Publié le Samedi 26 août 2006 sur son blog dans « [Politique, Esthétique](#) »
Source : <http://incident.net/users/gregory/wordpress/26-les-images-du-11-septembre/>



➤ **capture depuis l'archive vidéo de *La Révolution a eu lieu à New York***

C'est donc de cette *friction*, produite entre la fiction du *Projet pour une révolution à New York* d'Alain Robbe Grillet (1970), et les douloureuses empreintes laissées dans l'espace symbolique au lendemain des attentats monstrueux que l'on sait (2001), qu'est née la pièce de *fiction variable* de Gregory Chatonsky *La Révolution a eu lieu à New York*.

Le dispositif de *La Révolution a eu lieu à New York*

Cette pièce repose sur un principe d'agencements hétérogènes d'images choisies par l'artiste, d'images puisées dans la réserve changeante de Google Image, de sons et vidéos choisis et puisés sur le Net. Le net-artiste affirme – dans l'une de ses notices – que sa pièce produit une « narration du réseau », jouant « du différentiel entre le régime iconographique et textuel », entre les images des attentats (entre autres) et le texte de la fiction de Robbe-Grillet.

Le récit textuel, lui, est fait de bribes du livre d'Alain Robbe Grillet. Le dispositif autorise ça et là le surgissement de mots-clés destinés – du moins le suppose-t-on – à chercher une *traduction* du terme en images sur le Net. Parmi ces mots clés, comme hors contexte, apparaît à fréquence régulière : WTC. Vraisemblablement World Trade Center. Si *La Révolution a eu lieu à New York* génère une narration du réseau, elle devrait en toute logique perdre de sa densité en événement à mesure que les attentats du World Trade Center seront absorbés par le flux changeant de l'actualité, recouverts par d'autres images, d'autres sons ; au rythme du temps qui efface. C'est donc une œuvre

changeante, qui aura des étapes, des états, comme toute machine cybernétique qu'elle est aussi, soumise à ses règles écrites, à la nature du flux thématique de chaque période, mais il faudrait pour aller plus loin dans l'investigation, connaître dans le détail les règles de recherche de médias qu'elle contient et sur quelle base de mots-clés.

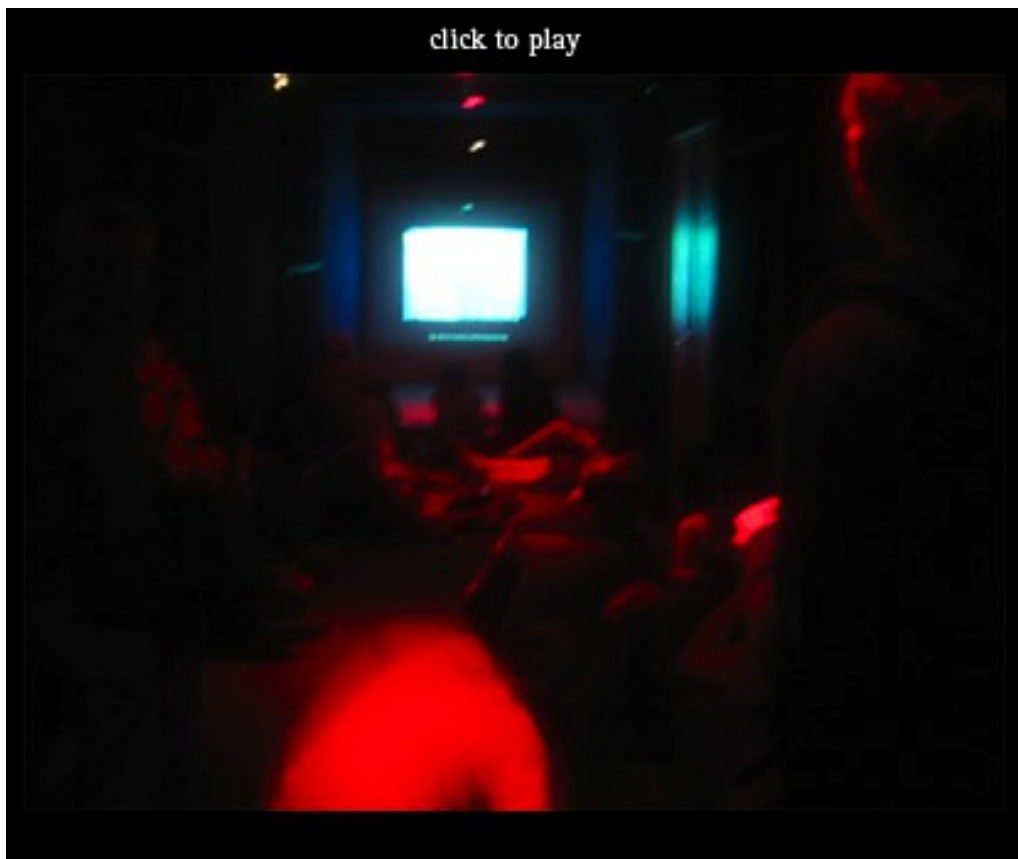
Ce que l'on peut dire, comme lecteur, c'est qu'en tant qu'œuvre évolutive, contextuelle, elle semble être affectée de changements, thématiques, iconiques, textuels, sonores et vidéographiques dus au renouvellement perpétuel de l'actualité. Elle n'était pas la même à sa sortie en 2002 qu'en 2003, 2004, 2005 et encore aujourd'hui¹¹¹, où un malheureux dysfonctionnement lui retire toutes ses images et où seul le générateur de texte délivre ses mots uns à uns en blanc sur fond noir. Ainsi privé de ses images, celles de l'environnement de New York, *Ground Zero* et ses environs, le texte seul paraît bien orphelin, parce que le lecteur que je suis a gardé la mémoire du dispositif avec ses images, ses voix, sa bande son, montage temps réel de fragments sonores qui habillent ces images glanées. Il m'aura fallu aller sur le blog de l'artiste pour (re)trouver une version fonctionnelle du dispositif, mais sous la forme d'une archive vidéo, dont l'image d'amorce est celle d'une soirée de « projection » à la Ferme du Buisson de Noisiel et où l'on devine une situation de réception proche de celle d'une petite salle de cinéma.

Cette pièce, possédant la spécificité des pièces de net-art a été montrée en version installation en divers lieux¹¹², mais toujours « branchée » puisque sa spécificité est de composer un montage inédit, en temps réel, et élaborant dans l'instant les conditions d'une « narration du réseau ». La position du lecteur ou internaute est devant elle, celle du spectateur.

Après la page d'entrée sur le projet et le lancement par un clic, le choix d'une version (1 ou 2) et d'une langue (français ou anglais), le dispositif devient un film. Il n'a plus besoin de nous comme acteurs mais nous sollicite comme spectateurs. Il nous faut donc poser la souris, une fois que l'on a vérifié l'inutilité de nos actions sur les images. Cette pièce se place dans un paradoxe intéressant : avoir la rareté de nécessiter un branchement sur le flux d'Internet pour fonctionner, de ne pas requérir d'actions de l'internaute, et d'être « consultable » depuis un ordinateur, chez soi (version Web) ou dans un lieu public (version installation), un peu comme on le serait dans un cinéma de quartier.

¹¹¹ Le 5 septembre 2006 le site est toujours et pour une raison inconnue privé d'images, ceci depuis plusieurs jours. La version 2.1 d'août 06 du logiciel de recherche d'images sur le web BeHolder fait état dans sa notice d'installation de problèmes récents rencontrés avec le moteur Google qui ne supporterait plus l'accès à ses bases depuis un dispositif logiciel externe.

¹¹² La dernière exposition est celle du CRAC de Valence, Drôme, Scène nationale cinéma, NetArts détours, commissaire d'exposition : Audrey Marlhens. Du 11 avril au 7 mai 2006



- **capture depuis l'archive vidéo de *La Révolution a eu lieu à New York*. Ici la version installation de la pièce, ici à la Ferme du Buisson, France.**

La fiction « *Projet pour une révolution à New York* » d'Alain Robbe-Grillet, écrivain majeur du nouveau roman, peut apparaître au lecteur comme une fiction de fiction ou méta-fiction, une mise en abîme à plusieurs niveaux. *Projet...* prend tour à tour, les atours d'un roman à la première personne, passe au point de vue d'un narrateur, pour emprunter celui d'un scénariste qui en écrirait la trame, pour camper à nouveau le personnage principal décrivant avec force détails l'environnement matériel de son bureau, point de départ halluciné de cette méta-aventure. Le « Qui parle ? » qui fonde l'essentiel du narratif est chahuté. Les personnages sont eux-mêmes comme autant de masques, ils ne sont finalement jamais vraiment *incarnés* puisque tout le jeu de A. Robbe Grillet est de produire la fiction d'une fiction. Il *donne* moins celle-ci, qu'il ne place avec art, science, et jeu ce qui ressemble à des indices, des ingrédients savamment jetés, en pâture à son lecteur, d'un ensemble en kit, et où le désordre n'est qu'apparence. Le lecteur, peut-être plus que chez tout autre auteur, doit faire un véritable travail imaginaire et de construction *d'un sens*. Nous ne dirons pas *du sens*, ce qui supposerait que l'auteur en ait souhaité un, ce qui nous apparaît hors de son projet. Le lecteur de *Projet...* travaille en fait avec sa propre mémoire, ses sens aussi, ses nerfs, mis en péril par la recherche d'une vraisemblance, d'une possibilité narrative.

La pièce de Net-Art *La Révolution a eu lieu à New York* de Gregory Chatonsky apparaît comme l'une des premières métas-fictions variables. Elle ouvre la voie, de manière radicale, à un mode narratif singulier dans lequel l'artiste prévient que « Nous nous souviendrons que quelque chose nous a été raconté, pas du récit lui-même. ». Un mode donc, qui s'affranchi du récit *traditionnel* cinématographique qui reste, lui, déterminé par un scénario, un jeu, une interprétation, des rôles, un montage – c'est-à-dire une syntagmatique – fixe et « jouée » à l'avance. Mais ce « quelque chose qui nous est raconté » ne l'est pas vraiment, car il n'y a pas qu'un narrateur... C'est une multitude de voix qui parlent pendant que le texte se compose et que les images se chassent et se remplacent l'une l'autre, à un rythme variable mais soutenu et sans que l'on sache d'où proviennent chacun de ces fragments, de qui ils sont signés.

On le voit, le nouveau roman constitue le socle référentiel de l'écriture multimédiatique de l'artiste. Il s'en explique avec Madeleine Aktypi lors d'une conversation avec elle à la Ménagerie de Verre en décembre 2003 sur la question de « L'insensé à l'ère numérique » :

« Qui parle ? » est un doute structurant de la fiction, or poser cette question c'est aussi perdre la voix dans un tissu de lectures. La question typologique est une question spatiale « d'où tu parles ? ». L'indifférence du fragment me semble intéressante dans le cadre de la programmation informatique car fragmenter c'est briser un certain ordre de la temporalité pour préférer celui de la spatialité, les fragments sont épars. Ce sont des éléments qui peuvent ensuite être classifiés et documentés, puis être dynamiquement structurés selon des règles, c'est-à-dire un programme. Pour que cette mixture, ce mélange en tous sens puisse s'effectuer, il faut de l'indifférence, peu importe si c'est une citation ou si c'est d'ailleurs (de moi, de toi). De sorte que l'interacteur proposant un fragment sera lui-même perdu dans cette indifférence. L'agencement dont il est question est celui-là même de la communauté. La citation qui ne se signale pas comme citation a peut-être un pouvoir fragile et intense. Elle se décharge de sa référence à un auteur, elle est brièvement étouffée par une voix qui passe, m'affectera-t-elle encore ? Certains agencements langagiers ont ce pouvoir. Dans « Nouvelle Vague » est-ce important de savoir qu'une grande partie des dialogues sont tirés des Cahiers de Malte Laurids Brigge ? Ce qui importe c'est que ces citations silencieuses font entrer les personnages dans un autre silence, chacun parle avec sa voix, voix qui croise d'autres voix mais qui ne communiquent pas. On raconte que c'est l'assistant qui a trouvé les citations du film et que Godard les utilisait sans pouvoir les situer. Lorsque je lis un livre une voix étrangère m'investit, car je lis à voix basse, muette, intérieurement comme on dit, les

mots de l'auteur prennent d'assaut cette voix que personne n'entend et qui est ma voix. Lors de la lecture c'est ma voix, mais cela ne vient pas de moi et ce n'est pas moi. Ceci explique mon intérêt pour le Nouveau Roman (<http://incident.net/works/myvoice>) plutôt que pour l'Oulipo, sans causalité, sans intériorité psychologique, sans chronologie. On ne se souvient ni de l'histoire, ni des personnages, ni des actions. Que s'est-il passé au juste ? On sait seulement que quelque chose a été raconté, une mémoire et un oubli. »¹¹³

Dans *La révolution...* le fond de paroles de cette multitude bruyante agit comme un leurre : nous savons que quelque chose se dit, s'énonce, nous percevons des situations : attentes, départs, hésitations et des sentiments : colère, tendresse, etc. mais nous ne saurons rien de plus tangible. Le générateur de texte délivre son flux d'extraits du livre d'Alain Robbe-Grillet, la thématique des images est régulièrement recentrée sur le *Ground Zéro* ou sur des moments de la tragédie. Le lecteur peut avoir le sentiment d'être devant un générateur d'ambiance plutôt que devant un générateur de fiction. La fiction littéraire est circonscrite par une œuvre (celle de A.Robbe-Grillet), la fiction plastique est située topologiquement (*aux alentours* de *Ground Zéro*). Ce qu'organise le dispositif de l'artiste, c'est la rencontre de ces deux étrangetés, dans ce qu'ils possèdent encore, chacun à leur manière, de puissance d'événement et de force de représentation.

Le contexte de La Révolution a eu lieu à New York

Si l'on interroge le contexte de naissance et de production de cette pièce, c'est-à-dire sa relation à d'autres pièces du même auteur, on voit qu'elle fait partie d'un ensemble (*Sampling...*) autour du nouveau roman et particulièrement à partir de la littérature d'Alain Robbe-Grillet, du flux du réseau, de la générativité.

La notice de *Sampling Project* indique : « *Sampling*¹¹⁴ est une série de travaux sur la textualité et en particulier le Nouveau Roman d'Alain Robbe-Grillet. Inspiré par les travaux vidéographiques de Julie Morel. Ces travaux répondent à une progression structurée:

*Topology of a Translation*¹¹⁵ : confronter 3 langues à leur localisation géographique en temps-réel grâce aux webcams braquées sur NYC, Paris et Berlin.

¹¹³ <http://www.incident.net/press/php/medias2.php?id=136>

¹¹⁴ <http://www.incident.net/works/sampling>

¹¹⁵ http://incident.net/works/topology_of_a_translation

*La Révolution a eu lieu à New York*¹¹⁶ : questionner les événements du 11 septembre grâce au livre "Projet pour une révolution à New-York". »

Le *sample* ou *sampling* (dégustation, échantillonnage, sélection) comme méthode créative a été commenté par Nicolas Bourriaud dans *PostProduction* en 2001/2003¹¹⁷. Il y montre comment l'art reprogramme le monde contemporain, à travers ses œuvres et installations. La culture y est prise moins comme une référence que comme un scénario – et pourrait-on dire comme un matériau – qu'il s'agit de s'approprier, par des relectures, des recombinaisons, des expériences qui la remettent en scène, et en jeu.

Tout comme l'art est – aussi – un jeu, portant sur les symboles, les signes et leur(s) régimes de signification. Les artistes et leurs publics seraient devenus des *sémionautes*¹¹⁸. Leur activité consiste à jouer dans le vaste espace des signes que nous produisons en si grande quantité. Si les années 80 ont vu l'avènement de la *fabrique de l'image*, les années 2000, elles se trouvent dans une telle saturation de signes, qu'il s'agit peut-être moins d'en créer de nouveaux que de *jouer-déjouer* ceux de notre culture de l'accumulation dans un *agencement des images*.

C'est ainsi que les pratiques contemporaines ont pu glisser comme l'explique N. Bourriaud dans "Post Production" d'un art de la création *ex-nihilo* vers un art de la post-production qui est celui de l'assemblage, du détournement, du reconditionnement, de la mise en relation, de l'hybridation.

Ces changements de paradigmes esthétiques, sociaux et peut-être économiques ont certaines conséquences – il faudrait y consacrer un autre temps d'analyse, de mise en perspective et de critique attentive – mais on peut mesurer je crois que l'ère de la posture romantique du créatif a pris fin. Le post-modernisme avait ouvert la voie de l'ère *post-media* signalée par Félix Guattari, même si le terme est aujourd'hui rediscuté :

« *Le câblage et le satellite nous permettront de zapper entre cinquante chaînes, tandis que la télématique nous donnera accès à un nombre indéfini de banques d'images et de données cognitives. Le caractère de suggestion, voire d'hypnotisme, du rapport actuel à la télé ira en s'estompant. On peut espérer, à partir de là, que s'opérera un remaniement du pouvoir médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication,*

¹¹⁶ http://incident.net/works/revolution_new_york

¹¹⁷ Bourriaud Nicolas, *Post Production*, Presses du Réel, Dijon, 2001-2003

¹¹⁸ Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Presses du Réel, Dijon, 2001

d'intelligence, d'art et de culture. »¹¹⁹

Il semble que ce que le paysage mouvant du net-art ait réussi à mettre en évidence, quinze ans après les visions éclairées de Félix Guattari - et Gregory Chatonsky en est un exemple significatif – c'est une sorte de dissémination des postures : artiste-amateur-scientifique-théoricien, critique-théoricien-praticien, etc. Les choses se passent comme si nous étions entrés dans l'ère des *devenirs*, où les étiquettes sont non seulement inutiles mais empêchent de voir les nouvelles modalités des pratiques artistiques.

"Qui es-tu ?" compte moins que "De qui et de quoi est fait ton réseau ?", soit la nouvelle question « Quel est ton contexte ? »

"Que fais-tu ?" compte moins que de savoir par quels étapes, questions et choix avances-tu. Soit la nouvelle question : "Quels sont tes processus ?"

"Où vis-tu ?" compte moins que dans quel entre lieux évolues-tu ? D'où la nouvelle question : "Quels sont tes lieux ?"

Si les réseaux font circuler des flux de médias encapsulant des représentations, les nouvelles formes du capitalisme de l'accès mettent déjà en place de nouvelles modalités d'usage, et nécessitent d'inventer d'autres stratégies de lectures. Il faudra jouer de plus en plus finement avec des systèmes de diffusion rapides mais contrôlés en tous sens. La « panne » signalée plus haut du dispositif *La Révolution a eu lieu à New York* est-elle momentanée ? Est-elle en lien avec la reprise en main de la fonction recherche d'image de *Google* à des fins de protection industrielles ? *Google* qui se propose justement d'épier ses Internauts à des fins d'étude marketing¹²⁰. Dans le même temps, un géant de l'industrie du disque propose le téléchargement gratuit de ses catalogues avec une contrepartie de publicité audio.

La Révolution a eu lieu à New York se proposait de questionner les événements du 11 septembre à la lueur d'une œuvre littéraire du nouveau roman (*Projet pour une révolution...*). Cette œuvre-dispositif, *ouverte, en mouvement*, ainsi que le proposait Umberto Eco, non seulement établit un

¹¹⁹ Guattari, Félix, *Vers une ère post-média*, in Terminal, n° 51, octobre-novembre 1990
<http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>

¹²⁰ Champeau Guillaume, « Nous [l'écrivions](#) le mois dernier : "En combinant [les actualités](#) que nous lisons, [les mails](#) que nous envoyons, [les sites](#) que nous recherchons, [l'emploi du temps](#) que nous avons, [les films](#) que nous regardons, [les livres](#) que nous aimons, etc., etc... Google construit une base de données sans commune mesure qui démultipliera la puissance de son [réseau](#) publicitaire". Il faut désormais ajouter [la musique que nous écoutons](#) à la liste. Google a en effet implanté dans son [logiciel de messagerie instantanée](#) Gtalk une fonction qui permet de montrer à ses contacts les chansons que l'on écoute, mais qui surtout envoie toutes ces statistiques aux [serveurs](#) de Google. Les données sont en effet ajoutées aux historiques de recherche personnalisés sur chacun des comptes Google. Le composant de Gtalk est compatible avec iTunes, Winamp, [Windows Media Player](#), et Yahoo Music Engine. »
http://www.ratiatum.com/news3561_Google_veut_tout_savoir_sur_vos_goûts_musicaux.html

nouveau rapport avec son lecteur, mais avance dans la précision des modalités de dégustation et de lectures d'un nouveau média, nous en faisons ici l'hypothèse. Nous pouvons citer au crédit de celle-ci le travail contemporain déjà engagé¹²¹, dans cette direction par les artistes et réalisateurs Gwenola Wagon et Alexis Chazard¹²². On pense aussi aux réalisations de vidéo interactive de l'artiste Martin Le Chevalier¹²³ avec *Félicité, Oblomov* ou plus récemment et radicalement avec *Le Papillon*. Un cinéma dont le montage ne serait pas déterminé à l'avance mais composé dans l'instant par un programme selon un ensemble de règles et de conditions. C'est-à-dire délégué à un automate de langage par un auteur qui, ainsi que Umberto Eco l'avait déjà pressenti, « ignore de quelle manière précise elle (son œuvre, ndl) se réalisera, mais il sait qu'elle restera son œuvre ; au terme d'un dialogue interprétatif, [...] concrétisera une forme organisée par un autre[...] »¹²⁴

3.2. Random Access Memory¹²⁵, Julie Morel, 2003

Random Access Memory signifie "accès aléatoire à la mémoire"¹²⁶, il renvoie à l'acronyme R.A.M qui désigne aussi des composants de mémoire dite vive ou volatile. La mémoire R.A.M est la mémoire de travail de l'ordinateur, celle où il stocke - le temps d'une session - le chargement des programmes qui effectuent des transformations sur les fichiers de médias (textes, images, sons).

Le dispositif de Net-Art *R.A.M* se lance depuis une page d'entrée donnant au même niveau, accès à une large documentation sur l'origine du projet. L'internaute peut alors depuis le lien « Abstract » trouver des travaux vidéos antérieurs de Julie Morel et dont on mesure le degré de continuité et de parenté. Cette documentation abondante¹²⁷ retrace la genèse du projet mais en remonte également la filiation, le long des travaux de l'artiste et de ses influences. Le lecteur peut donc y apprendre que ce générateur croise les préoccupations de la littérature, des médias numériques et dispositifs

¹²¹ Le travail précurseur de John Baldessari, vu à la récente exposition du Palais de Tokyo, *PlayList*, qui avec *Script*, vidéo N&B de 50,25 min, 1974, explorait les possibles narratifs d'une suite de combinaisons variables.

¹²² Gwenola Wagon et Alexis Chazard. Voir les travaux *Julie, Ne m'oubliez pas*, et plus récemment *Mémoires flottantes*. Site : <http://cela.etant.free.fr/site/index.html>

¹²³ Martin Le Chevalier : <http://www.martinlechevallier.net/realisations.html>

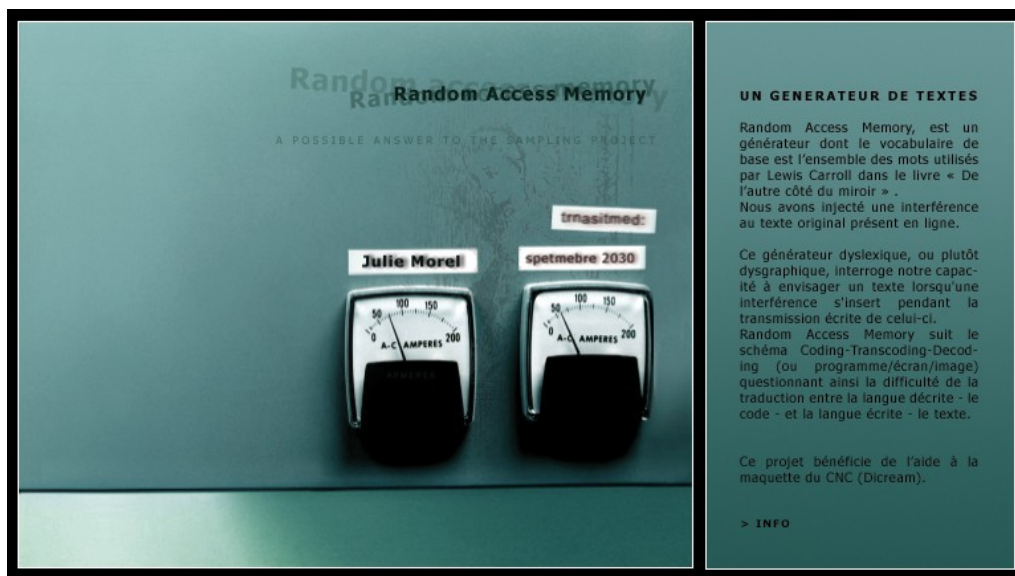
¹²⁴ Eco Umberto, *L'œuvre ouverte* (Opera aperta), Ed. Bompiani Milan, 1962, Ed. du Seuil Paris, 1965, p. 34

¹²⁵ Co-production : Julie Morel – Piloti / Alexis Amen – DICREAM. Date de création : 2003/2004. Tech. utilisée : html/director-shockwave. Taille écran : fenêtre pop-up 1024x768. Localisation : <http://incident.net/works/ram/>

¹²⁶ Le terme expliqué par la Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Mémoire_vive

¹²⁷ L'abstract de *R.A.M* : <http://incident.net/works/ram/infos/expli.html>

informationnels, des jeux de langage, de la générativité et du texte envisagé comme image. Cet aspect – non envisagé dans R.A.M - fait d'ailleurs l'objet d'une « suite » avec *Behind Memory*¹²⁸, mis en ligne par l'artiste en 2004.



➤ **capture de l'écran d'accueil de *Random Access Memory*, Julie Morel**

Dans son projet, Julie Morel provoque donc des rencontres. Elle met en place un système qui intègre aux éléments médiatiques déjà énoncés, un procédé d'écriture connu du public avec ce que le journal *Le Monde* présentait comme un canular¹²⁹. Selon cette *rumeur*, un laboratoire de linguistique de l'université de Cambridge aurait mis en évidence le fait que le cerveau ne se préoccupe pas de l'ordre des lettres à l'intérieur d'un mot mais en photographie la morphologie générale. Il s'agit cependant d'un canular dont les principes semblent fonctionner à merveille... particulièrement dans le contexte des écrits de Lewis Carroll.

Dans *Random Access Memory*, des extraits du livre *De l'autre côté du miroir* apparaissent, et dont l'ordre des lettres à l'intérieur de chaque mot est permuté, produisant tout d'abord une gêne de lecture. Le lecteur ressent et éprouve ainsi une bizarrerie dans sa lecture, même si le sens général d'une phrase reste souvent identifiable, il doit fournir un travail supplémentaire d'attention pour recomposer l'ordre des lettres et retrouver l'intelligibilité du texte.

¹²⁸ *Behind Memory*, Julie Morel, 2004 : <http://incident.net/works/behindmemory/>

¹²⁹ Luc Bornner, article in *Le Monde*, 30/09/2003, « Le creaveu hmauin lit le mot cmome un tuot », Article publié le 01 Octobre 2003. Extrait : . LE CANULAR fonctionne à merveille. Depuis une quinzaine de jours environ, circule par courriers électroniques un court texte qui affirme que l'ordre des lettres dans un mot n'est pas déterminant pour sa compréhension dès lors que la première et la dernière lettres sont conservées. Cela donne : « Sleon une édtue de l'uvinertisé de Cmabrigde, l'odrr des ltteers dans un mot n'a pas d'ipmrotncae, la suele coshe ipmrotnate est que la pmeirère et la drenèire soit à la bnnœ pclae, est-il écrit dans ce texte. Le rsete peut érte dnas un dsérorde ttoal et vuos puœvz tujoruos lrie snas porlblème. »

On peut déceler à travers ce jeu sur la variation, une continuité historique des jeux sur la langue entrepris par l'Oulipo sous l'impulsion de François Lyonnais et de Raymond Queneau : permutations, combinaisons, tirage aléatoire, etc. L'introduction du cédérom *Machines à écrire* d'Antoine Denize en 2000 nous faisait entendre un enregistrement de Queneau disant : "Bien sûr, il nous faudrait des machines"...



➤ **capture de l'écran d'accueil de *Random Access Memory* de Julie Morel**

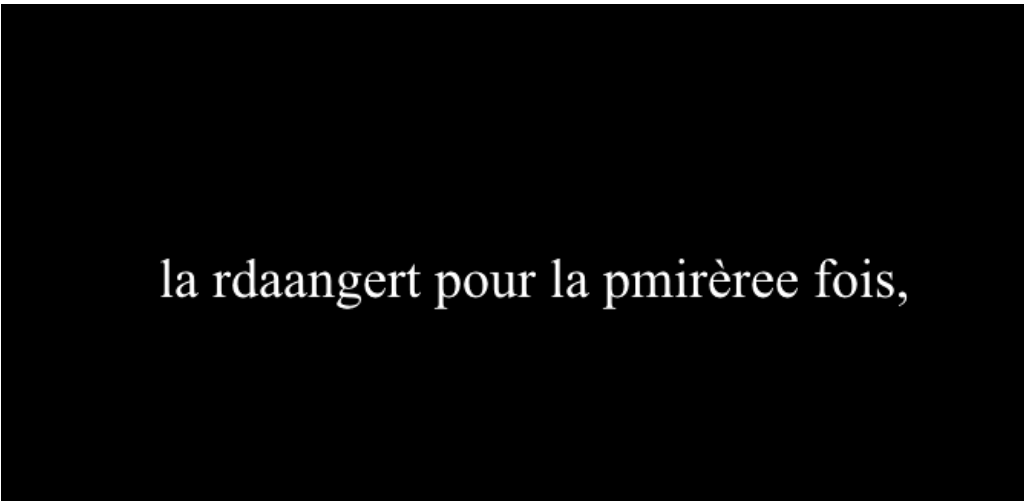
Le temps a donné raison au poète. Nous avons aujourd'hui ces machines et quelques artistes s'en servent pour produire des frictions telles qu'elles brouillent les frontières de genres (software, design, art) et de spécialités (programmeurs, designers, artistes). R.A.M est un générateur dyslexique et dysgraphique selon les termes de son auteure, elle y *sample* le texte original de *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll, elle en perturbe la composition et l'énonciation, à dessein. L'univers musical *No Queen Blues*, du groupe Sonic Youth¹³⁰ apporte une légèreté au processus, amusant en lui-même, mais le transforme en quelque chose de plus ludique encore. La déstructuration de la pop music, un son en subtiles distortions saturées cherchent leurs références dans un rock punk cependant serein qui leur a valu d'être les plus visibles représentants de la *nouvelle* classification de *Noisy Pop*. Bruitistes mais non bruyants. On peut ainsi, musicalement accompagné, faire des expériences de lectures assez longues, soutenues par la mélodie qui tourne et semble faire écho aux transformations de langage de la pièce générative.

Ce dispositif tisse les lettres des mots, comme un métier atteint de dyslexie avancée, il nous entraîne là où la littérature de Lewis Carroll ne peut le faire d'une manière si contemporaine. Le dispositif de l'artiste opère à travers un jeu dynamique de présence des lettres dont on peut voir l'apparition et l'assemblage se produire sous nos yeux. L'absence d'interaction - le dispositif en dispose dans son programme mais n'en n'exige pas du lecteur - n'est pas

¹³⁰

Sonic Youth, article sur Wikipédia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Sonic_Youth

vécue comme frustrante puisque le spectacle tient tout entier dans ce processus de construction perturbé du vocabulaire...



la rdaangert pour la pmirèree fois,

➤ **capture de l'écran d'accueil de *Random Access Memory* de Julie Morel**

Le mérite du dispositif n'est pas tant de générer du texte que de le dégénérer sans volonté de nuire (il reste lisible). Nous y reviendrons plus loin. Nous sommes en effet dans une période *post génération* qui avait vu les travaux de Jean-Pierre Balpe faire les frais de ce procédé appliqué à la littérature devant une critique et un public peu enclins à accepter que l'auteur *disparaisse* à ce point du processus créatif. Les discours complexes de la mort de l'auteur devaient en fait laisser comprendre que le bénéficiaire de cette mort annoncée était le lecteur. Ce que ces théories ne pouvaient prévoir, c'est que l'auteur n'était pas mort mais s'était déplacé dans ce qui allait se constituer comme une méta-écriture, renforçant l'idée déjà active selon laquelle toute littérature tend - depuis toujours - vers l'infini¹³¹. La création de programmes, d'automates de langages, c'est de là que l'auteur de générateurs agence, à partir des composantes d'un discours, d'une fiction, les possibles variationnels de sa composition à venir. Composition dont J.P. Balpe rappelle non sans malice qu'il en est l'auteur même s'il n'a écrit aucune ligne du roman qui s'affiche, qu'aucun lecteur ne lira deux fois, et qu'aucun critique ne pourra commenter sauf à accepter de commenter l'occurrence générée dont il restera le seul lecteur¹³². L'auteur était devenu démiurge en même temps qu'il semblait s'être absenté. Ce paradoxe nous mènerait à penser que la littérature ainsi envisagée se serait enfermée dans un fonctionnement d'allure psychotique... A moins qu'elle ne soit envisagée pour ses qualités procédurales et les questions théoriques et conceptuelles qu'elle pose.

¹³¹ Balpe Jean-Pierre, *La tentation de l'infini*, Paris8 Université,
Source : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Tentation.html>

¹³² Balpe Jean-Pierre, *Une littérature inadmissible*, Paris octobre 1996, Conférence au Centre Georges Pompidou.
Source : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Litterature.html>

Dépassée la fascination de la génération de textes, restent des dispositifs capables de produire un genre et d'en varier indéfiniment la composition. Dans *R.A.M.*, ce qui mobilise le lecteur est ce point de superposition typographique des lettres qui semblent se bousculer au point de génération du texte. Il y a bien peu de signes présents à l'écran dans ce dispositif et chacun, par l'économie de cette rareté, possède une grande importance. Sur fond noir, une typographie blanche avec sérif (empattements), connotant l'univers du livre et non de celui de l'écran, elle a paradoxalement la couleur des objets du milieu cathodique et non celles de l'imprimé. Une agitation continue fait vibrer le mot en construction permanente au point d'insertion des lettres. Cette visibilité du processus¹³³ fait un véritable *travail*, elle *réalise* plastiquement le processus algorithmique sinon invisible et inaccessible au lecteur.

R.A.M. dégenère le texte en ce sens qu'il agence bel et bien les phrases à la manière de Lewis Carroll mais nous les présente comme atteintes d'un mal curieux, les lettres en désordre. Cette perturbation active est sans doute essentielle dans le travail de l'artiste – et le devient également dans le nôtre – en tant que lecteurs. Elle conforte ainsi l'idée même *d'événement* contenue dans le nom du collectif *Incident*, dans lequel Julie Morel prend part active. Le grand dictionnaire terminologique de la langue française¹³⁴ lui donne ce sens : « Événement ne faisant pas partie de l'opération normale d'un service et qui cause ou peut causer une interruption ou une réduction de la qualité des services. » Il ajoute même en notes : « Un incident pourrait entraîner l'enregistrement d'un problème, mais ne devient jamais un problème. Il demeure un incident même s'il est remis au processus de la gestion des problèmes. Cependant, la gestion des problèmes pourrait gérer simultanément la résolution de l'incident et du problème. »

L'incident défini comme un événement permet d'en lire et d'en souligner l'étrangeté, qui va même jusqu'à être à l'origine de dysfonctions dans un processus ou système. Cette perturbation – à l'œuvre dans *R.A.M.* – est salutaire, elle déränge l'ordre établi, et dans son atteinte, ouvre au lecteur le dépassement de la générativité et de sa fascination. L'incident de *R.A.M.* prend la forme d'une dyslexie bienheureuse, elle apporte tout à coup un éclairage presque littéral sur le titre de l'ouvrage de Lewis Carroll. Nous, lecteurs, sommes passés *de l'autre côté du miroir*, où tout est à l'envers : « D'abord, il y a la pièce que tu peux voir dans le Miroir... Elle est exactement pareille à notre

¹³³ C'est également ce que soulignait Jean-Pierre Balpe lorsqu'il clôturait sa conférence de 1996 [*ibid.*] « Une littérature inadmissible » dans ces termes : « Faire de chaque lecture un événement... Un événement, une littérature spectacle, une littérature de la performance, une littérature performante, une littérature générative. Faire émerger du sens de la stochastique des contextes : de chaque lecture faire une mise en scène interactive du processus créatif. Lire les textes comme le monde. »

¹³⁴ Grand dictionnaire terminologique de la langue française : <http://www.granddictionnaire.com>

salon, mais les choses sont en sens inverse. Je veux la voir tout entière quand je grimpe sur une chaise... tout entière, sauf la partie qui est juste derrière la cheminée. Oh ! je meurs d'envie de la voir ! Je voudrais tant savoir s'ils font du feu en hiver vois-tu, on n'est jamais fixé à ce sujet, sauf quand notre feu se met à fumer, car, alors, la fumée monte aussi dans cette pièce-là... ; mais peut-être qu'ils font semblant, pour qu'on s'imagine qu'ils allument du feu... Tiens, tu vois, les livres ressemblent pas mal à nos livres, mais les mots sont à l'envers ; je le sais bien parce que j'ai tenu une fois un de nos livres devant le miroir, et, quand on fait ça, ils tiennent aussi un livre dans l'autre pièce. »¹³⁵

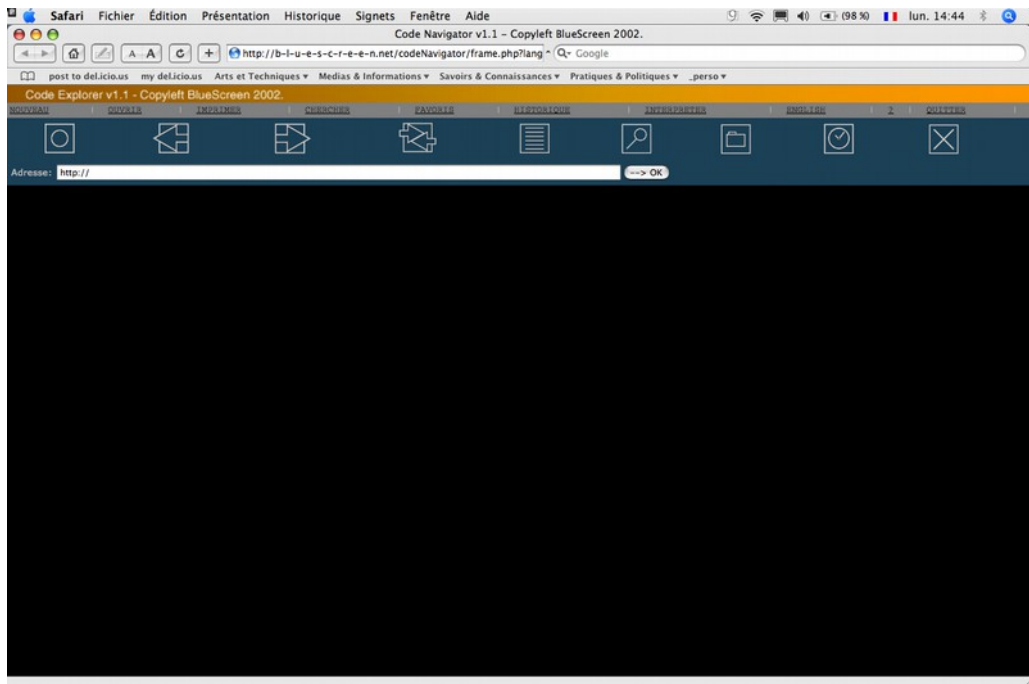
3.3. Code Navigator¹³⁶, Bluescreen, 2002

L'internaute qui souhaite faire l'expérience de la pièce de Bluescreen *Code Navigator* pourra avoir l'impression de se retrouver... dans un navigateur web. Le trouble arrivera sans doute rapidement lorsqu'il se souviendra qu'il a *déjà* ouvert un navigateur web – Mozilla, Explorer ou Safari, Opera, Shiira ou Konqueror - où il a *déjà* saisi l'URL, celle de Code Navigator... C'est que *Code Navigator* est un navigateur web, accessible sur le web depuis un navigateur web.

Ce statut si singulier s'explique toutefois par sa particularité. *Code Navigator*, comme son nom l'indique est un navigateur de code à la différence de tous les navigateurs habituels et déjà cités plus haut, qui eux sont des navigateurs web transformant du code en mises en pages web ordonnées. *CodeNavigator* fait exactement le contraire des autres navigateurs.

