



Artifices 4 | St Denis 1996



Artifices 4

St Denis

langages en perspective

Générique

Production de la ville de Saint-Denis, direction des affaires culturelles.	Avec le concours de la Cité des Sciences et de l'Industrie, du Centre culturel communal de Saint-Denis, de « La Cinquième, l'Association » et de RTL 2.	Direction artistique de la biennale <i>Artifices</i> : Jean-Louis Boissier.	Maren Köpp, Laboratoire Internet, Auditorium, Atelier, Liliane Terrier, Laboratoire théorique.	Action culturelle: Arnaud Decotte, Andrea Urlberger.	Régie technique: Dorothee Stern.
Avec le soutien du ministère de la Culture, délégation aux arts plastiques, et du conseil général de Seine-Saint-Denis.	Avec l'aide de Spie-Citra et l'apport logistique de Tacc.	Comité de programmation d' <i>Artifices 4</i> : Françoise Agez, Laboratoire hypermédia, Jean-Louis Boissier, commissariat, Jean-Marie Dallet, direction des réalisations du Laboratoire, Anne-Marie Duguet, commissariat,	Coordination de la manifestation: Françoise Agez.	Partenariat: Véronique Castelain.	Construction: ateliers municipaux de Saint-Denis.
Avec le partenariat privilégié d'Électricité de France.	Le Laboratoire <i>Artifices</i> est organisé avec le concours de l'Université Paris 8.		Communication et relations avec la presse: Heymann, Renoult associées.	Scénographie: Béatrice Selleron.	Conception graphique: Intégral Ruedi Baur et associés, Félix Müller.
Avec la participation de Siemens, Siemens Nixdorf.				Coordination technique: Georges-Albert Kisfaludi Réseaux: Harold Barrault Hypermédiat: Jean-Noël Lafargue.	Catalogue: Jérôme Glicenstein, Marjorie Micucci. Site <i>Artifices</i> : http://www.labart.univ-paris8.fr

Artifices 4**St Denis**

7 novembre - 5 décembre 1996

langages en perspective

salle de la Légion d'honneur

nouveaux médias dans l'art contemporain

hypermédiat, installations interactives et projets sur Internet

Jeffrey Shaw

Langages en perspective

Jean-Louis Boissier

Artifices devrait être présentée, comme pour ses trois premières éditions, en décrivant la disposition de l'espace. En 1990, pour montrer une typologie des travaux de l'« art à l'ordinateur », un branchement sur la diagonale de la salle avait été adopté. En 1992, pour « le réel saisi par les machines », de petits théâtres avaient été construits. En 1994, le thème « mise en mémoire et accès à la mémoire » était déplié dans une suite de cabinets de lecture et dans un alignement de tables et de chaises.

Artifices 4, qui annonce « langages en perspective », s'inscrit exclusivement dans des écrans, dans des projections. Considérer la salle ne suffit plus. D'abord parce qu'elle est un auditorium, un lieu *ad hoc*, équipé, agencé, générateur et récepteur d'événements programmés dans le temps, et, je l'espère, pour une part, imprévisibles.

Ensuite parce que ces projections sont des ouvertures sur des projets, sur des ailleurs, certes repérés et identifiés, mais eux aussi incertains.

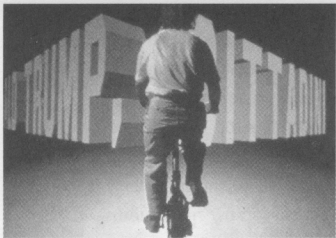
Illusion-Allusion

Pour justifier le sous-titre, je dois jouer sur les mots. Il faudrait parler aussi de perspectives des langages, du langage comme perspective, de la perspective comme langage. La perspective est jeu d'apparences, illusion. Appliquée aux langages elle pourrait se faire, avec la même racine « ludique », allusion. Ici langages et images échangeront leurs rôles. La lecture sera spectacle et le spectacle émergera de la lecture.

C'est pour cela que Jeffrey Shaw est « invité d'honneur » : déjà, dans *Artifices* en 1990, *The Legible City* travaillait cette caractéristique foncière de l'image de synthèse qui veut que tout

se construise par une description langagière et calculatrice. L'image est faite de langage, et, simultanément, il n'y a d'image que par la visibilité du texte. Cette installation, désormais classique, est emblématique tant de ce qu'aura été la réalité virtuelle que de ce qui se dessine avec les réseaux. La logique de l'écriture alphabétique y trouve un usage lumineusement économique. Les phrases se coulent le long des perspectives du Manhattan lisible en puisant leurs formes dans une bibliothèque qui n'est autre qu'une police de caractères tridimensionnels.

Place — *A User's Manual* atteste que les temps changent, et d'abord les temps de calcul des ordinateurs graphiques les plus rapides. À la logique vectorielle de l'image de synthèse, celle qui forme ici l'espace infini où se distribuent les écrans cylindriques virtuels, s'adjoint



Jeffrey Shaw,
The Legible City,
1989-1991.

aujourd'hui la possibilité d'affichage d'images d'une toute autre origine, saisies optiquement sur le réel (plus simplement, la photographie), pour lesquelles la numérisation est synonyme de respect de la complexité mystérieuse des apparences, irréductible à tout modèle. Jeffrey Shaw s'est bel et bien transporté en ces lieux lointains. Et c'est encore le texte, blocs de lettres en filigrane, qui, flottant vers nous dans l'espace, répond à notre attente d'interlocuteurs dans ces panoramas exotiques.

Parcours et discours, l'installation *Place* travaille ce double registre de l'espace comme elle affecte une autre dualité, notre liberté relative. La maîtrise du point de vue par le spectateur est, à l'analyse et dans ses propres déclarations, une préoccupation première de l'artiste. D'une part, pas de place imposée, on traverse les images panoramiques qui, elles, au contraire, assignent strictement une place au regardeur, celle qui fonde la cohérence de la perspective.

« La perspective n'est pas une simple

préparation, ni un préalable à la composition : elle est déjà une peinture virtuelle » dit Jean Louis Schefer dans sa préface à la traduction de l'ouvrage d'Alberti, *De la Peinture*¹. Le virtuel est le domaine par excellence de l'artifice, il est cependant régi par l'authenticité de l'expérience. Sur un mode ironique, le système perspectif qui est à l'épreuve dans *The Golden Calf* relève du renversement qui, au cours du XVIII^e siècle, fait que le tableau se construit à partir d'un cadre librement déplacé, au lieu de s'ordonner autour

d'une position fixe de l'œil². Le socle de la sculpture est vide. Mais, à travers la fenêtre de l'écran à cristaux liquides, le Veau d'or se met pour nous en perspective. Parce qu'il a la brillance de l'or, il est lui-même machine de perspective. L'image miroirique de ce qui l'entoure fuit dans sa surface convexe. J'imagine ce qui va être fait pour que le Veau d'or soit vraiment dans la rotonde d'entrée d'*Artifices*: un travail savant de saisie, d'assemblage et d'inclusion dans la mémoire informatique d'images de l'environnement réel. Au-dessus de la sculpture virtuelle, il y aura un lustre hollandais. Alors que nous serons absents du reflet dans la sculpture, nous verrons dans la boule de cuivre du lustre, mais nous ne verrons pas le Veau d'or qui lui la reflétera pourtant.