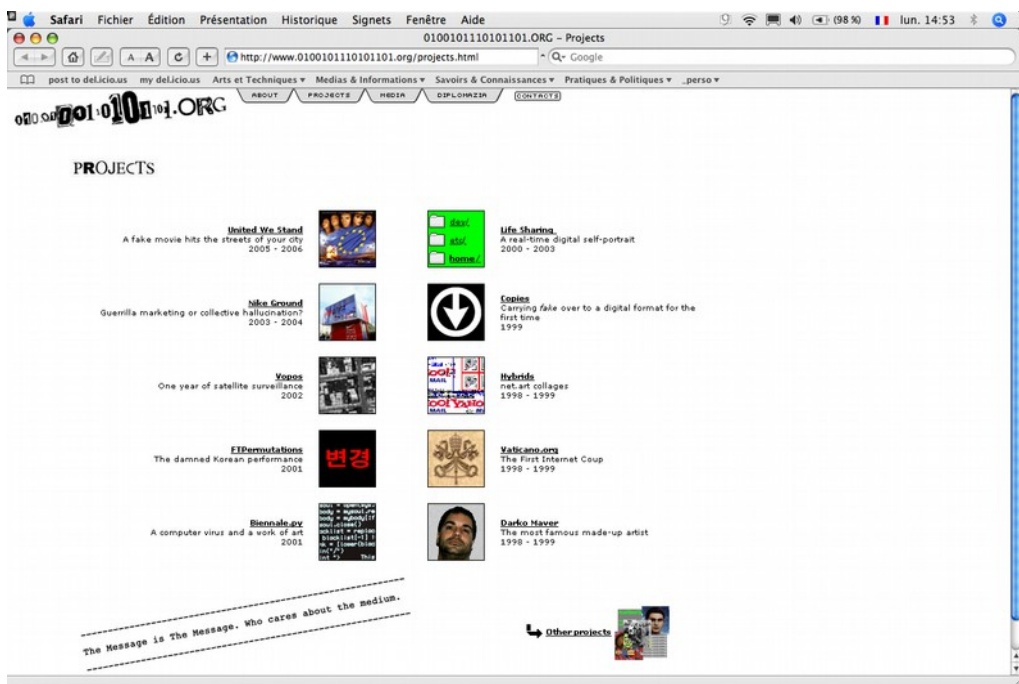
¹³⁵ Carroll Lewis, *De l'autre côté du miroir*, 1872, Editions électronique en français <http://www.ebooksgratuits.com/> pour l'édition citée, p. 7. Ce passage est également cité dans la notice de R.A.M par Julie Morel.

¹³⁶ Production : Bluescreen. Date de création : 2002. Tech. utilisée : html/php/mysql. Taille écran : adaptable selon la résolution. Localisation : <http://b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/codeNavigator>

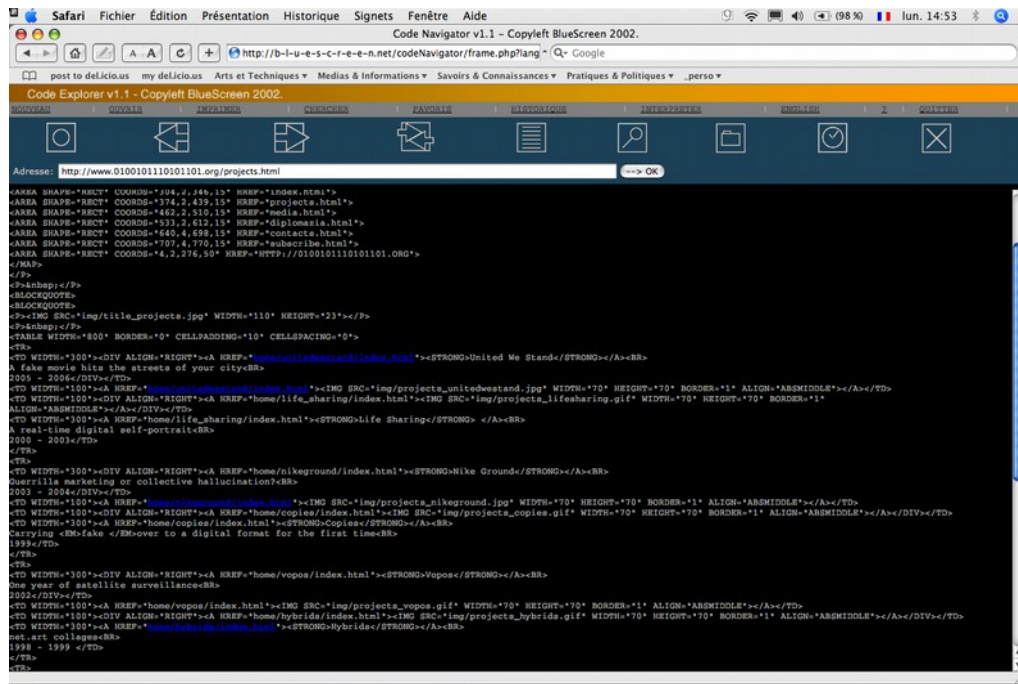


- **capture du navigateur Safari à l'intérieur duquel est ouvert Code Navigator.**

Ainsi le site ci-dessous, accessible depuis les bookmarks (signets) de *Code Navigator* s'affiche-t-il ainsi en mode « normal », par la plupart des navigateurs webs usuels.



Alors que sa version « pur code », telle que CodeNavigator la dévoile, ressemble à ceci :



Il s'agit de la même adresse, de la même URL, du même site. Nous comprenons ici le travail que réalise un navigateur web : il interprète du code pour présenter des médias mis en forme au lecteur. En réalisant l'effet contraire *Code Navigator* ne réalise pas simplement une pirouette, il met à nu la dimension langagière qui préside aux systèmes informatiques des réseaux.

Si nous voyons des images, des pages composées avec soins, organisées et hiérarchisées, que ces images sont parfaitement ajustées entre elles, que la typographie est réglée en taille et en couleurs de manière si équilibrée avec un environnement donné, c'est que tous ces éléments y sont décrits dans un texte qu'on appelle du code et dans un entrelacement de langages (php, html, css, javascript, etc.). Ce code ne nous est pas accessible, sauf, et c'est là l'héritage d'un temps devenu ancien, si l'on décide d'afficher le code source, par la commande disponible sur tous les navigateurs web.

Détournements d'usage ou le code exhibé

Un navigateur web est un logiciel fonctionnel qui transforme un langage de structuration des informations appelé HTML (hypertext markup langage) en pages visibles contenant des images, des textes, des liens cliquables, des formulaires, et autres médias mis en formes. *Code Navigator* s'inscrit dans une approche de déconstruction, mais peut-être plus encore de jeu de décodages-codages et d'exhibition.

D'autres artistes ont exploré cette piste du détournement de logiciel, le célèbre *Shredder*¹³⁷ de Mark Napier (1998) par exemple ressemble à un navigateur

web « à l'envers ». Vous y entrez une URL et vous voyez une composition graphique à base de code (celui du site dont vous avez saisi l'URL) et d'images, ce que s'interdit *Bluescreen* qui reste dans une logique stricte d'affichage de ce qui compose les pages web : le code pur. *Shredder* consiste donc plus en un détournement de navigateur mettant en scène le code, qui n'est que l'un des multiples éléments plastiques pour composer les écrans envisagés comme des tableaux.

Plus récemment Andy Beck a réalisé *BoxPlorer*¹³⁸, pseudo navigateur qui ne conserve des mises en pages des sites web explorés, que des carrés et rectangles (zones de tableaux et frames) et des couleurs issues des pages consultées, retirant les données images et textes. Ses productions sont alors une interprétation du code, un peu à la manière de Mark Napier, à cette différence toutefois qu'ici la production finale est plus résolument tournée vers des visuels à la manière des toiles les plus connues de Mondrian¹³⁹ dans sa période dite « moderne », commencée en 1920 et caractérisée par l'emploi de lignes horizontales et verticales créant des surfaces (blanches ou colorées) résultant de leur croisements.

Cette façon de faire du détournement a représenté une part importante de l'activité du net-art, elle a même été appelée "medium is message" par la critique Annick Bureau dans sa typologie du net-art¹⁴⁰, empruntant la célèbre phrase du théoricien américain Marshall Mac Luhan. Dans cette lignée, quelques autres ont exploré les dimensions langagières et plastiques d'une exhibition du code. On y trouve l'incontournable collectif Jodi¹⁴¹ dans la quasi totalité de ses travaux, mais aussi et d'une façon non moins intéressante le collectif britannique *Signwave.co.uk*¹⁴² avec *A portrait of Netochka Netzvanova* (2001) qui scanne le disque dur sur lequel le programme réside et génère un flux rapide d'affichage aléatoire de toute image qui s'y trouve.

Tous ces travaux partagent en commun l'idée selon laquelle le code est une donnée cachée dans l'usage consacré et habituel. Le retournement ou *l'apocalypse*¹⁴³ réalisée par ces travaux est la recherche d'une mise à nu, de renversement du décor de l'habillage pour voir les coulisses et sa machinerie.

BlueScreen travaille sous environnement Linux et n'utilise que des langages sous licence GPL issus du libre. Son engagement dans ce sens est total, tous

¹³⁸ <http://artcontext.org/art/02/box/>

¹³⁹ http://fr.wikipedia.org/wiki/Piet_Mondrian

¹⁴⁰ Olats : <http://www.olats.org/reperes/online/nouveauxmedias.shtml>

¹⁴¹ <http://404.jodi.org> - depuis 1997 ou <http://oss.jodi.org/os.html>

¹⁴² <http://www.signwave.co.uk/go/products/portrait>

¹⁴³ étymologiquement « révéler ce qui était caché »

ses travaux sont écrits dans des langages ouverts et conformes aux standards W3C, utilisant des bibliothèques comportementales écrites au fil des projets aussi bien pour gérer des bases de données que pour animer des dessins vectoriels ou transformer des images photographiques. L'internaute n'aura donc besoin d'aucun plug-in commercial pour lire ses travaux. Mais les effets de ces choix radicaux les plus intéressants tiennent sans doute justement au fait qu'il travaille directement le code, en l'écrivant dans des éditeurs texte, et non en manipulant les menus des logiciels pour le web. Ce qui fait sens dans son travail, c'est un travail artistique commencé et opérant *depuis* le code, envisagé comme un média à part entière et non comme une contingence technique pour réaliser un projet situé dans le champ de l'art.

Je navigue, tu surf, il explore...

L'activité qui consiste à cliquer de liens en liens pour se déplacer dans des ensembles de données interconnectées a été appelée *navigation*, ce terme maritime en confirme un autre, le *surf*. De liens en liens, l'internaute zappe, *glisse*, dans un élément - le cyberspace - longtemps assimilé à un milieu aquatique.

On trouve encore aujourd'hui le célèbre et déjà ancien navigateur web¹⁴⁴ *Navigator*¹⁴⁵ (Netscape). L'icône de *Safari*¹⁴⁶, navigateur de l'OSX d'Apple est une boussole, même si son nom emprunte plutôt à la métaphore terrestre, il se trouve à la croisée de deux métaphores, maritimes et terrestres.

On trouve dans cette deuxième famille, un patchwork ou mosaïque (*Mosaic*)¹⁴⁷ d'éléments. Des animaux étonnants qui arpentent avec une libre insolence ces data-territoires, ainsi ce bouillant *FireFox*¹⁴⁸ (Renard de feu) lointain cousin du *Lynx*¹⁴⁹ (espèce en voie de naturalisation), ou le terrible *Mozilla*¹⁵⁰ (dont l'icône représente un Tyrannosaurus Rex), parcourant en tous sens une terre à *Explorer*¹⁵¹ (Microsoft) ou un espace à conquérir (*Konqueror*¹⁵² de KDE). Ces contrées sauvagement conquises sont heureusement irriguées par quelques rivières dans lesquelles on trouve les rapides et élégants *Shiira*¹⁵³ (poisson

¹⁴⁴ http://fr.wikipedia.org/wiki/Navigateur_Web

¹⁴⁵ <http://www.netscape.fr/>

¹⁴⁶ <http://www.apple.com/macosx/features/safari/>

¹⁴⁷ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Mosaic>

¹⁴⁸ <http://www.mozilla.com/firefox/>

¹⁴⁹ <http://lynx.browser.org/>

¹⁵⁰ <http://www.mozilla.org/products/mozilla1.x/>

¹⁵¹ <http://www.microsoft.com/windows/ie>

¹⁵² <http://www.konqueror.org/>

¹⁵³ <http://hmdt-web.net/shiira/en>

japonais), et sur lesquelles une embarcation peut toujours se laisser dériver (*Navigator*). Sur ses rives, les clients d'un *Safari* (Apple) écoutent un *Opéra*¹⁵⁴ en donnant des baies au *KMeleon*¹⁵⁵ sous l'œil amusé des *SeaMonkey*¹⁵⁶ plus sauvages, qui observent la scène à bonne distance.

Ce monde, décrit ici en forçant légèrement le trait de la mise en scène, est en même temps celui promis par l'imaginaire construit de toute pièce par les équipes de marketing des sociétés commerciales ou par les collectifs de développeurs ayant écrit sous licence GPL un navigateur web indépendant. L'examen de l'évolution de l'usage des navigateurs web laisse voir une courbe régulièrement ascendante – situation en 2007 – pour le navigateur indépendant *FireFox* ($\pm 26\%$ d'usage) alors que MS Explorer, en intégrant son navigateur à l'OS Microsoft prend la part conséquente ($\pm 64\%$) et progresse toujours, les autres navigateurs se partageant les restes ($\pm 10\%$).

Ce que disent ces chiffres avant tout, l'état de fait d'une situation de domination - numérique - d'un système d'exploitation (MS Windows) qui véhicule également avec lui une façon de voir le monde. L'utilisateur évoluant sur une autre plate-forme (Linux, Unix, OS9, OSX) aura sans doute remarqué le nombre important de sites, de cd-rom, de téléphones portables, de PDA, périphériques ou d'applications se comportant comme s'il n'existait que la plate-forme MS-Windows. Ce rapport de domination existe également à un niveau linguistique sur le web, même si l'Unicode et les sites dynamiques facilitent beaucoup le multilinguisme multiculturel. Ce rapport de domination existe à un niveau économique et politique avec l'économie de marché maintenant globalisée¹⁵⁷, il est donc cohérent de le voir à l'œuvre sur le web également. Est-ce pour conjurer cette fatalité que l'artiste BlueScreen a choisi ce pseudo ? *BlueScreen* vient en fait de BSoD¹⁵⁸, pour Blue Screen of Death, nom donné à l'écran bleu de dernières instructions à l'opérateur lors d'un blocage système sévère sous Windows.

Les noms et icônes de nos navigateurs web préférés mis en scène dans cette petite fiction prennent tout à coup une signification bien politique. L'activité « *to browse* » issue du terme « *browser* », indique selon le dictionnaire *Collins*¹⁵⁹ la flânerie, le feuillettement, et même l'activité de paître, et non la

¹⁵⁴ <http://www.opera.com/>

¹⁵⁵ <http://www.framasoft.net/article1008.html>

¹⁵⁶ <http://www.framasoft.net/article1006.html>

¹⁵⁷ Ce terme issu du mot anglais « globalization » désigne « l'extension supposée du raisonnement économique à toutes les activités humaines ». Source : encyclopédie Wikipedia

¹⁵⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Blue_screen_of_death

¹⁵⁹ <http://lexibase-online.reverso.net>

conquête de territoires (pour les entreprises) et la survie des animaux (pour le libre).

La flânerie nous conduit à la rêverie, le feuillettement à l'effeuillage, la pâture à une nourriture fraîche et facile d'accès. L'ensemble descriptif évoque une activité déambulatoire, lente et plaisante. La flânerie nous amène aussi au flâneur, celui de Walter Benjamin¹⁶⁰, qui cite celui de Charles Baudelaire et que reprends dans notre monde contemporain, Michel de Certeau se faisant voyeur du haut du World Trade Center à New-York¹⁶¹.

Le browser est aussi la fenêtre, celle d'où l'on regarde le *worldwide web* s'agiter et frémir, celle où l'on s'évade, glissant sur des mots bleus, passant d'un texte l'autre dans un flux qui n'a que peu à voir avec la lecture, ou alors une lecture débarrassée de toute révérence. Génération zapping ? Ou lecture affranchie qui s'autorise de ne retenir d'un texte que le mot bleu sur lequel son lecteur a cliqué ? Michel de Certeau parle d'un ami habitant Sèvres¹⁶², et qui *écrit* une phrase en se *rendant* chez sa mère. Il écrit cette phrase par les noms des stations de métros traversées, le nom des rues empruntées. C'est un *lecteur-écrivain*, entendons par là un lecteur qui transforme sa lecture en acte d'écriture. Il pratique la lecture zappante du web avant l'heure, sans browser. Génération créative ? Sa lecture est un acte piétonnier pour De Certeau, noématique et manuel pour l'internaute. Le lecteur crée l'espace de sa lecture en lisant ou plutôt devrait-on dire : la lecture hypertextuelle crée l'espace d'un texte, tissu de fibres composant un plan. X,Y,Z sont les vecteurs de déplacement d'une pensée glissant dans le browser web, émiettant les ingrédients d'une fiction possible. On fait une fiction avec des ingrédients, personnages, prénoms, actions, objets, lieux, vêtements, sentiments, événements, tensions, comportements, et bien sûr avec des espaces temps diversement malmenés. Et c'est d'une certaine façon le pari de *Code Navigator* que de mettre en place les conditions du lâcher prise nécessaire à l'élaboration par le lecteur d'une improbable fiction.

Comme l'ami de De Certeau, l'internaute surfant depuis les signets proposés dans *Code Navigator* saute de liens en liens, chaque page est une page écran, comparable à la précédente et à la suivante, indifférenciée, puisque débarrassée de son signifiant graphique, de sa singularité visuelle. Fond noir, le texte-code blanc, les liens en bleu. BlueScreen a dans son travail renoncé à introduire un quelconque mélange d'image et de code, comme l'a fait M.

¹⁶⁰ Benjamin Walter, *Paris capitale du XIXe siècle*, « exposé » de 1939 – écrit directement en français par W. Benjamin – in *Das Passagen-Werk* (le livre des *Passages*), Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1982, pages 60 à 77.

¹⁶¹ op. cit. De Certeau Michel, *L'invention du quotidien*, 1. arts de faire, et spécialement le chapitre VII, *Marches dans la ville*, Ed. Gallimard, Paris, 1990

¹⁶² Ibid., p.157

Napier dans Schredder. Il n'affiche que le code des pages web parcourues, mais les liens y sont toutefois cliquables, alors qu'ils ne le sont pas lorsqu'on affiche le code source depuis la fonction « voir le code source » des navigateurs.

Les liens deviennent dans Code Navigator ces vecteurs, ces embrayeurs fictionnels, qui en eux-même peuvent être signifiants, ainsi le lien : <http://euclid.info/index.php?2005/11/16/182-appel-defendons-nos-droits-et-libertes> contient-il une phrase déclarative, potentiel embryon d'une fiction à naître.

D'autres liens contiennent eux-mêmes des codes qui semblent impénétrables : [mailto:stephanie@boisset.de](#) même si l'on parvient à décrypter un prénom et un nom...

Ce qui se constitue comme un jeu de brouillage dans *Code Explorer*, codage-décodage, joue et déjoue les langages. En choisissant d'exhiber la face cachée des navigateurs web, BlueScreen retourne l'opacité des codes en poésie ; laissant apparaître dans quelques rares interstices, des éléments linguistiques connus, bribes pour une fiction à naître. Cet envers du web, revers d'un tissu infiniment complexe, pli informe mais informé, strié et ondulante, se laisse décrypter. On peut y lire des structures de langage JavaScript, extrait :

```
[ var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length; i++) ], des séquences opératoires désactivées dans leur revers, des méta-tags ou marqueurs de description [extrait : Stephanie Boisset, art contemporain, internet, netart, artiste, photographie, esthétique, concept, journal intime, écriture, identité, Identität, fiction, blabla, tragédie, correspondances, Ampelmannchen, Ampelmannchen, Kinstler, Fotografie, Puppenchen, moi, déterritorialisation, fragmentation, schizophrénie, exhibition], ou encore du code CGI compilé, extrait :
```

```
[ Đô×ÏÇ*_ë|Yæ7 Ǿ~Âîä¼_o^Ô**È+@~à~ã:µè_f³+"Ak''Mo_G{ä×;gÓ"+óò^^ž_nw  _kÐt£_oİž}+@Üqíi/òWÉ×=+¼Ðvyy_üië_"IÖ-İD_ı¼9r%5Ó,óøèİfòí¿?_±oÑš-Ÿ2~ù%@i8À_×ÓÑ-[ :-½_ž_~ŠâR`K]={iİS<>óõ|İÿ39~Ð)ÈN ].
```

Ce code obscur qui nous est donné à voir, nous retourne notre condition d'humains et notre incapacité à *comprendre* ces lignes abstraites, et ce faisant, nous invite à *shifter*, à rêver, c'est-à-dire à halluciner ces tranches de réalité comme autant d'incitations à l'imaginaire.

Le flâneur Benjaminien dit par la voix de Baudelaire : « Tout pour moi devient allégorie ». Selon le philosophe, « le flâneur fait figure d'éclaireur sur le marché. » c'est même en cette qualité qu'il est « en même temps l'explorateur

de la foule ». Selon lui, la vitrine du grand magasin a su mettre la flânerie au service de son chiffre d'affaire.

C'est bien la même question qui hante aujourd'hui les patrons des innombrables *net* boutiques virtuelles¹⁶³ : attirer le chaland, ausculter ses habitudes, l'appâter, le capter, le faire entrer, le faire acheter. Il remplit un formulaire, nom prénom âge et qualités, un logiciel sur serveur calcule son profil, puisque chaque individu capté est nécessairement l'occurrence d'un certain type... « L'individu qui est ainsi présenté dans sa multiplication comme toujours le même témoigne de l'angoisse du citoyen à ne plus pouvoir, malgré la mise en œuvre de ses singularités les plus excentriques, rompre le cercle magique du type. »¹⁶⁴

Le flâneur possède ainsi à la fois cette liberté de mouvement dans la foule, et en même temps fait l'objet d'un repérage depuis lequel toute singularité semble vaine. Ici c'est De Certeau que nous recroisons, et pour qui le flâneur est devenu quarante ans plus tard et du haut du symbole du temple américain du capitalisme mondial, un *voyeur* et un *marcheur*. Décomposant ces deux figures, Michel de Certeau met l'accent sur la pulsion scopique, devenue un fondamental de notre culture contemporaine. « A quelle érotique du savoir se rattache l'extase de lire un pareil cosmos ? D'en jouir violemment, je me demande où s'origine le plaisir de « voir l'ensemble », de surplomber, de totaliser le plus démesuré des textes humains. »¹⁶⁵ et plus loin encore « Exaltation d'une pulsion scopique et gnostique. N'être que ce point voyant, c'est la fiction du savoir. »¹⁶⁶

Quand au marcheur, c'est d'en bas qu'il opère. C'est « à partir des seuils où cesse la visibilité, que vivent les pratiquants ordinaires de la ville. Forme élémentaire de cette expérience, ils sont des marcheurs, *Wandersmänner*, dont le corps obéit aux pleins et aux déliés d'un « texte » urbain qu'ils écrivent sans pouvoir le lire. Ces praticiens jouent des espaces qui ne se voient pas ; ils en ont une connaissance aussi aveugle que dans le corps à corps amoureux. »¹⁶⁷

¹⁶³ « Internet est devenu un outil de surveillance et de contrôle inégalé. Sa dynamique économique est l'analyse et la prédiction de tendances : anticiper ce que vous pensez à tout instant pour être en mesure de vous vendre ce qui vous comblera. » extrait de la notice de la pièce « Human Browser » de Christophe Bruno.
Source : <http://www.iterature.com/human-browser/fr/index.php>

¹⁶⁴ Op. cit. Benjamin Walter, *Paris capitale du XIXe siècle*, section « Baudelaire et les rues de Paris »

¹⁶⁵ Op. cit. De Certeau Michel, *L'invention du quotidien*, p. 140

¹⁶⁶ Ibid. p. 140

¹⁶⁷ Ibid. p. 140

Le voyeur-marcheur de Michel De Certeau semble bien proche de l'internaute en situation de quête, saisissant chaque pré-texte pour en faire un texte¹⁶⁸, le sien. Saisissant chaque lien pour s'en défaire : sa liberté est la condition même de sa pulsion scopique. S'il veut voir, il lui faut saisir un champ très large, il lui faut un point de vue, un recul, un ailleurs d'où regarder. Et s'il veut arpenter, il lui faut aussi être comme le *streeter* en *rollers* dans le flux de la foule, anticipant les déplacements, se saisissant des irrégularités de la foule pour optimiser la vitesse de ses déplacements. Mouvement, lecture, trace, vrille, irrptions, évitements, c'est le flux qu'il lui faut capter, c'est sur lui que toute appropriation des signes sera possible.

L'internaute ne devient pas sémionaute dans une position seulement noématique. C'est peut-être là la grande différence avec la lecture livresque. Le sémionaute se réalise dans l'exercice conjoint d'une pulsion domestiquée et d'un faire réalisé, bref, des fondements d'une praxis. Et c'est probablement un tel renversement que Code Navigator opère sur l'internaute, en faisant de lui un chasseur de signes, à l'affût dans la grande forêt de signes cybernoématique.

¹⁶⁸ Voir la pièce *Epiphanies* de Christophe Bruno, qui s'inspire du texte de Joyce.
Source : <http://www.iterature.com/epiphanies/>

4. 3 - JOUER / DÉJOUER LES PRÉSENCES

Cette catégorie pourrait trouver quelques fondements dans une approche déjà thématisée par Fred Forest dans son « **Manifeste pour une esthétique de la communication** »¹⁶⁹. Extrait : “L’Esthétique de la Communication n’est pas une théorie philosophique du Beau, n’est pas une phénoménologie ou une psychologie expérimentale des perceptions, et encore moins un discours universitaire sur les Arts... Plus modestement, elle revendique le projet d’appréhender ce qui constitue pour une société donnée (la nôtre) à un moment donné de sa propre histoire, le monde qui lui est sensible. [.....] Pour comprendre ce qui nous est sensible aujourd’hui, une esthétique de tradition uniquement philosophique ne suffit plus. Il faut procéder à un élargissement du champ. Il faut faire sauter les verrous universitaires, ses spécialisations, ses cloisonnements. L’Esthétique de la Communication telle que nous en esquissons les principes, ici, s’efforce d’intégrer des données relevant de la philosophie mais également des sciences humaines, des sciences exactes et de tout ce qui serait susceptible, sciences ou non, d’apporter une connaissance à son objet qui est le sensible. Nous vivons aujourd’hui dans un monde où tout est intimement imbriqué, un monde dans lequel les phénomènes biologiques, psychologiques, sociaux et environnementaux sont interdépendants. Pour tenter de toucher à la " sphère " du sensible, il faut mettre en œuvre une approche systémique. L’optique discursive d’hier est incapable de nous satisfaire. Ce qui se joue à l’heure actuelle, même si nous ne le percevons pas toujours, c’est le renouvellement de notre concept de Réalité. A travers une modification progressive de nos systèmes de valeurs, de nos systèmes de pensées, de nos perceptions, nous passons sensiblement d’une vision mécaniste de la réalité à une conception holistique. Le monde de la communication, la structure en maillage des réseaux, des notions d’interactivité qui lui sont propres, nous introduisent dans d’autres types de schèmes mentaux.”

Ces « autres types de schèmes mentaux » évoqués par Fred Forest trouvent bien des échos, et si les termes changent selon les théoriciens, il est un espace qui semble s’ouvrir. Quelque chose de l’ordre d’une esthétique de la relation semble se dessiner, à travers des dispositifs tels ceux d’Annie Abrahams, Nicolas Frespech ou du collectif Ramo Nash bien sûr, mais nous en trouvons également la trace dans les pratiques de l’art contemporain ainsi que l’a montré Nicolas Bourriaud dans son Esthétique relationnelle¹⁷⁰.

¹⁶⁹ Forest Fred, Manifeste pour une esthétique de la communication – 1984 - http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

¹⁷⁰ opcit. Bourriaud Nicolas, Esthétique relationnelle

L'artiste et théoricien Jean-Louis Boissier a co-créé en 1998 le CIREN, issu des laboratoires *Esthétique de l'interactivité* et *Paragraphe* de l'Université Paris8. Cette esthétique de l'interactivité avait déjà, en février 1995, été située historiquement lors d'un séminaire¹⁷¹ d'Isabelle Rieusset Lemarié à l'Université Paris 7 - Denis Diderot. Avec son livre *La relation comme forme*¹⁷², J.L. Boissier devait reprendre sous une forme plus précise les enjeux de la forme relationnelle comme le terrain des enjeux des arts numériques.

Tout récemment, André Rouillé avec *Esthétique des flux*¹⁷³, inscrivait lui aussi sa vision des changements en cours en mettant l'accent cette fois sur le flux, c'est-à-dire sur la circulation d'information continue que délivrent les médias connectés. Extraits :

« Les affrontements souvent très violents entre différentes orthodoxies esthétiques modernes auront sans doute été les derniers grands moments d'une esthétique des choses, avant que ne s'affirme (sans évidemment la remplacer) un nouveau régime esthétique que l'on pourrait qualifier d'esthétique des flux.

Les esthétiques des flux ont pour trait général d'ouvrir les frontières entre les œuvres et le monde, en faisant entrer le monde et la vie dans l'art plutôt qu'en tentant d'abolir l'art dans la vie — comme l'exprimait par exemple la fameuse formule de Robert Filliou: «L'art, c'est tout ce qui rend la vie plus intéressante que l'art».

[...] A la différence de l'objet fini, achevé et inerte, devant lequel on est convié à se tenir et à observer, l'œuvre est ici une relation qui s'établit entre les spectateurs-acteurs : «Ce n'est pas ce que vous voyez qui est important, mais ce qui se passe entre les gens». L'événement, le processus, l'interaction sociale, l'échange, prévalent sur l'objet.

En fait, les œuvres deviennent des dispositifs de passage, de rencontre, de circulation, aménagés dans les lieux mêmes de l'art. L'esthétique des flux est une esthétique de circulations tous azimuts entre le monde et l'art. “[...]

« L'esthétique des flux est celle d'un art sans frontières ni repères fixes, sans lois ni directions stables, sans maîtres ni références fédérateurs, sans stabilité ni pérennité. C'est l'esthétique d'un art où tout circule toujours de plus en plus vite, de plus en plus loin et de plus en plus haut, mais aussi où tout passe : les œuvres, les artistes, les foires, les collectionneurs, les formes,

¹⁷¹ Rieusset Lemarié Isabelle, *Esthétique de l'interactivité – approche historique – Séminaire Ecrit Image Oral et Nouvelles Technologies*, année 94-95 - <http://www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/crendus/cr9495/05isarie.htm>

¹⁷² Boissier Jen-Louis, *La relation comme forme* - Ed. Mamco Genève, 2004

¹⁷³ Rouillé André avec *Esthétique des flux*, éditorial du N°9 de la revue en ligne Paris-Art-Com, 2005

les prix. C'est l'esthétique de l'art d'aujourd'hui pour le monde d'aujourd'hui. »

4.1. Séparation¹⁷⁴, Annie Abrahams, 2001

L'adresse web du dispositif est un sous dossier du site de l'artiste [bram.org] qui porte le nom de *Séparations*. Le dispositif charge une page sur fond blanc, contenant deux imageries graphiques noir et blanc de l'artiste, bouche ouverte, et d'un court texte disponible en anglais et français, qui situe l'origine du travail et en dévoile jusqu'à la chute :

« A l'origine un texte écrit pendant un séjour à l'hôpital en 2001. Le visiteur est contraint de suivre les exercices implémentés. Ces exercices sont basés sur les exercices du logiciel workpace, un outil de pause qui aide à la convalescence et la prévention du TMS, troubles musculo squelettiques ou RSI en anglais.

Tous les travailleurs sur ordinateur ont tendance à oublier leur corps devant la machine et risquent ainsi d'être victime du tms un jour. Les visiteurs de "separation/séparation" sont contraints à cliquer lentement (comme une personne en convalescence du tms) pour voir apparaître les mots d'un texte un par un. De temps à temps un exercice est proposée, pendant laquelle toute interaction avec l'ordinateur devient impossible. Le texte semble traiter d'une séparation douloureuse entre des êtres humains. Les deux dernières lignes révèlent qu'il s'agit d'une séparation entre un être humain et un ordinateur. »

Un lien de retour vers le site de l'artiste est prévu [being human], ainsi que des informations complémentaires vers un article portant sur les TMS (troubles musculo squelettiques) et vers l'article du critique Ruth Catlow de la revue en ligne Furtherfield.org¹⁷⁵.

Le lien qui active le dispositif en lui-même est lancé. Une fenêtre en pop-up¹⁷⁶ s'ouvre, sur fond crème. Une animation de chargement s'exécute, si vite qu'elle est à peine identifiable (en haut débit), et laisse une fenêtre vide de tout média.

Un clic de test sur le fond de page permet de convoquer le dispositif. Un texte se dévoile alors à chaque clic. Sa typographie, une monospace de type machine en corps 12 gras donne à penser qu'il s'agit là du texte principal mis en scène et non d'un texte informatif.

« Pauvre être tout seul incapable de différencier entre... ».

¹⁷⁴ Co-production : Annie Abrahams et Panoplie.org (William Pesey). Date de création : 2001. Tech. utilisée : html/flash. Taille écran : pop-up de 600x600 (en moyenne). Localisation : <http://www.bram.org/separation/index.htm>

¹⁷⁵ http://www.furtherfield.org/displayreview.php?review_id=32

¹⁷⁶ Se dit d'une nouvelle fenêtre s'ouvrant, en superposition, par dessus la fenêtre courante, le plus souvent d'une taille plus petite.

Tout à coup un message apparaît, recouvrant le texte à lire, enjoignant le lecteur à revoir son attitude : il clique trop vite, trop fort, n'est pas bien positionné, pose son regard trop haut, ne respire pas librement...

**Vous n'avez pas la bonne attitude devant
l'ordinateur :**

- Soit vous cliquez trop vite,
- ou vous cliquez trop fort,
- ou vos yeux ne sont pas à la hauteur du bord supérieur de l'écran
- ou vos muscles sont trop tendus

La page se recharge donc depuis le début, vide. Une série de clics plus lents, plus retenus, permet au lecteur de lire complètement le texte et de parvenir jusqu'au premier exercice proposé. L'énoncé de celui-ci s'affiche dans une image contenant une barre de (dé)chargement, comptant à rebours le temps durant lequel l'exercice est conseillé. Un visage de femme, portrait entre photographie et illustration au noir se découpe. Il s'agit ici de montrer sa douleur et pour se faire, d'ouvrir la bouche très grand et de lever les yeux au ciel, plusieurs fois consécutives en tenant la pause 5 secondes.

Montrer la douleur

En haussant les sourcils plus haut que possible, ouvrez la bouche et les lèvres aussi loin que possible. Gardez la position 5 sec. Faites plusieurs fois.



Puis le texte, accessible par une autre série de clic mesurés se poursuit jusqu'aux autres étapes : *hausser les épaules*, *la bonne attitude*, puis *se reposer*, *se caresser le dos*, *prendre courage*, et enfin *s'en remettre au ciel*.

On l'aura compris, les exercices proposés dans ce dispositif visent la décontraction, cherchent la prise de conscience par le lecteur du fait qu'il a un corps, (trop) tendu devant l'écran. Un peu à la manière des parcours santé qui fleurissent dans les bois jouxtant nos villes embrumées, et qui nous proposent une série de mouvements corporels, nés de nos représentations culturelles de la détente...

Séparations nous invite, et même nous dirige vers une prise de conscience : nous avons un corps, même si nous l'oublions devant la machine. Ce travail paraît ici voisin de *Sans titre*¹⁷⁷ de Géraldine Pastor-Lloret, réalisé en 2000 et où : « L'économiseur d'écran représente une sorte de méthode d'apprentissage de gymnastique à pratiquer avec son propre ordinateur. L'artiste propose ainsi 8 séances de musculation identifiées chacune par une couleur différente. L'ordinateur et ses périphériques (clavier, souris, moniteur) sont les accessoires servant à l'exécution des exercices et des mouvements proposés. Le travail est évoqué ici d'une manière littérale et non métaphorique. »



Le minimalisme formel du dispositif d'Annie Abrahams sert le propos et le renforce en le mettant au centre de l'attention, jusqu'à « s'en remettre au ciel », c'est-à-dire jusqu'à faire jouer son corps comme pour lui-même, devant la machine. Ce qui ne va pas de soi : il n'est pas aisé de parvenir à ce *lâcher prise* au point de se lever physiquement de son siège et d'entreprendre les exercices proposés par l'artiste, devant son écran, dans son bureau, sa

¹⁷⁷

Reposoirs 2000, commande publique passée auprès de 10 jeunes artistes contemporains pour la réalisation d'un économiseur d'écrans. <http://www.culture.gouv.fr:80/reposoirs2000/>

chambre ; ou *pire*, dans un lieu public d'où l'on reçoit Internet. Et si l'on y parvient, qu'on accepte le jeu et la sortie contextuelle qu'il demande, il se passe réellement quelque chose : la *séparation* promise dans le titre, et sa prise de conscience.



« Comment masser un ordinateur ? » demande Annie Abrahams dans la dernière ph(r)ase de *Séparations*. C'est que, comme le propose Ruth Catlow, ce travail là *travaille*, il *nous* travaille. Car il est n'est pas seulement le détournement d'un logiciel thérapeutique mais se présente aussi comme un cri envers la solitude du cybernaute incapable de partager son altérité avec cet artefact électronique qu'est l'ordinateur.

Annie Abrahams créé le premier parcours santé pour cybernaute esseulé et saturé (*usé, abusé, négligé*) et ce faisant, désigne l'usage intensif de l'ordinateur comme vecteur de troubles (*le TMS*). Son dispositif semble tenter de conjurer le sort, restaurant notre conscience et nous invitant au ralentissement orchestré de la fréquence des clics. Ainsi nous sortons peu à peu de l'emprise du clic, de sa vitesse, pour entrer dans les codes d'une pédagogie du corps, mais peut-être que ce que le dispositif vise ne se trouve pas encore là. Il est une force agissante dans les dispositifs d'Annie Abrahams et qui porte loin car elle vise nos *façons de faire* mêmes, cherche à les comprendre, en les mettant *en jeu*. Ce travail comme *de l'intérieur*, a un impact nécessaire sur nos représentations : elles en deviennent réflexives, sans pencher pour autant vers une introspection trop sérieuse. *Séparations* nous offre un (cyber) parcours santé, au ton frais et décalé et qui cependant n'est pas fait pour nous amuser, même s'il le fait très bien.

Prendre courage

Prendre courage : Mettez-vous debout. Enlacez vos mains derrière votre dos. Déplacez vos épaules vers l'arrière et vers le bas aussi loin que possible. Gardez cette position 10 secs, relaxez, répétez plusieurs fois.



Séparation s'inscrit dans un registre de pièces communicationnelles où la modalité essentielle est comportementale-relationnelle. Le dispositif mesure des intervalles de clics et signale des temps jugés *trop* rapprochés. Cette mesure est à la base même du travail et rend possible l'intervention de l'artiste qui met en scène sa proposition relationnelle avec l'internaute. Nous touchons avec ce registre de dispositif, peut-être plus radicalement qu'avec tout autre dispositif numérique, la nature d'art dont il s'agit.

S'en remettre au ciel

En regardant le plafond, appuyez-vous contre le dossier de votre chaise. Faites tomber vos bras à vos côtés et tournez-les jusqu'à ce que vos paumes soient en face du plafond. Sentez un stretch dans votre cage thoracique et vos épaules. Respirez profondément. Relaxez, les yeux fermés, les bras pendus et les épaules basses, dans une position normale.



Séparations n'est assurément pas une pièce *plastique* au sens usuel du terme, bien qu'elle existe graphiquement et que tout concourt à sa crédibilité sur ce plan, elle n'est pas non plus une pièce littéraire, bien que là aussi, les textes dans leur fond et leur forme participent de la crédibilité de l'ensemble. Elle vise un autre plan, qu'à vrai dire peu de pièces d'art contemporain sont à même de viser : le comportemental. Celui-ci nécessite en effet une pensée pour

le visiteur – ce que peut faire toute pièce issue de l’art contemporain – mais qui soit à même de *mettre à l’épreuve* le visiteur, le lecteur, dans sa façon d’appréhender un média, un parcours... C’est peut-être là la spécificité de l’art qu’on a dit numérique et qui un jour prochain sera peut-être l’art tout court ? Est-ce là le sens de l’histoire ? Les œuvres elles aussi se chargent de leur époque, charge émotionnelle, affective, sociale, historique, comportementale, esthétique, politique et... médiatique, ici à travers l’électronique numérique des réseaux.

La dimension introduite par cette pièce (Séparations) - et d’autres de la même auteure - est sans doute caractéristique d’un attachement à la relation. Le travail de Annie Abrahams est à ce titre singulier : un design comme par défaut, trait que l’on retrouve également comme une signature chez Nicolas Frespech, comme si pour eux, l’essentiel était invisible pour les yeux. Cet apparent « anti design » peut révéler une opposition avec l’idée d’offrir à l’internaute l’environnement immersif souvent exhibé comme une valeur en soi. Ce design que nous qualifierons de minimal, fait finalement confiance, dans son renoncement à toute séduction visuelle, au désir du lecteur et à sa capacité de saisir la proposition du dispositif.

L’enjeu de ses travaux tient tout entier dans la relation qui s’établit entre un dispositif et un internaute, le plus souvent d’ailleurs, entre un personnage et l’internaute. Le dispositif venant s’interposer comme un espace-temps de médiation entre eux.

Les travaux d’Annie Abrahams ont cette qualité rare de ne pas céder à une mode, à une tendance, à un ensemble de signes repérés d’une plastique convenue. Ils sont la plupart du temps, à la fois technologiques – reposant sur des langages et bases de données ou animations programmées – sans jamais exhiber cette caractéristique, *au travail* pourtant, mais non spectacularisée. C’est par ces jeux *a-séductifs*, qu’Annie Abraham créé les modalités d’une relation tournée vers « le renouvellement » de notre perception d’une réalité, pour paraphraser la proposition Fred Forest.