Dans le panorama de *Place* ou dans le reflet

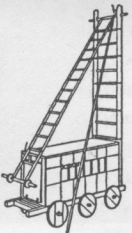
panoramique de *The Golden Calf*, Jeffrey Shaw joue de la confrontation de l'absence à la présence, de l'identification à la distanciation. Ces écarts mettent en perspective la perspective elle-même.

Interactivité-Perspective

On pourrait insister sur la planéité des écrans, sur le fait que la perspective est une illusion de profondeur. De fait, dans les machines de vision numériques, un autre dispositif prend en charge la profondeur pour lui donner un caractère à la fois plus tangible et plus ouvertement fictionnel, c'est le calcul automatique instantané, l'interactivité. Au-delà, on dira que l'interactivité est une « optique » qui saisit les choses non pas dans leurs apparences optiques, mais dans leurs interactions internes et externes, dans les relations entre elles, entre elles et nous.

Entendu cet été (le 26 juillet 1996), en pleine nuit à la radio, un enregistrement où Gilles Deleuze (nous étions encore à Vincennes, au début des années 70) fait l'éloge de l'expérimentation contre l'interprétation. Il se félicite qu'il y ait des jeunes gens qui passent plus de temps à écrire qu'à lire. Cela devrait nous aider à penser une pratique intelligente de l'interactivité et des réseaux interactifs. On se reporte alors à *Dialogues*, récemment réédité. On pourrait en extraire ce qui est dit en faveur de l'empirisme : « Les relations sont extérieures à leurs termes. "Pierre est plus petit que Paul", "le verre est sur la table" : la relation n'est intérieure ni à l'un des termes qui serait dès lors le sujet, ni à l'ensemble des deux³. »

Les modèles technologiques ont une incidence sur l'essentiel des pratiques contemporaines. Les artistes qui se réclament de l'art contemporain



« Véhicule pour voir loin »,
dessin proposé
par Chen Chih-cheng.

se débrouillent tant bien que mal avec les nouveaux médias. Aujourd'hui on fait de l'art interactif sans ordinateur. Sur notre affiche, nous annonçons « nouveaux médias dans l'art contemporain ». Peut-être devrait-on dire « l'art contemporain dans les nouvelles technologies », c'est-à-dire dans notre temps tel qu'il se produit dans les usages des technologies médiatiques. C'était annoncé : la jonction s'est opérée entre une nouvelle génération et les nouveaux médias. Au prix d'un « recul » technique, car ces jeunes

artistes prétendent — à juste raison si l'on regarde « ce liant culturel, cette forme heureuse et naïve du consensus : le technokitsch⁴ », qui domine les « arts des nouvelles technologies » — s'émanciper du « savoir-faire » que l'on confond avec l'art. À mon sens, il vaut mieux cependant avoir quelques leçons technologiques si l'on veut critiquer le médium. Mais ceci est une autre affaire, une affaire de temps, de temps dépensé en apprentissage.

À l'opposé de la technologie savante de Jeffrey Shaw, mais se réclamant comme lui

d'une esthétique du rapport *infra-mince*, je pense à Gabriel Orozco, à deux de ses photographies vues à Londres, à l'ICA, il y a quelques semaines : la buée d'un souffle sur la laque d'un piano ; une orange posée seule sur chaque étal d'un marché mexicain vide (la relation infirmité du social au privé me dit Liliane. Voir son article plus loin). Je citerai aussi sa cabine d'ascenseur, transportée, immobile, à hauteur réduite : le sentiment de compression qu'elle nous donne, un équivalent de la sensation d'accélération verticale qui est

la nôtre quand nous en usons appartient à ce registre de la relation. Ou encore *Yielding Stone*, cette boule de pâte à modeler qui ramasse dans son transfert, dans ses déplacements vers l'exposition, poussières et débris, qui garde la trace des doigts, des mains qui l'ont poussée, des obstacles rencontrés. Sa mémoire, son historique, son façonnage en cours ou à venir, à cet instant devant nous, sont comme un appel à l'expérimentation par le spectateur.

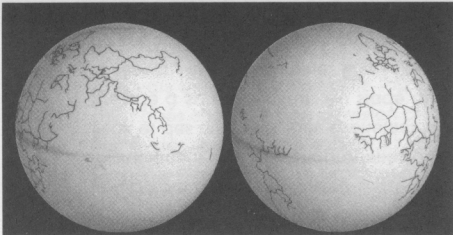
Je parle donc d'arts de la relation, pas de la communication. J'ai gardé la notice qui accompagnait de petites sculptures géométriques que Piotr Kowalski (voir *Artifices 3, La Flèche du temps*) exposait à la Kunsthalle de Bern en 1968 : « Cône, sphère, pyramide à être environnés chez vous ». Cette notice à destination du public, invité à finir l'œuvre ou encore à faire lui-même

œuvre à partir de ce qui serait à la fois un matériau, un instrument et sa méthode, je la prends pour figure, avant la lettre, de l'interactivité, indicateur d'autant plus efficace qu'il reste à l'extérieur du champ de l'interactivité technologique d'aujourd'hui.

D'une autre façon encore, dans le sens d'une inscription de l'événement comme possible, l'interactivité est une perspective. C'est ce que je repère chez Bill Viola. Au-delà des installations effectivement interactives, *Il Vapore* (1975) ou *He Weeps for You* (1976), une pièce comme *The Sleep of Reason* (1988) se situe à la frontière de l'interactivité : le spectateur ne déclenche rien, mais son inscription temporelle au comportement automatique de l'œuvre le rend indéfectiblement responsable, solidaire, de ce qui survient, une image fulgurante de cauchemar.

Exposition-Catalogue

Toute perspective n'impose pas un horizon. Ainsi, la chinoise. Je me souviens que pour Jean-Victor Poncelet (1822), une projection parallèlement à une direction donnée peut aussi être considérée comme une projection centrale dont le centre est rejeté à l'infini. Avec une telle ligne de fuite, on sera ici et ailleurs, simultanément. Il est une perspective dans la planéité. Et l'on remarquera tout de suite, comme pour se rassurer, que l'écran de l'ordinateur sait faire preuve de profondeur. Le labyrinthe aussi a droit à sa perspective, à condition qu'elle ressortisse au langage. Nous entrons dans le texte, à plus forte raison s'il est *hypertexte*. Le jeu des désignations qui fonde l'essentiel des programmes interactifs sur écran est une profondeur. L'écran pourra trouver sa profondeur dans



Ingo Günther,
Refugees' Republic,
1996.

sa surface même, comme les figures de cartes, sans épaisseur, d'*Alice*, où « profond a cessé d'être un compliment ». Et si l'on passe à travers l'écran-miroir, « là, les événements, dans leur différence radicale avec les choses, ne sont plus du tout cherchés en profondeur, mais à la surface⁵ ».