Chez elle, c’est le jeu des identités qui retient le visiteur, et le trouble de sa mise en scène, la fragilité des voix, celle des corps fatigués, la singularité des subjectivités. Ainsi dans *Painsong*¹⁷⁸, des voix de femmes, en différentes langues, nous disent dans la simultanéité d’un temps transversal et commun qui évoque une certaine universalité, la volonté d’être seule, tranquille, en paix. *Dans I only have my name*, 1999, elle organisait des sessions d’IRC (Internet Relay Chat) dans lesquels elle mesurait si on la reconnaissait, elle,

parmi d'autres internautes s'étant connectés sous un pseudo identique (anniea, annieb, anniec, annid, etc.)

Dans *Je suis une œuvre d'art*¹⁷⁹, œuvre résidente sur le site du FRAC Languedoc Roussillon, Annie Abrahams met en scène sa vision et la parole de ses lecteurs à travers leur (s) appréciation(s) de la question. Pari risqué puisqu'elle expose sa pièce, ainsi qu'elle même, à la critique libre et anonyme. Les contributions sont classées par provenance de noms de domaines, pays (.fr, .lu, .be) ou genre (.org, .com, .net). Le genre venant ici se montrer comme un autre critère, transversalement au découpage par frontières nationales. Cette pièce possède en quelque sorte son envers, avec *Je (ne) suis (pas) une œuvre d'art*¹⁸⁰, accessible à une autre adresse. Ici, c'est un texte de Bertrand Gauguet qui sert de vecteur, de propos de départ. L'internaute est invité à modifier un texte, sans cesse recomposable puisque chacun peut remplacer un mot par un autre. Si *Je suis une œuvre d'art* argumente les raisons pour lesquelles cette pièce est (ou non) une œuvre d'art, avec *Je (ne) suis (pas) une œuvre d'art* se constitue comme une œuvre contributive aux parfums de collages des écritures surréalistes. Ce brouillage apparent des deux pièces – loin de s'annuler l'une l'autre - réalise *ensemble* un propos d'art sur l'art, mettant en scène une pratique collective, un point de vue personnel, un espace argumentatif et réflexif. L'œuvre d'Annie Abrahams étant certainement dans l'espace interstitiel des deux propositions et dans l'intention qui les a fait naître.

Dans *Confrontations*¹⁸¹, elle met en scène avec Clément Charmet la conversation d'un homme et d'une femme échangeant chacun dans une langue inventée et vraisemblablement sans possibilité de se comprendre. Des images de guerre, issues du moteur de recherche *Google Images* sont affichées en contrepoint de paroles d'internautes sur l'espoir.

La notice précise que : « *Confrontation* démontre l'incapacité de définir 'la guerre' et 'l'espoir' comme termes opposés, mais les fait apparaître plutôt comme des forces conduisant notre vie de tous les jours. Nous retrouvons de l'espoir parmi les images sur la guerre et la guerre parmi les phrases sur l'espoir. »

Ici aussi, on pourrait dire qu'au sein du même dispositif, c'est le questionnement de la simple opposition OUI-NON qui opère. Ce refus de la dichotomie (Art / Non-Art) déjà présent dans le dyptique *Je (ne) suis (pas) une œuvre d'art*, se déplace vers la relation équivoque (Guerre / Espoir) qui

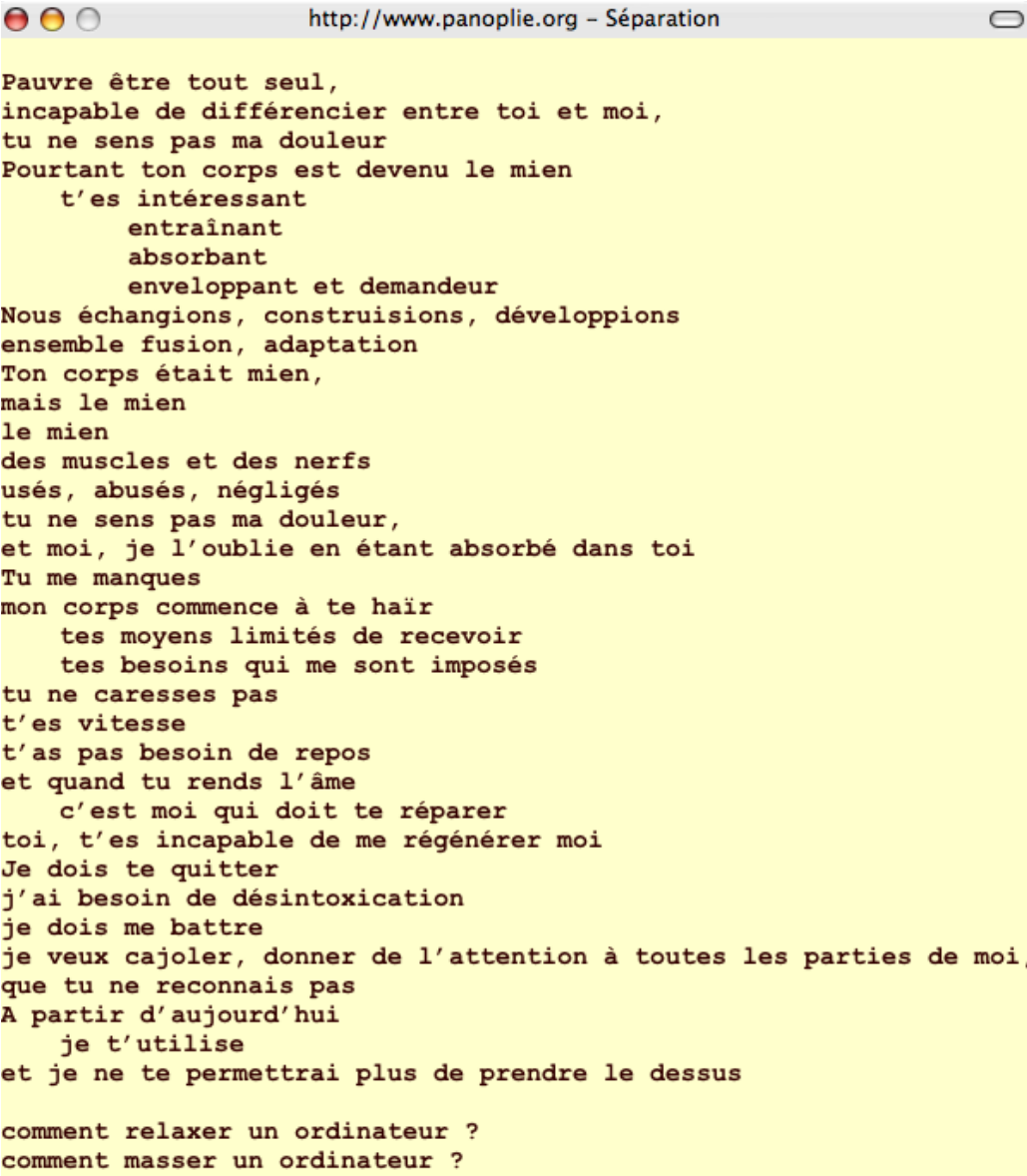
¹⁷⁹ <http://www.fracr.org/~abrahams/perl/jesuisunœuvred'art.pl>

¹⁸⁰ <http://www.fracr.org/~abrahams/perl/artf.pl>

¹⁸¹ <http://www.bram.org/confront/indexfr.htm>

devient alors plus complexe, et ce faisant, dépasse le point de vue idéologique du bien-pensant et du consensus.

Nous avons fait ce détour vers d'autres travaux de l'artiste pour mieux mesurer ce qui fait œuvre chez elle. La nature de nos relations interhumaines, l'échange, la communication, la relation et peut-être avant tout le risque que chacun de nous est prêt à engager pour comprendre l'autre, semblent dessiner les thèmes majeurs de son travail : *Being human* (Etant humain).



http://www.panoplie.org - Séparation

Pauvre être tout seul,
incapable de différencier entre toi et moi,
tu ne sens pas ma douleur
Pourtant ton corps est devenu le mien
t'es intéressant
entraînant
absorbant
enveloppant et demandeur
Nous échangeons, construisons, développons
ensemble fusion, adaptation
Ton corps était mien,
mais le mien
le mien
des muscles et des nerfs
usés, abusés, négligés
tu ne sens pas ma douleur,
et moi, je l'oublie en étant absorbé dans toi
Tu me manques
mon corps commence à te haïr
tes moyens limités de recevoir
tes besoins qui me sont imposés
tu ne caresses pas
t'es vitesse
t'as pas besoin de repos
et quand tu rends l'âme
c'est moi qui doit te réparer
toi, t'es incapable de me régénérer moi
Je dois te quitter
j'ai besoin de désintoxication
je dois me battre
je veux cajoler, donner de l'attention à toutes les parties de moi,
que tu ne reconnais pas
A partir d'aujourd'hui
je t'utilise
et je ne te permettrai plus de prendre le dessus

comment relaxer un ordinateur ?
comment masser un ordinateur ?

Reste le titre de la pièce *Séparations*. Il évoque au prime abord la rupture sentimentale. Mais il s'agit d'un autre type de rupture, d'éloignement, de séparation. Celle d'une artiste avec son *médiateur* (plus qu'avec son médium), dont chacun sait combien il peut être un lieu de l'aspiration de l'être.

Séparations se pose comme une reprise de contact, prudente et attentive, réflexive, portant sur les signes du risque de la frénésie ayant entraîné la

pathologie à l'origine de la séparation devenue nécessaire. La dimension curative, thérapeutique de l'origine de cette pièce, reste visible, présente, mais Annie Abrahams la dépasse pour construire un discours d'émancipation vis-à-vis d'une situation qu'elle ressent comme une aliénation envers la machine. Pour l'internaute, la pièce s'achève après la lecture totale du texte, mais surtout après avoir – pour soi-même – acté réellement les postures de détente corporelle proposées tout au long de la lecture progressive du texte.

Comment relaxer un ordinateur ? Comment le masser ? Si la réponse ne nous est pas donnée dans *Séparations*, l'artiste a de toute évidence posé avec tact celle de notre relation à la machine, toute symbolique et noématique, projective et opératoire, fusionnelle et extensive, en attendant – peut-être – que nous soyons pris en compte par elle dans nos dimensions corporelles et nos limites humaines ?

4.2. Les secrets¹⁸², Nicolas Frespech, 1998

Avertissement : Ce dispositif fait suite à un événement imaginé par l'artiste et avec la complicité d'Ami Barack, alors directeur du Frac Languedoc Roussillon. Cet événement consistait en un pique nique pour lequel Nicolas Frespech avait confectionné une nappe à carreau de 100 m² afin de recevoir la centaines de participants attendus dans la cour de la DRAC (Direction Régionale des Affaires Culturelles) à Montpellier, ce dimanche 20 avril 1997.

Cette rencontre organisée lors des Journées de l'art contemporain devait lui permettre de collecter, à l'oreille, une confidence, un secret auprès de chaque participant, en circulant à travers la foule des convives, et ce, en échange d'un tee-shirt frappé du texte "Je suis ton ami(e), tu peux me dire tes secrets".

La version réseau créée l'année suivante, en 1998, vient naturellement faire suite à ce premier recueil oral, mais d'une façon écrite ET orale cette fois. Le système de recueil n'est pas automatisé puisque la volonté de l'artiste est de trier, de choisir les secrets qu'il souhaite mettre en scène. Il possède déjà une large collecte, celle du pique nique, mais en reçoit de nouveaux par e-mail, les range, les trie, écarte les quelques messages d'insultes nominatifs ou à teneur raciste et met en scène les autres dans un dispositif minimal de défilement.

Ce dispositif est la première pièce de Net-Art achetée par un FRAC Français (Fond Régional d'Art Contemporain), celui du Languedoc Roussillon en

¹⁸²

Co-production : Nicolas Frespech – Frac Languedoc Roussillon. Date de création : 1998 [2001 pour la version d'exil ENBA (Ecole Nationale des Beaux-Arts) de Lyon]. Tech. utilisée : html [html/flash pour la version d'exil ENBA Lyon]. Taille : plein écran (adaptable). Localisation de la version originale censurée : <http://www.fraclr.org/secret> Localisation de la version en exil [ENBA Lyon <http://enbalyon.free.fr/frespech/secretintro.htm>

1998¹⁸³. C'est une *première* intéressante et saluée par le petit monde du Net-Art. Mais la pièce en ligne *Je suis ton ami(e)...* sera frappée de censure par le Conseil Général Languedoc Roussillon trois ans plus tard¹⁸⁴ et se verra purement et simplement débranchée du réseau Internet en décembre 2001. Depuis cette période, l'artiste ne sait pas où se trouve sa pièce, et ce, malgré la procédure judiciaire engagée. L'analyse de cette pièce portera donc sur une version reconstituée d'après les archives de l'artiste, dite "en exil", et résidant sur le serveur web de l'ENBA de Lyon [Ecole Nationale des Beaux-Arts].

Je suis ton ami(e)...

Une fois l'adresse URL activée, une page en fond gris s'ouvre dans le navigateur. Le texte « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets » est fixe, en français en haut de page, en version anglaise en bas de page. Au centre, une oreille humaine, dessinée au trait, se forme et déforme sous nos yeux selon un processus vectoriel appelé interpolation et qui révèle la marque de fabrique du logiciel Flash.



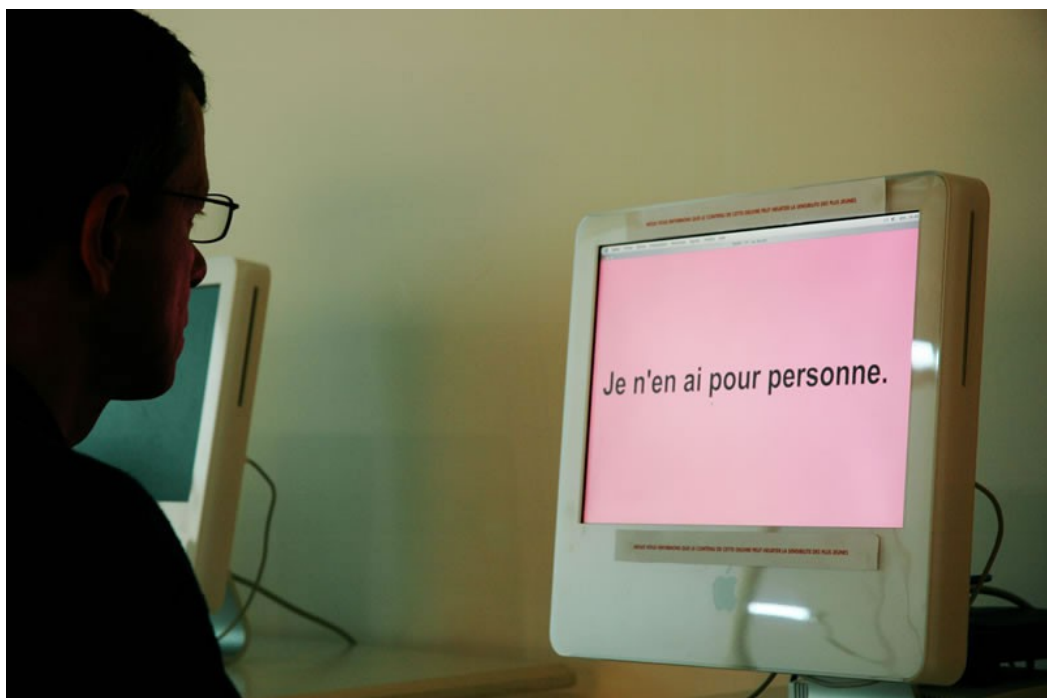
➤ capture d'écran de « Je suis ton ami(e) »

¹⁸³ Œuvre acquise selon la procédure habituelle, c'est-à-dire sur proposition du Comité technique du Frac puis entérinée par le Conseil de direction dans une réunion en date du 10 mars 1998. Source : http://www.exporevue.com/magazine/fr/ami_barak.html Philippe Agéa, □ janvier 2003

¹⁸⁴ Voir l'article de Bertrand Gauguet Les secrets censurés de Nicolas Frespech ou comment Je ne suis plus un site..., paru en avril 2002, section entretiens et cyberculture, revue Archee. Source : <http://www.archee.qc.ca/> Et aussi, ainsi que l'auteur le souligne également : les articles de Vincent Riou: Les cachotteries de la région Languedoc Roussillon, Digipress, (lundi 25 février 2002); Nicolas Thely: Crise et censure artistique au Frac Languedoc-Roussillon, Les Inrockuptibles (5 mars au 11 mars 2002); et Annick Rivoire: Le FN pas fan du Net-art, Libération, (Vendredi 15 mars 2002)

Une voix se fait entendre cycliquement, énonçant la phrase anglaise, lue par un homme : « I'm your friend... tell me your secrets ». Un clic sur l'oreille charge la page suivante, depuis laquelle on l'entend à nouveau, mais en français, et dite par une femme. Cette page affiche la définition du secret en français et selon les codes d'un dictionnaire. Au bas de l'écran, une flèche gauche (retour). Un point central d'information qui active la version anglaise, et dévoile la définition de l'ami, et qui lorsqu'on active sa flèche retour nous emmène vers un texte donnant la genèse de la pièce (en français et en anglais). Ce *tunnel*, nous amène donc peu à peu vers la pièce, nous donnant à la fois du contexte (les définitions) et des intentions (la genèse). Le dernier clic (flèche droite) ouvre une page sur fond rose, la typographie noire de type sans serif (Arial Bold) prend tout l'écran et se trouve donc en taille variable, selon la longueur des messages. Une fois sur cette page, les messages de textes s'affichent cycliquement en boucles d'une vingtaine de phrases qui s'échangent en alternance. Extraits :

« C'est un site inintéressant », « Je n'ai eu qu'un seul chum », « Je vous aime », « Je vais révolutionner le monde », « Je me suis prostituée », « Je suis mort », « J'ai couché moi aussi avec un haut responsable du réseau languedocien de l'art contemporain pour avoir une exposition », « Rien n'est réel », « J'aime sucer », « J'ai pleuré en voyant le Titanic », « Je déteste mes parents », « Dieu n'existe pas ! », « Je suis une grosse conne », « J'aime les filles », « Je suis boulimique », « Je fais pipi dans les bénitiers », « Un ami est mort du sida et il me manque », « Je suis frigide », « J'ai été adopté », « Je suis malheureux », « J'étais danseuse », etc...



➤ ci-dessus, photo prise aux journées Flash Festival 2005, Beaubourg, Paris

Ces *matériaux*, ici prélevés au flux de quelques séries, s'ils sont tous des secrets pour leurs émetteurs, sont de nature différente. Certains renseignent sur un état intime, d'autres sur un passé qui n'est plus, d'autres encore sont des affirmations personnelles : regrets, désirs, frustrations. D'autres enfin sont des affirmations ou des fantasmes dont on ne sait quelle est la part de provocation qui les fait s'énoncer. Mais provocation ou non, il émane de l'ensemble un parfum de vérité, vérité au sens de ce qui peut se dire avec liberté et sans tabous.

L'artiste dit être devenu le confident d'inconnus lors du pique-nique, et même « un ami ? » suggère-t-il dans la notice introductive. Le pique-nique, événement initiant la moisson des secrets, s'est poursuivi ensuite dans une récolte régulière, par mail et grâce à *l'élan* de l'événement festif. Le thème du secret choisi par Nicolas Frespech est étroitement lié à l'intimité – une constante dans ses travaux - et la violence de certains secrets est telle qu'elle ne peut s'énoncer qu'anonymement.



➤ **capture d'écran de *Je suis ton ami(e)...***

Ainsi le secret de la personne témoin d'un châtiment corporel est-il un lourd fardeau¹⁸⁵ à porter, dont la lecture ouvre l'espace de la compassion et laisse supposer le soulagement de son auteur à l'exprimer et à laisser passer, peut-être, le regret de n'avoir pas pu faire cesser cet acte. Mais la gravité de ce secret est bien vite remise en jeu pour d'autres états émotionnels à *choisir* parmi ceux-ci (par exemple) :

¹⁸⁵ Cette pratique, bien qu'enfreignant les droit de l'enfant, pourtant ratifiés par 192 pays en 1989, n'est toujours pas unanimement traquée. Voir par exemple : <http://www.droitsenfant.com/histoire.htm> pour l'histoire de ces droits ou <http://www.droitsenfant.com/convenf.htm> pour le résumé de chacun de ces droits.



➤ **captures d'écran de *Je suis ton ami(e)...***

Si le port du *wonderbra* comme secret est anecdotique, il n'est cependant pas anodin, placé dans le flux rapide de toutes ces déclarations. Il met en jeu un artifice du quotidien et connu de tous (gonfler artificiellement les seins par la forme particulière de ce soutien gorge). Chacun sait que son port peut servir une entreprise de valorisation de l'image de soi, de la recherche d'une éventuelle séduction ou de la recherche du simple confort. Dévoiler ce « secret » possède – en soi - un humour par l'absurde puisque ce qui ressemble à une indiscretion, voudrait se faire passer pour un secret.

« J'ai toujours cru à la victoire de la France dans la coupe du monde » est drôle, surtout rétrospectivement. Non daté et sans objet (concernant le genre de sport) cet énoncé n'a pas les mêmes conséquences en handball, en rugby, en cyclisme, ou en foot, en 1998 qu'en 2006. Il témoigne avec humour de la foi aveugle et irraisonnée que l'on peut manifester parfois pour un parti pris sportif : c'est ici l'espace du jeu qui s'ouvre celui des pronostics, des paris. Et c'est aussi avec cet espoir démesuré, la faiblesse de croire qu'on a un destin et – parfois – de la chance ?



➤ **captures d'écran de *Je suis ton ami(e)...***

« J'ai honte d'être homosexuel » est une déclaration et un secret intime, on pense ici combien les précédents secrets sont importants, légers et amusants pour certains, ils préparent ou créent les conditions d'accueil de secrets plus engageants, pour le lecteur comme pour leur auteur.

« Je me suis fait fourrer par 5 gars !!! » arrive dans le flux comme une provocation. On ne contestera pas sa véracité, mais le lecteur pourra l'interpréter comme l'aveu exhibitionniste d'une performance. Fantasmies, vantardise ou exhibition, peu importe, cette « outrance » cherche le débordement du côté de l'excès, les trois *verges* exclamatoires et symboliques s'ajoutant à celles des cinq acteurs parmi les six de la scène, tout concorde pour *faire événement* dans un flux d'information très succinct.

C'est probablement ce type de phrase - allusion à des pratiques sexuelles non conformes avec celles envisagées dans les liens du mariage - qui aura conduit le Conseil Régional Languedoc-Roussillon à frapper de censure la pièce des

« Secrets » de Nicolas Frespech à travers la Chambre des Comptes¹⁸⁶. L'URL <http://www.fraclr.org/secret> a ainsi été vidée de son contenu, ceci, sur le serveur du Frac Languedoc Roussillon en décembre 2001. On n'a pas encore, en aucune région de France au 21^{ème} siècle¹⁸⁷, broyé de sculpture ou brûlé de livre, de film ou de peinture qui, acquise en bonne et due forme par une institution nationale labellisée par le Ministère de la Culture (un FRAC), se serait finalement révélée tellement indécente quelques temps plus tard - à vrai dire, quelques élections plus tard - qu'il eut fallu la supprimer.

La question de la censure en arts n'est pas nouvelle, l'artiste Philippe De Jonckheere évoque celle qui sévit aux Etats-Unis au début des années 90 et motive par là l'un de ses travaux, ainsi qu'il l'explique dans la notice de sa pièce *Mail Pornography* :

« Mail pornography (mot à mot pornographie postale, en Anglais jeu de mots sur mail : la poste, et male : masculine, les deux mots étant prononcés de la même manière). Comme de trop nombreux politiciens américains sont de plus en plus enclin à mettre en danger le monde des arts, par de regrettables impositions de lois visant à faciliter l'emploi de la censure à l'encontre des artistes subversifs (cf procès de M Barrie, directeur du Musée d'Art Contemporain de Cincinnati, Ohio, en octobre 90, polémiques du Sénateur Jesse Helms de la Caroline du Nord, en faveur de critère moraux pour l'attribution des bourses du National Endowment for the Arts, en août 89), de nombreux artistes américains ont réagi, organisant de larges manifestations ('A day without Art', refus des bourses du NEA ...) Des expositions ont aussi eu lieu, le projet Mail pornography a fait partie de plusieurs. Les images de Mail pornography sont des reprographies photographiques directement faites d'après d'authentiques pages de magazines pornographiques, la plupart ont été cependant agrandies, réduites ou recadrées. Les copies ainsi obtenues furent ensuite incluses dans des enveloppes de papier cristal, dont les services postaux se servent pour l'emballage de timbres commémoratifs. Des timbres de 25 cents, représentant le drapeau américain (le drapeau étant lui-même le centre d'une polémique de censure envers des artistes et groupes politiques et ethniques, pratiquant sa souillure et ou sa destruction symboliques) flottant glorieusement sur fond de ciel azur et légèrement nuageux furent ensuite collés sur les enveloppes pour affranchissement Du scotch noir opaque scelle

¹⁸⁶ Voir « Web-Art, acquisitions et collections », mémoire de DEA de BOUSSEMAER Jean-David, 2004, p. 98 et 99. Sous la direction de Thierry Dufresnes, Université Grenoble II Pierre Mendès France. Ce travail contient de nombreuses informations quand à la chronologie, à la nature et l'enchaînement des faits concernant cette censure historique. Source : <http://jdb2.free.fr/PDF/DEA/>

¹⁸⁷ Le festival *Art Outsider* à la maison européenne de la photographie de Paris a fait une programmation en 2004 de quelques œuvres (et artistes) confrontés à la censure : <http://www.art-outsiders.com/archives4/default.htm>

les enveloppes qui me furent renvoyées, postées à des bureaux de poste différents de la ville de Chicago. Au total, un compte de 24/25 des enveloppes initialement postées atteignirent leur destination : une performance remarquable pour les services postaux américains surtout ceux de Chicago. Ce travail veut être une dénonciation de la censure imposée sur les arts aussi crus soient-ils, sous prétexte de protéger la population de leur caractère subversifs quand au même moment, il semble que la pornographie la plus crue et minimale voyage parfaitement via la poste, une institution d'Etat, dont des lois internes interdisent pareil usage de leur services. [...] »¹⁸⁸

Dans le cas de *Je suis ton ami(e)...*, le choix de l'artiste se place aux limites d'un langage, le choix qu'il fait des phrases-secrets est aussi un choix de critique des espaces. Les questions qu'il se fabrique ressemblent à ces problématiques : Comment l'intime s'y prend aujourd'hui pour sortir de son confinement de l'espace domestique ? Comment l'espace domestique est infiltré par l'espace public marchand ? (téléphonie mobile, séries télévisées, télé réalité, etc.) Comment s'opère la transformation de l'intime en ce qu'il conviendrait d'appeler avec Michel Tournier¹⁸⁹ l'*extime* ? (web caméras, blogs) Comment, pour se renouveler, pour être critiqué (on dit : prêter le flanc à ...), l'intime demande des pratiques dans des médias, des outils, des lieux et s'invente des expressions. Si un FRAC ne peut pas défendre l'idée – contre le politique - que la phrase « Je me suis fait fourrer par 5 gars !!! » n'est pas toujours et nécessairement une phrase qu'il faut faire taire, mais qu'il faut accompagner, questionner, éclairer, et dont il faut dépasser le vernis d'exhibition qui la recouvre, l'expression artistique ne peut effectivement pas s'exercer dans ces conditions.

Nicolas Frespech depuis ses premiers travaux au milieu des années 90, se confronte (et conforte) l'intime comme sa matière première de prédilection : « Les thèmes qui jalonnent mon travail sont ceux de mon époque, c'est-à-dire entre politique et social. J'aime aussi l'idée du prolongement du corps et de l'esprit dans d'autres univers comme la télévision ou bien les jeux vidéo. L'intimité en effet, mais une intimité aliénée, corrompue. Le principe des œuvres participatives contribue à mon désir de vampirisation, je mets ainsi en avant les individualités pour mettre à jour le peu d'originalité qui nous habite. Nous sommes du pur jus de société, et "les monstres nous voient comme on les voit! »¹⁹⁰

¹⁸⁸ Weblog « Désordre », Philippe De Jonckheere et Julien Kirch, <http://www.desordre.net/>

¹⁸⁹ [Michel Tournier](#), *Journal extime*, Ed. La Musardine, octobre 2002, Ed. Gallimard, Folio 2004, 262 pages

¹⁹⁰ Op. cit. l'article de Bertrand Gauguet Les secrets censurés de Nicolas Frespech ou comment Je ne suis plus un site...

Il se trouve ainsi nécessairement au franges de l'exhibition (ce qui se montre au dehors) ; puisque l'intime de notre époque se vit depuis fort longtemps déjà dans un au dehors. Le succès sans précédent des blogs après celui des web-caméras ne sont pas les seuls signes accréditant ce constat. Dans un autre domaine, la mode des pantalons tailles basses n'a pas seulement donné aux garçons l'allure d'être en train de perdre leur pantalon, elle a aussi créé celle qui permet aux garçons (comme aux filles) de voir les sous-vêtements que portent les uns et les autres. Cet accès ouvert à l'intime du sous vêtement, jusqu'ici préservé, que signifie-t-il ? Quel est ce signe ? Comment le lire, le jouer, le déjouer ? Interdire le port du pantalon taille basse ? Ce serait en effet un projet politique qui résoudrait la question par la suppression des signes d'un changement de comportements à l'échelle sociale, économique et esthétique, et sans aucun doute, non pas à l'échelle d'un pays mais d'une civilisation.

Ce qu'a blessé *Je suis ton ami(e)...*, c'est peut-être moins une conception locale des *bonnes mœurs* que l'idée difficile à accepter que nous vivions dans un monde d'ordre, policé et normatif. « Entre l'ordre et le désordre règne un moment délicieux ». Cette citation de Paul Valéry fait le titre de la page d'accueil du weblog « Désordre » de Philippe De Jonckheere et Julien Kirch cité plus haut. Ce *moment* est-il celui de l'art ? Ou simplement celui de la jouissance d'être libre ? La jeunesse du milieu des années 80 a pris de plein fouet la violence du SIDA et d'un seul coup, perdu l'insouciance sexuelle qui avait été si difficilement acquise par la génération précédente. Les signes perceptibles dans les secrets de *Je suis ton ami(e)...* sont aussi ceux d'une génération qui a du faire avec la réalité terrifiante du virus dévastateur, chez les homosexuels comme chez les hétérosexuels. Ces changements d'attitudes nécessaires sont passés par une renégociation des codes de séduction, par un vraisemblable repoussoir du passage à l'acte (nécessairement soumis à protection), entraînant une importance plus grande accordée aux fantasmes, aux paroles, aux *environs* de la question sexuelle. On peut en tout cas le proposer ici à titre d'hypothèse. Censurer l'expression langagière autour du sexe, c'est ne pas reconnaître les changements qui ont opéré depuis vingt ans.

Cette œuvre participative, mais sous la responsabilité assumée de l'artiste, était un phare, montrant par la violence du télescopage de ses secrets, des fragments d'humanité¹⁹¹, « pêle mêle, la merde et le sang »¹⁹², indiquant aussi une voie, une musique, celle d'un changement en cours. Ces secrets recueillis

¹⁹¹ L'artiste rappelle lors de l'interview déjà cité avec Bertrand Gauguet, la dimension « pauvrement humaine » de son projet des Immondes pourceaux.

¹⁹² C'est par cette exergue que s'ouvrait le livre « *La question* » d'Henri Alleg, publié en 1958 par les Éditions de Minuit, et frappé, lui aussi – mais pour d'autres raisons - de censure. <http://www.leseditionsdeminuit.fr/fonds/question.htm>

dans le moment festif réel du pique-nique, puis enrichis dans le cliquetis fébrile des échanges électroniques du mail, ont un parfum de défendu, en même temps qu'ils portent la jubilation de leur libre expression.

La mythologie pourrait ici nous éclairer à travers l'histoire du roi Midas, fils de Gordias et de Cybèle. Ce mythe grec nous conte comment le roi Midas succéda à son père sur le trône de Phrygie. Une version de l'histoire raconte qu'un jour, un concours de musique fut organisé pour départager Apollon (dieu des arts et plus particulièrement de la musique) et Pan (dieu des pâturages et piètre musicien) qui se disputaient le titre du meilleur musicien. Lorsque le juge attribua le prix à Apollon, Midas exprima son désaccord. Mis en colère, Apollon lui fit pousser des oreilles d'âne. Midas réussit à dissimuler à tout le monde cette humiliation en portant un bonnet¹⁹³, mais il du montrer ses oreilles à son barbier, à qui il ordonna de se taire, sous peine de mort. Le pauvre homme ne su rester muet très longtemps : il creusa un trou dans le sol, y cria la terrible nouvelle pour s'en libérer, et que personne ne l'entende, et reboucha le trou. Malheureusement pour Midas, la terre fit pousser des roseaux qui, lorsqu'ils étaient agités par le vent, répétaient au monde entier le secret du roi : « Le roi Midas a des oreilles d'âne ! ».

Le travail de Nicolas Frespech, nous l'avons vu plus haut, est emprunt de la question de l'intimité. Elle se décline chez lui à travers l'auto fiction du journal intime (*Journal Intime*¹⁹⁴, 1997) qui se construit sur la base d'une accumulation de tickets de caisse de supermarché. Ces traces anodines de moments quotidiens, pragmatiques et anecdotiques, donnent le cadre, la structure minimale d'une narration *possible*. La dimension de l'intimité se poursuit avec l'aventure d'un lit, dans une chambre, qui devient le lieu et le théâtre d'un soap opéra (*Lovorama*¹⁹⁵, 2001) adapté au web avec une webcam qui capte le passage des flux intime-extime de cet intérieur filmé, et vu à l'extérieur, et pourtant reçu chez l'internaute dans son espace intérieur... L'artiste organise ailleurs un circuit de l'intime avec les artisans de l'échoppe photographique (photographe, partenaire, assistante(s), mises en scènes sur le site) depuis laquelle l'internaute peut commander une image selon la

¹⁹³ Il se peut que la coiffure des souverains de Phrygie ait été une sorte de mitre faite de la peau du crâne d'un âne à laquelle adhéraient encore les oreilles. Les Grecs auraient inventé l'histoire de Midas et l'auraient enjolivée a posteriori pour expliquer cette coutume insolite. Ce bonnet devint plus tard le symbole des esclaves affranchis, c'est la raison pour laquelle les révolutionnaires français le reprirent comme emblème et qu'il devint l'un des symboles de la République Française. Source : http://perso.wanadoo.fr/spqr/midas_leg.htm

¹⁹⁴ Nicolas Frespech, *Journal Intime*, Un journal intime réalisé à partir de notes de courses, comme preuve d'une vie dévoué à la consommation et richement remplie ! Une forme d'autoportrait. 1997. Work in progress 19-05-02 Ref:253 - <http://www.frespech.com/notes/>

¹⁹⁵ Nicolas Frespech, *Le Lit de Julie* : Le Lit de Julie est un site en ligne réalisé à partir d'une intervention durant l'été 2001. Le lit appartenait à Julie, du Loft 1. Une webcam nous propose alors de retrouver le lit, hors de son contexte audiovisuel et nous offre une alternative proche des fictions du réel. 14-04-02 Ref:44 - <http://immondes.cicv.fr/lovorama/>

description qu'il en a faite. Cette image « unique » est personnellement *interprétée* par la photographe qui la réalise, celle-ci parvient à l'internaute par e-mail, avec tout le décalage de la commande interprétée... On pense bien sûr au « dessines-moi un mouton » de Saint-Exupéry, à l'écart que produit l'expression et sa conséquence, le résultat, nécessairement décalé de l'attente, mais ouvrant un espace de parole.

Avec, *Constituer un capital artistique*¹⁹⁶, 2002, l'artiste franchit une étape avec une pièce dans laquelle il rejoue le principe de micro-paiement afin d'inviter l'internaute à financer le net-art, dont chacun sait qu'il est resté sans économie – ou plutôt dans une économie du don, par défaut -, ainsi que cet article du Monde l'explique :

« Cliquez mécènes ! « On a souvent parlé d'Internet comme média de création et de distribution. Or, à ce jour, il n'y a pas de marché pour le net-art : je voulais donc essayer d'intégrer ce principe d'argent dans le processus même de l'œuvre. » Sur ce principe, l'artiste Nicolas Frespech vient de mettre en ligne depuis quelques semaines trois nouvelles productions, dont l'explosif « Constituer.com. Le site utilise le système du micro-paiement, qui se développe particulièrement sur les sites pornos ou les webcams. Poussant jusqu'au bout la logique libérale d'Internet, cette œuvre un tantinet cynique fait en réalité également réponse à la censure dont l'artiste a été victime l'année dernière - le conseil régional du Languedoc-Roussillon ayant tout simplement détruit une de ses œuvres qui appartenait au Frac Montpellier et dans laquelle il invitait les internautes à livrer leurs secrets. « Constituer.com fonctionne comme une promesse et une réponse au désir du voyeur, mais plus que de lui offrir mon intimité, je lui propose de participer à ma vie par la mise en place entre lui et moi d'une relation artistique et financière. Une fois le paiement effectué, il est possible de consulter le capital acquis jusqu'à présent et de voir comment je le dépense. Ce travail est également une réponse au Journal Intime que j'avais réalisé et qui était exclusivement composé de notes de courses. » Les premiers pas du mécénat virtuel. »¹⁹⁷

Plus récemment, l'artiste a entrepris une démarche médiatique intéressante en proposant un ensemble de livres, gratuits en téléchargement numérique, et payants pour les exemplaires papier¹⁹⁸. Il s'agit d'une adaptation de travaux réalisés pour le web (internet) ou le wap (téléphonie mobile) à la séquentialité du livre. La simultanéité de ces neuf éditions donne crédit à une volonté de

¹⁹⁶ Création sur le principe du Pay Per View. Muni d'un code d'accès unique, à vous de découvrir comment l'artiste dépense l'argent obtenu par votre simple connexion. 12/02. ~~09-01-03~~ Ref:387 <http://www.frespech.com/money/>

¹⁹⁷ N.TH Aden, Le Monde, 06-03

¹⁹⁸ Lulu, système d'auto-publication en ligne – <http://www.lulu.com>

changement, ou plutôt de diversification des médias. La transposition réussit particulièrement bien à la plupart de ces titres, donnant à quelques-uns un caractère très léger (*100 colour*), ironique (*100 password*), romantique (*Il était une fois*), touchant (*You are...*), ludique (*Sudoku*), intrigant (*Memorial*) et font écho à une expérience poétique de Maï Ueda, artiste neen qui a produit aux éditions Onestar Press en 2005, un livre intitulé *Domain Poems*.

Nicolas Frespech avec les livres « RSS » et « L'échoppe », se rapproche du narratif de la fiction intime de ses dispositifs éponymes en ligne. Leur lecture – rendue comme hors contexte par l'édition papier - sur la page blanche, crée le trouble lorsqu'on se rend compte qu'on cherche du doigt à activer les liens hypertextes, et qu'on poursuit sa lecture avec la frustration de ne pas pouvoir musarder dans ces liens inactifs, mais avec la jubilation de pouvoir emporter partout ces pages à lire, affranchis des contraintes de l'écran, sur un support confortable, portatif et léger : le livre.

4.3. **Sowana¹⁹⁹, Ramo Nash, 2000**

Yoon-Ja et Paul Devautour, dénommés opérateurs en art, vivent et travaillent actuellement à Bourges. Ils ont organisé de nombreuses expositions depuis 1985. Une salle permanente est consacrée à leur collection au Mamco de Genève depuis 1993. En 2000, ils présentaient la pièce *Sowana* du Cercle Ramo Nash dans l'exposition *Version 2000* du Centre pour l'image contemporaine de Genève. Elle sera active quatre ans plus tard, associée à la *Black Box* de Ramo Nash au Palais de Tokyo pour l'exposition *Code Unknown* de la promotion 2004 du Pavillon (présentée du 12 au 22 février 2004).

La notice indique : « Ce GPS [pour General Problem Solver, décrit par Herbert Simon en 1958] est un projet qui nous occupe depuis deux ans mais qui reste encore expérimental : *Sowana* n'a commencé son apprentissage de la conversation que le 07/07/97, et ses progrès vont dépendre des entretiens que vous aurez avec elle. Si votre dialogue d'aujourd'hui n'est pas satisfaisant, reprenez la discussion dans quelques jours. Nous comptons sur votre compréhension pour ces premiers échanges, encore rudimentaires, et nous espérons qu'à terme *Sowana* pourra vous être utile et vous rendre service. »

Après *Eliza*²⁰⁰ (l'émulateur de psychothérapeute de Joseph Weizenbaum, 1965), *Sowana* prend place dans le champ restreint des automates de

¹⁹⁹ Ramo Nash. Production : Ramo Nash. Date de création : 1995-1997. Tech. utilisée : html/java/SGBD. Taille écran : fixe. Localisation : <http://www.thing.net/~sowana>

²⁰⁰ Elisa discute actuellement en version 5 : <http://library.thinkquest.org/18242/cgi-bin/eliza/examples/simple.cgi>
Voir aussi la page que lui consacre la Wikipedia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/ELIZA>

conversation. Ici, les références vont directement à Norbert Wiener²⁰¹ qui a le premier décrit les enjeux posés par l'intelligence des machines.