Il y a dans l'écran interactif, une profondeur de temps, une « perspective en temps réel⁶ » qui appartient en propre au lecteur. Pour répondre à Paul Virilio qui a dénoncé à ce propos

le danger d'*inertie*, on adoptera la proposition de Deleuze, encore : « Les fuites peuvent se faire sur place, en voyage immobile⁷ », qui nous ramène, pour reprendre le beau titre de Virilio — en le détachant si possible d'une vision divine et éternelle — vers « un paysage d'événements⁸ ».

Sur Internet, les propositions artistiques semblent se rattacher à trois grandes classes. On peut y montrer des travaux qui existent déjà sur d'autres supports. On est alors dans une logique de catalogue, voire de vente par correspondance.

Jenny Holzer trouve là un nouvel espace public pour ses truismes, qu'elle nous invite certes à modifier. Car les commutations ouvrent sur des objets mouvants, parce que renouvelés par la saisie constante d'informations. On y adopte par exemple un modèle de — quitte à la dénoncer, comme le fait Julia Scher — dont la gratuité renforce la symbolique d'ubiquité et de simultanéité. Dans ce cas, une intervention à distance sur des dispositifs installés peut être organisée, comme dans *Telegarden* de Ken

Goldberg. Enfin, Internet est le lieu d'interventions et de créations partagées, où sont proposés des dispositifs, des protocoles conceptuels, qui relèvent spontanément du politique : Muntadas et l'inventaire ouvert à tous, dénonciateur des cas de censure; Ingo Günther et sa fiction d'une République des Réfugiés, authentiquement ancrée dans le réel politique planétaire. Ce qui circule sont des propositions d'agencements dont les qualités sont dans les liaisons. Parfois, un tel processus *on line* peut être extrait de son réseau-matrice pour aller vers un support tel que le CD-Rom qui se structurera alors très logiquement selon les diagrammes des sujets, des lieux et des moments, des événements qui ont présidé à sa production. Au stade que connaît le réseau, le texte domine. C'est l'occasion de redécouvrir la visualité de l'écriture, les formes

que donnent les mots sous les mots, une poétique de la conversation des images, un jardinage linguistique.

Au moment de le faire, je remarque à quel point il y a, avec les projets sur Internet, confusion entre l'exposition et le catalogue, fusion de la carte et du territoire. Inventorier les adresses des sites, les écrire, c'est déjà les rendre accessibles, les exposer. On ne peut pas les exposer autrement qu'en en dressant la liste. Mais le catalogue fini est lui-même impossible, inaccessible. Sa substance fuit de toutes parts. Le réseau est l'espace de la proximité forcée de choses diverses, disparates, mais inscrites dans les mêmes contraintes formelles, dans les mêmes pauvres formes, puisque ces formes sont chez vous avant même d'être habitées. Ce voisinage est fortuit, forcé, heureux, dangereux. On voit

souvent, en chemin, des choses plus intéressantes que l'art, des choses d'amateurs ou de grands scientifiques. On se procure les recettes du L.S.D. ou de bombes artisanales. De ce virtuel, on passe semble-t-il aisément à l'acte. Sur les réseaux, l'art pourrait se trouver, sinon des recettes — mais pourquoi pas des recettes ? — de vraies fréquentations, inquiétantes et encourageantes, un désir de diversité.

Je lis dans le dépliant publicitaire d'un fauteuil de bureau *high-tech* : « Les nouvelles technologies de la communication ont tendance à réduire notre espace physique à mesure qu'elles élargissent notre horizon intellectuel. La place prédominante accordée à l'ordinateur, que ce soit pour effectuer de la saisie ou pour dialoguer sur Internet, redonne toute son importance au siège. » Nous sommes revenus à la scénographie d'*Artifices*.

Je savais bien qu'il fallait cette fois plus de chaises encore, et, en prévision de changements, mettre des roulettes aux tables. Et voilà que je reçois l'invitation à la prochaine exposition de Chen Chih-cheng (Dans *Artifices 3* il avait fait un dictionnaire interactif) : il y reproduit un dessin chinois ancien, une machine de vision et de guerre, une échelle montée sur roues, dont il me dit que c'est « un véhicule pour voir loin ». Il s'agit en effet d'être, en art et avec l'art, *perspicaces* (d'avoir le regard pénétrant de la perspective).

1 Alberti, *De la Peinture/De Pictura*, préface, traduction et notes par Jean Louis Schefer, Macula Dédale, Paris, 1992, p. 21.

2 Voir notamment Roland Recht, *La Lettre de Humboldt*, Bourgois, Paris, 1989, p. 147-150. L'auteur voit dans cette mutation la naissance du regard photographique et moderne.

3 Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996, p. 69. La première édition est de 1977, mais cela ne figure pas dans cette nouvelle édition qui comprend un texte inédit : « L'actuel et le virtuel ».

4 Paul Ardenne, « Biennale Art et technomania », *Omnibus*, numéro 16, avril 1996.

5 Gilles Deleuze, *Logique du sens*, Minuit, Paris, 1969, p. 19.

6 Paul Virilio, *L'Inertie polaire*, Bourgois, Paris, 1990, p. 111.

7 *Dialogues*, p. 49.

8 Paul Virilio, *Un paysage d'événements*, Galilée, Paris, 1996.

Sans préjugés mais sans fascination non plus, Jeffrey Shaw conserve à l'égard de la technologie une distance complice, pratique une sorte de résistance éclairée qui ne manque ni d'ironie, ni d'humour. Au vertige dans des espaces simulés, à la surenchère sur les stimulations sensorielles qui caractérisent nombre de systèmes proposés par l'industrie du divertissement, il répond par des univers construits par le langage et les signes, il oppose des questions et des visions du monde.

La technologie l'incite à reformuler des approches déjà à l'œuvre dans les performances, les environnements et les installations qu'il a réalisés dans le contexte du foisonnement d'expérimentations des années soixante et soixante-dix. S'y manifestent quelques-uns des principaux changements de paradigmes de l'art actuel, en particulier l'affirmation d'un intérêt pour

le dispositif, les différentes modalités d'implication du spectateur, une autre conception de la pratique artistique comme activité critique et investigation. Il s'agit d'initier des processus, de créer les conditions d'une expérience. Les œuvres de Jeffrey Shaw qui impliquent l'informatique dès 1978, sont nourries par les interrogations, les concepts et les expériences de cette époque. Et sans doute puisent-elles à leur force particulière.

C'est en choisissant le principe de la structure gonflable, plus ou moins rigide, que Jeffrey Shaw excède les limites de l'architecture, ses conventions formelles de stabilité et de permanence, mais aussi ses fonctions habituelles. Pyramide, pavillons, coupole deviennent des espaces ludiques aptes à produire de surprenantes sensations. Le geste critique de l'Eventstructure Research Group

(créé en décembre 1967 avec Theo Botschuiver et Sean Wellesley-Miller) est non seulement de concevoir l'architecture comme une « fluidité spatiale » souple, susceptible d'états intermédiaires, mais de la rendre en outre praticable, malléable, susceptible de se métamorphoser constamment selon les intérêts de ceux qui la pratiquent.

Les travaux de Jeffrey Shaw s'adressent dès le début à un large public. Leur échelle et les matériaux utilisés exigent pour se déployer d'autres lieux que les bâtiments conçus pour des accrochages traditionnels. Par ailleurs, le désir de ne pas faire de l'art une activité séparée et de solliciter autrement le spectateur imposent la recherche de nouveaux contextes d'intervention. Il s'approprie alors rues, places, canaux, terrains divers pour y réaliser jusqu'au début des années

soixante-dix, des événements multiples qui se caractérisent par un humour provocateur, un goût du spectacle et de l'artifice, la surprise et le paradoxe : qu'il bloque la circulation d'une rue par un coussin d'air gonflé ou qu'il escamote la façade d'un bâtiment par un rideau de fumée.

Il collabore par ailleurs à des projets très divers, trouvant en particulier dans les concerts pop et rock de l'époque la possibilité d'expérimenter de nouvelles techniques sur des scènes où se combinent avec une grande liberté la musique, la performance et les projections. Proche de groupes comme les Pink Floyd, The Soft Machine ou Genesis, il réalise pour eux des spectacles de projections simultanées et explore la technique du laser dans des réalisations lumino-cinématiques.

Sans respect pour les territoires et peu soucieux de la légitimité artistique de ses interventions,

pendant toute cette période Jeffrey Shaw travaille à la fois dans le champ de l'art contemporain et s'investit dans des pratiques essentiellement liées au spectacle et à l'architecture.

Jeffrey Shaw renonce à la peinture en réalisant en 1966 un film d'animation *Continuous Sound and Image Moments*, conçu pour être intégré à un « expanded cinema environment » et associé à des performances.

C'est la projection cinématographique même qui constitue la performance des deux « spectacles-événements » réalisés aux Pays-Bas en 1967, *Corpocinéma et Movie Movie*. Le *Corpocinéma* est un dôme gonflable transparent sur lequel sont projetées simultanément des images fixes et animées dont la visibilité dépend de zones d'opacité relatives et éphémères produites par des actions physiques à l'intérieur

du dôme telles que la projection de poudres et de liquides colorés, l'émission de fumées, etc. Ces composés de phénomènes instables font écran, créant ainsi « un volume impalpable de particules tridimensionnelles sur lesquelles apparaissent légèrement les images projetées¹ ». C'est en effet l'existence de l'image cinématographique qui est ici en jeu, fragilisée à l'extrême, résultant d'une conjonction hasardeuse entre la densité d'une fumée et la luminosité d'une scène. Jeffrey Shaw révèle ainsi la fonction, ou plutôt le fonctionnement de l'écran, il manifeste la représentation comme un champ d'interactions, un théâtre d'accidents constants entre matière et rayonnement.

Ainsi l'œuvre n'est autre que le procès incessant de la matérialisation de l'image projetée. Telle est cette « idée "corpocinématique" » qui consiste à

donner du corps au film, à lui conférer un volume, cette troisième dimension qui lui fait défaut.

« Tous mes travaux forment un discours lié, d'une manière ou d'une autre, à l'image cinématique et à la possibilité de transgresser la limite du cadre cinématique même, en faisant en sorte que l'image éclate physiquement en direction du spectateur, ou en permettant à ce dernier d'entrer virtuellement dans l'image². »

Ce n'est pas avec la simulation numérique et le mode d'interactivité spécifique qu'elle autorise que Jeffrey Shaw commence à s'interroger sur la relation du spectateur à l'œuvre. Cette question n'est pas venue de surcroît, forcée par la technique, voire la mode, elle est constitutive du type d'œuvres qu'il choisit de faire depuis le début. Environnements, événements, installations

engagent nécessairement, de manière définitoire, des procédures d'implication qui ne sont plus du seul ordre de la contemplation, de l'identification ou de l'interprétation. Les premiers travaux de Jeffrey Shaw sollicitent le public comme protagoniste d'un événement, l'incitant à exécuter une action précise, l'invitant à s'impliquer dans un jeu collectif, à la manière de certains happenings, le provoquant à réagir à certaines interventions. Mais il y a aussi des pièces sans indications, sans prescriptions, comme certaines structures gonflables, disponibles, laissées à l'audace, l'envie, l'imagination, de la communauté locale, juste des possibilités d'interactions.

Ce qu'un regard rétrospectif peut relever avec un intérêt particulier, c'est la manière dont Jeffrey Shaw invente d'emblée des espaces d'expérience,

des « occasions » d'expérience, qui mobilisent le corps dans une activité ludique et poétique, anticipant d'une certaine manière des situations de perception auxquelles le voyageur de ses mondes virtuels est aujourd'hui confronté. Immersion, flottement ou suspension sont autant d'effets engendrés alors par des principes aussi provocateurs que ces « soft responsive architectures ». Ce premier ensemble de recherches considère l'environnement comme un espace vivant.

Les structures gonflables que Jeffrey Shaw réalise ensuite sont diversement interactives. La stratégie d'implication est simple, elle est ludique, collective, elle engage à faire des explorations sensorimotrices inhabituelles, à défier les lois de la physique, invitant ainsi le public à marcher sur l'eau dans des tétraèdres gonflés...

Point de vue sur le virtuel

Viewpoint (1975) est exemplaire d'une série d'investigations sur la nature des images virtuelles que Jeffrey Shaw poursuit systématiquement depuis cette époque, en inventant une scénographie critique qui s'approprie et gauchit certains modèles traditionnels de la représentation, ceux de la peinture, du théâtre, du cinéma ou de la photographie.

Bien avant l'utilisation de l'informatique, il met au point des "virtual slide projection techniques" pour explorer non plus tant la matérialisation des images que leur virtualisation. Il s'agirait plutôt d'enlever du corps à l'image que de lui en donner. L'utilisation de la projection apparaît alors d'autant plus pertinente que l'image virtuelle est d'abord un principe de l'optique.

Ce que *Viewpoint* inaugure avec force, c'est

la totale dépendance de l'image et du spectateur. L'image n'est pas donnée, elle ne préexiste pas à son actualisation — ici sa perception — par le spectateur. Le voir est constitutif du vu.

Viewpoint est un dispositif qui comporte deux pôles essentiels : un système de visée optique incluant deux projecteurs de diapositives couplés, et face à lui un écran couvert d'un matériau qui réfléchit la lumière uniquement dans la direction d'où celle-ci provient. Le visiteur qui vient se placer derrière le système optique, et seulement à partir de cette place, voit l'image projetée sur l'écran. Pour les autres visiteurs, celui-ci n'est qu'une simple surface grise devant laquelle ils passent sans savoir qu'ils s'intègrent alors à une autre scène. Ainsi l'illusion en jeu n'est-elle pas d'abord celle de la représentation, elle concerne l'existence de l'image même. Le point

de vue n'est donc plus seulement organisateur de la scène, il en est l'effecteur, la condition de sa visibilité. La représentation n'existe que pour un sujet qui la regarde.