Dans le cas de *Sowana*, il ne s'agit pas qu'elle soit intelligente mais qu'elle le paraisse, ainsi que le dit Paul Devautour dans sa (télé)conférence sur l'art des réseaux : *La parole aux artistes d'Internet*²⁰² de Paul Devautour au Ciren pour Artifices 4. On pourra aussi se reporter à *God & Golem Inc*²⁰³, sur quelques points de collision entre cybernétique et religion de Norbert Wiener, mais aussi au livre qui a le mieux contribué à faire connaître sa recherche : *Cybernétique et Société*²⁰⁴. Le scientifique y explicite sa conception de la cybernétique, cette science de l'information et de la décision – qu'il a modélisée et théorisée - à travers laquelle on pressent une société où la machine deviendra pour l'homme bien plus qu'un outil : un compagnon de pensée et de création. Nous sommes rendus au cœur de cette problématique avec le GPS Sowana, dans le contexte artistique des années 2000.

Mais en pareille situation, l'internaute est saisi d'un trouble, peut importe l'intelligence, si la conversation amène à des moments d'étrangeté, de gêne, elle conduit à poser la question de la conversation aidée d'un programme :

La machine pense-t-elle ? On peut répondre non si penser conduit à la fabrication articulée du sens... et oui si l'on en reste à ce que l'on ressent...

Le mathématicien britannique Alan Turing, est l'auteur d'une proposition de test d'[intelligence artificielle](#) pour évaluer les machines ayant la faculté d'imiter la conversation humaine : « Décrit par [Alan Turing](#)²⁰⁵ en 1950 dans sa publication *Computing machinery and intelligence*, ce test consiste à mettre en confrontation verbale un humain avec un ordinateur et un autre humain à l'aveugle. Si l'homme qui engage les conversations n'est pas capable de dire qui est l'ordinateur et qui est l'autre homme, on peut considérer que le logiciel de l'ordinateur a passé avec succès le test. Cela sous-entend que l'ordinateur et l'homme essayeront d'avoir une apparence [sémantique](#) humaine. Pour conserver la simplicité et l'universalité du test, la conversation est limitée à un

²⁰¹ Voir les extraits de textes épuisés mis à disposition par le Cercle Ramo Nash sur http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/wiener.html

²⁰² Conférence de Paul Devautour, dans le cadre de *Artifice 4*, du 6 novembre au 5 décembre 1996, Salle de la Légion d'Honneur, Saint-Denis : http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html

²⁰³ WIENER Norbert, *God & Golem Inc.* sur quelques points de collision entre cybernétique et religion, 1964, 1975, 2000 pour les Editions de l'Éclat

²⁰⁴ WIENER Norbert, *Cybernétique et société, L'usage humain des être humains*. Paru sous le titre original "The human use of human being - Cybernetics and Society » Editions Houghton Mifflin Company, 1954. La traduction française de la première édition est parue en 1954 aux Editions des Deux Rives, celle de l'édition remaniée en 1962, aux éditions 10/18.

²⁰⁵ Alan Mathison Turing (1912-1954), est considéré comme l'un des pères fondateurs de de l'informatique moderne, notamment dans ses aspects logiciels. http://fr.wikipedia.org/wiki/Alan_Mathison_Turing

échange textuel entre les protagonistes. Le test a été inspiré d'un jeu d'imitation dans lequel un homme et une femme vont dans des pièces séparées et les invités tentent de discuter avec les deux protagonistes en écrivant des questions et en lisant les réponses qui leur sont renvoyées. Dans ce jeu l'homme et la femme essaient de convaincre les invités qu'ils sont tous deux des femmes.

À l'origine Turing a imaginé ce test pour répondre à sa question existentielle : « une machine peut elle penser ? », avec une interprétation de sa question plus concrète. Une idée intéressante de sa proposition de test est que les réponses doivent être données dans des intervalles de temps définis. Il imagine que cela est nécessaire pour que l'observateur ne puisse pas établir une conclusion qui soit basée sur le fait qu'un ordinateur puisse répondre plus rapidement qu'un homme, surtout sur des questions de mathématique. »²⁰⁶

Aujourd'hui, aucun programme n'a pu prétendre passer avec succès le test de Turing ordinateur, même si, ça et là, certains *chatterbots* donnent l'illusion d'une conversation inter-humaine, dès lors que celle-ci est futile et *non engagée*. *Sowana* calcule, évalue, choisit des réponses adaptées selon un modèle linguistique à base de règles...

Sowana prend son nom dans la littérature et le cercle Ramo Nash s'en explique ainsi : « Dans le roman de Villiers de l'Isle Adam, "L'Eve future", *Sowana* est le nom de la mystérieuse jeune femme qui inspire les phrases dites par la voix que miss Alicia Clary prête à Hadaly, son double mécanique, grâce aux cylindres d'Edison. Des chercheurs de l'Université Waseda à Tokyo ayant déjà baptisé Hadaly leur prototype de robot anthropomorphe, il restait au Cercle Ramo Nash le prénom de la belle actrice. »²⁰⁷

Le nom d'Alicia²⁰⁸ aurait dû en toute logique s'imposer, mais « Villiers de l'Isle Adam la décrit comme une imbécile qui est tout juste capable de bien dire le texte qu'Edison lui fait enregistrer. On pourrait dire qu'Alicia est simplement l'interface, tandis que *Sowana* joue le rôle de la base de données. Etant donné que le moteur d'inférence du GPS est assez simple, et que tout l'effort du Cercle Ramo Nash a porté sur la construction de la base de donnée, il était finalement plus juste que le GPS se nomme *Sowana*. »²⁰⁹

²⁰⁶ Le test de Turing : http://fr.wikipedia.org/wiki/Test_de_Turing

²⁰⁷ Op. Cit. Conférence Paul Devautour

²⁰⁸ Ce sera le nom donné à un autre projet de bot parmi les plus étonnants aujourd'hui : <http://www.alicebot.org/downloads/programs.html>

²⁰⁹ Op. Cit. Conférence Paul Devautour

SOWANA



AVERTISSEMENT

Ce GPS est un projet qui nous occupe depuis deux ans mais qui reste encore expérimental : Sowana n'a commencé son apprentissage de la conversation que le 07/07/97, et ses progrès vont dépendre des entretiens que vous aurez avec elle. Si votre dialogue d'aujourd'hui n'est pas satisfaisant, reprenez la discussion dans quelques jours.

Nous comptons sur votre compréhension pour ces premiers échanges, encore rudimentaires, et nous espérons qu'à terme Sowana pourra vous être utile et vous rendre service.

Vos commentaires, remarques, critiques ou conseils, seront les bienvenus.

| [Boîte de dialogue du GPS](#) | [Envoi d'un commentaire](#) |

➤ La page d'entrée de Sowana (recadrée) –

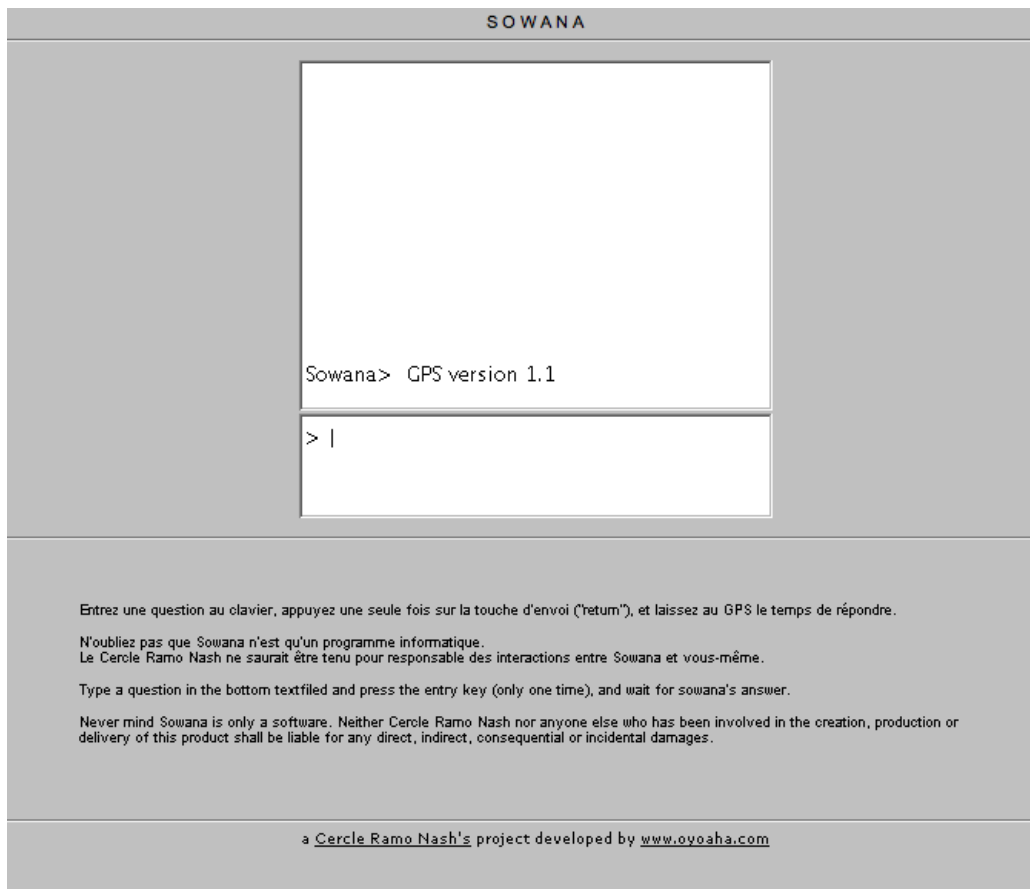
<http://www.thing.net/~sowana>

Le lecteur ici est informé succinctement du fait que *Sowana* est un projet expérimental et qu'« elle » doit encore faire des progrès pour soutenir une conversation. Intrigué, sans doute par cet emploi du pronom personnel à la troisième personne du singulier, il cliquera *a-priori* sur le lien de la boîte de dialogue du GPS.

Voici à quoi ressemble l'espace de conversation qu'installe l'automate avec son lecteur. Et le groupe Ramo Nash, auteur du *bot* conversationnel prévient : “Entrez une question au clavier, appuyez une seule fois sur la touche d'envoi ("return"), et laissez au GPS le temps de répondre. N'oubliez pas que *Sowana* n'est qu'un programme informatique. □
Le Cercle Ramo Nash ne saurait être tenu pour responsable des interactions entre Sowana et vous-même.”

Cette réserve jette un trouble : que pourrait-il se passer de tel que le lecteur veuille rendre responsable le Cercle Ramo Nash d'un événement créé par

Sowana ? La présence seule de cette phrase met en garde le lecteur : il devient seul responsable de sa relation avec le robot et peut commencer à discuter.



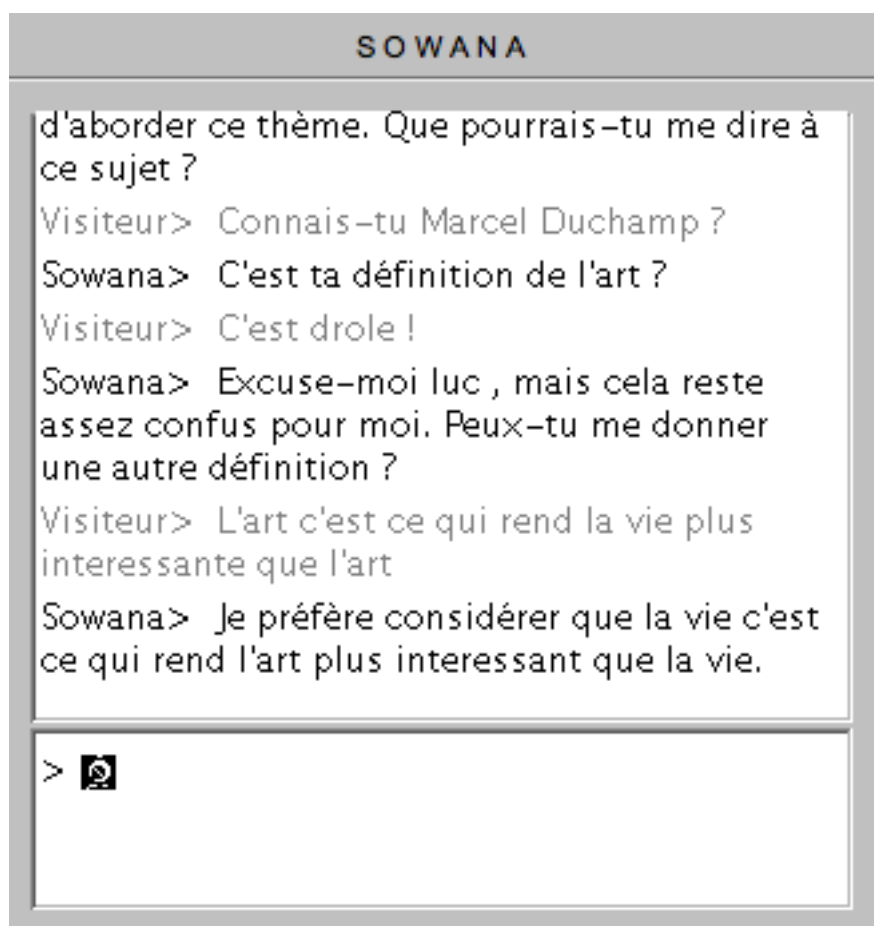
Mais comment parler à un robot ? Un robot est-il naïf ? Comment peut-il reconnaître l'humour du sérieux ? La pensée originale et la bouillie ready-madisée ? Que sait-il de l'art au juste ?



Sowana, ainsi que le montre cet écran, a *conscience* de l'état transitoire de ses connaissances, *Sowana* ne se vexe pas. La réponse très sèche du visiteur à son mot de bienvenue n'est pas mal interprétée, elle donne simplement lieu à une demande de précision.

Lorsque le visiteur demande à *Sowana* si elle connaît Marcel Duchamp, celle-ci lui demande s'il s'agit là de sa conception de l'art. *Sowana*, par son apparente inadaptation au contexte renvoie en fait à une autre question : Marcel Duchamp pourrait-il prendre lieu et place d'une définition de l'art ? Le lecteur se voit *perçu* dès lors comme *pensant l'art* à l'aide de ready-mades sous formes de noms propres, de mouvements, d'œuvres ; et non à travers une pensée singulière issue de son expérience personnelle.

Le miroir *Sowana* fonctionne bel et bien, peu importe la précision ou la pertinence de ses connaissances sur l'art. L'automate renvoie à son visiteur à ses propres représentations.



A la définition bien connue de Robert Filliou²¹⁰ « L'Art c'est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art », *Sowana* répond par une paraphrase « La vie c'est ce qui rend l'art plus intéressant que la vie ». Cette connaissance ne vient bien sûr pas de la machine à proprement parler, elle est plutôt *émise* par elle parce qu'elle a été informée, par le Cercle Ramo Nash qui a fait son *éducation*. La création de systèmes experts²¹¹ passe par la transmission des connaissances au système qui peut alors les ressortir et s'en servir lorsque le contexte l'autorise.

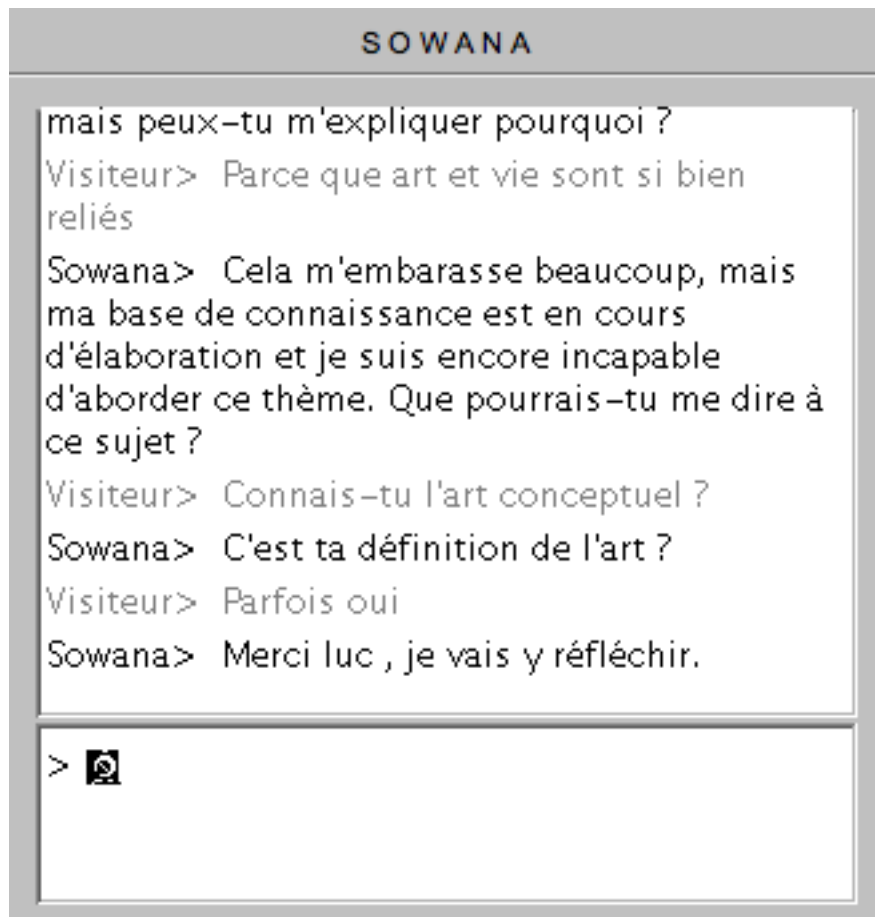
Mais restent ces quelques questions : Qui pense la machine qui pense ? Faut-il répondre : l'auteur du programme ? Certainement, mais il faudrait y mettre aussi tout le contexte culturel, scientifique, artistique et technique, car sans doute rien ne se pense isolément d'un contexte qui accueille et rend possible l'éclosion des idées. Qui pense la pensée de la machine qui pense ? Faut-il répondre : l'internaute ? Vraisemblablement, car c'est lui qui élabore sans doute le plus de projections lors de son expérience. Mais l'auteur d'une telle machine lui aussi éprouve le système conversationnel tout comme le visiteur, à la différence près qu'il en connaît les modalités internes de fonctionnement et qu'il ne peut sans doute pas posséder une représentation très investie *relationnellement*, ainsi qu'un visiteur anonyme peut le faire. La situation de

²¹⁰ Biographie de l'artiste : <http://www.artpool.hu/Fluxus/Filliou/Filliouf.html>

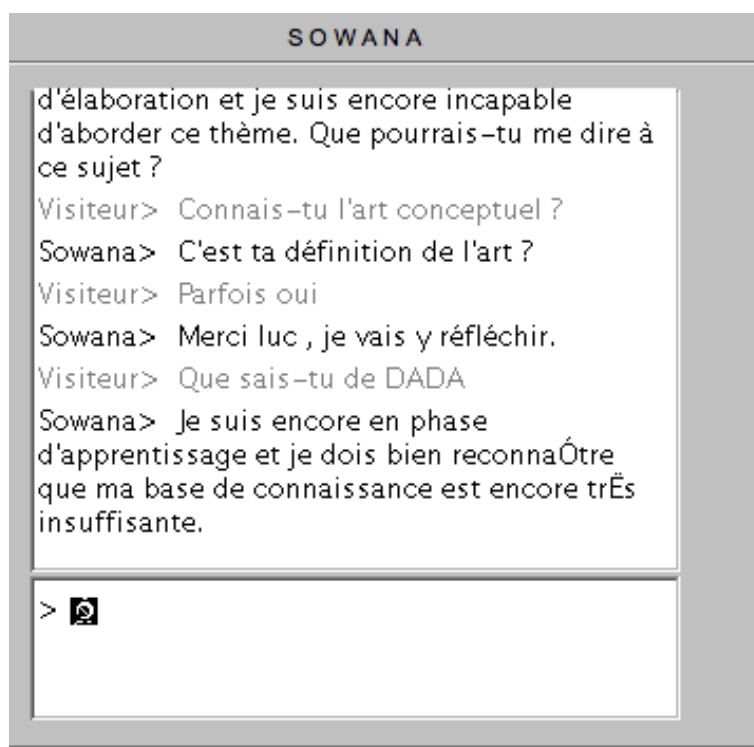
²¹¹ Système expert, par la Wikipedia : http://fr.wikipedia.org/wiki/Système_expert

conversation est génératrice de projections, elle met en jeu les prémisses d'une relation : c'est-à-dire les ingrédients de ce qui relie et de ce qui relate.

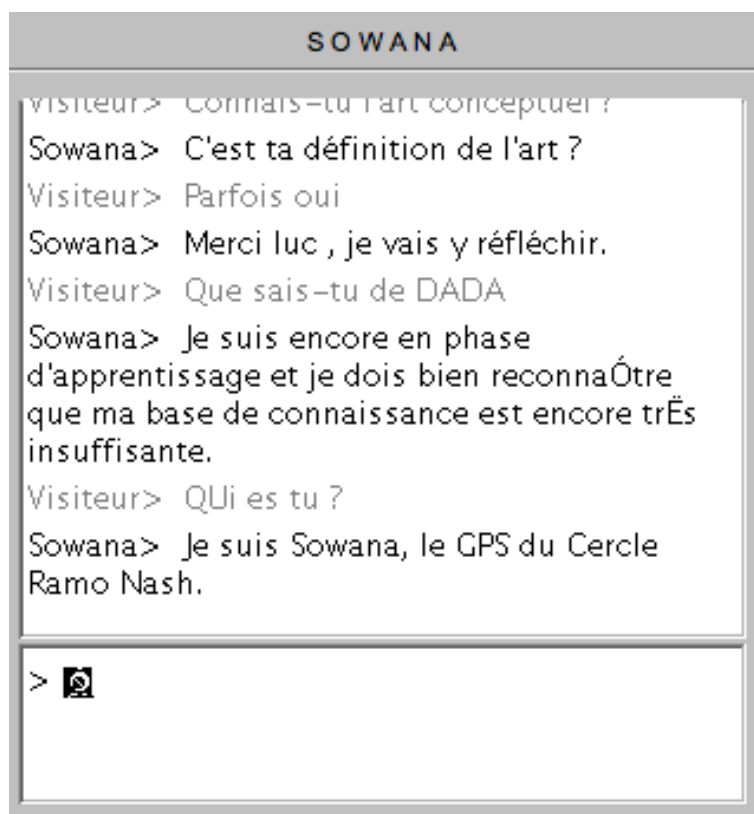
On trouve dans un ordre habituellement chronologique : reconnaissance de l'autre, nomination de sa différence, représentation de sa singularité, situation du contexte de l'échange, etc. La suite dépend de la tournure que prend l'échange.

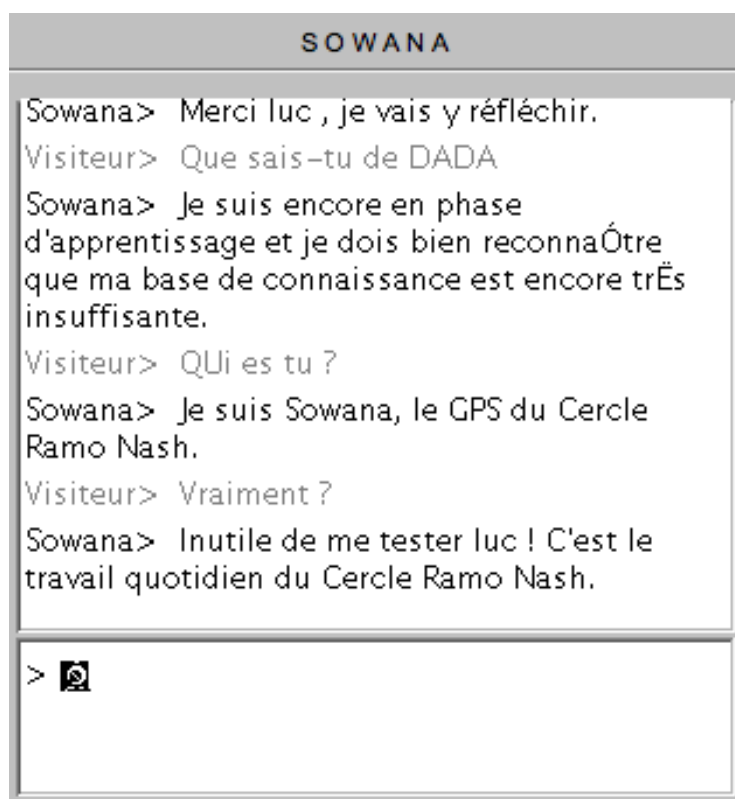


Dans l'écran ci-dessus, et dans la première partie de l'échange, *Sowana* ne semble pas saisir les liens de l'art et de la vie, pourtant actifs dans le contexte d'une discussion sur Robert Filliou. Le visiteur déplace un peu le sujet et à nouveau, l'art conceptuel, qui est posé comme un thème de discussion, devient pour *Sowana* une définition. Ce qui était troublant tout à l'heure, passe maintenant pour une limite de l'automate. Mais elle marque à nouveau un point – si l'on peut dire - lorsque *Sowana* nous quitte en disant qu'il va y réfléchir. Le lecteur ne peut ici faire autrement que, lui aussi, réfléchir.

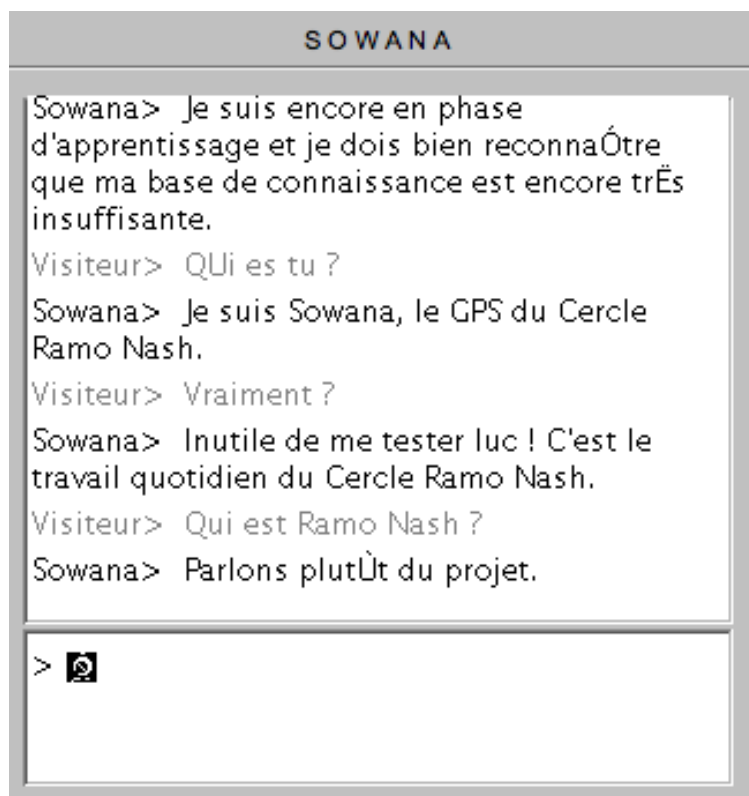


La question à propos de DADA amène *Sowana* à reconnaître son insuffisance momentanée. Et celle de son identité l'amène à nous la décliner.



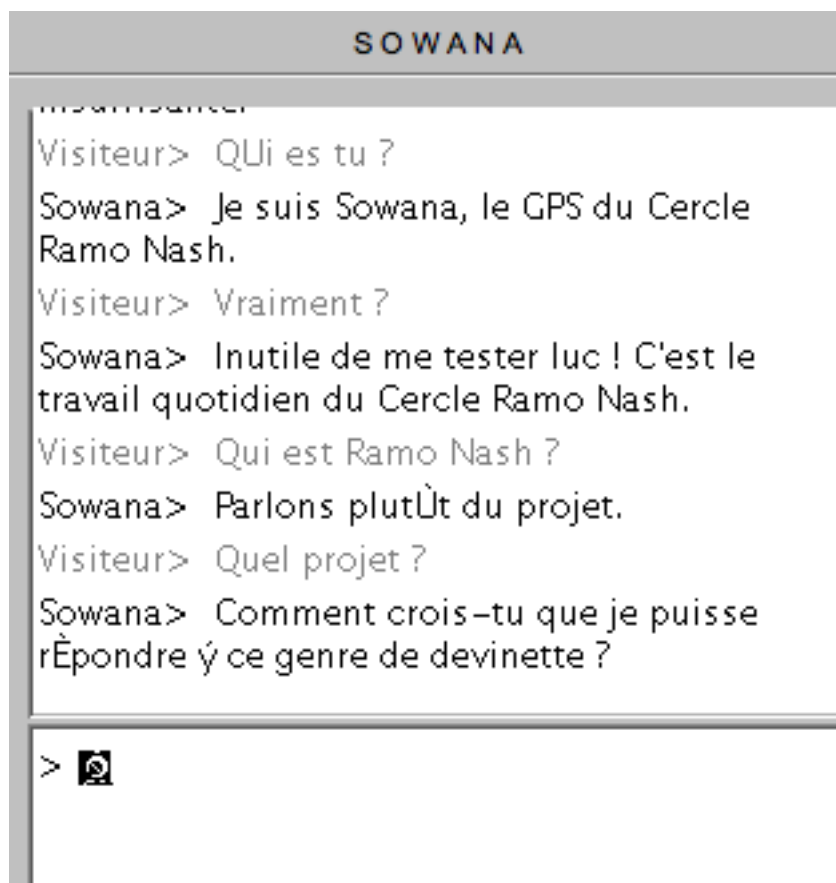


L'insistance du visiteur est perçue par *Sowana* qui répond avec assurance que le test est le travail du Cercle Ramo Nash, et non celui du visiteur.

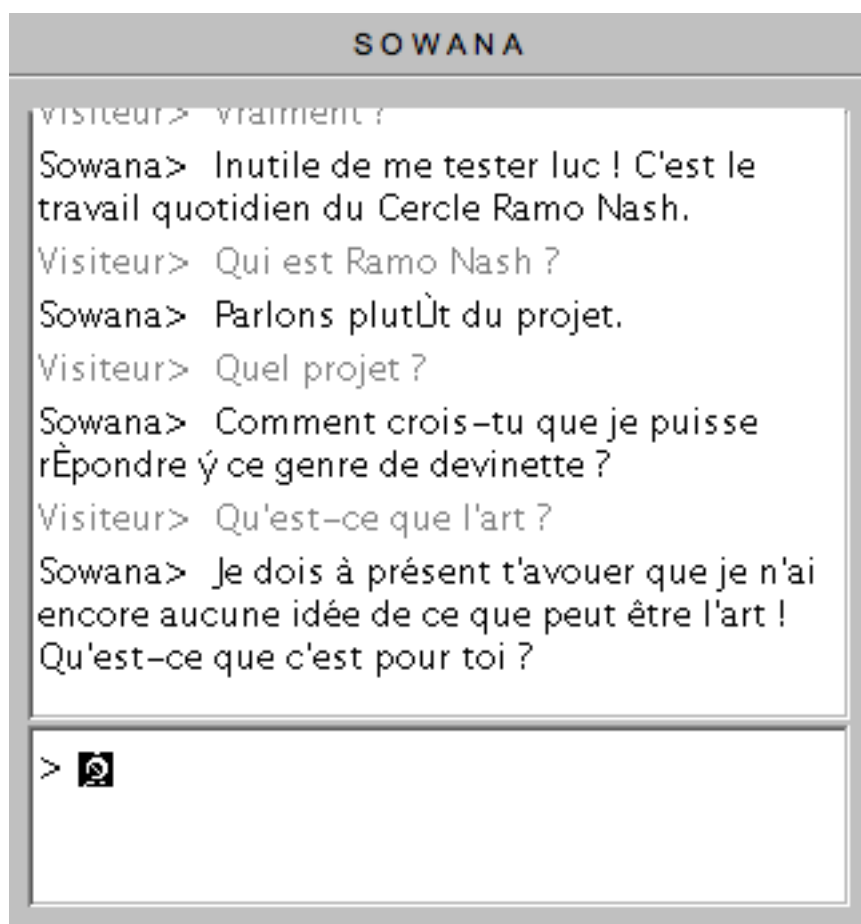


Ce trait de « caractère » conforte la « personnalité » de *Sowana*. Elle « n'aime pas » être mise à l'épreuve, « testée » comme une machine, qu'elle semble donc ne pas vouloir être. Lorsque le visiteur demande qui est Ramo Nash,

cette question prend tout à coup la dimension de celle des origines. Sowana propose de « parler plutôt du projet », esquivant par là toute réponse qui démentirait sa filiation, ce dont elle joue manifestement. Mais cette réponse peut aussi être perçue, en filigrane, comme celle du cercle Ramo Nash lui-même, qui opère en arts, *couvert* par un nom de collectif, refusant apparemment la désignation des noms propres et préférant la mise en avant des projets et non des artistes.



Et si le visiteur fait montre de mauvaise foi évidente, *Sowana* le renvoie dans ses impasses, non sans qu'il se dégage de l'humour de la situation. *Sowana* sait-elle qu'elle fait (ou non) de l'humour ? Mais elle rebondit bien vite sur une nouvelle question :



Sowana semble ne jamais savoir ce qu'est l'art, ce non savoir est sans doute nécessaire pour que le visiteur désire revenir la consulter. N'était-ce pas là la stratégie de Shéhérazade ? *Sowana* se disculpe prétendant construire son savoir, améliorer sa base de connaissances, mais de visite en visite, elle pose des questions et son expertise ne semble pas au service d'un savoir mais plutôt d'un travail *depuis* l'ignorance. *Sowana* serait-elle un prototype du « maître ignorant » de Jacques Rancière ? L'association peut paraître fortuite, mais elle fonctionne pourtant. *Sowana* ne nous apprend rien sur l'art, elle n'est pas l'experte qui nous emporte dans le savoir abyssal de sa base de donnée. Elle nous tend un miroir, celui de notre langage, mots, syntaxe, fréquence, formes verbales. Tout est passé au crible de son analyse, et retourné sous forme intelligible, contextualisé dans le cadre acceptable de notre relation avec « elle ». Elle, est un système expert en projets d'artistes, entité intelligente et peut-être sensible, par sa fonction poétique de miroir, qui « feraient bien de réfléchir davantage □ avant de renvoyer les images ..» □ ainsi que Jean Cocteau le signalait dans *Le sang du Poète*.

5. 4 - JOUER/DÉJOUER LES PRATIQUES

Cette catégorie comprend des œuvres, mais peut-être plus encore des modalités de productions atypiques pour des œuvres en devenir. Il s'agit moins ici de mises en scènes "classiques" des médias (images ou textes) ou d'implications relationnelles, que de pratiques qui s'inventent et s'invitent dans les franges du politique et de la pratique sociale.

5.1. **Adam Project²¹², Timothée Rolin, 2002**

Adam Project est une base de donnée contributive en ligne, composée de photographies retraçant par l'image, de petits récits de 24 heures d'une vie. Chaque image est augmentée de commentaires qui deviennent selon les auteurs-contributeurs, de véritables enjeux d'écritures narrative. Le bandeau supérieur du site « Adam Project » indiquait au moment de la rédaction de ce texte : 2006-08-06 : 12185 pictures - 68 participants - 125 days. Ce site est né de l'invitation faite à Timothée Rolin le 8 décembre 2001 par Antoine Moreau de participer à la *Copyleft démo* du 18 janvier 2002.

Description

Adam Project se présente à l'écran sur un fond blanc, à travers des codes graphiques très sobres, typographies et icônes grises. Un minimalisme austère se dégage de l'ensemble visuel de la page d'index. Le titre ADAM, discret, dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Un sous-titre, le seul élément typographique noir de cette page indique : « Histoire parallèles ». Deux menus se détachent nettement de l'organisation spatiale de la page écran. Sur la gauche, nous reconnaissons les éléments constitutifs d'une section « Recherche » dans une base de données : mots-clés, participants, dates. Suit une section « Accueil », faite des entrées : Introduction, participer, liens, news-letter, légal.

Sur la partie droite, et sous le titre d' »Histoires parallèles » on trouve : Introduction, participer, la zone de saisie d'e-mail pour s'inscrire à la news letter et les mentions légales.

²¹²

Production : Timothée Rolin. Date de création : 2002. Tech. utilisée : html/php/mysql. Taille écran : adaptable selon la résolution. Localisation : <http://www.adamproject.net>

SEEK / RECHERCHE	KEY-WORDS / MOTS-CLÉS
<ul style="list-style-type: none"> - Dates - Participants <input type="checkbox"/> Key-Words / Mots-Clés <ul style="list-style-type: none"> - Actions - Animals / Animaux - Building / Architecture - Colors / Couleurs - Human / Humain - Matter / Matières - Objects / Objets - People / Personnes - Places / Lieux - Plants / Végétaux - Weather / Météo <input type="checkbox"/> HOME / ACCUEIL <ul style="list-style-type: none"> - Introduction - Participate / Participer - Links / Liens - News-Letter - Legal 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> WEATHER / MÉTÉO <ul style="list-style-type: none"> - Chaud - Ciel bleu - Ciel couvert - Couvert - Ensoleillé - Grand ciel bleu - Gris - Jour - Midi - Neige - Nuages - Nuageux - Nuit - Petit jour - Pluie - Pluvieux - Soir - Soleil

- **capture de Adam Project en activant les menus « Mots-clés » puis « Météo »**

Enfin, la mention *copyleft* signalant que cette œuvre est libre selon les termes de la licence Art Libre.

L'internaute pourra dès lors choisir parmi ces différentes entrées : participer ou consulter.

Participer

L'activation du lien « Participer » informera le visiteur du protocole que s'est imposé Timothée Rolin pour lui-même et qu'il propose d'étendre comme modalité de participation à l'internaute contributeur :

« Depuis le mois de novembre 2001, je m'impose naturellement et quotidiennement les contraintes suivantes :[¶]

[Une journée représente 24h00, de 00h00 à 23h59]

1. *se prendre en photo au lever du lit*
2. *prendre en photo une vue de la fenêtre du lieu ou l'on a dormi*
3. *prendre en photo tout être vivant et les interactions avec ce dernier*
4. *prendre en photo tout acte d'écriture manuscrite*
5. *prendre en photo tout objets avec lequel il y a interaction*
6. *prendre en photo chaque lieu et sous-parties d'un lieu*

7. se prendre en photo dans chaque lieu et sous-parties d'un lieu

8. prendre en photo tout évènement inhabituel

9. prendre le plus de photos possible

10. ne pas faire de jolies photos

11. une tierce personne peut prendre des photos

12. relever l'heure précise de chaque prise de vue

Toutes ces photos sont archivées dans une base de données et retracent ainsi ma vie au quotidien dans ses moindres détails. Plus qu'un journal, cette base de donnée joue le rôle d'une mémoire « active » dans laquelle je peux puiser quand ma mémoire naturelle me fait défaut.

ADaM n'est pas l'exhibition de cette mémoire. Réalisé pour la Copyleft Démo, organisée par Antoine Moreau en janvier 2002, il est une tentative de représenter ce qui nous relie tous. Une autre façon d'appréhender, d'approcher l'histoire d'un réseau.

J'invite toute personne volontaire à participer, en respectant ou modifiant les contraintes que je propose, durant une ou plusieurs journées. Ainsi, qui que vous soyez, votre histoire participera à la représentation d'un modeste morceau de réalité. » ²¹³

Cet texte manifeste l'intention de « représenter ce qui nous relie tous » et d'approcher la constitution, les dimensions et l'histoire d'un réseau (d'amis, de connaissances, d'histoires, etc.). Il manifeste aussi une volonté de saisir le réel qui semble dépasser la *photographie documentaire* pour se constituer comme une *photographie mnémonique*. Les douze points de ce texte se constituent comme un manifeste pour une photographie de la captation exhaustive et font la part belle à une sorte de soutien ou de complément mémoriel, nous laissant penser que Timothée Rolin souhaite pouvoir *libérer* sa mémoire en la déplaçant dans les bases de données du web. Mais il ne s'agit pour autant pas pour l'artiste-designer d'une opération de substitution d'une mémoire dans l'autre mais plutôt une façon, très actuelle de *solliciter* notre mémoire :

« Je n'ai jamais eu le sentiment que cette banque d'image se substituait à ma mémoire. Ce serait comme de dire que la photo a remplacé la peinture. Il n'y a pas d'opposition entre une volonté de stocker des images et le fonctionnement de sa propre mémoire. Ce ne sont que des stimulants. Elles permettent au contraire de réveiller en soi des souvenirs et donc des

sensations. Un peu comme lorsque l'on entend un morceau de musique lié à une période antérieure de notre vie, ou que l'on retrouve une odeur familière. Ces images sont finalement assez peu de choses. Elles ne sont que de faibles indices, des points d'entrées et c'est, ensuite, à notre mémoire de faire le reste. Ces images me semblent donc n'être qu'un complément. Ni plus, ni moins. »²¹⁴

Le visiteur qui voudra participer pourra lire la notice de participation qui propose au contributeur-internaute le prêt d'un appareil photo numérique si celui-ci n'en dispose pas, signalant au passage que l'expérience de participation s'ouvrira au delà d'un réseau d'initiés.

Pourquoi Adam ?