Reformuler la question du point de vue à partir des images numériques interactives, c'est exhiber nécessairement la relativité de l'observation. De *Viewpoint* (1975) à *Points of View* (1983), il y a plus qu'un pluriel de différence et plus que la mobilité du regard. L'image devient un environnement dans lequel le spectateur peut agir et qui se transforme selon ses déplacements. Cette interdépendance du visiteur et de l'image, que *Viewpoint* anticipait, est désormais incontournable. L'entrée dans la scène signe la fin d'une autonomie de la représentation. Plus qu'un point de vue, ce sont des positions et des rôles

que le spectateur adopte dans ce qui devient un théâtre d'opérations.

« La réalité totale est le monde. »
Wittgenstein

Avec le dispositif d'*Inventer la Terre*³ se précise une notion majeure dans l'œuvre de Jeffrey Shaw, celle de totalité virtuelle. Il inaugure le double principe de la fenêtre de visualisation et du panorama. Si notre regard ne perçoit jamais à chaque instant qu'une fraction de l'environnement, notre activité cérébrale complète l'information, convoquant tous les sens dans ce procès cognitif.

La fenêtre de visualisation, présente dans plusieurs œuvres dont elle constitue souvent un élément déterminant (et où elle se combine souvent avec une plate-forme pivotante) incite

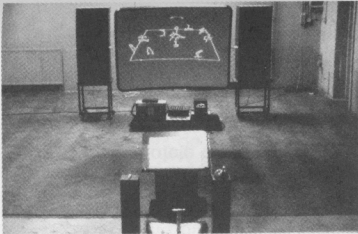
précisément le spectateur à reconstruire la totalité d'une scène, d'un texte, d'un objet. Elle ne crée pas tant l'illusion d'une transparence qu'elle n'indique la partie d'un tout par le déplacement continu de ses limites. L'impression d'une totalité virtuelle est produite par ce double procès du marquage d'un fragment et de l'omnidirectionnalité d'un mouvement constamment réversible. La différence avec le panoramique cinématographique réside en premier lieu dans le contrôle que le visiteur peut avoir de cette fenêtre.

Panoramas

La première proposition à caractère panoramique de Jeffrey Shaw est *Diadrama* (1974) réalisé pour une scène de théâtre. Le thème même de cette performance audiovisuelle est le panorama et le collage d'événements. Ce travail

sur la projection environnementale — ici sur un écran semi-circulaire de 12 m par 3 m qui produit une impression d'immersion visuelle effective — est développé ensuite dans des dispositifs s'appropriant plus directement le modèle du panorama circulaire : celui d'*Inventer la Terre* est virtuel, mais celui de *Place — a User's Manual* est aussi praticable par le visiteur.

Le panorama peint sur un cylindre est le premier dispositif moderne à placer le spectateur au centre de la scène, en surplomb, pour qu'il en ait une vue d'ensemble. Il s'agit de donner l'illusion la plus complète possible de se trouver dans le lieu représenté tout en lui procurant un sentiment d'infinitude, un des attributs du sublime selon Edmund Burke, et auquel contribuerait la circularité du panorama⁴.



Jeffrey Shaw,
Points of View, 1983.

Le panorama de *Place — a User's Manual* (1995) combine deux éléments essentiels des panoramas du XIX^e siècle : l'image circulaire et la plate-forme centrale d'observation. L'image de *Place* est projetée sur un écran cylindrique (9 m de diamètre par 2 m de haut) à partir d'une petite plate-forme où quelques spectateurs peuvent embarquer, là se trouve le point d'observation privilégié. Mis en mouvement, car c'est ici la plate-forme qui pivote, en même temps que les trois projecteurs devant lui, le visiteur est à la fois à la source

de la projection et au lieu même de la prise de vue. Un agencement qui, à l'instar de *Viewpoint*, restitue les conditions mêmes de l'enregistrement : la place de l'objectif dans l'environnement et le mouvement de l'appareil photographique panoramique. Le panorama virtuel et l'écran cylindrique étant homothétiques, quand le visiteur choisit de visiter un des onze panoramas, il se place automatiquement en son centre.

Certes, la plate-forme de *Place* n'est surélevée que de 15 cm et le spectateur y perd la position

dominante qu'il occupait jadis pour contempler les panoramas peints, mais c'est lui, l'opérateur, qui décide de la rotation de la plate-forme, selon l'orientation qu'il donne à une caméra. Simple interface, l'usage habituel de celle-ci devient une métaphore pour l'acte de la réalisation, produisant ainsi une étrange illusion de direct. À la place et dans le rôle du créateur, le spectateur a largement regagné la maîtrise de la scène. S'il visite à son rythme les panoramas, il ne contrôle toutefois cette découverte qu'à

la condition de rester solidaire du système, de faire corps avec l'interface, et de consentir à une immobilisation relative. Sur la plate-forme la commande de la main remplace ainsi la déambulation à laquelle se livrent les autres visiteurs.

L'image projetée couvrant seulement un tiers de l'écran circulaire, le spectateur ne peut produire la vue d'ensemble du panorama que dans la durée et la continuité du balayage. La scène, virtuellement présente dans sa totalité, ne se révèle donc que par une actualisation partielle. Elle n'est pas déjà là, livrée dans son immédiateté à la contemplation, elle cède au désir du voir. C'est la mémoire du spectateur et ses capacités d'anticipation qui complètent l'environnement. La dialectique du global et du fragment à l'œuvre dans plusieurs travaux

de Jeffrey Shaw est d'autant plus saisissante dans *Place — a User's Manual* que la vision totale est précisément la promesse du panorama.

Le déplacement de cette vaste bande de visualisation (peut-on encore nommer fenêtre ce qui ouvre un champ visuel de 120° ?) qui découvre un environnement fixé par la photographie convoque un autre modèle contemporain du panorama peint, le "moving panorama". Il consistait à faire défiler des vues dans un cadre fixe devant des spectateurs immobiles. La contradiction perceptive ainsi produite est éliminée de *Place*, dans la mesure où le mouvement de la plate-forme accompagne celui du cadre.

Le choix de la photographie pourrait surprendre, un siècle après le Cinéorama de Grimoin-Sanson (breveté en 1896) qui permettait de projeter

simultanément sur un écran circulaire les films pris par dix caméras placées autour d'une nacelle s'élevant au-dessus de Paris, et dont l'effet fut surprenant, « le spectateur voyant le sol fuir sous lui aura la sensation de s'élever en l'air⁵ ». Il est clair que *Place* ne vise pas à perfectionner la « situation d'illusion » du spectateur dans le panorama traditionnel⁶. Le contrôle que l'utilisateur a de la projection, la visibilité des limites de l'image, l'ouverture pratiquée dans le cylindre, la réversibilité de l'écran qui donne à voir aussi le panorama de l'extérieur, vont à l'encontre des effets recherchés par le dispositif d'origine. Jeffrey Shaw ne propose pas davantage un simple panorama photographique circulaire, tels qu'ils ont pu être réalisés dès 1893⁷, la photographie est ici la condition (dans l'état actuel de la technique du moins) d'un autre

mouvement, celui d'un déplacement à l'intérieur de l'espace virtuel, d'une circulation dans un univers de panoramas, elle est la condition de l'entrée dans la représentation.