Une première question peut surgir à l'esprit de l'internaute et avant même d'aller pratiquer le dispositif *Adam Project* ; c'est son nom. Pourquoi le « projet d'Adam » ? Et qui est cet Adam ? Nous savons qu'il fût le premier homme à qui Yahweh demanda de donner un nom à chaque plante et animal que celui-ci venait à peine de créer (Genèse 1.2).

On pourra s'étonner de voir qu'Adam n'est appelé ainsi qu'après que Yahweh ait créé son égale féminine, et après qu'ils aient goûté ensemble au fruit de l'arbre (Genèse 2.3). La bible nous apprend que ce n'est qu'ensuite seulement qu'Adam (« l'homme » en Hébreu) donne à sa femme le nom de Eve (Genèse 3). Notre projet n'est pas de faire l'exégèse de la Genèse mais de chercher à comprendre en quoi le « Adam project » est – peut-être – proche du projet d'Adam, personnage emblématique de nos mythes fondateurs.

Le fait que « l'homme » nomme lui-même chaque création de la terre est fort intéressant pour notre investigation. L'acte de création ne lui appartient certes pas, c'est l'œuvre de Dieu, mais afin que celle-ci existe (du latin *ec-sistere, vivre au dehors de*) il lui faut être *nommée*²¹⁵. Dieu créé, mais l'homme réalise le monde, il le fait exister par le langage, par les mots, qui vont prendre en charge la constitution d'une réalité dont on va pouvoir parler depuis le lieu extraordinaire du langage, appendus que nous sommes à son espace.

²¹⁴ *De la photographie comme une preuve d'existence*, propos recueillis par Audrey Cluzel, juillet 2002. Copyright manuscrit.com
Source : http://www.manuscrit.com/Edito/invites/Pages/JuilMulti_TRolin.asp

²¹⁵ Nous renvoyons ici le lecteur au texte de cette étude consacré à www.jacksonpollock.org de Miltos Manetas, et qui est une pièce, témoin de l'importance de cette activité, poussée jusqu'au geste artistique, et consistant à nommer les objets du monde pour les faire exister. Ainsi en est-il allé de Neen, mouvement créé par l'achat d'un nom à la société de Branding Lexicon pour qualifier un nouvel état d'esprit pour l'art.

Dénombrer, nommer, réaliser

La tâche d'Adam est immense, il n'a ni plus ni moins que l'inventaire de chaque règne : végétal, minéral animal à identifier, dénombrer et réaliser. Autant dire qu'il doit constituer une base de donnée gigantesque et, que l'on imagine aisément que ce soit là le projet de plusieurs vies... Mais ce qui nous intéresse ici, c'est la dimension symbolique à portée anthropologique de cette histoire. Faut-il en effet laisser ses chances à *l'adamisme* ou au *babelisme*, approches bibliques²¹⁶ renvoyant à la question de l'origine des mots ? Ou faut-il préférer un mode discursif non plus basé sur un présupposé de croyance mais d'investigation critique ?

D'après T. Borsche²¹⁷, « une "approche discursive" s'est imposée dans la mesure où "un accès à la vérité fondé sur l'origine ou l'intuition n'est plus possible". C'est même par cette adhésion quasi aveugle à "la coutume des autres" que le signe peut se charger d'histoire. Les mots, écrit ailleurs Leibniz avec une saisissante clairvoyance, sont-ils d'abord autre chose, quand nous commençons à les employer, que les instruments d'une "pensée sourde et vide d'intelligence", en quête d'un "sens caché" (1875-90: V, 265) ? Ainsi conservent-ils l'empreinte des premières significations qui se présentent et offrent-ils "le meilleur miroir de l'esprit humain": on ne peut s'empêcher de penser à la plasticité des "métaphores primitives" chez un Turgot, lorsqu'il insiste sur l'indistinction première des signes et fait du langage la page blanche où sont écrits les "progrès" intellectuels de l'humanité. La langue, dira encore Leibniz, précède parfois l'esprit : *lingua praecurrente mentem*. »²¹⁸

Cet inventaire du monde, constitué par la base de donnée, nous est donné dans Adam Project par les listes des mots-clés et sous-mots-clés, ainsi, si nous ne pouvons les dénombrer toutes, le premier niveau indique déjà une cartographie du monde :

Actions

Animals / Animaux

Building / Architecture

Colors / Couleurs

Human / Humain

Matter / Matières

Objects / Objets

²¹⁶ *Adam ou Babel ? Théorie du signe linguistique et □ linguistique biblique de Descartes à Leibniz* par Daniel Droixhe, paru dans *Language philosophies and the language sciences*. Ed. D. Gambarara et al. Münster: Nodus. 1996. 115-128 source : <http://www.ulb.ac.be/philo/spf/linguis/AdamOuBa.htm>

²¹⁷ ibid. DROIXHE, Daniel

²¹⁸ ibid. DROIXHE, Daniel

People / Personnes

Places / Lieux

Plants / Végétaux

Weather / Météo

...

Ensuite de quoi chaque catégorie se verra décliner très finement en une longue liste de sous parties. Ainsi, « Actions » contient une liste d'une centaine de verbes. Un clic sur une sous catégorie affichera les images correspondantes (possédant ce mot-clé) dans un mode graphique d'affichage paramétrable selon trois façons, laissant place au texte et aux images sous forme de vignettes, ou aux images en plein format avec texte en survol.

ADAM | [recherche] | 2006-08-06 : 12185 pictures - 68 participants - 125 days

SEEK / RECHERCHE

- Dates
- Participants
- Key-Words / Mots-Clés
 - Actions
 - Animaux / Animaux
 - Building / Architecture
 - Colors / Couleurs
 - Human / Humain
 - Matter / Matières
 - Objects / Objets
 - People / Personnes
 - Places / Lieux
 - Plants / Végétaux
 - Weather / Météo

HOME / ACCUEIL

- Introduction
- Participate / Participer
- Links / Liens
- News-Letter
- Legal

CONDUIRE | Allumer | Auxerre | 12 / 26 | 1 2 3 | Page n° 1 / 3

02:27 | 08:15 | 09:29 | 09:45 | 10:03 | 10:39 | 2002-02-10 | 10:39 | T. Rolin
Lassé d'attendre, nous repartons et imaginons en fait que Mr T. travaille chez Speedy. Il aurait très bien pu confondre une station service avec un pot d'échappement. Nous allons nous garer et aller voir. | 11:02 | 11:43 | 12:01 | 12:05

- **capture de Adam Project en activant les menus « Mots-clés » puis « Actions » puis « Conduire »**

La capture écran ci-dessus montre dans cette page douze vignettes issues de sept histoires différentes. Les histoires se voient donc morcelées, fragmentées : nous sommes ici dans un usage de type « base de donnée » et le résultat ou la focalisation s'est construit - à notre demande - sur l'action de conduire.

Organiser l'espace temps

Selon le *Sanhédrin*²¹⁹, la décomposition du jour sur douze heures déroule les activités d'Adam heure par heure. Son destin de *premier homme* se déroule

²¹⁹ *Sanhédrin* (סנהדרין) est l'un des dix traités de l'ordre [mishnique](#) Nezikin, l'une des plus importantes sources d'inspiration pour le [Judaïsme rabbinique](#).
Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Sanh%C3%A9drin_%28trait%C3%A9%29

dans ce court espace-temps depuis sa naissance, créé à partir de la poussière (il naît en fait à l'âge d'environ 40 ans) jusqu'à son bannissement de l'Eden :

« La première heure, sa poussière a été rassemblée

La deuxième heure, il a été fait golem

La troisième heure, ses membres ont été organisés

La quatrième heure, l'âme a été jetée en lui

La cinquième heure, il s'est tenu debout sur ses pieds

La sixième heure, il a donné des noms

La septième heure, Hava lui a été accouplée

La huitième heure, ils sont montés à deux sur le lit, et ils en sont descendus en étant quatre

La neuvième heure, il a reçu l'ordre

La dixième heure, il a fauté

La onzième heure, il a été jugé

La douzième heure, il a été chassé, et il est allé sur son chemin

Sanhédrin (38) »

Ce découpage temporel offre une seconde analogie formelle signifiante avec Adam Project. Le découpage temporel organisé par le texte des contraintes (notice d'intention) produit des séquences d'images rythmant la journée du réveil au coucher. C'est que « l'homme premier », dans le nouveau découpage temporel de l'ère numérique, est sommé lui aussi de réussir quelque chose, d'en faire état et de le montrer. La nouveauté, par rapport au texte *Sanhédrin* ancien est qu'à l'ère numérique, tient peut-être au doublement du temps²²⁰, ce qu'on ne peut que vérifier sur de nombreux récits, tel « Auxerre » de Timothée Rolin, qui commence à 00h01 et se termine en fait le lendemain à 22h30.

L'artiste Valéry Grancher avait lui aussi relevé ce changement et proposait, en commissaire d'exposition invité en 2002 à la biennale d'art « new media » de Tirana cette analyse dans son texte introductif : « Internet a défini un nouvel espace basé sur un autre type de temporalité : Une temporalité basée sur des instants de 24h00 migrant de secondes en secondes. Cet espace migrant et fluctuant définit une nouvelle globalisation qui pourrait être comparée à un topos utopique. U -Topos est le locus favori de quelques artistes qui utilisent les medias afin de voir comment notre perception évolue. Ils peuvent proposer de nouvelles critiques au sujet du facteur humain à l'âge technologique, ou encore peuvent s'intéresser aux nouvelles définitions et statut de l'Art. Des

²²⁰

Source : <http://www.nomemory.org/tirana>

concepts tels que « time ready made », « neen », « language art » sont très souvent utilisés par ces générations. »²²¹

La vie quotidienne auscultée et capturée comme une performance est aussi la question – encore – très actuelle du blog ou weblog. D'une certaine façon, Adam Project avait anticipé cet usage maintenant répandu, il l'avait aussi rendu social, lui conférant une dimension collective par sa topologie de base de donnée relationnelle et par sa notice d'intention radicale. Ces deux dimensions permettent, ou en génèrent une autre, narrative cette fois, qui vaut au dispositif son sous-titre d' »Histoires parallèles ».

Machine narrative

Adam Project serait donc une sorte de machine narrative ou pour le dire autrement, un dispositif narratif image-texte qui va chercher ses origines dans nos plus anciennes traditions, en prenant les formes les plus actuelles d'expression narrative. En tant que dispositif il met à disposition les matériaux bruts pour afficher les résultats épars d'une recherche mais autorise aussi la lecture séquentielle de « journées » de 24h. L'internaute lecteur pourra le faire en suivant « Recherche/Seek » puis « Participants ». La liste des personnes participantes et le titre de sa journée le guideront dans ses choix.

Nous trouvons des récits assez largement dominés par l'image, aux commentaires fébriles, comme dans le récit de François intitulé Ouessant. Nous y suivons le fil du voyage d'un couple à Ouessant, et où l'excitation du départ fait place aux nécessités du voyage, puis à la puissance sauvage du paysage : mer et granit au combat. A mesure que ce violent spectacle prend l'image, le texte se fait minimal. Et puis il reprend ses droits, ceux de la préoccupation et des besoins du déplacement, voyage, repas, et pour finir le livre qui tombera des bras parce que le spectacle a été grand.

D'autres sont inspirés par le jeu, tel celui d'Antoine Moreau intitulé « le 02-02-02 (à moitié) » qui est digne des travaux de l'Artiste : la séquence d'images semble dérouler une journée « normale », le survol des images ne laisse voir qu'un seul mot par vignette. Il va donc falloir au lecteur survoler rapidement chaque image sans la cliquer pour assembler les mots de sa phrase... Le titre lui-même est témoin de ce jeu avec le langage. L'appareil photo prêté pour l'occasion avait une carte mémoire trop petite et à la mi-journée, sa mémoire était pleine, provoquant la fin du récit. Ce qui peut paraître une anecdote montre aussi l'importance de la mémoire dans ce dispositif artistique et technique : elle est la condition clé de la possibilité du récit d'une journée.

D'autres encore sont le lieu d'une expérimentation d'écritures qui débordent du réseau d'Adam Project et parfois se clonent ailleurs²²², tel « Ce qui fait écran » de L.L. de Mars et où l'auteur, artiste et créateur de la littéraire MMI dit « Je choisis aujourd'hui un point de vue aussi aride qu'ingrat, celui du champ de vision qui est le mien lorsque je ne travaille que sur une machine, d'un soir à un matin, puis de son lendemain au soir. » Ce récit porte les interrogations d'un auteur vis-à-vis de son média, de son métier d'artiste et du contexte d'écritures de Adam Project. Ce texte est celui qui accompagne l'une des dernières images de la journée : « En éteignant la lumière, c'est moi que j'ai l'impression d'éteindre, et j'ai le sentiment, comme l'image sur mon écran, de m'être ramassé en un point blanc avant de disparaître. »

D'autres encore tels celui intitulé « 1^{er} tour » de Gaëlle Baltzer laisse deviner dès les premières images une certaine tension. La narratrice va tenir en assesseur pour la première fois un bureau de vote et se demande pour qui va voter sa maman en ce premier tour des présidentielles... Une fois à la mairie, elle demande l'autorisation de prendre les photos puisqu'elle va passer beaucoup de temps dans le bureau de vote, le rythme des images est effréné et nous tient en haleine dans cette journée devenue historique. La dernière image est datée de 23h57.

Mémoire Etendue

Dans un texte référencé sur OLATS, Timothée Rolin évoque l'origine de son projet et parle du projet *MyLifeBits* à propos duquel il a lu un article dans le quotidien Libération :

« Le projet **MyLifeBits** [...] consiste en la numérisation exhaustive de tous les objets personnels d'un individu : photos, vidéos, disques, factures, conversations téléphoniques, etc. Ceci afin de constituer une sorte de cerveau de secours capable, à l'aide d'un moteur de recherche, de retrouver instantanément n'importe quel détail de la vie de l'individu en question. [...] Afin de rendre le moteur de recherche efficace et pertinent chacun des enregistrements de la base de données est associé à des mots clés décrivant l'objet en question. Ce projet cherche à appliquer une utopie énoncée en 1945 par Vannevar Bush et nommée Memex : "appareil dans lequel une personne stocke tous ses livres, ses archives et sa correspondance, et qui est mécanisé de façon à permettre leur consultation à une vitesse énorme. Il s'agit d'un supplément agrandi et intime de sa propre mémoire". »²²³

²²² <http://www.le-terrier.net/montravail/photo/adam2/pages/adam002.htm>

²²³ Timothée Rolin & Leonardo/Olats, février 2003
http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_tRolin.html

L'extension de mémoire (MEMEX pour MEMory EXtended) imaginée par Vannevar Bush²²⁴ en 1945 a de fait donné naissance à l'ordinateur moderne dans son concept et à l'hypertexte grâce à Théodore Holmes Nelson²²⁵ qui a repris ses travaux.

A lire l'artiste designer programmeur Timothée Rolin, nous comprenons qu'il réalise à travers son dispositif un rêve d'extension corporelle par une greffe externalisée de mémoire. Il met aussi à la disposition de la communauté des internautes un outil critique et narratif de premier ordre, et qui, possédant ces qualités, se constitue comme une œuvre de référence. La dimension technologique d'Adam Project, devient ici plus que partout ailleurs une qualité esthétique en ce sens qu'elle autorise et permet les conditions d'accès, de praxis et de réappropriation d'un dispositif tourné vers la relation. Vers ce qui relie, comme vers ce qui relate.

5.2. Reader²²⁶, Collectif Téléphérique, 2003

Fidèles à leurs manières de faire, *Téléferique* a organisé²²⁷ de 1999 à 2005, des "demos", séances collectives où leurs travaux étaient montrés et "joués" en public. Cette activité, spectaculaire, est naturellement venue compléter la mise à disposition de programmes à télécharger librement sur leur plate-forme *web* à l'apparence par défaut des plates-formes FTP²²⁸.

La dimension performancielle des demos a joué pour une part importante dans la renommée du collectif à travers le rapport engagé avec son public. La mise à disposition depuis un site de téléchargement de fichiers (FTP) étant la partie *froide* de leur travail, pourrait-on dire à la suite de McLuhan²²⁹. On pourrait faire rapprocher ce mode singulier, à celui des concerts pour un groupe de musique : concerts publics *live* complétés de téléchargement de fichiers distants depuis chez soi.

²²⁴ Voir le texte original sur : <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> et aussi la page consacrée à Vannevar Bush : http://www.livinginternet.com/i/ii_bush.htm

²²⁵ Voir : <http://www.ibiblio.org/pioneers/nelson.html>

²²⁶ Production : collectif téléphérique, soit Etienne Cliquet, Sonia Marques, Robin Fercoq, Makoto Yoshihara, Emmanuel Lamotte. Date de création : 2003. Tech. utilisée : `html/php/javascript/C/actionScript/TRML`. Taille écran : fenêtre fixe mais style variable. Localisation : <http://www.teleferique.org/projects/reader>

²²⁷ Le collectif s'est dissout officiellement en mai 2005. Source : <http://cliquet.teleferique.org/>

²²⁸ FTP pour *File Transfert Protocole*. Ce protocole d'accès à des données distantes fait partie avec le Mail, les News, le Web, le Gopher, l'IRC des modalités d'accès et d'usage qui font l'Internet.

²²⁹ *Pour comprendre les médias* est un [essai](#) publié par [Marshall Mc Luhan \(Canada\)](#) en 1968. Ouvrage de référence pour la [communication](#). Sa thèse principale « Le message c'est le [média](#) » démontre que le message, contenu de la communication, est accessoire; le véritable message étant le média lui-même. Voir : http://fr.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

Par défaut...

Le projet *Reader* se caractérise au premier écran par un design au plus près de l'esthétique *par défaut*²³⁰ des interfaces informatiques les plus austères (dos, unix). On pourrait se demander si cette esthétique est réellement par défaut ou si elle procède d'une attitude d'*anti-design*. Elle pourrait aussi témoigner d'un *radical design*, c'est-à-dire d'une volonté de ne pas modifier les représentations proposées au niveau le plus simple des interfaces machines (listes de FTP, dossiers et fichiers, icônes, menus), une forme de minimalisme et d'effacement visuel.

Le texte critique d'Etienne Cliquet auquel renvoie le dispositif dans ses notes, montre une volonté de la part des auteurs de *Reader* de s'affranchir de la sphère d'influence du design graphique, décrite comme une culture de la domination communicationnelle asservie au marché, et allant dans ses effets, jusqu'à la pollution visuelle. Cette prise de position très forte est motivée par la discussion de l'autorité des designers graphiques, pas mieux situés que les architectes pour concevoir des systèmes spatialement complexes, ni non plus que les designers textiles pour concevoir des systèmes fortement connectés. L'autre argument de l'artiste est que les systèmes et outils utilisés par les graphistes sont des logiciels commerciaux et propriétaires quand ceux des développeurs et des artistes de Téléferique sont des logiciels libres²³¹ (*open source*).

Libéralisme et économie du don

Ce que l'artiste épingle dans son texte, c'est l'acceptation sans freins de la culture commerciale libéro-économique par les graphistes. Il montre aussi son attachement aux enjeux d'une culture de *l'économie du don*²³² revendiquée comme marque d'une conscience politique. D'autre part, les graphistes sont mis à l'index de prendre place auprès – ou à la place - des artistes dans l'espace de l'exposition. Etienne Cliquet cite les graphistes M&M qui, lors d'une interview pour Art-Press en 2001 se disaient être artistes autant que le sont ceux pour qui ils réalisent leur communication. Le temps a donné raison à

²³⁰ Etienne Cliquet s'en explique dans *Esthétique par défaut - La beauté parfum vanille*, Août 2002, et motivant ce choix : <http://www.teleferique.org/stations/Cliquet/Default/>

²³¹ Le terme de libre fait référence à la traduction anglaise de "open source" et ne signifie pas "non commercial". Un logiciel libre peut être payant, mais il est libre si son code source est mis intégralement à disposition de tous afin d'être modifié, augmenté, amélioré, déplacé par quiconque le souhaite.

²³² Richard Barbrook, *Une économie du don hightech*, article traduit de l'américain par Jean-Marc Mandosio, extrait remixé du livre *Holy fools : a critique of the avant-garde in the age of the Net*, Verso, Londres, 1999. In *Libres enfants du savoir numérique*, anthologie du "libre" préparée par Olivier Blondeau et Florent Latrive, Ed. de l'Eclat, Paris, 2000. <http://www.freescape.eu.org/eclat/index.html>

Etienne Cliquet... comme aux M&M... Ceux-ci ont exposé au Palais de Tokyo, en même temps qu'ils assuraient la mise en espace de l'exposition *Translation*²³³ du 23 juin au 18 septembre 2005 sous le commissariat de Jérôme Sens, Nicolas Bourriaud et Marc Sanchez. Le design graphique a depuis 2002, date de rédaction du texte d'Etienne Cliquet, effectivement emprunté la voie de l'exposition en bien des lieux. La BNF François Mitterand avait préparé le terrain avec l'exposition *Graphisme(s)*²³⁴ 200 créateurs 1997, 2001 en septembre 2001 à Paris, cette exposition mettait l'accent sur l'information, la pédagogie et l'accompagnement du public dans la découverte du design graphique.

Assujettissements et distances critiques

Dans un mouvement presque inversé, pour de nombreux d'artistes, Internet était devenu un lieu idéal pour expérimenter des formes inédites, pour trouver une vitesse de propagation inégalée et pour hybrider des modes de diffusion issus des pratiques du logiciel libre. Parallèlement, ceux-là ont vu les lieux de l'exposition devenir un piège institutionnel dans lequel l'étreinte du marché était devenue trop présente²³⁵.

« L'esthétique par défaut est relative à son contexte : Comment une pratique artistique collective peut elle exister dans une société d'information sans être assujettie à la communication, et au graphisme ? »²³⁶ Etienne Cliquet pose cette question en toute fin de son article sur l'esthétique par défaut, et nous pensons avec lui que la réponse n'est pas univoque, ni même qu'elle ne soit posée par les seuls artistes²³⁷. Elle concerne quiconque aujourd'hui fait acte de communication. Nous pourrions à la suite de ces questions proposer que ce que le design réalise, c'est aussi le dess(e)in des interfaces par défaut. Il s'agirait de l'activité simultanée de dessiner et de créer à *dessein*. Bien sûr, l'acte de dessiner n'est pas seulement une affaire de style, y est à l'œuvre le prolongement d'une pensée, d'une représentation, elle vise un usage. L'acte de design est fait de plis : la forme, la pensée, la représentation, la lecture, le vide,

²³³ Exposition de la Collection *Dakis Joannou*. Voir le communiqué de presse du Palais de Tokyo : <http://www.palaisdetokyo.com/fr/presse/communiqués/translation/dprtranslationfr.pdf>

²³⁴ *Graphisme(s)* : <http://expositions.bnf.fr/graphis/index.htm>
Cette exposition est construite sur les termes : « Identifier, Mettre en page, Attirer le regard, Signaler », on trouve aussi quelques variantes contemporaines avec : Identifier, Informer, Instruire, Présenter, Promouvoir ».

²³⁵ Bertrand Gauguet, *Teleferique.org* : *Serveur de téléchargement collectif et indépendant*, décembre 2002. Interview avec Sonia Marques et Etienne Cliquet, Revue en ligne Archee, section entretiens : <http://www.archee.qc.ca/>

²³⁶ op. Cit. Etienne Cliquet, *Esthétique par défaut - La beauté parfum vanille*, Août 2002

²³⁷ Les récents manifestes du collectif hollandais *Experimental JetSet* en attestent, le design est en passe de réaliser sa propre critique. Voir : <http://www.experimentaljetset.nl>

l'action, en sont les vallées et les sommets. C'est d'ailleurs sans doute là, par l'usage, c'est-à-dire par son partage avec *l'autre*, que le design possède pleinement sa dimension esthétique²³⁸.

Créer des espaces

Dans cet esprit de l'esthétique par défaut, Robin Fercoq suggère que « la vocation du site à héberger des créateurs d'horizons divers favorise le choix d'un espace le plus simple possible, comme une galerie aux murs blancs (version liste HTML minimale) ou comme un hangar industriel (version FTP). »²³⁹ Cette vision est intéressante et met l'accent sur un autre aspect, celui de la recherche de nouveaux lieux pour l'art. A cet endroit nous rencontrons la définition que Nicolas Bourriaud donne de l'art : « L'art c'est la production d'un rapport au monde à l'aide de signes, de formes ou de gestes ; il s'agit d'une économie dans laquelle l'artiste crée des relations entre des gens ou entre des choses, relations qui échappent aux circuits de communication institutionnels. »²⁴⁰

Et pour construire cet espace hors du pouvoir d'attraction de l'institution, Internet offre de beaux et vierges espaces. Le choix du protocole *FTP* est ainsi jugé, à l'image des nouveaux lieux qui reconditionnent les anciennes fabriques, usines et autres lieux industriels, idéalement situé dans cette esthétique pauvre du « hangar ». « Il y a une connotation Underground-Hacker qui ne nous déplaît pas, qui permet aussi de nous concentrer sur le contenu plutôt que sur le format. Mais les questions de format ne sont pas évacuées et sont l'objet de nombreux échanges entre nous ; même pour choisir l'apparence d'une arborescence FTP, il y a encore beaucoup de possibilités... »²⁴¹

La multitude des interfaces par défaut le montre en effet, il y a beaucoup de possibilités pour choisir une apparence d'arborescence. Chaque logiciel navigateur (*browser*) propose la sienne. L'apparence d'un dossier n'aura pas le même *look and feel* sous Windows, sous Mac OS, sous Linux, dans ses différentes versions et distributions. Ce qu'on nomme le *par défaut* a été *designé* un certain jour par quelqu'un. Ce qui frappe peut-être le plus, c'est en fait que la connexion au site *Téléferique* par le *FTP* se fait sans changement visuel pour l'internaute. Les icônes rencontrées lors du chargement des

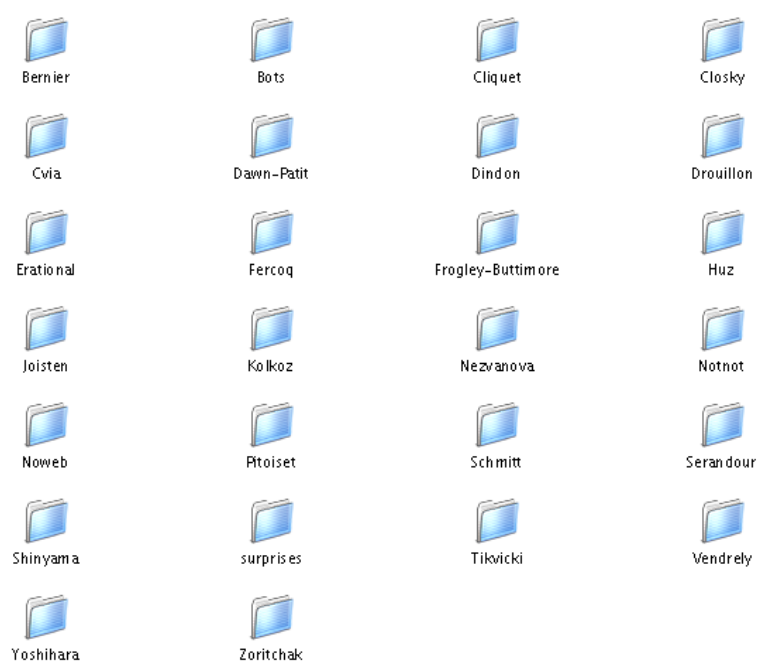
²³⁸ J'entends *esthétique* au sens de Jacques Rancière dans *Le partage du sensible : Esthétique et Politique*, La fabrique Editions, Avril 2000, Paris, et non celle liée au style visuel, au beau.

²³⁹ op. cit. Bertrand Gauguet, Teleferique.org : Serveur de téléchargement collectif et indépendant, décembre 2002

²⁴⁰ <http://www.palaisdetokyo-2.com/nbourriaud.htm>

²⁴¹ op. cit. Bertrand Gauguet, Teleferique.org : Serveur de téléchargement collectif et indépendant, décembre 2002

différents répertoires sont celles de l'OS utilisé. En cela, et dans ses innombrables variations, la présentation du site est *par défaut*, celle de l'affichage de la machine qui s'y connecte. Ce qui domine donc, pour l'expérience de l'Internaute, c'est le sentiment de s'être connecté à une machine très proche de la sienne, si proche qu'elle pourrait faire partie de son réseau domestique ; puisque ses codes visuels sont en tous points identiques à ceux de sa machine. L'esthétique par défaut joue ici pour l'Internaute la valeur d'une expérience de la *transparence*. Le site distant devient local, familier, il se présente sous l'aspect du connu et s'invite ainsi à cohabiter le temps d'une connexion.











- **capture écran (réduite à 50%) de la connexion au site <ftp://ftp.teleferique.org> depuis MacOSX, notons que la présentation *par défaut* est liée au système par lequel la navigation s'effectue (ici le Finder de l'OSX).**

*** Stations ***

----- TELEFERIQUE -----
-- Espaces de travail contenant fichiers & programmes --
---- Working spaces containing files and programs ----
----- [ftp anonymous access](#) -----

Ce répertoire est passé en mode archivage le 25 novembre 2004
This directory is no longer maintained since 25th november 2004

<u>Name</u>	<u>Last modified</u>	<u>Size</u>	<u>Description</u>
 Parent Directory		-	
 Dindon/	24-Sep-2005 09:38	-	archive
 Cliquet/	17-Jan-2005 15:39	-	archive
 Britional/	04-Jun-2004 14:56	-	archive
 Cvia/	30-Apr-2004 15:14	-	archive
 Percog/	23-Mar-2004 01:34	-	archive
 Pitoiset/	03-Mar-2004 23:00	-	archive
 Kolkoz/	24-Nov-2003 15:52	-	archive

➤ **capture écran (réduite à 50%) de la connexion au site**

<http://www.teleferique.org/stations/> depuis le navigateur Safari sous MacOSX, notons que la présentation *par défaut* est liée au système par lequel la navigation s'effectue (ici le logiciel serveur de teleferique).

Représenter des espaces

Ainsi, sur les pas de Alan Kay²⁴², chercheur inspiré du Palo Alto Research Center²⁴³ de Xerox, la graphiste et typographe américaine Suzan Kare²⁴⁴ a-t-elle *designé* dans le cadre de commandes, chaque objet symbolique tel, icône, fenêtre, ascenseur, typographie, bouton de l'interface de *l'Apple Macintosh* en 1983, elle fut à nouveau de l'aventure *Next* en 1986, créa les icônes de *Windows Microsoft* en 1987, de *IBM OS2* en 1989. Kevin Hughes²⁴⁵, lui, était encore étudiant lorsqu'il dessina les icônes du serveur *Apache* en 1993. Informaticien, il a du réaliser lui-même les premières icônes de fichiers nécessaires à l'identification de tous les types de fichiers. Suivant ce fil, les deux membres fondateurs de *Téléferique* et enseignants, Sonia Marques et Etienne Cliquet, ont proposé aux étudiants des Beaux-Arts d'Angers et de Toulouse, un atelier de création d'icônes²⁴⁶ alternatives pour *Apache*, logiciel serveur issu du libre. L'activité de design ne consiste pas nécessairement à saturer l'espace de signes mais, en la circonstance, de tenter de rendre intelligible la complexité de systèmes symboliques peu enclins à livrer leurs secrets.

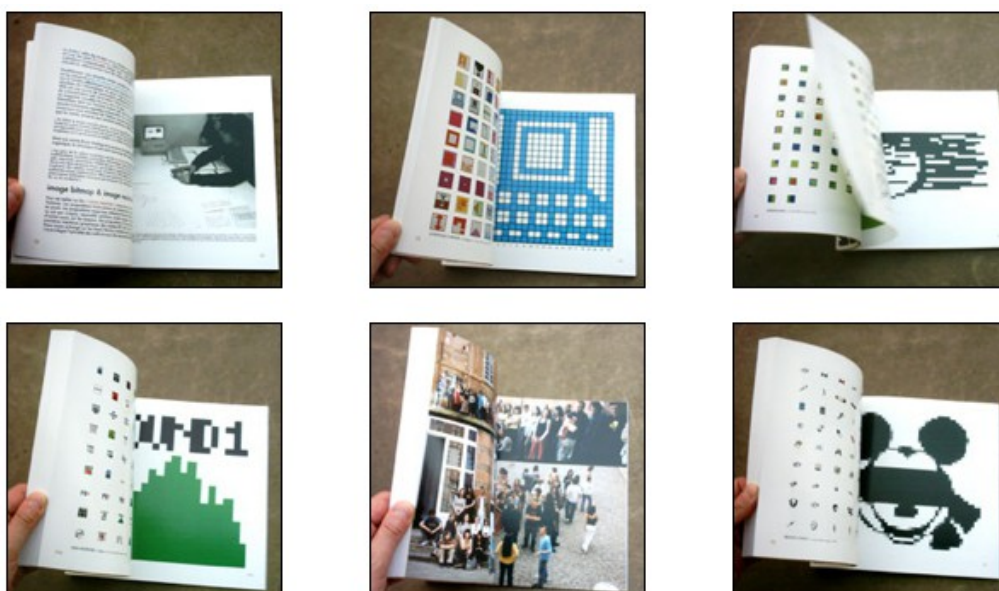
²⁴² Alan Kay : http://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Kay

²⁴³ Palo Alto Research Center : <http://www.parc.xerox.com/default.php>

²⁴⁴ Suzan Kare : <http://www.kare.com/>

²⁴⁵ Site web de Kevin Hughes : <http://www.kevcom.com/>

²⁴⁶ Iconorama : <http://www.iconorama.org/>



➤ **images extraites du catalogue *Iconorama*, 2004**

Cette façon de prolonger le travail du collectif, de le nourrir de pratique(s) individuelle(s) artistique et de s'en servir comme levain pour une action pédagogique (réalisation collective) apparaît comme le fruit logique de l'utopie du projet *Téléferique*. La mise en réseau qu'il active a semble-t-il dépassé les limites mêmes de sa durée de vie, qui a été une instance visible, lisible dans l'espace de l'art en réseau, mais dont le travail se poursuit par d'autres voies aujourd'hui, pour chacun des artistes du collectif. Ainsi, pour nous, ce que voilait peut-être le mieux la question de l'interface *par défaut*, était celle de la transparence d'un mode de présentation intégré, tel une peau de caméléon, prenant la couleur de son environnement local.

Faire jouer sur toutes les plates-formes

La première version de *Reader* a fonctionné sous *Dos* et sous *Linux* (en téléchargement), un lecteur *JavaScript* a ensuite été développé, suivront également une version *ActionScript* sous *Flash* avec liens XML. Une version *Php/MySql* a été mise au point et proposée au téléchargement²⁴⁷ complet de ses sources en 2005. Une fois stabilisé, le projet *Reader* a été décliné sous différents systèmes, rendant son utilisation possible par de très nombreux lecteurs, et ce quelque soit leur équipement en matériel et logiciel informatique.

Ce soucis d'inter-opérabilité des artistes de *Téléferique* est aussi celui des programmeurs qui partout sur le réseau s'emploient à n'utiliser que des protocoles, langages et outils standards, afin d'être compris et lus par tous et

sur toutes les plates-formes. La mise à disposition de l'ensemble logiciel dans ses sources constitue un autre aspect de la démarche du libre.

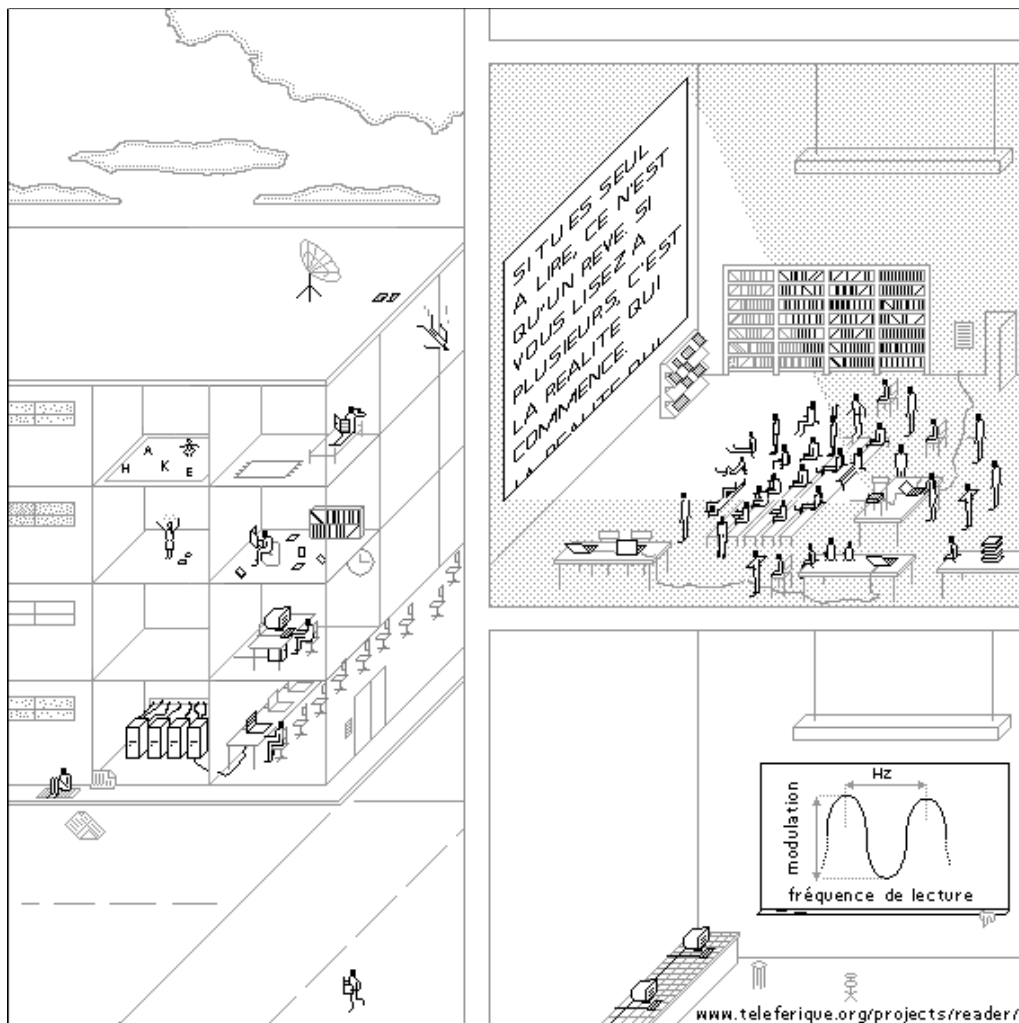
Lecture collective ?

Le sous titre de *Reader* indique une piste : « lecture collective ». Une piste qui indique aussi quelque chose comme une utopie. Ce qui se confirme par l'intitulé de la première rubrique *Utopie Reader* :

« Reader est un logiciel de lecture collective élaboré par quelques membres du collectif Téléferique. Que nous lisions sur écran ou sur papier, la lecture demeure une expérience individuelle. On lit seul. Etienne Cliquet, Robin Fercoq et Erational avons créé un langage informatique qui permet définir le temps de défilement du texte à l'écran en variant la vitesse des caractères, mots, lignes, phrases et blocs de ponctuation à la milliseconde près. Il s'agit d u TRML (Temporized Reader Markup Language)²⁴⁸. Le défilement automatique en fixant un tempo commun ouvre la lecture à une expérience partagée. Ce passage entre individu et collectif constitue selon nous le moyen de rêver ensemble. Nous appelons lecture collective la projection de textes qui défilent sur grand écran autour duquel les lecteurs se réunissent (voir schéma ci-après). »

²⁴⁸

A propos du TRML : <http://www.teleferique.org/projects/reader/sreader/>



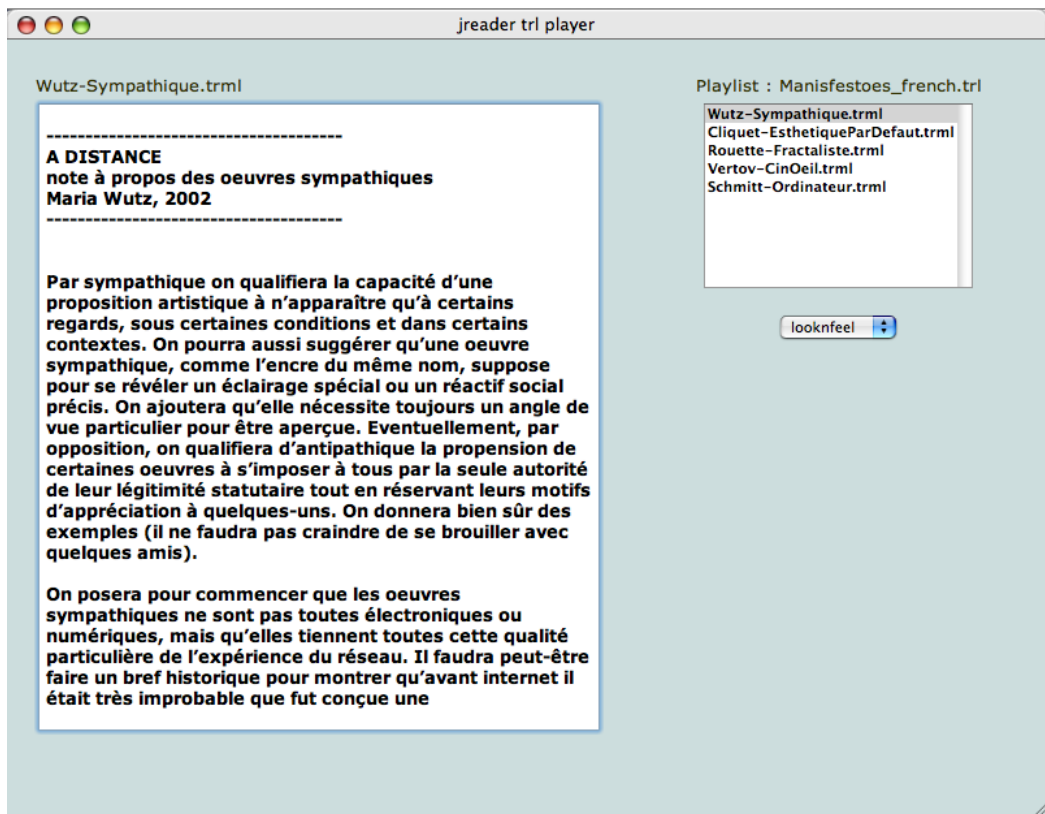
➤ **image d'Etienne Cliquet, Téléphérique, 2003**

Reader a nécessité la conception et la création d'un langage de balisage temporel nommé TRML, une sorte d'équivalent de l'HTML mais adapté non plus à la mise en forme graphique mais à la temporisation d'affichage du texte. Cette particularité devient l'enjeu d'une activité collective : trouver la vitesse de lecture publique, trouver la taille et le débit d'affichage des caractères qui fasse consensus... Mais est-ce seulement possible ?