D'une certaine manière, *Place* répond au genre du panorama en proposant ces « voyages par substitution » qui attireraient les spectateurs du XIX^e siècle. Mais les onze panoramas photographiés dans le monde entier parmi lesquels une plage à Bali, un monastère en Allemagne, des réservoirs à gaz en Australie, un amphithéâtre romain en France, un cimetière à Las Palmas, ne sont pas des lieux touristiques. Pour la plupart déserts, ce sont des lieux de mémoire, collective ou personnelle, où le mouvement précisément est arrêté. Jeffrey Shaw utilise ici pleinement la photographie pour sa valeur de trace d'une existence dont les mondes calculés, par leur nature

même, ne peuvent témoigner, mais aussi pour son aptitude à restituer nuances, détails, atmosphère qui font défaut aux univers synthétiques. En plaquant les photographies — par ailleurs riches en formes circulaires — sur des cylindres numériques, en procédant à cette hybridation des techniques, Jeffrey Shaw combine l'apport unique de l'image de reproduction avec la mobilité omnidirectionnelle autorisée par l'espace de synthèse. C'est une certaine euphorie, comme la décrivent les témoignages sur l'expérience des premiers panoramas, qui est ainsi provoquée par l'exploration de paysages qui se traversent sans résistance, se contournent, indéfiniment reproduits dans un no man's land.

Il n'y a pas de présence humaine dans ces espaces, comme en attente d'un visiteur. La seule vie est celle de phrases architecturées qui

viennent de la profondeur de la scène, la traversent, autonomes, pour s'évanouir lentement dans leur propre transparence. Agencées selon le mouvement produit par l'interface au moment de leur génération, elles sont déclenchées par les paroles et les sons émis par les spectateurs sur la plate-forme. Le langage incarne ainsi leur présence et leur pouvoir dans la scène, les confirme en tant que sujets dans un dialogue avec l'auteur. La parole des uns relance la parole des autres. Les phrases qui interpellent parfois le visiteur sur le mode de l'adresse directe, proviennent de sources multiples, littéraires ou non. Elles sont choisies pour la puissance poétique de leurs descriptions ou de leurs évocations de paysages, pour leur rythme, leurs consonances, leur mystère. Convoquant les éléments naturels aussi bien que des mythes, elles interrogent

le monde, le territoire, la carte, elles se réfèrent à des cheminements dans un espace qui se révèle comme un labyrinthe. Le texte n'est pas le miroir des panoramas visités, il en est la construction imaginaire.

Le virtuel in situ

Les installations de Jeffrey Shaw qui intègrent des espaces virtuels sont, paradoxalement, intimement liées à l'architecture et à la fonction du lieu pour lequel elles sont réalisées, et qui peuvent déterminer leur structure à la fois virtuelle et concrète. On pourrait les appeler des "virtual site-specific works".

Ainsi pour chaque version de *The Legible City*: Manhattan, Amsterdam, Karlsruhe, une nouvelle base de données est constituée, avec d'autres récits, agencés selon une autre géographie urbaine,

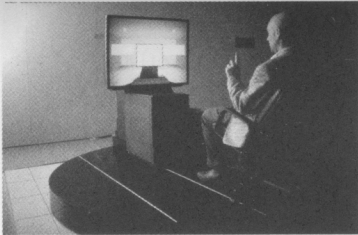
et affichant d'autres constructions. Si le concept reste le même, la perception de l'œuvre change nécessairement selon le contexte de référence. La détermination du lieu d'exposition est tout aussi fondamentale dans *Going to the Heart of the Center of the Garden of Delights* où l'échelonnement des voûtes du bâtiment néo-gothique définit l'emplacement même des repères qui balisent le trajet du spectateur vers l'écran. L'avancée rituelle dans cette architecture coïncide avec la traversée de l'espace virtuel où s'enchevêtrent aussi inextricablement le profane et le sacré. Mais en dépit d'une telle corrélation du virtuel et de l'actuel, ces œuvres peuvent reprendre leur autonomie pour être présentées ailleurs.

Il y en a d'autres cependant — et un premier exemple en est donné avec *Viewpoint* — dont le fonctionnement même dépend d'une confrontation

immédiate avec le lieu d'exposition.

La stratégie de Jeffrey Shaw est étonnante dans le contexte de la « réalité virtuelle ». Il réalise des univers de synthèse entièrement dépendants d'un lieu existant, alors que les modalités de leur engendrement pourraient les libérer de toute référence concrète. Dans des œuvres comme *Alice's Rooms*, *The Virtual Museum*, *The Golden Calf*, l'espace virtuel duplique un espace physique précis, et de surcroît un lieu à la portée du regard du visiteur, la salle du musée, cet espace même dans lequel l'œuvre se trouve et dont il est possible de faire simultanément l'expérience directe.

Le virtuel se redouble dans l'actuel sur le mode indirect dans *The Golden Calf* dont l'adaptation à chaque lieu de présentation est tout aussi incontournable. Si Jeffrey Shaw reprend le modèle



Jeffrey Shaw,
The Virtual Museum,
1991.

Jeffrey Shaw,
The Golden Calf,
1994.

du panorama, c'est en l'inversant, en aspirant l'environnement en son centre, dans un objet, un petit écran à cristaux liquides, posé sur un socle telle une sculpture.

Ce n'est pas l'environnement qui fait ici directement l'objet de la simulation. Le lieu de l'exposition a d'abord été photographié avec une caméra panoramique, puis ces photographies ont été numérisées pour constituer un panorama virtuel autour de la maquette numérique d'un veau d'or sur laquelle il se reflète. A nouveau,

la place de cet écran coïncidant avec celle de la prise de vue, on peut, en le manipulant, explorer le reflet numérique du lieu dans lequel on se trouve actuellement. Reflet d'un temps passé mais calculé en temps réel. Reflet direct aussi de l'environnement actuel sur la vitre de l'écran selon l'éclairage, incluant éventuellement l'image du spectateur. Ce second rabattement spéculaire aléatoire est sa seule chance d'être présent dans une scène qu'il manipule et contemple sans s'y voir, tout en étant dans l'environnement même qui

est reflété. Suite ironique d'illusions en cascade, d'un actuel en fuite dans le reflet simulé de son image sur un veau d'or virtuel.