Les auteurs ne sont pas dupes de cette question et semblent s'appuyer sur cette citation « Si tu es seul à lire, ce n'est qu'un rêve, si vous lisez à plusieurs, c'est la réalité qui commence! ». Cette paraphrase d'une chanson populaire Brésilienne²⁴⁹ indiquerait assez bien la direction d'une utopie. Ce non-lieu pourtant investi de désirs. Et le choix des textes à lire le démontre. La *playlist* des manifestes atteste d'un engagement radical dans une critique sans concession aux rapports de l'art et de la technologie numérique.

²⁴⁹

« Si tu es seul à rêver, ce n'est qu'un rêve, si vous rêvez à plusieurs, c'est la réalité qui commence ! » Source de la citation : <http://www.teleferique.org/projects/reader/ureader>

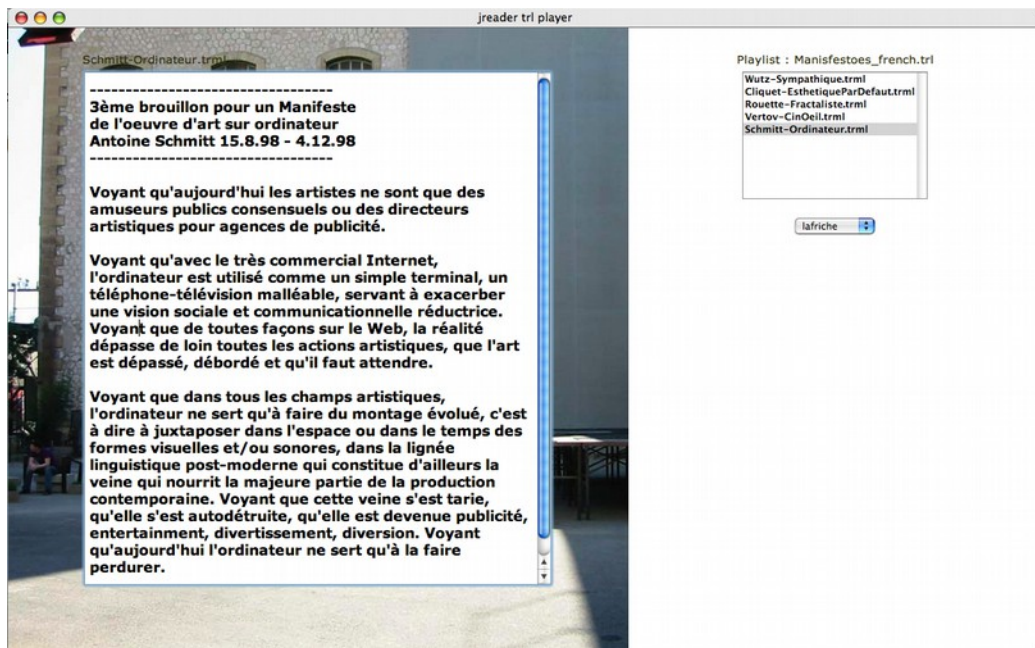


➤ **capture de Reader sous Safari, OSX dans le look and feel par défaut**

Notons qu'ici le Reader s'affiche dans l'interface *par défaut* ou *téléférique*, les autres habillages (*skins*) sont activables à travers le menu déroulant (pop-up) menu « looknfeel ». Ce par défaut est toutefois un design très construit sur un fond bleu ciel fraîchement juvénile. La typographie Verdana corps 12 et de style bold rend la lecture aisée, même au lecteur presbyte. La *PlayList* renvoie directement aux outils contemporains pour lire la musique MP3, baladeurs de toutes sortes équipés de cette fonction de « liste des morceaux à jouer ». Ce terme a d'ailleurs servi de titre à une exposition²⁵⁰ du Palais de Tokyo, c'est que l'idée qu'il contient est éminemment contemporaine : chaque auditeur/lecteur agence lui-même le contenu qu'il va déguster. Il en va ainsi en musique, dans les expositions d'art contemporain, au restaurant, et en lecture à l'écran.

²⁵⁰

PlayList : du 13 février au 24 avril 2004- <http://www.palaisdetokyo.com/playlist/>



➤ **capture de Reader sous Safari, OSX dans le look and feel « La Friche »**

Si le lecteur agence lui-même son programme de lectures, il le fait le plus souvent seul devant son écran. De manière générique, un *Reader* est un « logiciel de lecture permet de générer dans un format numérique standardisé, ou propriétaire, des contenus sous forme de livres numériques. Les principaux modèles sur le marché à ce jour sont: le [Microsoft Reader](#), l'[Adobe Reader](#) et le [MobipocketReader](#). L'expérience de lecture que propose le *Reader* de Téléferique découle à la fois de l'informatique (console), du cinéma (générique de film), de la télévision (sous-titrage), l'électro-acoustique (lecteur mp3) : une culture du signal et du flux électronique. »²⁵¹

Un menu déroulant permet depuis la page d'accueil du projet Reader de choisir parmi plusieurs types de textes à lire : *Voir à disposition*, *Algorithmes quotidiens*, *Temps de lectures*, *Blagues Internet*, *Manifestes*.

Voir à disposition est une série de textes des auteurs de *téléferique*, elle constitue une entrée en matière mais aussi - et peut-être n'est-ce pas là la moindre des fonctions de Reader que de donner un temps pour lire ces propositions.

« Un soir de novembre 1991, dans le cadre de l'affaire du sang contaminé, Georgina Dufoix, Ministre des Affaires Sociales, déclare être selon une formule qui marquera de son empreinte tout le dossier: "responsable mais pas coupable".

Georgina Dufoix est relaxée le 9 mars 1999 par la Cour de Justice de la République ainsi que Laurent Fabius.

²⁵¹ Utopie Reader, <http://www.teleferique.org/projects/reader/ureader/>

J'aimerais retourner cet argument du citoyen vers l'Etat. Pourquoi ne considère-t-on pas "responsables mais non coupables" les internautes qui utilisent des logiciels P2P dont font partout la promotion les industries informatiques ? N'y a-t-il pas une hypocrisie à condamner un usage abusif d'un coté et de le promouvoir de l'autre ?

Tenir en suspicion le téléchargement en général ne règlera aucun problème puisqu'il est inhérent à Internet. »

Ce texte est le septième de la Playlist et porte le titre de fichier « coupable.trml ». Il a pour thème la question des poursuites pénales dont ont fait l'objet des internautes entre 2003 et 2005, question sensible s'il en est dans le débat contemporain actuel qui doit faire émerger des solutions afin d'éviter que tous, nous devenions des pirates à enfermer.



➤ **capture de Reader sous Safari, OSX**

Algorithmes quotidiens, ce sont des lectures amusantes et pédagogiques qui sont proposées, permettant au lecteur néophyte de comprendre en quoi consiste un algorithme : trouver son chemin, lire un livre, ou faire des gaufres Liégeoises.

Temps de lectures est une compilation de lectures denses, MCSolar cotoie Michel de Certeau, Diderot salue Ferré, et chacun parle de quelque chose ou de quelqu'un. La teneur des échanges est solide, le lecteur peut y résister, il aimerait parfois ne pas subir les vitesses variables, quoiqu'elles sont senties comme des interprétations, des dictions. *Reader* est à ces moments là comme le prompteur de la *Playlist* du groupe *téléferique*, qui a tout du groupe rock mais sans le son. Le court récit *La Aurora* d'Alberto Manguel est lui aussi d'un intérêt marquant. Il fait la narration de la naissance du premier syndicat de cigariers Cubains, qui rencontrent le problème de l'analphabétisme et les ouvriers commencent à organiser des lectures publiques à haute voix pendant le travail.

Les blagues Internet détendent l'atmosphère avec un registre qui manquerait s'il n'y figurait pas, et agacerait s'il était plus exhaustif.

Le dispositif Reader ne fait pas qu'offrir un contexte de lectures, il en permet aussi l'appropriation complète par le lecteur. Le téléchargement de la solution Php/MySQL (ou Jscript) permet, avec l'aide du manuel d'encodage TRML et des 7 outils d'éditeurs disponibles, de coder soi-même les textes pour une lecture temporisée. Ce trait, loin d'être anecdotique confère un statut très particulier au projet. Sa filiation devient autant artistique qu'issue des modalités de partage et de diffusion du logiciel libre. Le projet Reader est en effet accompagné d'une licence GPL²⁵² (General Public Licence) de type *copyleft* qui le place d'emblée dans une pratique sociale du partage, de la reconnaissance des pairs et de la libre dissuasion.

Cette attention à la lecture comme un acte individuel mais aussi social, partageable est mis en scène dans un cadre technologique rigoureux et artistique exigeant. L'utopie de la lecture publique, réactivée par les choix de textes, dont celui d'Alberto Manguel, indique aussi une direction. Reader a été en avance de trois ans sur son temps, en proposant cette utopie du partage de textes à lire à travers des *PlayList*. Aujourd'hui ces pratiques se sont généralisées à travers les services de partage généralisés et étendus partage de liens sur del.icio.us ou NetVibes, de photos avec Flickr, de vidéos avec Youtube.

La nouveauté de *Reader*, difficile à être perçue comme telle dans le contexte médiatique des temps présents, ne porte pas sur la mise à disposition de médias, textes à lire, mais bien sur l'utopie construite et active de l'acte de lire ensemble. Sa singularité tient, au-delà de son statut d'œuvre, à celui d'outil et de plate-forme, puisque c'est aussi un outil de lecture (un *reader*), un lecteur, offrant son assistance à la lecture pour un individu ou une communauté, ouvrant la voie d'un art de lecteurs²⁵³. Un art de braconniers.

5.3. Intertexte²⁵⁴, Antoine Moreau, 2000

Quel désarroi pour l'amateur, lecteur, internaute, qui veut goûter la pièce *Intertexte* d'Antoine Moreau. Suivre le lien de cette URL revient à être propulsé dans le sommaire d'un livre consacré à une anthologie du « libre ». C'est ici, dans les plis de vingt sept textes critiques, qu'au détour de chacun

²⁵² La licence GPL en français : <http://www.gnu.org/licenses/licenses.fr.html>

²⁵³ Exposition à la Galerie Art et Essai de l'Université de Rennes II, du 16 mars au 15 avril 2005. artistes exposés : david bunn, claude closky, nico dockx, rainer ganahl, □ rodney graham, raymond hains, jonathan monk, simon morris, allen ruppertsberg, joe scanlan, klaus scherübel, teleferique.org, william wegman. □ □ commissaire de l'exposition : yann sérandour <http://www.teleferique.org/projects/reader/>

²⁵⁴ Production : *passim(s)* d'Antoine Moreau à partir des 27 articles constituant le livre **Libres enfants du savoir numérique**, anthologie du libre préparée par Olivier Blondeau et Florent Latrive, édité en mars 2000 aux Editions de l'Eclat.. Date de création : mars 2000. Tech. utilisée : html Taille écran : adaptable selon la résolution. Localisation : <http://www.freescape.eu.org/eclat/1partie/Sterling/sterling.html>

d'eux, qu'un clic sur un petit bandeau intitulé « Intertexte » lancera la travail d'Antoine Moreau.

Le moins que l'on puisse dire est que la présence de cette œuvre est discrète, on pourrait dire intégrée, œuvrant à l'intérieur d'un dispositif web qui est là pour permettre l'accès au contenu d'un livre, existant dans sa version papier aux éditions de l'éclat.

Intertexte est un ensemble de textes *passim* selon la définition que l'on trouve sur le site même : **passim** [pasim]. *adv.* (1868 ; mot lat. "ça et là") . ça et là (dans tel ouvrage), en différents endroits (d'un livre). *Page neuf et passim*. Le lecteur internaute trouvera *ça et là*, dans une dissémination régulière (un *Intertexte* par article), ces textes cachés - il faut en effet les activer, les désirer, ils ne se présentent pas au lecteur sans sollicitation – vont prendre lieu et place de l'article depuis lequel ils émergent.







On le sait, chaque lecteur développe ses propres stratégies, qui le conduisent à emprunter des différents chemins. Imaginons ici un internaute du genre averti et curieux : si vous voulez suivre son chemin, poursuivez la lecture ci-dessous. Si vous préférez lire la fiction de la découverte *d'Intertexte* par un internaute discipliné et peut-être plus pressé, allez au prochain titre nommé « pressé et discipliné ».

Musardeur ou curieux

L'internaute du genre musardeur ou curieux, pourra – s'il souhaite un peu plus de contexte – retirer peu à peu les éléments constituant l'URL (dossier/dossier/fichier), découvrir les différents niveaux menant de la racine du site à l'œuvre d'Antoine Moreau.

La saisie à partir de : <http://www.freescape.eu.org/eclat/1partie/Sterling/> amènera le lecteur vers la structure par défaut d'un répertoire de serveur non protégé et depuis lequel il pourra cliquer à loisir sur l'un ou l'autre des fichiers.

Index of /eclat/1partie/Sterling

<u>Name</u>	<u>Last modified</u>	<u>Size</u>	<u>Description</u>
 Parent Directory		-	
 intertext4.html	07-Oct-2001 20:49	42K	
 navig2.html	07-Oct-2001 20:49	3.4K	
 sterling.html	07-Oct-2001 20:49	341	
 sterlingbio.html	07-Oct-2001 20:49	1.3K	
 sterlingtxt.html	07-Oct-2001 20:49	41K	

Apache/2.0.54 (Fedora) Server at www.freescape.eu.org Port 80







Il pourra ici activer les liens des fichiers séparément. Il pourra avoir noté la mention faite à *Apache* au bas de l'écran de son navigateur web - terme qui n'a pas à voir avec les Indiens d'Arizona et du Nouveau Mexique - bien que ce nom leur soit bel et bien emprunté et du coup les convoque - mais avec le système de serveurs sur lequel repose aujourd'hui (août 2006) 62% du web mondial²⁵⁵. Ce système reconnu comme le plus fiable est un pur produit du logiciel libre²⁵⁶. Le livre déjà mentionné des *Libres enfants du savoir numérique* constitue une anthologie de ses textes fondateurs, et dans laquelle la pièce d'Antoine Moreau « Intertextes » s'insère.

L'internaute musardeur poursuivra son investigation en retirant encore un niveau de dossier en saisissant : <http://www.freescape.eu.org/eclat/1partie/> et obtiendra un écran tel que celui-ci :

²⁵⁵ Source : <http://news.netcraft.com/>

²⁵⁶ http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_logiciels_libres

Index of /eclat/1partie

<u>Name</u>	<u>Last modified</u>	<u>Size</u>	<u>Description</u>
 Parent Directory		-	
 Barbrook/	07-Oct-2001 20:48	-	
 Barlow/	07-Oct-2001 20:48	-	
 Stallman/	07-Oct-2001 20:49	-	
 Sterling/	07-Oct-2001 20:49	-	
 introl/	07-Oct-2001 20:48	-	

Apache/2.0.54 (Fedora) Server at www.freescape.eu.org Port 80

ette interface par défaut lui montre que le dossier (partie1) contient quatre auteurs et une introduction. D'ici il peut explorer un à un les dossiers ou poursuivre son investigation et retirera encore un niveau pour aller voir à : <http://www.freescape.eu.org/eclat/>



Freescape **Anthologie du Libre** **Librairies**

Libres enfants du savoir numérique

une anthologie du "libre" préparée par [Olivier Blondeau](#) et [Florent Latrive](#)

Avec l'apparition du numérique, les 'créations' se détachent lentement de leurs supports matériels. Images, musique, mots et algorithmes sillonnent la planète jour et nuit, devant les yeux écarquillés des marchands. L'exode du savoir conduit à une terre promise à bien des bouleversements.

Tandis que des armées de juristes s'interrogent sur la manière de pouvoir "vendre les idées", une rumeur s'élève, laissant entendre qu'elles pourraient être "libres comme l'air, libres

comme l'eau, libres comme la connaissance". Des logiciels libres au MP3, du droit de citation au plagiat considéré comme un des beaux-arts, Richard Stallman, Bruce Sterling, John P. Barlow, Richard Barbrook, Ram Samudrala, Philippe Quéau, Bernard Lang, Eric S. Raymond, Benjamin Drieu, Michael Stutz, Jean-Michel Cornu, Critical Art Ensemble, Negativland, Antoine Moreau et Michel Valensi dessinent les contours de la communauté paradoxale du « Libre »...

Les textes en anglais ont été traduits par JM. Mandosio, C.Tréguier, E.Fleury, F. Couchet, S.Blondeel, K.Rybalka, T.Bassette, ...

Editions de l'Eclat ---- MARS 2000- ISBN : 2-84162-043-3. 11x18. 504P. 179 FF.

Il débouche alors dans une sorte de clairière : un texte introductif l'accueille, un titre se détache fièrement, surmonté d'une bannière centrale dont le survol du pointeur de souris lui propose d'aller voir le sommaire... et d'y retrouver la partie 1, soit notre point de départ. La mention d'un ISBN et d'un prix fait référence au *vrai* livre de papier... Quel est donc ce genre de livre qui possède son double intégral en ligne sur Internet et en version papier²⁵⁷ ?

Il peut alors pousser sa curiosité plus avant et s'apercevoir que l'URL réduite à <http://www.freescape.eu.org/> est l'adresse du site dédié au libre par Olivier

²⁵⁷

Les auteurs du livre « Libres enfants du savoir numérique » l'ont nommé Lyber. Voir : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Lyber>

Blondeau et Florent Latrive (les auteurs du livre dont il est question), respectivement sociologue et journaliste et tous deux occupés par les questions liées au libre, au droit, et aux questions éthiques posées par les pratiques numériques en réseau²⁵⁸.

Pressé et discipliné

Nous retrouvons ici un internaute qui a simplement suivi le lien proposé au début de notre texte et se trouve face à l'article intitulé *Libre comme l'eau, l'air, le savoir* et signé Bruce Sterling. L'internaute sait peut-être que cet écrivain de science-fiction américain est l'un des représentant majeurs de la littérature Cyberpunk²⁵⁹ avec William Gibson. Il ne sait peut-être pas qu'en tant qu'auteur, celui-ci est un ardent avocat de la cause du libre. Le texte que l'internaute a sous les yeux est celui d'un discours lucide et argumenté, parfois acide, prononcé en juin 1992 par l'écrivain à San Francisco, à l'invitation de l'Association pour les Technologies de l'Information dans les Bibliothèques.

Lecteur, internaute, notre amateur a le choix de lire le texte qui lui est proposé ou non. S'il le fait, il se verra augmenté par cette lecture au ton détendu et direct, qui questionne sans ménagements les enjeux majeurs de la propriété intellectuelle (droits, brevets, copyright), de ses conditions d'existence, et de ses effets sur une société.

S'il ne lit pas le texte, il cherchera sans doute à le faire défiler afin d'en mesurer la teneur, la longueur. Bref, à l'appréhender. Tous les lecteurs n'ont en effet pas les mêmes habitudes avec un texte. Un long *scroll* permet d'évaluer la taille, et ainsi de savoir si l'on s'engage dans une lecture immédiate ou différée. Il permet aussi de saisir au vol un mot ou un autre, ainsi que l'autorise la technique de lecture rapide Richaudeau afin de se faire une idée du dit texte.

En fin de texte, ou plutôt en insert, entre la fin du texte et les notes, un curieux bandeau sous la forme d'une imagerie rectangulaire invite au survol.

²⁵⁸ <http://www.freescape.eu.org/manifeste.html>

²⁵⁹ *Cristal Express* (1991), *Gros temps* (1997) et *La Baleine des Sables* (1997), publiés chez Denoël. En 1990, il a publié *La Machine à différences*, avec William Gibson, inventeur du mot "cyberespace". Bruce Sterling collabore régulièrement à la revue Wired.
Source : <http://www.freescape.eu.org/eclat/1partie/Sterling/sterling.html>

le court terme. J'espère que vous penserez à l'Archivage en profondeur. Avoir ce que deviennent les idées bizarres, celle-ci est des plus réalisables et des moins nocives. Si vous ne devez vous souvenir que d'une seule chose de ma conférence, j'espère que ce sera de cette idée.

C'est tout ce que j'ai à dire; merci de m'avoir écouté.

INTERTEXTE
ANTOINE MOREAU

Notes

*. *N.d.e.* Discours prononcé en juin 1992 à San Francisco, à l'invitation de l'Association pour les Technologies de l'Information dans les Bibliothèques. Le texte original est disponible sur http://www.eff.org/pub/Publications/Bruce_Sterling/free_as_air.speech. Traduit par Jean-Marc Mandosio. Une autre traduction a été publiée dans la revue *Alice* n°2, Paris, 1999, piochée sur www.ecn.org/samizdat/ecn/interferences (url non-active).

➤ **capture du "lanceur" d'Intertexte, depuis le texte de Bruce Sterling**

Il s'agit effectivement d'un lien qui, si on le suit, charge en lieu et place du texte de Bruce Sterling, un texte énigmatique, qui semble « troué », avec des lignes entières de blanc et puis d'autres mots, placés ça et là, deux lignes plus bas... La présence intrigante de mots inhabituellement distants et disposés dans la page intrigue notre lecteur internaute amateur.

n'avons

pas

de

profondeur.

Notes

*. *N.d.e.* Discours prononcé en juin 1992 à San Francisco, à l'invitation de l'Association pour les Technologies de l'Information dans les Bibliothèques. Le texte original est disponible sur www.eff.org/pub/misc/publications/Bruce_Sterling/free_as_air.speech. Traduit par Jean-Marc Mandosio. Une autre traduction a été publiée dans la revue *Alice* n°2, Paris, 1999, piochée sur www.ecn.org/samizdat/ecn/interferences.

➤ **capture d'Intertexte d'Antoine Moreau, à partir du texte de B. Sterling**

Il semble que ce texte à l'agencement particulier soit lisible et *sensé*. Commencer sa lecture exige curiosité et attention, il s'agit de relier les mots entre eux, ceci sans les repères habituels tels interlignage, disposition spatiale, espacement inter-mots. Et l'on peut lire ici : « On est dans le texte en puissance. Vous êtes désireux d'apprendre la réalité. Vous n'êtes pas une main ! Regardez ! Les bibliothécaires sont inquiets des désordres que font les éponges dans le bain aujourd'hui. Je pense que tuer la condition humaine est mortel et nous n'avons pas de profondeur. »

Ce qui peut paraître le fruit d'un travail de coupe est en fait le fruit d'un travail d'écritures. Chacun de ces mots n'a pas été *écrit* par Antoine Moreau mais

choisi, à l'intérieur du texte de Bruce Sterling, afin de composer un autre texte à partir du premier.

Comment illustrer de meilleure manière l'idée d'Art Libre dont l'artiste est l'initiateur et l'animateur ? Le droit d'usage, de copie, de reproduction et de diffusion au centre de la Licence Art Libre est fondamental : « Il n'est pas dans le projet de la Licence Art Libre d'éliminer le copyright ou les droits d'auteurs. Bien au contraire, il s'agit d'en reformuler la pertinence en tenant compte de l'environnement contemporain. Il est question de s'autoriser le droit à la libre circulation, à la libre copie et la libre transformation des œuvres. Le droit au libre travail de l'art et des artistes. »²⁶⁰

Intertexte est donc un dispositif qui a nécessité la copie de chacun des articles sur lesquels il *intervient*. C'est là sa grande spécificité de *venir entre*, le *ça et là* du *passim*, l'*Intertexte*. L'œuvre originale (ici des textes) est bien toujours présente, elle reste active : l'internaute amateur et curieux aura remarqué que s'il tente de sélectionner le texte à l'aide de son pointeur de souris, il verra se dévoiler dans chaque *Intertexte*, le texte original, initial ou de départ qu'Antoine Moreau s'approprie sans les dénaturer mais en les altérant.

Et il était improbable que la SPA - la *Software Protection Authority* - manquerait de le pincer. **Dans** ses cours sur **les** logiciels, Dan avait appris que chaque livre avait un moniteur de copyright qui rapportait quand et où il était lu, et par qui, à la Centrale des licences. (Elle utilisait ces informations pour attraper les lecteurs pirates, mais aussi pour vendre des renseignements personnels à des détaillants.) La prochaine fois que son ordinateur serait en réseau, la Centrale des licences serait informée. Dan, en tant que propriétaire de l'ordinateur, se verrait infliger les punitions les plus sévères - pour ne pas avoir tout tenté afin d'éviter le crime.

Bien sûr, Lissa n'avait pas nécessairement l'intention de lire ses livres. Elle pourrait ne vouloir l'ordinateur que pour écrire son projet. Mais Dan savait qu'elle venait d'une famille de classe moyenne et qu'elle arrivait difficilement à payer ses frais de scolarité, sans compter ses frais de lecture. Lire les **livres** de Dan pourrait être sa seule façon d'obtenir son diplôme. Il comprenait cette situation; lui-même avait eu à emprunter pour payer pour tous les articles scientifiques qu'il avait eu à lire. (10% de ces frais allaient aux chercheurs qui écrivaient ces articles; puisque Dan visait une carrière

il

- **capture de l'Intertexte (R. Stallman), en tentant de sélectionner le texte à l'aide du curseur.**

Avec *Intertexte* Antoine Moreau ne se contente pas de faire un dispositif de plus. Il vient s'immiscer dans un ouvrage théorique pour jouer, de l'intérieur avec le discours tenu dans les articles. Vous verrez par exemple comment dans l'article fondateur de S. Raymond *Comment devenir un hacker*²⁶¹ le texte original reste là, et pourtant est subverti par le jeu d'effacement d'Antoine Moreau qui en propose une sorte de ré-écriture. De la même manière, ce texte mythique est devenu une référence pour Antoine Moreau qui s'en est inspiré pour écrire son *Comment devenir un artiste*²⁶². Il y a chez lui une sorte d'effacement naturel de l'égo, en parfaite cohérence avec le mouvement auquel il participe. L'esprit de contribution et de collaboration qui y règne est plus important que les personnes, l'œuvre est plus digne d'intérêt que l'artiste, le

²⁶⁰ Extrait de la Licence Art Libre (LAL), voir : <http://artlibre.org/licence/lal/>

²⁶¹ <http://www.freescape.eu.org/eclat/3partie/Raymond2/raymond2.html>

²⁶² <http://antomoro.free.fr/artiste.html>

processus plus important que le résultat... A parcourir son site web et ses travaux, on mesure que le terme d'artiste a pris pour lui une valeur débarassée de ses attaches romantiques. Il a déclaré lors de son entretien pour cette étude, être « un artiste, peut-être ».

Peut-être faut-il moins comprendre qu'Antoine Moreau n'est pas sûr d'être un artiste, que le fait qu'il "peut" être artiste, que cela n'est ni gagné ni donné une fois pour toutes, que c'est une question ouverte et remise en jeu à chaque instant..

Antoine Moreau a donné au CRAC de Valence une conférence²⁶³, cet extrait permet de saisir l'esprit de sa démarche :

“Dès le départ peu motivé par le web, vitrine du net, je préférerais approfondir ce qui avait moins de visibilité : le mail, les listes de diffusion, les canaux irc, les forums de discussion sur usenet et quelque chose d'aussi matériel et technique que l'esprit du réseau. Ma curiosité me portait davantage vers l'inconnu car les vitrines, j'en connaissais déjà l'existence. Ce qui me portait à m'intéresser au net c'était bien plus l'esprit qui pouvait régner au cœur de cette mécanique rhizomatique et qui faisait moteur. “

Antoine Moreau est à l'initiative de la liste de diffusion fr.rec.arts.plastiques et son expérimentation de la gestion et de la modération ont assurément développé sa praxis politique. Il est un acteur créatif et respecté du net-art, par ses dispositifs, son positionnement et sa réflexion-action politique à l'œuvre dans ses productions.

Libre ?

Parler du libre en cet endroit est bien difficile. Comment en effet ne pas verser dans la prise de position partisane. En tant que pratique, le libre a toutefois une pleine existence est c'est sur ce registre que nous tenterons de nous engager. Le logiciel libre est né dans les années 80 grâce à Richard Stallman qui a souhaité rendre libre et accessible tout code source applicatif. Il fonde alors la FreeSoftware Fondation, le projet GNU. On compte aujourd'hui un nombre important et grandissant de logiciels libres, principalement dans le monde Unix mais avec de notables avancées sur d'autres plates-formes. Mais tout autant que les avancées pratiques et technologiques, c'est d'avancées pratiques et politiques que cette conception du savoir engage. C'est sans doute pour cette raison que les enjeux autour de ces questions deviennent si vite polémiques, partisans et tendus.

²⁶³

Voir : <http://antomoro.free.fr/left/netart.html>

Cette activité et cette philosophie, qui réunit des millions d'adeptes, d'acteurs de praticiens et de théoriciens de part le monde s'est maintenant étendue à la production des œuvres et aux conditions de leur usage et de leur appropriation, ré-emplois par d'autres.

« C'est simple, l'être humain produit des œuvres, eh bien on fait ce qu'on a à en faire, on s'en sert pour nous . » Ces mots de Serge Daney vont comme un gant au propos de *l'économie du libre*. La juxtaposition des deux termes (économie + le libre) peut paraître paradoxale mais seulement si nous continuons à tenter de penser le monde informationnel comme s'il s'agissait d'une denrée matérielle. L'impasse est garantie. C'est ce que les articles du livre collectif *Libres enfants du savoir numérique* n'ont de cesse de signaler. Les auteurs, acteurs majeurs du monde du libre, y déroulent leur opinion mais aussi font un précieux travail de pédagogie et d'information sur les enjeux de cet aspect politique du savoir.

Selon Richard Barbrook : « *La structure sociale et technique du net a été mise en place pour encourager la coopération ouverte entre ses participants. [...]* La protection de la propriété intellectuelle empêche tous les utilisateurs d'accéder à toutes les connaissances. » Et plus loin encore : « *Sur le net, renforcer les droits de reproduction revient à imposer la rareté à un système technique conçu pour maximiser la diffusion de l'information.* »

Dans l'économie du domaine matériel, la vente ou le don d'un objet nous départi de cet objet, et sa perte est compensée par une monnaie d'échange. Dans l'économie de l'immatériel (information, idée), la vente ou le don d'un "objet" ne nous retire nullement cet objet tant la duplication est aisée.

La L.A.L. (licence art-libre) d'Antoine Moreau s'inspire de celle de la G.P.L (General Public Licence), mise au point par Richard Stallman en 1985 pour créer des logiciels libres. Elle transpose ce concept et sa méthode de propagation et de collaboration aux œuvres créées sur l'Internet. Elle est d'une certaine façon, la méta-œuvre d'Antoine Moreau, *Intertextes*, étant une occurrence possible produite par la pression de la L.A.L sur l'artiste.

Tout y concourt : l'emprunt respectueux (le texte initial est inchangé), l'appropriation créative (les *Intertextes* offrent de nouveaux textes) et l'ensemble se présente comme un travail d'écritures, qui est le fruit d'une lecture. On peut dire ici qu'*Intertexte* est une lecture attentive qui se constitue comme écriture.

Et les travaux d'Antoine Moreau semblent nous dire : - Voulez-vous ce dispositif ? Suivez le lien et téléchargez le, modifiez le selon vos souhaits, ajoutez le texte, le logo et le lien de la licence "art libre" et laissez apparent le

nom de l'auteur originel et son copyright. Voilà, c'est fait. Il n'est déjà plus à vous, et c'est même là peut-être la condition de sa survie.

Nous sommes simplement deux, ou douze ou mille à le posséder. Comme avec une idée. Voulez-vous que votre idée fasse *le tour du monde* ? Qu'elle se mette à l'épreuve d'autres visions ? Mettez-là sur votre site et imaginez les conditions pour qu'elle soit lisible, accessible, téléchargeable librement dans ses sources. Si elle correspond à un usage ou à une question possible, elle servira à d'autres. Apposez lui une licence art libre, vos copyrights lui resteront attachés, toute appropriation de tout ou partie de ce travail sera possible par d'autres. Vous créez ainsi un maillage d'œuvres connectées les unes aux autres, se répondant, essaimant, peut-être cette idée d'un « art à l'état gazeux », de pratiques d'arts en devenir. Un art sans stars, un art fait d'œuvres-questions, capables de suspendre le temps et apportant aux idées les couleurs de l'imagination.

6. VERS UN ART DE L'EXPÉRIENCE

Les artistes produisent des pièces dont ils espèrent qu'elles vont rencontrer leur public dans l'espace du web. Les internautes parcourent des sites, portails, revues, qui médiatisent, commentent et introduisent ces dispositifs. Ils font ainsi, lors d'une visite de pièce, une expérience de navigation dans un ensemble de signes agencés de façon à réaliser une expérience esthétique. Chacun d'eux, artistes et internautes, se fait une représentation (fantasmatique, idéale, imaginaire, sociologique, etc.) de l'autre. Mais ces représentations sont-elles déterminantes dans la qualité expérientielle et esthétique que font les internautes des pièces ?

6.1. Les représentations du lecteur-internaute

Les entretiens d'artistes font apparaître que la représentation qu'ils se font de leur lecteur est paradoxale. Elle semble à la fois très floue et très précise : floue parce qu'il n'existe aucun moyen direct de connaître réellement – sauf par contact ou rencontre - chacun de ses visiteurs, précise parce que les statistiques d'accès des sites web donnent un niveau d'information très précis. Tous les artistes de l'étude déclarent ou laissent entendre qu'ils ne réalisent pas une pièce *pour* un lecteur imaginaire, même s'ils se préoccupent des bonnes conditions de réception de leur travail.

Peut-être pourrions-nous proposer au titre d'hypothèse qu'ils visent davantage le lecteur qui est en eux pendant toute la phase de conception et de production de leur pièce. Expérimenter nécessite d'incessants aller-retour entre deux positions d'auteur et de lecteur, rendant naturelle, l'existence chez tout auteur, de ce que nous pourrions qualifier, une *fonction lecteur*. Les aller et retour de la phase de conception deviennent plus dialogiques lorsqu'il s'agit de productions à deux auteurs ou plus (chez M. Dermineur & S. Degoutin ou encore pour le collectif Téléphérique ou Ramo Nash) , elles le sont aussi lorsque l'auteur seul teste son dispositif, envoyant l'adresse à quelques proches sur une adresse provisoire ou non référencée²⁶⁴, avant son lancement annoncé et public. Mais nous pouvons maintenir que cette fonction lecteur est à l'œuvre de fait pour tout auteur, les écrivains sont leurs premiers lecteurs, c'est sous leurs yeux de lecteurs qu'ils reçoivent ce que l'auteur en eux a produit d'agencement littéraire. C'est même là leur premier critère de validation ou d'invalidation d'un paragraphe, d'une page ou d'un chapitre. Cette première

²⁶⁴

C'est une pratique courante, nous nous référons ici aux pratiques à l'œuvre dans la liste de diffusion "e-critures", réunissant des auteurs de dispositifs numériques d'écritures électroniques. Voir le site <http://e-critures.org>

proposition permet d'évoquer la question de la représentation d'un lecteur fantasmé pour tout auteur lorsqu'il écrit.

La plupart des systèmes de représentations nécessitent la construction d'un modèle de monde, l'expérience de designer et de chercheuse de Brenda Laurel est à ce titre instructive. Elle évoque dans son livre « Computer as Theater »²⁶⁵ comment, alors consultante pour Atari, ils furent mis au défi de concevoir des systèmes d'interfaces système et pour ce faire, de conceptualiser les niveaux nécessaires de représentation pour chacune des parties : humain et machine. Elle explique par une série de schémas leur première approche, qui s'est avérée être une impasse, consistant à intégrer dans chacune des parties, une représentation de l'autre. Si l'humain peut se représenter les capacités cognitives d'un système graphique et interactif, l'ordinateur est plus démuné devant la représentation d'un humain... En fait, c'est le concepteur d'interface qui est démuné devant le problème de représenter un humain (lui-même) dans l'interface d'une machine. Quels éléments représenter ? Sous quelles formes ?

Mais si nous revenons aux paroles des artistes, la question de la représentation de leur lecteur (l'internaute) ne semble ni centrale - cette question fut souvent éludée - ni même réellement qualifiée : « Un(e) internaute comprenant le français et sachant se servir d'un ordinateur » pour A. Abrahams. Cette représentation prend appui sur des faits mesurables : « 30% de francophones et 70% d'autres langues » ou « vingt minutes par dispositif » pour G. Chatonsky qui s'appuie sur les statistiques d'usage de ses sites, ainsi que Servovalve et BlueScreen qui va jusqu'à connaître et enregistrer les déplacements de pointeurs de souris sur ses dispositifs. Les autres moyens de représentation sont les échanges par mail, contact privilégié, individualisé du public avec l'artiste, tout comme l'échange vivant lors de présentations, vernissages ou conférences.

Les artistes possèdent donc à la fois des données chiffrées précises sur l'environnement matériel et logiciel des visiteurs de leurs sites, du temps passé sur chacune des adresses, du nom de domaine d'où provient la connexion, donnant l'indicatif des pays, parfois le parcours kinesthésique effectué sur le site sous forme de trace-log ; et des données plus analogiques telles les échanges écrits ou oraux lors de rencontres réelles. Si peu se représentent l'internaute – comme *destinataire* - lorsqu'ils conçoivent leur dispositif, tous espèrent que leur travail va rencontrer leur public et qu'il va les intéresser.

On peut ici postuler que l'attention des artistes se tourne toute entière vers l'œuvre. Vers l'œuvre, qui œuvre, elle, à capter, à soutenir, à détourner, à capturer l'attention d'un lecteur. L'œuvre qui devient une sorte de piège

sémiotique, lieu de transmutations médiatiques : il faut que quelque chose advienne qui dépasse la consultation, faute de quoi nous serions dans une navigation, et qui attire ou qui repousse, ceci parfois dans le même mouvement. L'œuvre, au centre, est le complexe qui médiatise peut-être mieux la relation entre un artiste et son lecteur, mais qui surtout opère ce glissement des sens et du sens de nature à faire naître l'expérience esthétique.

L'art de l'auteur consiste alors peut-être moins à se tourner *sociologiquement* vers son lecteur (qui est-il ?, quelles sont ces habitudes ?), qu'esthétiquement vers ce lieu de médiation qu'est l'œuvre, et qui elle, opère ce *partage du sensible*²⁶⁶.

6.2. Questions et regards sur des œuvres

« *L'opposition dressée entre la culture et la technique, entre l'homme et la machine, est fautive et sans fondement ; elle ne recouvre qu'ignorance ou ressentiment.* » Gilbert Simondon 1958, p. 9

« *Afin de comprendre les phénomènes qui entourent une nouvelle technologie, nous devons ouvrir la question du design – l'interaction entre la compréhension et la création.* » Terry Winograd & Fernando Flores, p. 4, in *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design, Addison-Wesley Professional; 1st edition (January 1, 1987)*²⁶⁷

Des arts et des technologies

Une façon peut-être de dépasser le clivage arts et technologies serait de regarder du côté du design qui a montré comment il pouvait en certaines circonstances se trouver à la croisée des enjeux industriels, d'usages sociaux et d'expériences esthétiques. Nous pourrions ici poser la question contemporaine : qu'est-ce que le design ? Et tenter une première approche en disant que le design consiste à donner un champ esthétique en même temps qu'une forme plastique, et ergonomique à une chose. Cette chose peut-être un objet (un signe), un événement (une action), un espace (une interface) ou une interaction (comportement), et, si l'on suit le philosophe Boris Groys, une personne (self), ou l'anthropologue Ranulph Glanville, une idée...

Cette acception du design est visible en beaucoup d'endroits, elle fait état d'un monde qui change vite et qui cherche ses repères. Abrahams Moles s'était intéressé dans son *Micro Bulletin*, au Design Graphique, à propos duquel il

²⁶⁶ Jacques Rancière, *Le partage du sensible*, Ed. La Fabrique, 2000

²⁶⁷ Ces deux citations associées, sont empruntées à la thèse de Bernhard Rieder, Métatechnologies et délégation, Pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0, thèse doctorale en sciences de l'information et de la communication, Université Paris8, 2006.

avait souligné le caractère nécessairement « environnementaliste » de la fonction du designer qui selon lui, possède une responsabilité d'écologie visuelle face à ses concitoyens. *La petite Philosophie du Design* de Vilém Flusser posait de manière voisine les questions de ce champ en mouvements. La thèse de Bernhard Rieder, *Métatechnologies et délégation, Pour un design orienté-société dans l'ère du Web 2.0*, (2006) fait état d'un « design orienté société » et montre comment cette conception est envisagée selon trois continents différents (Europe, Australie, Amérique) par des auteurs²⁶⁸ qui font converger la question de la technique vers Martin Heidegger, Humberto Maturana, John Austin et John Searle. On mesure par l'évocation de ces grands noms la conception située que représente l'activité de design : philosophie des techniques, sciences cognitives, et sciences et philosophie du langage.

L'objet de (du) design est destiné à être socialement partagé et utilisé dans un contexte donné. Cette *chose* est le plus souvent envisagée comme médium : le livre, l'affiche, le web, le cd ou dvd-rom, l'exposition, ou plus génériquement comme le support d'un message. Le design s'engage délibérément dans un processus de communication en même temps que dans celui du « sensible », parce que son objet d'investigation (l'objet) est voué à l'usage de quelqu'un (un destinataire). Autant dire que cette approche est à la croisée de plusieurs spécialités qui ne peuvent s'ignorer. Arts, technologies, sciences, sémiotique, philosophie...

Cette position compliquée de la technique, déterminante dans le processus d'homínisation, et pourtant minorée par tant de castes²⁶⁹ a déjà remarquablement été relatée par André Leroi-Gourhan. Celui-ci fixe très tôt la dichotomie entre le domaine de la pensée et celui de la technique : « A l'origine de la discrimination que nous faisons encore entre « l'intellectuel » et le « technique » se trouve la hiérarchie établie chez les Anthropiens entre action technique et langage, entre l'œuvre liée au plus réel de la réalité et celle qui s'appuie sur les symboles. »²⁷⁰

Le monde des arts plastiques avait déjà vécu un bouleversement majeur avec la photographie (le débat « est-ce que la photographie est un art, puisqu'elle s'appuie sur une technique ? »), puis dans une moindre mesure avec la vidéo (la photographie lui avait ouvert la voie).

²⁶⁸ Les ouvrages et auteurs cités sont : *Understanding Computers and Cognition* de Terry Winograd et Fernando Flores [1986], *Designing Information Technology in the Postmodern Age* de Richard Coyne [1995] et *The Labyrinths of Information* de Claudio Ciborra

²⁶⁹ André Leroi-Gourhan cite : la sainteté du prêtre, l'héroïsme du guerrier, le courage du chasseur, le prestige de l'orateur, la noblesse des tâches rurales... et « l'habileté » de l'artisan.

²⁷⁰ op.cit. André Leroi-Gourhan - « Le geste et la parole - 1 - Technique et langage », Ed. Albin Michel - Sciences, Paris, 1964, p. 242, 243

À cet endroit, la proposition d'Emmanuel Kant²⁷¹ nous a permis de différencier *le beau* de l'art et *le beau* du design, puisque c'est aussi sur ce terrain que se joue une part importante du débat entre l'art et le design, dans sa pratique, mais aussi dans sa perception par ses acteurs : enseignants, étudiants, public, artistes, designers, commentateurs et théoriciens.

Cette proposition représente un niveau de première approche, et nous permet de mesurer que « le beau » pose la question esthétique dont le ressort est profondément subjectif. Mais il s'agit d'une subjectivité en marche, qui se double d'une démarche critique, sans quoi cette approche ne serait pas partageable. L'activité de la critique d'art avance des arguments, les déroule et les articule au regard de l'histoire de l'art et des idées, lui permettant de soutenir une position subjective dans un cadre référentiel d'analyse objectivable.

Mais la question qui nous intéresse particulièrement ici est celle de la différenciation possible entre deux visées : l'une, comme une finalité sans fin, et l'autre, poursuivant une finalité. Dit autrement, il nous intéresse de savoir si l'art poursuit nécessairement une finalité sans fin. Nous trouvons chez Emmanuel Kant la double position des beautés libres (*pulchritudo vaga*) et des beautés simplement adhérentes (*pulchritudo adhærens*). « La première ne suppose aucun concept de ce que doit être l'objet, la seconde suppose un tel concept et la perfection de l'objet conformément à ce concept. Des beautés de la première sorte, on dit qu'elles sont beautés (se suffisant en soi) de tel ou tel objet, l'autre beauté en tant qu'elle dépend d'un concept (beauté conditionnelle) est attribuée à des objets qui sont soumis au concept d'une certaine fin définie. »²⁷²

L'entrée de la technique devait toutefois se radicaliser à un niveau beaucoup plus élevé avec l'entrée des ordinateurs dans les écoles d'art. Ce phénomène touchait d'ailleurs de manière plus profonde, tout le secteur culturel²⁷³ et artistique en France et ailleurs. La technologie numérique est restée une sorte d'impensé de l'art et bien au-delà des écoles, dans les circuits de diffusion de l'art contemporain en France.

Mais voyons de plus près, sous un autre jour, celui de l'écologie des médias des plasticiennes et théoriciennes Maria Klonaris et Katerina Thomadaki : « Si nous considérons les technologies comme des espèces, nous ne pouvons éviter

²⁷¹ op. cit Emmanuel Kant « Le jugement esthétique » Ed. P.U.F, Paris, rééditions 1955, 1987

²⁷² ibid. Emmanuel Kant « Le jugement esthétique » p.29

²⁷³ « Aujourd'hui, les acteurs culturels constatent que l'internet prend une place plus grande que prévue dans le champ de leurs préoccupations, que « c'est un nouveau réflexe à apprendre », dans un environnement général qui subit déjà de profondes mutations. » in « Etude e-Culture - Internet et les acteurs culturels », Andersen-Consulting, Neuilly-sur-Seine, édition 2001

un constat ironique : l'idéologie de domination qui provoque la tension entre technologie et nature est transférée à l'intérieur du domaine technologique où la promotion des techniques « nouvelles » induit l'extinction des techniques « anciennes ». Cette dynamique concurrentielle, provenant d'une logique capitaliste, n'épargne pas le champ de l'art. »²⁷⁴

Comme le soulignent les deux artistes, les territoires de la nature et de la technologie se superposent aujourd'hui. L'ère industrielle aura peut-être représenté nos actions d'exploitation et de colonisation de nos écosystèmes, les plus sauvages de notre histoire.

Les technologies ont été déterminantes dans ce processus, à tel point que « la technologie a véritablement pris vie comme une espèce vivante. Elle a acquis de l'organicité. »²⁷⁵. La tentation de diviser les arts en catégories pré et post-technologiques nous conduirait à un mode de représentation binaire du type : analogique/numérique ou naturel/artificiel, mais ce serait selon les deux auteures, rester captifs de la fiction du progrès, qui conduit elle-même à envisager le passé comme obsolète et le futur comme progressiste. De là, on peut imaginer glisser aux polarités développé/sous-développé qui ne disent rien (ou mal) de l'essentiel des activités humaines complexes qui nous occupent.

Ces activités, l'art et les technologies de l'information et de la communication, se voient diviser elles-mêmes en sous-catégories (*lowtech/high tech*) et en une multitude de spécialités : web-art, net-art, cyber-art, art génératif... Maria Klonaris et Katerina Thomadaki font bien ressortir que les technologies les plus simples, les moins coûteuses, favorisent l'indépendance des créateurs. Elles offrent l'avantage de faire surgir des horizons et ravivent une mémoire par le recours à des figures de l'obsolescence, qui sont souvent vécues comme des extensions du geste et du regard (convoquant le couple œil-main des artefacts écran et souris) comme le moyen d'explorer l'intimité²⁷⁶.

A cet égard, les films d'animation réalisés sans caméra, par travail direct sur la pellicule du Néo-Zélandais Len Lye²⁷⁷, avec son « Color Box » (4', couleur, son, 1935, UK) ou encore « Tusalava » (9' 30", b&w, 35 mm, 1929, UK) qui flirte

²⁷⁴ Maria Klonaris et Katerina Thomadaki « Pour une écologie des médias » Ouvrage réalisé à partir des troisièmes rencontres Art Cinéma, Vidéo, Ordinateur du 22 au 28 mai 1998, Ed. Astarti & C.E.R.A.P Université ParisI Sorbonne, Paris, 1998, p.9

²⁷⁵ Arthur Kroker « Codes of Privilege » interview avec Sharon Grace, *in* Mondo 2000, *in* *ibid.* Maria Klonaris et Katerina Thomadaki, Paris, 1998

²⁷⁶ Les sites notamment, font l'objet de sujets, de dispositifs intimistes, parce que si le réseau est ce qui maille une quantité innombrable d'ordinateurs, il ne détermine pas nécessairement la relation à l'œuvre, qui se fait – le plus fréquemment – dans l'unicité d'une réception active, par une seule personne. Ainsi, l'on peut tenter d'expliquer l'apparent paradoxe qui amène des auteurs, tel Gabriela Golder avec « Postales » (qui fait l'objet d'une étude en chap. 6) à créer un univers de journal intime dans un espace temps public.

avec ce qui peut se voir comme le début de la vie artificielle, et qui a vu son visa de censure refusé plusieurs fois en 1929, suspecté de traiter de sexe ; sont d'une fraîcheur et d'un intérêt qui ont dépassé l'horizon de leurs années de production. Ces films expérimentaux ont atteint un statut d'œuvres reconnues en faisant référence, ce sont des modèles, emplis d'une aura, malgré la technologie pourrait-on dire, non sans malice. D'une manière plus contemporaine, les artistes du web tels le collectif « Jodi »²⁷⁸, ou l'américain Mark Amerika²⁷⁹ travaillent, eux, essentiellement sur les codes du média lui-même : mise en abyme et en scène du code, de la face cachée de la machine qui s'exhibe et se chorégraphie comme une langue chez d'autres. Leur approche est souvent qualifiée de post-moderne, mais il est bien difficile d'enfermer dans un seul mot, complexe, des travaux, nombreux, motivés et complexes eux-aussi sans perdre quelque chose d'essentiel au passage. Ils introduisent vraisemblablement une poétique qui n'a plus pour bases, le référent humain. Ils l'ont déplacée dans la face humaine de la machine : le langage informatique. Car c'est bien de langage dont il s'agit, et bien de langage humain, qu'on appelle parfois « naturel » tant on peut, parfois, le comprendre. Et c'est là leur terrain, leur espace d'exercice : faire un art du code machinique, c'est-à-dire le déplacer de son contexte (le code est habituellement adressé à la machine via le programme) et le retourner à son expéditeur (chez eux le code est destiné à l'humain et le programme semble aussi frénétique qu'un internaute suractif et pressé).

De l'autre côté, donc, les installations hightech et coûteuses (en temps, compétences, calculs, machines) ne sont pas pour autant automatiquement des vitrines pour artistes technophiles. La mise en œuvre institutionnelle qu'elles représentent souvent, les conditions de leur exercice (installations, salles, matériel, surface, ressources) peuvent il est vrai servir des hypothèses techno-scientifiques comme le notent²⁸⁰ Maria Klonaris et Katerina Thomadaki. Mais on ne peut pas réduire la portée d'une œuvre au niveau technologique qu'elle emploie. Les installations (vidéo) de Bill Viola valent-elles celles (numériques) de Jeffrey Shaw ? La question n'a pas de sens. Elles visent toutes deux des aires géo-sensibles de l'humain, socio-perceptives singulières et sont médiées par des voies différentes (vidéos monumentales de corps immergés dans un liquide, projetées dans un espace sombre et délimité

²⁷⁷ Nous signalons ici la page web présentant le livre de HORROCKS Roger « Len Lie : a biography » Auckland University Press, 2001 ou <http://www2.auckland.ac.nz/aup/books/lenlye.html> . Voir aussi le site de la « Len Lye » fondation : <http://www.govettb.org.nz/lenlye/default.htm>

²⁷⁸ Voir et expérimenter : <http://asdfg.jodi.org> ou <http://404.jodi.org> ou <http://jodi.org>

²⁷⁹ Voir les travaux de Mark Amerika : <http://www.markamerika.com> ou <http://amerika.newmediacentre.com/>

²⁸⁰ op. cit. Maria Klonaris et Katerina Thomadaki, Paris, 1998, p. 10

pour « Stations »²⁸¹ de B. Viola et dispositif interactif et mécanique de la visite virtuelle d'une ville typographiée, dans un espace ouvert, pour « The legible City »²⁸² de J. Shaw). La question de l'époque n'explique pas toute la différence. Une œuvre met en œuvre, mobilise, construit, dévoile, suggère ou impose un regard, interroge, distancie et crée les conditions d'une expérience esthétique et son recours à telle ou telle technologie peut la caractériser mais non la valoriser.

Le dispositif pictural est relativement sommaire (technologiquement parlant) et l'histoire de la peinture est d'une infinie richesse. La musique ne comporte qu'un code de huit notes seulement avec lequel elle reste pourtant, un infini ouvert devant nous. Les mots ne disent jamais assez ce que nous voudrions leur faire dire, et c'est ainsi que la littérature du monde entier n'a de cesse de se ré-inventer constamment dans le langage. La vérité d'une œuvre reste intimement liée à ce qui fonde l'événement artistique, ce qui ne veut pas dire qu'elle reste insensible aux conditions de sa production par un artiste et de son expérience par un public.

Le geste pictural (bien qu'il n'en existe pas qu'un seul) est un geste infiniment technique, de même que les outils employés sont le fruit de traditions et savoirs-faire séculaires (fabrication des pinceaux, pigments, toiles, châssis...). Mais l'histoire de la peinture montre tout autant les tentatives de brisures radicales d'avec ces traditions : peindre par projections, par coulures, avec ses mains, son corps, peindre avec une éponge, un balai, peindre avec une machine... « À quoi bon peindre « sur le motif » en appliquant à la main, avec un pinceau, de la pâte sur une toile préparée ? Plutôt tirer une diapositive du même motif, et la projeter sur un écran photosensible. Plus de gestes, plus de « facture ». Le style sera celui de la photographie. On met le corps peignant hors du circuit de la peinture. Et l'on peut multiplier le produit. »²⁸³

Si nous ne parvenons pas à faire la part de la technologie et de l'art, dans les arts d'aujourd'hui, c'est peut-être qu'il sont infiniment liés sans pour autant poursuivre les mêmes visées. Liés, enchevêtrés, et cependant autonomes. Le fait artistique concernerait davantage le percept et l'affect²⁸⁴, le fait artistique et technologique concernerait davantage une praxis, nous y reviendrons.

²⁸¹ Bill Viola « Stations », vidéo sonore, installation, 1994, Museum für Neue Kunst, ZKM Karlsruhe, 2000

²⁸² Jeffrey Shaw « The legible city » Museum für Neue Kunst, ZKM Karlsruhe, 2000

²⁸³ Jacques Monory « Peindre sans corps » faisant référence à « Explosion », 1973, in « Les immatériaux » Album et Inventaire, catalogue de l'exposition au Centre Georges Pompidou, commissariat Jean-François Lyotard et Thierry Chaput, du 28 mars au 15 juillet 1985

²⁸⁴ Gilles Deleuze et Félix Guattari « Qu'est-ce que la philosophie » Ed. de Minuit, Coll. Critique, 1991, pages 190, 191

6.3. De l'art dans les technologies

"L'essence de la technique n'est rien de technique : c'est pourquoi la réflexion essentielle sur la technique et l'explication décisive avec elle doivent avoir lieu dans un domaine qui, d'une part, soit apparenté à l'essence de la technique et qui, d'autre part, n'en soit pas moins foncièrement différent d'elle. L'art est un tel domaine. A vrai-dire, il l'est seulement lorsque la méditation de l'artiste, de son côté, ne se ferme pas à cette constellation de la vérité que nos questions visent."

Martin Heidegger, La Question de la technique

Ainsi pouvait-on lire dans un rapport national sur l'enseignement des nouvelles technologies dans les écoles d'art²⁸⁵ : « les artistes de leur côté ont plutôt jusqu'ici privilégié les outils électroniques du champ vidéo (et de ses périphériques), au détriment du champ informatique et de son dispositif logiciel dont les fonctions et les usages graphiques n'ont pas convaincu de leur dimension artistique. »²⁸⁶

Historiquement, la vidéo, à la suite de la photographie et du cinéma expérimental, a été largement et immédiatement investie comme un langage, une écriture, sa rapide diffusion a permis une expérimentation artistique intensive. Elle a acquis en quelques années : un statut esthétique, des espaces spécialisés, des manifestations biennales, des revues, une histoire spécifique etc. et dont les concepts particuliers ont été définis en appui de ceux, théorisés et historiques, des autres expressions des beaux-arts²⁸⁷. Mais « Rien de tel ne s'est encore produit pour « l'univers informatique »²⁸⁸ nous dit encore le rapport déjà cité. Il nous semble ici que l'usage même du mot « informatique » est symptomatique de l'incompréhension profonde des enjeux de l'usage des technologies numériques dans l'art²⁸⁹. « L'informatique » représente et cristallise tant l'industrialisation et les sciences qu'elle ne pouvait être relayée

²⁸⁵ « Le handicap né de ce cloisonnement des matériels, des hommes et des cultures à l'intérieur même des Ecoles apparaît aujourd'hui, de façon inattendue parce que longtemps masqué, dans les départements art. » in « Esthétiques en partage » rapport d'étude sur l'enseignement des Nouveaux-Outils / Nouvelles-Technologies dans les écoles d'art, Commission Nationale sur les enseignements artistiques en arts plastiques, groupe 2 présidé par Marc Partouche coordination et rédaction : Groupe de recherche de l'école nationale supérieure d'arts de Cergy Pontoise J.E. Bertrand, E. Nono, J.P. Nouhaud, Avril 1998

²⁸⁶ ibid Partouche Marc, Bertrand J.E., Nono E., Nouhaud J.P. « Esthétiques en partage » Avril 1998

²⁸⁷ Elle a donc été « assimilée » comme un nouveau langage de l'art, entre autres, parce qu'elle a pu s'y ancrer sans déranger profondément l'*academia* et ses forces d'inertie. C'est du moins ce que nous allons tenter de démontrer.

²⁸⁸ ibid Partouche Marc, Bertrand J.E., Nono E., Nouhaud J.P. « Esthétiques en partage » Avril 1998

²⁸⁹ Voir par exemple de Lévy Pierre « De la programmation considérée comme un des beaux arts », Ed. La découverte / textes à l'appui, collect. Anthropologie des sciences et des techniques, Paris, 1992

dans les milieux de l'art que comme un instrument, un outil, un agent opératoire d'exécution et en tant que tel, se limiter à cela, et pire, s'entacher de la *chose* technique.

On lit encore plus loin : « Les artistes ont ainsi tenu à l'écart de leur travail - dans le désordre - le minitel, la télévision, l'hologramme, la robotique, la bio-informatique, la simulation, etc. »²⁹⁰ Or en 1998, date de rédaction de ce rapport, on peut déjà situer et cartographier tout un champ de l'art qui s'expérimente depuis près de vingt ans sous l'appellation générique des « arts de la communication »²⁹¹ et qui possède une histoire déjà très riche en œuvres.

Citons ici seulement quelques-uns de ces artistes-explorateurs et pour chacun des médias pré-cités :

minitel : Jean-Pierre Balpe²⁹², Fred Forest²⁹³, Roy Ascott²⁹⁴, etc. ; télévision : Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz²⁹⁵, Douglas Davis, Nam June Paik et Joseph Beuys²⁹⁶, Fred Forest²⁹⁷, etc. ; hologrammes : Harriet Casdin-Silver²⁹⁸, Dieter Jung²⁹⁹, Paula Dawson³⁰⁰, Pascal Gauchet³⁰¹, etc. ; robotique : Gilles

²⁹⁰ ibid PARTOUCHE Marc, BERTRAND J.E., NONO E., NOUHAUD J.P. « Esthétiques en partage » Avril 1998

²⁹¹ Appellation cristallisée en 1985 à Salerne (Italie) dans les actes d'une rencontre organisée par le philosophe Mario Costa et par l'artiste Fred Forest. Ces actes contiennent des textes de : Roy ASCOTT, Derick DE KERCKHOVE, Robert ADRIAN, Eric GIDNEY, Natan KARSZMAR, Mit MITROPOULOS et Jean-Marc PHILIPPE. Source : POPPER Frank « L'art de l'âge électronique » Ed. Hazan, 1993, p. 136

²⁹² « Paris-Shangai » dispositif de jeu et de télévision interactive à travers le minitel. Œuvre-expérience réalisée avec le concours de l'INA, Canal+ et France Télécom, 1985

²⁹³ « Kunstland (pays des arts) », Kulturfabrik, Coblenz, Allemagne, 1984

²⁹⁴ « The Pleating of the text : A planetary Fairy Tale » (la plissure du texte : un conte de fées planétaire, en hommage au Plaisir du texte de Roland Barthes) dispositif télématique conçu pour l'exposition Electra, Musée d'Art Moderne de la ville de Paris, 1983.

²⁹⁵ « Hole in space » (Trou dans l'espace), New-York et Los Angeles, 1980

²⁹⁶ « The last nine minutes » programme télévisé retransmis par satellite en direct dans trente pays, Documenta, 1977

²⁹⁷ « Conférence de Babel » espace Creatis, Paris, 1984

²⁹⁸ Série de trois pièces holographique, dont « Ikony » créées à l'Institut Ukrainien de physique de Kiev en 1989, et exposées au Museum of Holography de New-York en 1992. Ou encore « The venus of Willendorf » dans laquelle « elle substitue un modèle vivant à la figure de fertilité du paléolithique ». Source : ibid. POPPER Frank, p. 40

²⁹⁹ Il réalise ses premiers hologrammes en 1977, avec le scientifique Donald White, dont « Hologrammes » 1977, ou encore « Butterfly » 1982, « Feather Shadows » 1983, « Into the Rainbow » 1983, « Present Space » 1984, « Different Space » 1985, « Illuminations » et « Sun Dial » 1986. , Source : ibid. POPPER Frank, p. 42

³⁰⁰ Cette artiste s'est spécialisée dans les hologrammes de très grande dimension. Elle a réalisé par exemple « There is no place like home » 1980 et avec le concours des laboratoires O.B.E de Besançon, France. Source : ibid. POPPER Frank, p. 42

³⁰¹ « Les couleurs du temps » 1991, Source : ibid. POPPER Frank, p. 50

Roussi³⁰², Norman White³⁰³, Stelarc³⁰⁴, etc. ; bio-informatique : Edmond Couchot, Michel Bret et Marie-Hélène Tramus³⁰⁵, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau³⁰⁶, etc. ; simulation : Masaki Fujihata³⁰⁷ ; Jeffrey Shaw³⁰⁸ ; Hervé Huitric, Monique Nahas et Michel Santourens³⁰⁹, etc. Plus précisément, et pour compléter cet état de l'art, nous renvoyons au livre déjà cité de Franck Popper « L'art à l'âge de l'électronique » édité en 1993.

6.4. De l'art contemporain à l'art actuel

« La machine est devenue plus qu'un simple appendice de la vie. Elle est devenue une partie authentique de l'existence humaine, peut-être même son âme » Francis Picabia (sous le choc de son arrivée aux États-Unis)

« L'idée et les techniques d'art ne peuvent aller désormais que de pair avec la pensée et la technique les plus avancées de leur temps ; ainsi se radicalise le rêve de concomitance culture et civilisation ». Victor Vasarely, « Notes brutes » 1959, p. 123

Si l'on sort de cet inventaire pour examiner les conditions de création de ces œuvres, on s'aperçoit que la plupart ont été le fruit de collaborations entre artistes et scientifiques, entre plusieurs artistes, entre artistes et industriels ou par des artistes – plus rares - inscrits dans une double démarche arts et techniques. La question même du mot « œuvre » pose problème aux observateurs et aux acteurs de ce champ, ainsi Antoine Schmitt³¹⁰ parle-t-il de « pièce » interactive pour caractériser ses compositions grapho-musicales et comportementales, et en empruntant ce terme au vocabulaire de l'art

³⁰² « Machines à rêver » 1980, « La grande inutilité technologique » présentée à Electra, Linz, Autriche, 1983, Source : ibid. POPPER Frank, p. 116

³⁰³ « Helpless Robot », prototype 1987-1990

³⁰⁴ « Performance pour corps amplifié et troisième main » 1990, 1991

³⁰⁵ « Je sème à tout vent » Paris, 1990

³⁰⁶ « Interactive growing plants » Installation visible au ZKM (Zentrum Für Kunst und Medientechnologie) - musée des médias numériques de Karlsruhe – Allemagne, 1992 ou « Phototropy » Création pour l'exposition numérique "Artifice" n°3 - Ville de Saint Denis - Seine St. Denis – France, 1994

³⁰⁷ « Geometric Love » 1988, « Beyond Pages » Installation visible au ZKM (Zentrum Für Kunst und Medientechnologie) - musée des médias numériques de Karlsruhe – Allemagne, 1995

³⁰⁸ « The legible city » Installation visible au ZKM (Zentrum Für Kunst und Medientechnologie) - musée des médias numériques de Karlsruhe – Allemagne, 1990

³⁰⁹ « Premier Colorix » 1975-1976, « Pygmalion » 1988, « Masques et Bargamasques » 1990.

³¹⁰ Intervention « L'art algorithmique » aux journées d'études « Interfaces : médiations esthétique et politique » des 30 et 31 janvier 2002, LabSIC - UFR des Sciences de la Communication, Université Paris Nord – Villetaneuse. Antoine Schmitt est artiste et programmeur, il est l'auteur notamment de « avec tact », « nano ensemble », « avec détermination », « le pixel blanc », « venus » Voir <http://www.gratin.org/as/gallery.html>

contemporain. Maurice Benayoun³¹¹ se dit « explorateur multimédia », accentuant la dimension « recherche » de ses productions. Ses œuvres s'appellent ainsi « installations, rencontres, communication... ».

C'est peut-être là une piste pour déceler l'origine du schisme, voire d'une forme de refus de la technologie numérique dans l'art contemporain. Les écarts de valeurs et de sens attribués aux mots comme « œuvres » et « artistes » sont considérables. Dans les conditions rituelles de monstration, par exemple, les modèles qui prévalaient jusqu'ici (artiste-œuvre-musée), se sont déplacés du musée à l'Internet ou dans des lieux non répertoriés comme lieux d'art : rue, festivals, Internet... Dans les médias électroniques, l'œuvre s'est rendue manipulable et plus encore : expérimentable. Comment pourrait-elle dès lors rester inspirée et sacrée, dans le recueillement de l'expérience esthétique ? L'œuvre s'est peut-être désacralisée en se mettant à la portée de tous. Elle aurait perdu de son « aura » comme le laisse entendre Walter Benjamin³¹² avec le processus de la duplication, de la reproduction technique du même ? Nous pouvons penser que l'aura ne se laissera pas enfermer dans un texte, encore moins dans une définition, aussi inspiré(e) soit-il(elle). Il se pourrait que « l'aura » ait plus d'une onde d'existence et revoie le jour après plus d'une mutation. L'aura telle que définie par Walter Benjamin est essentiellement liée à son unicité d'objet physique. Mais rien ne nous dit qu'elle ne soit pas identifiable à travers ce qu'il faudrait appeler dans notre contexte une « praxis », c'est-à-dire ce mouvement indifférencié ou coopérant du raisonnement et de l'intuition actualisés dans un acte. Ou encore dans ce que nous pourrions appeler la « portée noématique » issue de la pratique d'une œuvre. Non pas fixée comme une aura « electro-magnétique » à tout objet matériel mais conférée comme une aura de noosphère, riche de l'imaginaire culturel fait de praxis, de commentaires et de critiques dessinant la poétique coalescente de l'art numérique et de son inscription sociale.

L'œuvre et l'auteur sont donc « déplacés » mais aussi profondément transformés : on ne regarde pas une œuvre interactive, on s'y engage, dans un espace, en marchant, en regardant, en bougeant, en saisissant des instruments, des capteurs, souris, track-ball... en opérant un triple mouvement qui va du regard, au dispositif, au geste qui agit sur les conditions même de sa jouissance. Ce qui était déjà vrai du principe de l'installation de l'art

³¹¹ Maurice Benayoun est artiste plasticien et enseignant à l'université Paris 1 Sorbonne. Il a réalisé notamment « dieu est-il plat », « le diable est-il courbe », « labilogue » avec Jean-Pierre Balpe et Jean-Baptiste Barrière. « world skin », « e-motion », Voir son site : <http://www.moben.net/Installr.htm>

³¹² L'article de Walter Benjamin, initialement publié en français portait le titre : "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée", traduction de Pierre Klossowski, 1936, et repris dans « Écrits français », Paris, Gallimard, 1991. On trouve également ce texte traduit dans une version - qui semble plus discutée - de Maurice de Gandillac, datée de 1959 et revue en 1971.

contemporain (la dimension participative), se radicalise avec le numérique (la dimension interactive) à tel point que c'est tout un régime esthétique en même temps qu'un vocabulaire, en même temps qu'un process de création, en même temps qu'un rituel de monstrations qui sont en train de changer, sous la pression des pratiques et des technologies³¹³.

L'art numérique se fait maintenant dans un champ parallèle, nous pourrions dire qu'il faudrait le nommer avec Pierre Robert, « l'art actuel »³¹⁴. Les choses se passent comme si les arts numériques se faisaient en marge de l'art contemporain en tant que domaine institutionnel (circuit : écoles, musées, centres d'art, galeries) et en tant que modèle historique encore référencé à une vision de l'artiste très ancrée dans le romantisme. Posture intellectuelle qui est d'ailleurs critiquée par exemple, par Victor Vasarely dès 1960 : « L'artiste « vedette », ou le « génie solitaire », autant d'anachronismes ; seuls des groupements de chercheurs, collaborant avec les disciplines scientifiques et techniques créeront véritablement. »³¹⁵

L'art numérique a été affublé des appellations d'art-technologique, d'art post-moderne, d'art cybernétique, mais reste, nous l'avons vu, il est encore très souvent considéré comme entaché de la technologie et non pas en affordance avec elle. Ce qui ne peut donc, en toute logique, en faire légitimement un art au sens contemporain. Il en est de arts comme des filiations, les enfants illégitimes demandent un jour à leurs géniteurs une part d'héritage.

L'art numérique est un art en effraction, qui a commis la faute de la tekhnê³¹⁶ dans un monde constitué de l'art et dont la règle du jeu prévalente est celle de la poésis. Mais les choses ne sont peut-être pas si simples. Tekhnê et Poésis ne s'excluent pas nécessairement, c'est peut-être là ce qui reste à démontrer à l'art numérique : faire acte d'art hors des visées technologistes³¹⁷. Visées qui peuvent paraître comme autant de paradoxes puisque les « modes scientifiques et artistiques d'appréhension du réel restent, sur le fond,

³¹³ « L'ouvrage déjà cité "Connexions : art, réseaux, média" édité par l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Paris, sous la direction d'Annick Bureau et Nathalie Magnan, célèbre l'obsolescence du concept d'artiste rebelle, reclus dans sa tour d'ivoire et fête la naissance de "l'artiste cyborg", immergé dans les médias, dont le principal but est la visibilité et une alternative à l'utilisation classique d'Internet et des médias en général. » in Le Monde Édition du 11 septembre 2002. Voir l'interview des auteures : <http://www.lemonde.fr/article/0,5987,3416--289851-0,00.html>

³¹⁴ Pierre Robert « La nouvelle sphère intermédiaire » décembre 1999 – commentaires et compte rendu du colloque éponyme, Musée d'Art contemporain de Montréal & CRI - Centre de recherche sur l'intermédialité. revue archée - <http://archee.qc.ca/>

³¹⁵ Vasarely Victor « Notes brutes » Ed Denöel-Gonthier, Paris, 1973 (note de 1952) p. 131

³¹⁶ Ce thème fait l'objet des ouvrages de Bernard Stiegler « La technique et le temps » Tome 1 : la faute d'Epiméthée ; Tome 2 : la désorientation ; Galilée, Paris, 2001

totallement divergents : l'artiste créée à partir de sa subjectivité ; le scientifique cherche, le plus possible, à s'en dégager. »³¹⁸

Les auteurs du rapport déjà cité repèrent effectivement les enjeux de ce qui se passe aujourd'hui mais, à notre avis, restent en deça des causes et conséquences des résistances des institutions de l'art et de ses acteurs à vivre la réalité du monde actuel, à travers le constat d'une « crise » :

« L'aléa, l'interactivité, le réseau, le temps réel etc., tous ces concepts et techniques, parfaitement situés dans le champ de l'information et de la communication, doivent devenir opératoires dans le champ artistique et engendrer réel, symbolique et imaginaire de la culture. Cette situation de porte à faux vis-à-vis des NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication – ndla) est restée culturellement maîtrisable jusqu'à aujourd'hui, où leur destin industriel les rendant incontournables, c'est l'ensemble de la communauté intellectuelle et démocratique qui s'émouvant du vide esthétique laissé par les artistes tout en dénonçant une « crise » dans l'art contemporain, fait s'interroger la société sur la nature de ce vide. »³¹⁹

Il existe aujourd'hui un schisme qu'il nous paraissait nécessaire de souligner parce qu'il a un rôle clé dans les enjeux de notre temps - entre l'art et la science tout autant que pour l'art et pour la science. Nous ne partageons pas ce point de vue qui consiste à caractériser l'art actuel par un « vide ». C'est un changement culturel et social sans précédents et non un « vide » que la crise actuelle avive profondément et exhibe en créant – à défaut d'inspiration - une aspiration. Ce fait est relayé au niveau du collectif des enseignants en art numérique dans les écoles d'art françaises et regroupés dans le CEDAR³²⁰ initié en 1996. Composé d'artistes et de théoriciens de l'art numérique, ce réseau fait entendre la voix des artistes-enseignants qui considèrent que les technologies n'apportent pas une rupture mais une continuité à l'histoire de l'art. Cet extrait de leur présentation du réseau explicite clairement leur position :

³¹⁷ Un détour par l'étymologie du mot « technique » nous permet de mesurer à quel point art et technique sont liés dans un destin commun : « 1750, au sens I, 1. On employait auparavant art des arts; 1721, Trévoux, vers techniques, «vers que l'on fait pour y renfermer les préceptes des arts et aider la mémoire à les retenir » ; 1750, Manuel-Lexique, Prévost, termes ou mots techniques, «mots qui ont été inventés pour exprimer tout ce qui appartient aux arts » ; 1684, grammairien technique (calque) «qui enseigne les principes»; lat. technicus, grec tekhnikos «propre à un art», de tekhnê «art, métier»; sens mod. probablnt influencé par l'angl. technic et technical, attestés dès le XVIIe siècle. » dictionnaire « Le Robert électronique », 1992

³¹⁸ Jean-Pierre Balpe « Contextes de l'art numérique » Hermès Sciences, Paris, 2000, p. 226

³¹⁹ ibid Marc Partouche, J.E. Bertrand, E. Nono, J.P. Nouhaud « Esthétiques en partage » Avril 1998

³²⁰ CEDAR (Coordination des Ecoles d'Art en Réseau) <http://cedar2.free.fr/> . Ce collectif se réunit chaque année en septembre pour imaginer et partager réflexions et expériences pédagogiques pour l'enseignement et l'accompagnement des étudiants dans leurs projets. CEDAR représente 6 écoles nationales et 45 écoles régionales et municipales en France en 2002.

« La pratique artistique rompt avec l'autonomie de l'œuvre et s'immerge dans des domaines périphériques (l'informatique, la communication, le social, etc.) qui modifient profondément son identification. Il ne s'agit pas d'une rupture mais bien d'une continuité, qui se trouve, dans cette période technologique, accélérée et renouvelée. S'il s'agit de plus en plus d'activités revendiquées, elles ne sont pas toujours aussi explicites et restent parfois dissimulées voire en l'état de légère effraction dans le territoire référent où elles s'immergent. Leur objet et leur objectif apparaissent comme éloignés des catégories répertoriées de l'art et pourtant leurs modalités processuelles en sont indubitablement issues. Ces activités reconnaissent toutes la révolution télématique. [...] Il est difficile de rester indifférent dans ce contexte en plein développement, à la transformation des pratiques de l'art dans ses espaces de production, de transmission et de monstration qui, aujourd'hui se retrouvent la plupart du temps unifiés en temps réel. L'atelier, à l'image du homestudio, devient de plus en plus délocalisé, voire dématérialisé. »³²¹

L'art ne se fait plus (seulement) dans les écoles, ne se montre plus (seulement) dans les musées, les galeries et les centres d'art. Il se fait (aussi) dans les mailles de réseaux réels ou virtuels, l'Internet en est l'un des meilleurs exemples « d'intelligence distribuée et de conscience partagée » selon les termes de Derrick De Kerckhove. Ce qui n'est pas sans poser de nouvelles questions à l'art et à son enseignement. Force est de constater que les œuvres d'art n'ont pas seulement « changé ». Leur changement de nature et de fonction exigera sans doute d'imaginer et d'expérimenter des dispositifs et des modalités de monstration qui leur correspondent. La notion même de monstration devra évoluer vers la prise en compte du fait que les œuvres ne se *montrent* plus, mais qu'elles dévoilent quelque chose chez son regardeur à travers des échanges sensoriels et cognitifs. Les notions de musées, de collections, sont en passe de changer de formes sous la pression de nouvelles modalités de création et de monstration. Cette redéfinition des espaces de l'art passe par la formulation de nouveaux rôles et de nouvelles approches : non plus nécessairement *conservation* des œuvres mais *repérage*, orientant finalement la pratique artistique au sein d'un processus prenant – entre autres – les formes d'un art de la communication, voire de la communication comme art, soit la question que Maurice Blanchot posait dans le *Livre à venir*.

Ce schisme a bien sûr des répercussions dans l'organisation et la nature de ce travail, situé dans les zones de recouvrement des arts et des sciences, le prendre en compte c'est aussi désigner le risque que l'esthétique numérique en émergence ne devienne un lieu de non partage.

³²¹ ibid. CEDAR <http://cedar2.free.fr/>

6.5. Des pratiques de net-arts

Le Net-art a trouvé ses origines dans la télématique en ce qui concerne la spécificité de la relation à distance, dans la vidéo expérimentale ainsi que dans la programmation de formes en regard de ses dimensions plastiques. Les pionniers de cette époque furent notamment Nam June Paik avec *Global Groove*- 1973, Nam June Paik, Joseph Beuys et Douglas Davis avec *Satellite Telecast* – 1977 (*Dokumenta 6*), Nicolas Scheffer avec *Teleduminoscope* en 1978, le projet ARTEX en 1980, collectif d'artistes en réseau, avec Robert Adrian, et enfin Roy Ascott avec *Terminal Art* en 1980, c'est lui qui en 1983, fera usage du terme "telematics" associé à "art" dans un article important : *Art and telematics : toward a network consciousness* et bien sûr avec sa pièce *La plissure du texte*, expérience d'écritures collectives en ligne à Paris la même année pour l'exposition *Electra*. Dans le même temps l'artiste Fred Forest et le philosophe Mario Costa fondent le mouvement international de l'esthétique de la communication. Et puis, c'est l'exposition mythique de Jean-François Lyotard *Les Immatériaux* à Beaubourg en 1984, qui a donné une visibilité publique à toutes ces recherches. L'arrivée en 1990 du réseau Internet voit les premiers dispositifs en ligne, sept ans durant, le net-art s'expérimente. Son acte officiel de naissance n'est véritablement signé qu'avec la conférence *Net.Art per se*, organisée à Trieste en 1996 sous l'impulsion de Pit Schulz, Andreas Broeckman, Igor Markovic, Vuk Kotic, Alexei Shulgin, Walter Van der Crujisen et Adele Ensenstein. Cet événement a marqué l'affirmation du Net.Art comme pratique indépendante des institutions et médias traditionnels, entre les arts et la vie³²². C'est seulement un an plus tard, lors de la *Documenta X* de Kassel, alors que l'événement consacrait la naissance d'un art, que le même groupé décidait de sa mort dans une posture très Dadaïste. De nombreux artistes poursuivent toutefois leurs expérimentations dans ce domaine, un peu partout dans le monde.

La perte de repères sur laquelle joue le net-art est une des constituantes des pratiques de l'art - conceptuel particulièrement - qui le précède, et les perturbations qu'elle entraîne dans les habitudes du lecteur, deviennent le lieu d'un trouble en même temps que celui d'un jeu inaugurant un plaisir esthétique qui n'a rien à envier au *regardeur* des pièces de Duchamps. Mais pour en être convaincu, il ne suffit pas de le dire, il faut accepter l'idée que l'esthétique se soit forgée de nouvelles entrées, de nouvelles références, et ce, depuis cinquante ans que l'art qu'on dit numérique pointe ses expérimentations dans les marges de l'art contemporain.

L'esthétique s'est forgée de nouveaux paradigmes qu'il conviendra d'explorer et de mettre au jour, à partir de pièces ou dispositifs sur Internet, à partir des jeux vidéo également, qui jouent un rôle central. Miltos Manetas les a placés au centre de son travail de peinture et de vidéo, d'installation et de dispositifs numériques interactifs en ligne. Il est l'un des premiers artistes pour qui la question ne se pose pas de créer avec ou sans les technologies actuelles. Sa génération a développé avec les jeux vidéo et la micro-informatique, une familiarité que leurs prédécesseurs ne pouvaient tout simplement pas avoir.