C'est ainsi un ensemble de paradoxes subtils qui tissent cette œuvre en un composé de virtualisations et d'actualisations, semblable à cette image-cristal que décrit Gilles Deleuze, une « image biface, actuelle et virtuelle à la fois⁸ ». Deux faces qui ne se confondent pas mais s'échangent en permanence. Textes qui s'affichent sur des panneaux électroniques urbains, mots

architecturés, récits qui tissent des mondes virtuels, l'importance du texte dans l'œuvre de Jeffrey Shaw est étonnante. Car si le langage abonde dans les hypermédias — le plus souvent sous la forme du commentaire, de la légende ou de la citation littéraire —, il est généralement absent des univers de synthèse. Dans ces mondes sans bornes ni territoires, où l'on peut tout faire advenir, Jeffrey Shaw met en scène des idées, des relations, des imaginaires, des opérations, et le langage en est le point de départ privilégié. En cela certainement son travail peut être qualifié de conceptuel. L'écriture est ainsi le composant visuel essentiel, sinon le seul, de plusieurs œuvres interactives, des seize hiéroglyphes de *Points of View* aux « télépicto-glyphes » de *Televirtual Chit Chat* (1993)⁹.

Le texte qui vient s'inscrire parfois dans

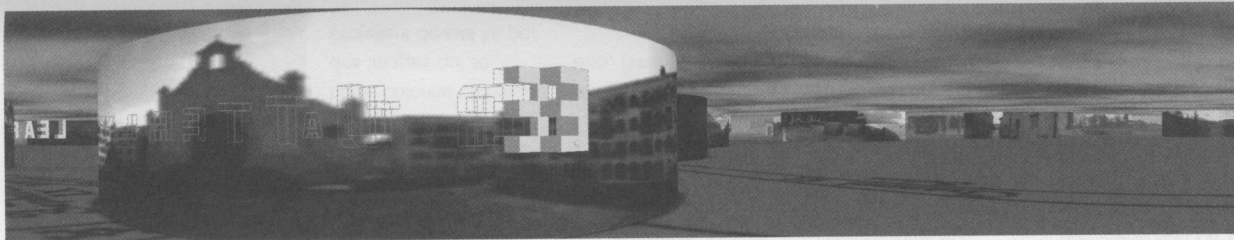
une architecture qu'il anime, peut devenir lui-même architecture et constituer même la scène numérique. Jeffrey Shaw en fait un matériau concret, et au-delà de sa valeur sémantique, il en explore la « physicalité », il donne du volume à la lettre comme il en donne à l'image. Il lui confère les qualités plastiques d'une figure, le mouvement, et parfois même une vie propre comme les phrases architecturées de *Place — a User's Manual* qui traversent les panoramas. La lettre est un signe graphique concret avec lequel Jeffrey Shaw crée une sorte « poésie dans l'espace¹⁰ ».

Ses œuvres sont autant d'énigmes à déchiffrer. Constituées de multiples niveaux de lecture et d'une constellation de références, elles relèvent aussi de l'herméneutique. Si de telles architectures virtuelles se traversent aisément, elles résistent

d'une autre manière. Ce sont des mondes cryptés, des espaces initiatiques, ésotériques. Pas de lecture immédiate d'une œuvre, pas d'épuisement possible de l'interprétation. Des structures symboliques confèrent à la fois sens et mystère aux parcours dans cet espace sans repères qu'est le virtuel, au lieu qu'y soient importés simplement nos procédures, nos agencements et nos modèles hiérarchiques ordinaires. L'ordre mythique a sa propre nécessité.

Jeffrey Shaw puise ses symboles à des sources multiples, essentiellement archaïques, dans les mystères de la Kabbale juive, l'alchimie, l'astrologie, les mythes païens ou chrétiens, qu'ils viennent d'Égypte ou d'Extrême-Orient.

C'est en s'inspirant de la tradition hermético-cabalistique par exemple, en reprenant les liens définis par l'arbre séphiroतिक qu'il détermine



Jeffrey Shaw,
*Place — a User's
Manual*, 1995.

l'organisation des onze panoramas de *Place — a User's Manual*. Les chemins tracés mènent d'un panorama à l'autre selon des relations que le non-initié ne peut saisir. Mais le symbolisme complexe des Sephiroths, monde supracéleste des Idées, des attributs de Dieu, des « divines mesures », constitue l'ensemble des panoramas en tant que totalité, il en fait un monde. L'instauration d'une telle logique est sensible dans la manifestation du diagramme et la présence de repères aussi mystérieux soient-ils, est

une stimulation à l'exploration. C'est à partir des plus anciennes représentations de l'univers que s'organise alors l'espace des données informatiques. Un espace symbolique qui rappelle les théâtres de la mémoire tel celui de Giulio Camillo à la Renaissance qui est « une vision du monde et de la nature des choses, contemplés de haut, depuis les étoiles elles-mêmes et, même, depuis les sources supracélestes de la sagesse qui sont encore au-delà¹¹ ». C'est un système de « lieux de mémoire » auxquels sont attachées

des « images de mémoire » qui ont le pouvoir magique de déclencher des associations.

La logique structurelle des œuvres interactives de Jeffrey Shaw réinvente ainsi une sorte de théâtre mental, un théâtre « utilisé dans un sens supérieur » auquel en posant la question de « l'efficacité intellectuelle de l'art », Antonin Artaud assignait le rôle d'« exprimer objectivement des vérités secrètes¹² ».

* Ce texte est l'adaptation d'extraits du livre *Jeffrey Shaw — a User's Manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*; édés. ZKM Karlsruhe/Heinrich Klotz, Neue Galerie Graz/Peter Weibel; édition ZKM, Cantz Verlag Ostfildern, 1996.

1 description de Jeffrey Shaw.

2 Jeffrey Shaw, discussion avec Ueno Toshiya: "We are

Materialists, We Employ Science and Technology to Concretize the Virtual", catalogue de *Media Passage*, Inter Communication Center, 1993, p. 53.

3 *Inventer la Terre* (La Cité des Sciences et de l'Industrie, La Villette, Paris, 1986).

Le spectateur regarde à travers une ouverture pratiquée dans une haute colonne chromée des images qui se projettent devant lui par

un jeu de miroirs placé face à un moniteur vidéo à l'intérieur de cette colonne. À l'aide de deux poignées, il fait tourner la fenêtre et contrôle alors la visualisation des images organisées en un panorama à 360° qui représente six sites symboliques.

4 Voir Bernard Comment, *Le XIX^e siècle des panoramas*, Adam Biro, Paris, 1993.

5 *ibid.* p. 46.

6 Voir Michel Frizot, « Revoir le panorama ou les yeux ont aussi des pieds », *Cinéma-thèque* n° 6, automne 1994 et Philippe Dubois, « La question du panorama, entre photographie et cinéma », *Cinéma-thèque* n° 4, automne 1993.

7 *L'Electric Cyclorama* de Charles A. Close (1893), *l'Electrorama* de Thomas W. Barber

(1898) ou le Phtorama des frères Lumière (1899).

8 Gilles Deleuze, *L'Image-Temps*, Minuit, Paris, 1985, p. 93.

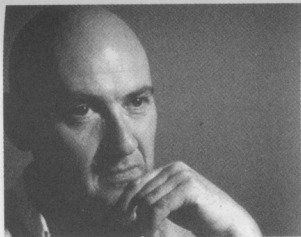
9 *Televirtual Chit Chat* (Imagina 93) est une installation de télé-virtualité dans laquelle deux joueurs, l'un à Karlsruhe et l'autre à Monte-Carlo, manipulent des lettres tridimensionnelles avec un joystick et construisent

ensemble des mots, une scène de signes, sur un échiquier virtuel.