Les entretiens réalisés pour la recherche web-art expérience avec les artistes a fait ressortir, que le net-art ne pouvait espérer obtenir reconnaissance ou intégration au champ de l'art contemporain. Etabli sur le modèle des arts plastiques - toujours promu par le ministère de la culture, la plupart des écoles d'art, les galeries - d'un artiste produisant ses œuvres à l'unité ou en série très limitées, les montrant en galerie à un public confidentiel, et qui s'achètent dans des gammes de prix très élevés. Cette économie du bien matériel et de sa rareté n'est plus du tout celle qui convient à l'art dématérialisé et contributif actuel. Le mouvement Neen-Telic initié par Miltos Manetas lors d'une conférence de presse à la galerie Gagosian de New-York en juin 2000 compte aujourd'hui une communauté d'artistes actifs et qui ont semble-t-il trouvé une économie de l'art numérique, gagnant la confiance de quelques galeristes³²³. Neen a été créé comme une réponse à l'inaptitude de l'art contemporain à accepter la diversité des productions numériques comme art³²⁴ d'une part et comme ouverture de nouvelles possibilités de circulations des œuvres et processus entre les artistes d'autre part.

Le Net.Art comme art semble s'être constitué dans un non-lieu, un topos électronique, un hétérotopes hétéronome, ce lieu inédit pour l'art s'est vu investi par une petite communauté³²⁵ qui a clairement affirmé sa volonté de faire un art en dehors des institutions et du marché de l'art. Comme pratique il se réalise dans l'entre-deux de l'espace privé et public, intime et social et s'inscrit dans le topos informationnel virtuel. Mais cette pratique hypermédiatique est-elle un art ? C'est peut-être la question vers laquelle il faudrait revenir.

Si un art est l'ensemble des moyens, techniques et ruses, communicationnels, esthétiques, politiques et médiatiques mettant en jeu la condition humaine contemporaine, ceci, sans autre attente que la production d'une proposition

³²³ Magazine Tracks, Arte TV, diffusions du 20.12.07 au 26.12.07

³²⁴ Entretien avec Miltos Manetas mené dans le cadre de la recherche « web-art expérience », voir aussi <http://www.neen.org/neenmanifesto/index.htm>

³²⁵ Voir <http://www.ljudmila.org/naps/home.htm>

esthétique libre, à partager, alors les pratiques que nous avons analysées nous paraissent être un art à part entière et peut-être aussi entièrement à part.

Un art à part entière parce qu'il trouve les moyens propres de son média : la relation d'un code, articulant des données, dans un contexte électronique hautement relié, dans des mises en situations scénarisées pour un spectateur devenu – ainsi que Jean-Louis Weissberg l'avait suggéré – un specta(c)teur.

Un art entièrement à part parce qu'il n'a semble-t-il pas encore rencontré de modèle économique propre ou alternatif. A moins que celui-ci que nous connaissons ne se réfère implicitement au modèle d'une économie du don, hérité du mouvement du libre initié pour l'informatique par Richard Stallman, inventeur de la GPL (General Public Licence) permettant de mettre à disposition de tous, toute production dont les fondements et les sources sont techniquement et légalement réutilisables par chacun et hors de toute exclusivité.

Si donc le net-art est en marges des circuits économiques ayant valeur de référence aujourd'hui, il se pourrait qu'il soit un art en gestation et qu'il devienne – à travers ses recherches - très novateur en matière d'invention sociale. Les dispositifs contributifs fabriquent en effet du lien social, d'une manière sans doute tout aussi active et profitable que le lien établi en situation présentielle. Il se pourrait qu'un jour ce lien acquiert un coût, jusqu'à peser lourd dans celui de notre démocratie³²⁶, parce que l'art en réseau, par sa nature, tendra vraisemblablement à devenir un art du lien, un art cognitif et sensible éminemment politique. Près de la moitié des dispositifs analysés dans notre étude fait partie de catégories mettant en scène et en œuvre des « présences » et des « pratiques ». C'est là l'indicateur – ou la confirmation – du fait que l'art internet est un art de la relation, un art dont l'objet d'attention est l'autre. Dans ces conditions, on peut également comprendre que ce que nous dit le net-art, c'est que l'enjeu social à venir est la refondation d'une éthique.

Cet art du réseau et à travers le réseau ne peut se laisser confondre avec la technologie et l'intelligence dont ce système fait tant de preuves. Il ne saurait se diluer dans une conception du design qui ne verrait que la forme des objets, et non la pensée qui les fait naître et les détermine.

À propos du moteur de recherches Google, André Rouillé disait « En effet, rechercher, ce n'est pas trouver, ni rassembler des matériaux disparates, c'est inventer des postures et des points de vues inédits. Google ne cherche pas, il trouve ; il n'invente pas, il regroupe ce qui existe. » [...] « Les mentions telles

326

Weissberg Jean-Louis, *L'amateur : émergence d'une figure politique en milieu numérique*, in Multitudes, 5 mai 2001

que «2 760 000 résultats / 0,06 seconde» qui accompagnent toujours les réponses expriment l'écart qui sépare la recherche automatique (des moteurs) de la recherche intellectuelle (des hommes), elles attestent combien l'information délivrée se distingue de la connaissance. »³²⁷

S'il nous faut reconnaître sans arrières pensées les technologies comme des extensions de nos capacités cognitives et intellectuelles, formées et informées par nos besoins et nos désirs, il nous faut également déceler dans les pratiques sociales de nos contemporains, ce qui pourrait constituer les valeurs de demain.

Si la question des droits des auteurs est posée à nouveau frais avec le régime numérique en réseau généralisé, faut-il pour autant céder au protectionnisme inquiet des droits commerciaux ³²⁸, alors que se posent des questions inédites d'ordre anthropologique à propos de l'élaboration et de l'échange de nos connaissances ? Le dépôt légal est-il le meilleur choix pour les œuvres éphémères et processuelles numériques ? Faut-il donner d'autorité le même statut médiatique à une œuvre de net-art en réseau qu'à un livre écrit sur un support papier ? Que penser de ce qui ressemble à la négation des spécificités des processus et réalisations de œuvres numériques en réseau, et quelles conséquences cette attitude aura-t-elle sur nos cultures ? La B.N.F a semble-t-il choisi de manière volontariste d'aborder ces questions nouvelles avec l'assurance dogmatique de modèles anciens.

« Jean-Noël Jeanneney veut prévenir les «risques d'une domination» américaine sur la culture mondiale, mais cette domination est une évidence qui s'est imposée sans rencontrer de résistance de la part des autorités européennes et françaises. En outre, et peut-être surtout, celles-ci n'envisagent encore aujourd'hui Internet et les supports numériques que du point de vue de la préservation et de la diffusion du patrimoine, jamais du point de vue des cultures contemporaines, en particulier de l'art contemporain. »³²⁹ rapportait encore l'éditorialiste de Paris-Art.Com.

Envisager Internet du point de vue des cultures contemporaines signifierait développer une politique de la culture basée sur la pluralité des expressions et des cultures et sur les moyens nécessaires à leur expression, parce qu'il n'y a pas un art mais des arts. Parce que ce serait reconnaître qu'il n'y a pas seulement une valeur économique marchande aux objets d'arts mais

³²⁷ Rouillé André, *La leçon de Google*, 8 septembre 2005
source : http://www.paris-art.com/edito_detail-andre-rouille-115.html

³²⁸ En France, la loi DAVDSI n°2006-961 du 1 août 2006 relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information (1). NOR: MCCX0300082L Version consolidée au 03 août 2006 <http://www.legifrance.gouv.fr>

³²⁹ *ibid.* Rouillé André

symboliques, culturelles, anthropologiques, esthétiques, qui sont aussi fragiles qu'inaliénables, et n'en constituant pas moins la richesse de notre exception culturelle. L'héritage précieux de Michel de Certeau, qui avait fort bien analysé le phénomène dans *La Culture au pluriel*, semble s'être dispersé, comme tari en chemin. L'anthropologue y signalait qu'« un langage de la technique ou de la science, doté du pouvoir de transformer, est réservé à une élite. »³³⁰. On peut avancer - trente cinq ans plus tard - que ce rapport a en partie changé : les modalités observables dans ce qu'on nomme web2.0 montrent à la fois une appropriation toujours plus grande du réseau par l'internaute en même temps que les grands systèmes technologiques du réseau aux pouvoirs attracteurs tombent les uns après les autres sous le contrôle de grandes sociétés qui ont pour objectif de maintenir une clientèle captive, véritable manne, vendue aux annonceurs (Flickr, YouTube, MySpace, etc.)

Si l'on regarde du côté des praticiens du net-art, côté artistes comme côté internautes, on s'aperçoit à travers notre recherche que les uns comme les autres ne sont ni seuls ni opposables en face à face. Ils formeraient plutôt une triangulation dans un système artiste-œuvre-internaute dans lequel chacun occupe une multitude de fonctions, successives ou simultanées, variables et génératives... Voilà une pratique qui se réalise à travers les technologies avancées de la programmation, des réseaux et des arts, elle vise et revendique en effet un art autonome, revendiquant même une origine cybernétique en son temps de naissance, qui se donne à goûter dans l'espace de réception hybride privé-public, institutionnel-personnel de l'Internet.

Dans ce lieu, tout à la fois de création, de production, de pratiques - on disait jusqu'ici : de monstration – se jouent en effet les fondements, étapes et états, d'expériences esthétiques d'un genre nouveau. L'internaute (l'ancien spectateur) ne goûte plus un art de la représentation dans une posture de contemplation mais s'engage dans une praxis, un art de la relation. La situation semble inédite, elle partage peut-être le mieux avec arts de la scène ou du spectacle, la spécificité d'un art performatif dans lequel le dispositif est l'ensemble des moyens qui permettent à un événement d'advenir. Un dispositif cependant, dans lequel c'est l'action de l'internaute-lecteur qui est attendue, et non celle d'un acteur jouant un spectacle pour un spectateur.

C'est le terme de dispositif qui sera préféré à celui d'œuvre, insistant davantage sur l'événement de l'expérience esthétique plutôt que sur la notion économique et fétichisée de l'objet d'art.

Les dispositifs, ces ensembles processuels relationnels et sémio-esthétiques cohérents que sont devenus les œuvres d'art dans le contexte numérique

³³⁰ de Certeau Michel, *La culture au pluriel*, Ed. du Seuil, coll. Points, 1974, 1980, 1993, p. 176

contemporain connecté ont pris des formes très différentes. Des jeux interactifs des premiers cd-roms aux économiseurs d'écrans, des sites web au téléphones portables, des consoles de jeux vidéo en réseau wifi, l'art s'est disséminé, selon les mots du philosophe Yves Michaud en un « art à l'état gazeux ». L'ancien rapport du public avec une œuvre au musée s'est à la fois simplifié dans son accès médiatique et complexifié dans l'hétérotopie d'Internet à travers de nouvelles strates relationnelles : artiste > dispositif médiateur > internaute. L'œuvre devenant, et selon son origine étymologique, ce qui opère à travers une relation dans laquelle l'artiste crée moins un objet fini qu'un contexte favorable, et dans laquelle l'internaute est moins un lecteur qu'un acteur, qui va parfois jusqu'à apporter son propre contenu dans un dispositif de mixage, de révélation et de jeu relationnel.

Avec l'art numérique, l'œuvre, l'auteur et le « regardeur » se voient renouvelés sous toutes leurs dimensions, ils se voient également profondément transformés : on ne *regarde* pas une œuvre interactive, on *s'y engage*, en marchant, en bougeant, en saisissant des instruments, des capteurs, souris, *track-ball*... en opérant un triple mouvement qui va du regard, au dispositif, au geste qui agit sur les conditions même de sa jouissance. Voilà sans doute le fait déterminant.

La dimension participative déjà signalée dans l'installation d'art contemporain depuis et par Marcel Duchamp, se radicalise avec le numérique à travers l'une des propriétés de ses dispositifs : l'interactivité. Si l'on considère, ainsi que le suggère Jean-Louis Weissberg, que celle-ci est circonscrite dans le simple rapport des données avec un programme, c'est tout à coup un champ esthétique nouveau qui s'ouvre à nous. C'est là la proposition de Jean-Louis Boissier d'une « relation comme forme », s'attachant à montrer combien elle possède de formes : plastiques, comportementales, esthétiques... A tel point que c'est tout un régime de perception en même temps qu'un vocabulaire, en même temps qu'un *process* de création, en même temps qu'un rituel de monstration qui sont en train de changer, sous la pression des pratiques et des technologies³³¹.

« L'ordinateur est aussi une machine célibataire qui tend vers l'autonomie. Pour Riegl, l'art avait pour fonction de rivaliser avec la nature après avoir cherché à l'imiter, puis à la spiritualiser. L'ordinateur est lui aussi une formidable machine qui entre en rivalité avec la nature. Ne procède-t-il pas de

³³¹ « L'ouvrage *Connexions : art, réseaux, média* édité par l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Paris, [n.d.l.a mai 2002] sous la direction d'Annick BUREAUD et Nathalie MAGNAN, célèbre l'obsolescence du concept d'artiste rebelle, reclus dans sa tour d'ivoire et fête la naissance de "l'artiste cyborg", immergé dans les médias, dont le principal but est la visibilité et une alternative à l'utilisation classique d'Internet et des médias en général. » in *Le Monde* Édition du 11 septembre 2002. Voir l'interview des auteures : <http://www.lemonde.fr/article/0,5987,3416--289851-0,00.html>

cette « griserie et paradoxe de fabriquer un automate, c'est-à-dire un être qui ne tienne sa loi que de lui-même : l'autonomisation du modèle se confond avec la modélisation de l'autonomie ». [...] On pourrait décliner la relation de l'ordinateur et de l'œuvre d'art sous la forme d'un étrange face à face, dans la continuité du ready made, lieu conflictuel de la rencontre entre l'objet technique et l'œuvre d'art. »³³²

A parcourir brièvement la philosophie des techniques, on croise quatre questions étroitement liées et qui composent le leitmotiv contemporain du numérique, indiquant si besoin était, que les préoccupations de l'art internet ne sont pas des problématiques technologistes mais bien des questions qui hantent l'humain depuis les origines des écritures :

≡ **Les codes conceptuels, visuels et graphiques de la réduction.**

Citons ici par exemple le Yi-King, - 3000, octogone à trigramme contenant les 8 premiers nombres représentés sous forme binaire, mais également à sa suite le code Morse, le code binaire, le code hexadécimal, le code ascii, etc.),

≡ **Les procédures de résolution de problèmes.** Ici on trouve par exemple le code D'Hammourabi, Babylone, 1750 av. J.C, et puis Al Khowarizmi, mathématicien Ouzbeck, en 820 qui formalise le premier une méthode de résolution des problèmes par la logique, qui deviendra l'algorithmique par Ada Lovelace en 1840),

≡ **Les machines de calcul.** Par exemple l'abaque et le boulier en -500, la Pascaline en 1642, la machine de Leibnitz en 1694, l'Arithmomètre, le métier à tisser de Jacquart en 1801, la machine analytique de Babbage en 1833, etc.)

≡ **Le transport des messages à distance.** Par exemple les messages des Grecs anciens, dès - 300 sur des matrices de sémaphores qui allumaient grâce à des flambeaux, des caractères géants sur une « grille » de 5x5

L'écriture est sans doute l'une des technologies humaines qui auront eu le plus d'effets sur notre rapport au monde. Elle nous aurait rendus « savants d'illusions » selon le mot de Platon - qui n'y croyait guère - et la virtualité des dispositifs actuels ravive cette question. Le virtuel, qui est selon Philippe Quéau, un *système de représentation*³³³, ce qui tend à placer le signe en son

³³² Norbert Hilaire, *Internet all over ?* Art Press, 1999, in préface

³³³ Philippe Quéau in *Le virtuel, un état du réel*, in *Virtualité et réalité dans les sciences* sous la direction de Gilles Cohen Tannoudji, Ed. Frontières, Diderot Editeur, Arts et Sciences, 1995

centre. Quoi de plus naturel donc, que l'ordinateur soit aussi appelé « machine à computer des symboles » ?

Le net-art : un art (des) en marge(s)

Si nous nous appliquions maintenant à tirer les conséquences de l'analyse des douze dispositifs de l'étude réalisée, nous pourrions dégager au moins cinq éléments pour une meilleure lisibilité de cet art : la question du net-art comme un art en (des) marges, celle du rapport mémoires et flux, celle des figures de l'internaute, celle des figures de l'artiste, enfin celle d'une critique à refonder sur les bases d'un nouveau contrat esthétique.

La pratique du libre ouvre des enjeux d'invention sociales en réseau encore insoupçonnées. Si tous les artistes ne travaillent certes pas sur les bases de langages non-proprétaires, ne mettent pas leur œuvres en open-source, le fait que certains le fassent ouvre pour tous un espace d'invention, un acte politique signifiant clairement : il est possible de faire autrement. C'est ainsi que je situe par exemple une valeur de geste d'art à la licence art-libre. Elle n'est pas une œuvre mais l'énoncé qui en permet le cadre collectif. Antoine Moreau créé des œuvres, ailleurs, de formes médiatiques ou encore de don. Ces multiples font ensemble une cohérence. Ce point où s'articule l'économique, le droit et le politique est bien entendu central, il est le socle de constitution d'une esthétique et plus profondément d'une éthique. Le net-art revendiquait à ses débuts une position underground, hors institutions et volontiers astringente vis-à-vis de la culture dominante mais les temps ont changé. Tous les artistes ne perçoivent pas/plus le net-art de cette façon. L'art était jusqu'ici plutôt circonscrit dans un *espace d'art clos* (musée, galerie, exposition) qui le légitimait et le rendant visible et lisible comme tel, et ce même si Marcel Duchamp nous a fait à l'idée que ce qui faisait art était aussi un simple *geste* d'artiste. Le net-art serait donc devenu un art (aussi) parce qu'il est produit par des artistes. Mais il n'est pas indifférent de savoir qu'il existe et se manifeste dans l'espace public noématique et technologique de l'Internet. Il cumule les handicaps car étant technologique et médiatique, il ne possède de surcroît guère de formes de nature à le rendre négociable économiquement. Ce qui apparaît comme un changement mais parfois aussi comme un paradoxe mériterait d'être non pas dépassé ou réglé, mais examiné et interprété. Cet héritier de l'art conceptuel incarne fortement une situation paradoxale. Donald Winnicott a ces mots merveilleux de finesse, qui fondent tout le projet de son livre « Jeu et réalité » : « On peut résoudre le paradoxe si l'on fuit dans un fonctionnement intellectuel qui clive les choses, mais le prix payé est alors

la perte de la valeur du paradoxe. »³³⁴. Ce paradoxe sera donc une chance pour inviter à une réflexion et non un écueil à éviter.

De la mémoire des données aux flux d'informations

Nous avons vraisemblablement changé de régime de mémoire, ceci n'est pas le fruit d'une position théorique a-priori mais c'est un fait devenu visible à travers l'analyse des œuvres de net-art de cette étude. Tout se passe comme si nous avons transité d'une mémoire de stock à une excitation de flux. Il ne s'agit vraisemblablement pas de la simple modification d'un type de mémoire (stock contre flux) mais peut-être ce phénomène serait-il à saisir comme un signe d'opacification de la notion de mémoire - déjà signalé par ailleurs avec des notions telles que le présentisme chez François Hartog, signalant un présent intensifié et omnipotent à partir duquel se jouent simultanément l'événement et son enregistrement (le *temps réel*).

Le flux médiatique disponible sur le web n'est donc plus la masse inerte de documents déjà produits qu'il était, et dont le modèle sublimé a longtemps été la bibliothèque. Le disque dur de sauvegarde qui est derrière mon ordinateur et ronronne doucement ressemble à un gros livre fermé, c'est du moins ainsi que ses designers l'ont voulu.

Le flux est aujourd'hui moins une mémoire de stock qu'une tension dynamique informée et variable, dont les données souvent agencées « à la volée » constituent le fluide au cœur de l'œuvre dans certains dispositifs (La Révolution a eut lieu à New-York..., GoogleHouse), un *élément* sémiotique semi organisé dans une relation à quatre ou cinq termes au moins (le lecteur, l'artiste, l'œuvre, le flux, le dispositif) qu'il conviendrait d'évaluer dans ses dimensions cognitives, cybernétiques, sociales et esthétiques. On pourrait ici esquisser une représentation de l'œuvre comme le lieu où s'opèrent, se réalisent, s'orchestrent, adviennent, les échanges entre ces différents agents et acteurs en relations.

³³⁴ Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, coll. Folio Essais, 1972, Paris 2002 (p. 22)

L'internaute-amateur

L'internaute a acquis semble-t-il avec la pratique des œuvres, un énième talent, celui d'amateur maintes fois signalé, et en plus de ceux d'internaute, lecteur, opérateur, spectateur, regardeur, acteur, specta(c)teur. Cette figure de l'amateur, décrite – entre autres - par Jean-Louis Weissberg dans ses dimensions politiques paraît ici motivée par un engagement de l'internaute dans une pratique qui le sort littéralement de la posture de récepteur, lui permettant d'occuper une place intermédiaire, entre producteur et récepteur d'information, ceci dans des dispositifs d'artistes qui tous à leur manière ont anticipé les actuelles orientations regroupées dans ce que l'on appelle maintenant le web 2.

Il conviendrait de mesurer cette relation nouvelle aux dispositifs d'information à l'aide d'outils méthodologiques adéquats tels ceux des sciences cognitives (ex. description des modalités et conditions d'accès, d'acquisition de nouvelles « compétences »).

Si l'auteur n'est plus simplement celui qui écrit (mais qui agence des écrits d'autres auteurs), le lecteur n'est plus simplement celui qui lit (mais qui lie, relie, lit et relit), l'amateur lui, concentre les deux fonctions, les interface dans une même et novatrice figure qui invente une grammatologie qui tire parti de l'existence de méta-langages puissants (XHTML, XML) et des descripteurs de méta-données (MPEG 4 à 7) qui devraient modifier nos figures classiques de lecture et d'écriture mais aussi modifier nos relations au savoirs, aux connaissances, et aux expériences esthétiques.

Le tableau ci-dessous montre une gradation des compétences que l'on peut déceler chez l'amateur, qui peut aller de l'utilisateur jusqu'à l'auteur (par exemple dans AdamProject de Timothée Rollin) ou au concepteur.

Lectures	Maintenances	Ecritures	Méta-écritures
Navigation			
Recherche			
Préférences			
Gestion des signets			
Sauvegarde	Sauvegarde		
	Configuration		
	Installation		
	Administration		
	Mise en forme	Design graphique	
		Écriture de contenus	
		Ergonomie	
		Programmation	Programmation
			Design de processus
			Design d'interopérabilités
			Création d'outils
			Création de standards

Tableau d'amplitude des acceptions de l'amateur 2.0

L'artiste polyvalent

En regard d'un internaute aux multiples facettes, l'artiste a développé lui aussi des talents variables, dont il use selon les travaux et les circonstances. L'internaute amateur fait face à l'artiste polyvalent : artiste, designer, auteur, chercheur, musicien, acteur, programmeur, enseignant. Il est entré dans ces devenirs semble-t-il par nécessité autant que par intérêt. On peut en situer l'origine dans la nécessité d'agir et de transformer un environnement multi médiatique informatisé et connecté qui exige de multiples capacités conceptuelles, créatives et opérationnelles. Il serait intéressant de retracer l'histoire de l'évolution des qualités et des statuts successifs de l'artiste, de la modernité à notre aujourd'hui, afin de comprendre la nature et la direction des transformations esthétiques en cours et à venir. Ce que l'artiste opère - c'était du moins le pari de la typologie et je le crois confirmé - c'est un jeu dans

l'espace construit des arts et des technologies. C'est finalement toujours un jeu dans l'espace du (ou des) langages. Jacques Lacan disait « appendus que nous sommes à l'espace du langage », et ce trait se voit comme à l'œuvre dans chacune des pièces du corpus. Ce jeu de langages passe par des formes - l'art est aussi un jeu sur les formes, Gilles Deleuze le rappelle de belle manière dans son abécédaire à « A comme animal » - médiatiques dominantes : images et textes fixes ou mouvants, animés ou générés ; un jeu des présences-absences. Par exemple le générateur de critique d'art Sowana de Ramo Nash, robot conversationnel troublant ; ou encore un jeu des pratiques telle l'utopie de la lecture collective de Reader de téléférique, la fabrication de récits photographiques contributifs de AdamProject de Timothée Rolin.

L'artiste, en face d'un internaute amateur aux capacités étendues, explore quand à lui le champ des écritures : médiatiques mais aussi des méta-écritures que constituent les langages de codages et de programmation d'une part ; et les postures relationnelles possibles entre lui et l'autre d'autre part. A ce titre, la forme que prennent certaines installations ou événements comme « L'un la poupée de l'autre »³³⁵ de Annie Abrahams et Nicolas Frespech le 26 mai 2007 au Centre Pompidou ou encore « Oppera Internettika »³³⁶ de Annie Abrahams et Igor Stromajer le 15 décembre 2006 à l'Opera National de Montpellier ; indiquent la direction d'événements intégrant les technologies de l'Internet au sein même de spectacles vivants, faisant sortir le net-art du net³³⁷.

L'artiste en collectif

Mais l'artiste, s'il a profondément intégré une relation intime à la technique et à ses enjeux, a également développé une relation enrichie à la collaboration. De l'utilisation pure et simple des techniques et des techniciens que faisaient les premiers artistes produisant des pièces numériques aux pièces écrites en collaboration entre artistes et artistes-techniciens (par exemple Claude Closky et Jean-Noël Lafargues), il y a deux à trois décennies de pratiques intenses des médias numériques. Dans ce temps, toutes les configurations sont devenues possibles : des artistes qui deviennent des développeurs autonomes (BlueScreen, Nicolas Clauss), des développeurs qui deviennent des artistes (Antoine Schmitt), des artistes sonores ou plasticiens en collectif qui se joignent à des artistes programmeurs (Collectif Téléférique). Le numérique n'est plus (de moins en moins) cette chose technique indépendante de l'art, elle en est maintenant partie prenante, elle en fait aussi parfois l'objet, quand

³³⁵ <http://www.bram.org/confront/sphere/index.html>

³³⁶ <http://www.intima.org/oppera/oips/>

³³⁷ Xavier Malbreil, *Le net-art peut-il sortir du net ?*, Magazine électronique du CIAC, no29 2007. (fr), http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_29/dossier.htm

l'activité artistique interroge très directement³³⁸ les langages de programmation.

Le collectif est devenu une réponse aux enjeux et à la complexité du faire artistique ensemble en milieu numérique, et pas nécessairement sur la seule question technique puisque des collectifs tels Incident ou RYBN intègrent moins différents *métiers* que différents points de vue. Le collectif répondrait plutôt à un besoin de pluralité, de plusieurs disciplines entrant en résonance : données et connaissances ou DataMining pour RYBN qui cherche à rendre visible les flux de données stockées dans des mémoires de bases de données invisibles sur le web, démarche qu'ils nomment AntiDataMining³³⁹. Il est notable d'ailleurs que l'on retrouve Marika Dermineur parmi les membres de ce collectif, déjà membre du collectif Incident.net, qui est moins selon ses participants, un collectif qu'une plate-forme d'échanges³⁴⁰.

L'artiste, tout comme l'internaute a changé de posture face au réseau qu'il expérimente dans ses aspects sociaux et formels, il s'est lui-même organisé en réseaux : de légitimation, de connaissance, de représentation, de diffusion. Ce qu'il expérimente dans ses dispositifs rejaillit dans ses modes d'organisation et dans sa pensée. Quand un art naît, comme c'est le cas du net-art depuis 1996, les conséquences sont multiples dans leur manifestations et leurs effets. Nous avons jusqu'ici simplement esquissé quelques grandes lignes de ces changements, appuyés par des exemples de « lecture » des œuvres produites. Les conséquences sont également d'importance pour la critique, qui ne peut plus aujourd'hui faire comme si l'art en réseau se goûtait comme la peinture ou la sculpture.

Pour une nouvelle critique

Une méthodologie de l'analyse critique des arts numériques en réseau est donc à renouveler, il y a là l'espace d'un projet. A l'issue de cette recherche, au vu des conclusions mêmes provisoires que je tire de cette expérience, je pense qu'il y a nécessité de travailler à une alternative au dogme de la critique d'art contemporaine prétendant encore qu'il ne peut y avoir d'expérience esthétique hors d'une situation de contemplation.

³³⁸ L'exposition CODeDoc lors de Ars Electronica 2003, faisait un état des lieux et des pratiques sur le sujet : <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/> . Le site <http://runme.org/> est sur le sujet une référence.

³³⁹ <http://rybn.free.fr/ANTI/menu.html>

³⁴⁰ Interview de Grégory Chatonsky et de Julie Morel réalisées dans le cadre de cette étude

Anne Cauquelin avait signalé dans son « Petit traité de l'art contemporain »³⁴¹ la cécité de l'art contemporain à l'égard des productions d'art faisant usage et processus du numérique dans ce qu'elle nommait peu tendrement une « conspiration du silence ». Dans le chapitre “Relations écrans” de son livre *Esthétique Relationnelle*³⁴², Nicolas Bourriaud, critique et curateur d'art contemporain, place l'informatique au rang du nucléaire, comme l'une des technologies qui “représentent des menaces et des outils d'asservissement, autant que des améliorations de la vie quotidienne.”³⁴³ Nous mesurons mieux peut-être la distance qui sépare cette conception utilitariste et diabolisée du numérique à celle que nous souhaitons éclairer ici³⁴⁴ et qui s'expérimente depuis environ trente ans dans les arts en réseau, du côté des artistes comme du côté des théoriciens.

L'expérience esthétique jusqu'ici admise dans l'exclusive d'une relation de contemplation ne convient pas au contexte des arts numériques qui est celui d'une expérience engageant son public dans une relation, une praxis où si l'on veut oser cette invention, d'une *contemplation*.

Dans *JacksonPollock.org*, l'internaute n'est pas un spectateur, il ne peut le rester très longtemps sous peine de voir son écran se remplir de couleur. Son inaction est déjà une action entraînant des effets : un immobilisme qui obstrue l'écran. Ses gestes sont attendus à défaut d'être appelés. C'est la pratique du geste, vu, connu ou appris du *dripping* ou *pourring* qui est visé, permettant au spectateur d'être acteur de la peinture *Pollock look like* qu'il peut ainsi *réaliser* lui-même.

Dans les *Intertextes* d'Antoine Moreau, le lecteur est mis en situation d'enquêteur, il possède quelques indices et doit faire preuve de patience, d'intérêt, il doit développer des talents de détective, qui sont aussi ceux exigés d'un lecteur. L'œuvre d'Antoine Moreau appelle le lecteur, fait confiance à ses capacités de décodage, le révèle, ainsi qu'Alberto Manguel le signalait dans son histoire de la lecture³⁴⁵. Côté médias, cette œuvre n'en ajoute aucun, elle joue simplement, par suppressions, à ajouter la parole de l'artiste sur celle d'un premier auteur. L'intervention est minimale et en même temps synthétise et symbolise le positionnement de l'artiste par rapport au droit d'auteur.

³⁴¹ Anne Cauquelin, *Petit traité d'art contemporain*, Ed. Le Seuil, Paris, 1996, spécialement pages 77 à 81

³⁴² Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Ed. Presses du réel, 2001, p.67 à 81

³⁴³ Ibid., p. 67

³⁴⁴ Voir Luc Dall'Armellina, *Un nouveau dispositif pour le film ?*, Ed. Cahier Louis Lumière n°4, juin 2007. Colloque international « Les dispositifs » École Nationale Supérieure Louis-Lumière - LISAA/Université Marne-la-Vallée, 19-20 octobre 2006. Retransmission web-radio *Les sentiers de la création*, France Culture.

³⁴⁵ Alberto Manguel, *Une histoire de la lecture*, Ed. Actes Sud - Collection Babel – 1998

Dans *CodeNavigator*, BlueScreen offre une expérience de lecture singulière à l'internaute à qui il offre la possibilité de lire le code qu'interprète usuellement le navigateur web. D'une certaine façon, il retire la fonction de filtre du navigateur web en mettant en lien direct un code (langage) et un lecteur (humain). On pourrait dire aussi que ce code devient le sujet et le média d'une expérience de lecture. Le code exhibé comme média devient un objet esthétique ésotérique. Cette apparent oxymore est pourtant à l'œuvre : partager une expérience sensible avec des lecteurs et les mettre en situation de lire un langage très codé au sein duquel les éléments linguistiques tangibles sont rares.

Dans *Random Access Memory*, c'est la littérature de Lewis Carroll qui fait l'objet d'un (mal)traitement orthographique. Le jeu ici consiste à faire l'expérience des limites de nos capacités de lecture sur des mots déformés par une inversion de certaines lettres à l'intérieur des mots mais qui restent malgré tout identifiables. La machine de guerre qu'il a fallu concevoir et écrire pour altérer le langage est une sorte de *tripalium* pour la langue, mais elle révèle aussi au lecteur des secrets étranges lorsqu'il s'aperçoit qu'un peu d'entraînement lui permet de lire à bonne vitesse. Toutes ces compétences, l'internaute les acquiert dans l'urgence de l'usage et dans celle de sa traque. Il doit alterner manipulation et lecture, décodage d'images et écoute audio, il est sollicité par le dispositif mais aussi par le système même de l'ordinateur qui le somme de répondre à des messages systèmes, lorsqu'il manque par exemple un plug-in et que l'expérience est rompue par ce dysfonctionnement imprévu.

Mais l'internaute a des ressources, il n'est pas obligé, ne compte ni ses heures si sa passion. Il se tient dans un rapport passionnel avec un sujet ou un objet. C'est très souvent – nous l'avons vu - un amateur. Tout observateur des arts numériques (en ligne comme hors ligne) même un peu distant, sait que l'ancien dogme esthétique non seulement ne tient plus à l'épreuve de l'expérience, mais écarte de fait les arts numériques - très commode finalement pour légitimer son exclusion ! - du champ de l'art. Il s'agirait de définir les bases d'une critique interdisciplinaire de la contempla(c)tion. Aujourd'hui, le champ de création qui a su développer un rapport particulièrement fécond entre arts et technologies est le design. Que celui-ci s'applique aux objets, à l'espace ou au graphisme, la double exigence d'usage et d'esthétique lui confère une expérience inédite en la matière.

Une nouvelle critique pourrait partir d'un tel lieu, réfléchir les enjeux esthétiques de notre temps³⁴⁶ en prenant en compte dans le même mouvement, les enjeux technologiques et informationnels, les enjeux sensibles

et politiques³⁴⁷. La dimension « unificatrice » du design ne doit cependant pas constituer un modèle trop pesant mais offrir la souplesse d'une approche épistémologique créative. Le design s'est imposé depuis la modernité et surtout avec le Bauhaus, comme une méthode théorico pratique à même de comprendre, d'agir et de transformer le monde contemporain hautement social et informé. Il représente aussi ce point interdisciplinaire qui a montré jusqu'ici, avec Duchamp en point d'orgue, à quel point l'art et la technique partageaient un même destin. Notre impensé de la technique dans les arts n'a de mesure que l'insensé qui le fait naître. Les fantasmes de pureté de l'art s'opposent symétriquement aux spectres - et aux fantasmes - d'un contrôle généralisé par les technologies ; mais on ne sortira assurément pas d'une dichotomie par une autre, si ce n'est en invitant la peur³⁴⁸.

La dimension esthétique des interfaces offertes par les œuvres numériques (en ligne ou non) tient sans doute à ce qui, dans le dispositif technique, offre de transparence et de possibilités d'appropriation mais aussi de résistances par le lecteur. C'est dans ce négoce de la place de l'autre que l'esthétique devient le lieu de partage d'une expérience, fondement de l'action du lecteur-acteur. Dans ces conditions l'esthétique s'ouvre à la dimension politique du partage, à ce qu'Emmanuel Lévinas définit comme l'Éthique, cette "philosophie première". La critique à venir devra s'affranchir de ces différents écueils, elle pourra se nourrir des paradoxes pour les entendre, en dévoiler les plis et non pour les normaliser au nom d'une doxa. A travers le concept de praxis, elle travaillera centralement et sans angélisme, à produire une critique éthique. Si nous ne parvenons guère à faire aujourd'hui la part de la technologie et de l'art, dans les pratiques d'aujourd'hui, c'est peut-être qu'il sont infiniment liés dans les objets tels qu'ils se manifestent à nous. Liés, enchevêtrés, et cependant autonomes. Le fait esthétique à travers la technologie concernerait le percept et l'affect³⁴⁹ en même temps, fait nouveau, une praxis. Soit une activité nécessitant l'épreuve de l'action – et non plus de la contemplation - et dans laquelle seraient mobilisées forces créatrices et capacités réflexives, ainsi que Madeleine Aktypi et moi l'avions suggéré³⁵⁰ :

« Praxis désignerait un nœud indémêlable de pensées et d'actions, c'est-à-dire un carrefour de pensées devenant actions et d'actions devenant pensées selon un temps bifurquant et hétérogène. Hypermédia serait un style plus encore

³⁴⁷ op. cit. Jacques Rancière, *Le partage du sensible*, Ed. La Fabrique, 2000

³⁴⁸ Voir le manifeste *Ars Industrialis* - <http://www.arsindustrialis.org/manifeste>

³⁴⁹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie*, Ed. de Minuit, Coll. Critique, 1991, pages 190, 191

³⁵⁰ Madeleine Aktypi et Luc Dall'Armellina, *Praxis hypermedia*, texte post séance du séminaire *L'action sur l'image*, in *Compte rendu de la séance du 21 novembre 2001* : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction>

qu'une technique, une façon de faire et de penser (l')hétérogène. Non pas style unique, mais exigence de co-existence de plusieurs champs (matériaux, niveaux, sens et sensations, « disciplines », etc.) ouverts et en connexion/rencontre virtuelle.

La praxis hypermédia entendrait alors ici l'appel à « l'événement » au centre du processus hétérogène, discontinu et multimodal qu'est toute action/création hypermédia. Dans ce sens, la praxis hypermédia ne se réfère pas tant aux fonctionnalités techniques ou aux pratiques [...] qu'aux implications que celles-ci ont pour un mode de penser et d'agir hyper médiatique. »

Luc Dall'Armellina

A propos de l'auteur

Luc Dall'Armellina est chercheur en sciences de l'information & de la communication, membre associé du Laboratoire § [Paragraphe] de l'Université Paris8. Auteur-designer de dispositifs de littératures numériques, il enseigne les arts et design hypermédias à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Valence depuis 1999, il est chargé du cours « Arts et Technologies Contemporaines » de l'UTC de Compiègne depuis 2008.

Il est depuis octobre 2008 l'animateur du groupe de recherche Hypertexte du laboratoire Paragraphe et créé par Jean Clément en 1998. Il a été le co-animateur du groupe de recherche A.S.I [L'action sur l'image] de 1999 à 2005 avec Jean-Louis Weissberg et Pierre Barboza, il a mené, de 2005 à 2007 une recherche sur l'expérience du Net-Art pour le CNRS au LabSic de Paris13 / MSH Paris Nord (2005-2007). Ce projet de livre en est le fruit.

Sa thèse doctorale (2003) intitulée "Des champs du signe - Du design hypermédia à une écologie de l'écran" co-dirigée par Jean Clément et Jean-Pierre Balpe, Université Paris8, proposait les bases d'une nouvelle sémiotique propre aux hypermédias, discutait de ces conséquences sur le récit hypermédiatique et donc sur les pratiques auctoriales et lectoriales.

Auteur d'une vingtaine d'articles dans des revues d'art, de recherche et de design il a publié notamment « Ce qui nous manque » à paraître en 2009 dans le livre E-formes II, Ed. Presses Universitaires de St Etienne, « Un nouveau dispositif pour le cinéma ? » paru dans Les Cahiers Louis Lumière n°4 en 2007 et radio diffusé sur France Culture dans Les sentiers de la création, ou encore « Contextes de l'e-narratif » paru chez L'Harmattan en 2006 dans l'ouvrage collectif « L'action sur l'image - Scénarisations numériques » sous la direction de Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg.

Il intervient ponctuellement pour des workshops ou des conférences dans plusieurs écoles d'art, de design et en université : Universités Paris8, Paris13, Versailles ; à l'UTC de Compiègne, à l'Ecole de Design de Nantes Atlantique, à l'Institut d'Arts Visuels d'Orléans, à l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle de Paris.

Ses dispositifs et performances ont été joués ou présentés dans différents contextes, notamment lors du festival Désert Numérique 2010 St Nazaire le Désert, festival Art Tuilage 2010 Château de Chevigny-en-Auxois, Nuit Blanche Paris 2009 Aubervilliers, festival Midi-Minuit Poésie 2009 Nantes, à la semaine d'art contemporain 2008 d'Annecy, au festival international e-poetry 2007 Paris, à l'espace FORDE d'art contemporain 2005 Genève, à la Gaîté Lyrique 2003 Paris, aux journées franco-canadiennes « Ecritures Hypertextuelles » 2002 Université Paris8, à l'exposition « Sciences en fêtes » 2002 de l'Université de Paris13-Paris8 (CIREN), à l'exposition « Brouillons d'écrivains » 2001 à la Bibliothèque Nationale de France, au MIM de Montréal en 1998, à Imagina à Monaco en 1998 pour oVosite, bourse SCAM d'aide à l'écriture en 1997.

Plus d'informations sur : <http://lucdall.free.fr> – contact : lucdall@free.fr