10 Antonin Artaud, *Le Théâtre et son double*, Gallimard, Paris, 1964.

11 Frances A. Yates, *L'Art de la mémoire*, Gallimard, Paris, 1975, p. 158.

12 Antonin Artaud, *op. cit.*, p. 105.



Jeffrey Shaw

Né en 1944 à Melbourne en Australie. 1963-64 : étudie l'architecture puis l'histoire de l'art à l'université de Melbourne. 1965-66 : part étudier la sculpture à l'académie d'art de la Brera de Milan, puis à la Saint Martin's School of Art de Londres. 1970-80 : est un membre fondateur de l'*Eventstructure Research Group*. 1989 : professeur invité à l'académie d'art de Rotterdam.

1990 : professeur invité à la Rietveld Academie d'Amsterdam.

Depuis 1991, est directeur de l'Institut des arts visuels du ZKM (centre d'art et de nouvelles technologies) de Karlsruhe.

Parmi ses œuvres et installations les plus connues, il faut citer :

Points of View, Amsterdam, 1983;
The Narrative Landscape, Amsterdam, 1985;
The Legible City (avec Dirck Groeneveld), 1989,

présenté à *Artifices* en 1990;
Alice's Rooms, Kawasaki, 1989;
The Virtual Museum, Art Frankfurt, Francfort, 1991;
Disappearance, *L'Ère binaire*, Musée d'Ixelles, Bruxelles, 1992;
EVE (Extended Virtual Environment), *Multimediale 3*, ZKM, Karlsruhe, 1993.

Art sur réseau : quelques exemples

« Du texte » dynamique

Les images, les textes et les sons sont les formes privilégiées de communication sur les réseaux. Cependant, le texte en est actuellement la forme la plus répandue. Il dépasse sur les réseaux sa fonction conventionnelle puisqu'il tend de fait à traduire tout ce qui ne s'y passe pas, à remplacer toutes les autres formes de communication en temps réel.

La place primordiale que prend le texte dans les réseaux, ainsi que leur popularité, témoigne peut-être d'un retour à la communication par l'écriture. Richard Barbourgh rappelle que cette communication fait penser aux échanges de lettres au cours du XVIII^e siècle. « Nous n'avons jamais tant écrit », dit-il, évoquant une « re-textualisation de la société¹ ».

Maren Köpp

Le texte comme interface

Dans le futur, l'interface qui est encore aujourd'hui presque exclusivement textuelle (principalement des « pages-écrans » constituées de textes et d'images) va probablement être remplacée par d'autres systèmes de navigation, tel que le VRML². Grâce au VRML, on ne « feuillette » plus, mais pour la première fois on a la sensation véritable de « naviguer ». On passe de la simple consultation de pages à un espace dans lequel on approche les différents lieux et objets d'une façon plus personnalisée et intuitive. Mais on s'aperçoit que la navigation dans un espace purement symbolique devient très vite lassante. En effet, une fois le principe saisi, il n'y a plus rien à voir. Le tout est de comprendre le principe de navigation, reste alors à vérifier le bon fonctionnement du système. On est malgré

tout tenté de revenir au contenu, au texte, même si souvent aujourd'hui l'accès aux œuvres — l'interface — prend plus d'importance que le contenu. L'accumulation de textes tend en effet à prendre la place d'une quelconque matérialité des œuvres. Cette prolifération conduit les textes à acquérir une dimension ornementale.

Un nouvel environnement d'écriture

Dans l'hypertexte que constitue le réseau informatique, des unités conceptuelles — mots « actifs », nœuds du réseau — et leurs liaisons associatives correspondent à des objets que l'utilisateur peut manipuler sur l'écran de l'ordinateur. Cela veut dire qu'il n'y a plus dans ce contexte, potentiellement, de séparation entre texte et objet.

Le système hypertextuel qui constitue les réseaux



Geert Lovink,
De digitale Stad, page
d'accueil.

est plus qu'un simple outil d'écriture, et on pourrait même le voir comme un « environnement d'écriture », dynamique et multimédia, en évolution.

Ce passage de l'outil d'écriture à un réel environnement d'écriture est essentiel pour ce qui va en résulter, car le processus de l'écriture, de la création de l'hypertexte et l'acte de lecture en sont renouvelés.

La nature même de l'outil informatique implique des contraintes, des limites, mais également des ouvertures liées à la souplesse que permet

l'organisation des données. Ainsi, on retrouve différentes formes de langages sur Internet — des « langages de plus en plus non linéaires et transactionnels³ ». Ceci témoigne, ni plus et ni moins, de la « révolution des formes linguistiques, à laquelle nous assistons aujourd'hui⁴ ».

Circuits de l'art

"That's what culture is, a successful misunderstanding. The opposite of culture is the "perfect reception" of closed-loop communication⁵"

L'« art sur réseau » se situe dans un espace de communication dynamique complexe et délocalisé.

Depuis longtemps, des tentatives pour construire une rhétorique discontinue et dynamique ont été conduites⁶; mais aussi, à partir du début des années quatre-vingt, des projets artistiques qui consistaient dans la production de textes collectifs, « globaux » et « déterritorialisés⁷ ».

Le modèle de communication d'une simple transmission d'un émetteur à un récepteur est aujourd'hui dépassé. L'interactivité peut sur

les réseaux réellement changer les travaux et créer des structures en permanente transformation.

Ainsi, cet espace de communication redéfinit la diffusion, la réception de l'art et toute sa structure, par le fait qu'il amorce l'abolition de la séparation entre artiste et public. Cela explique peut-être le fait que l'on rencontre sur Internet beaucoup de projets autour, non seulement des questions touchant à l'art, mais également interrogeant la validité des institutions artistiques.

Sur le réseau, l'art sort de son cadre institutionnel traditionnel. Il fournit ainsi une réponse à l'échec des tentatives d'un certain nombre d'institutions qui n'ont pas pu réaliser des idées prometteuses, comme celle de Joseph Beuys, qui proposait de considérer le musée comme l'endroit d'une conférence permanente.

On se rappelle aussi qu'à la fondation

du Centre Pompidou, on ne voulait pas seulement monter des expositions, mais aussi montrer le processus de création, présenter des ateliers, des laboratoires, et éviter que le musée ne soit qu'un dépôt d'œuvres. L'œuvre devait être vue en tant que processus et non en tant qu'objet.

Les réseaux peuvent répondre à de telles propositions, puisque le médium lui-même comporte des caractéristiques qui correspondent à la nature même de ces idées.

Les projets artistiques sélectionnés pour *Artifices 4* ont assimilé certaines spécificités essentielles du médium. Un art sur réseau ne peut pas, en effet, consister dans la représentation ou l'imitation de choses préexistantes. La simple adaptation d'œuvres au format du réseau ne produit pas

nécessairement les expériences les plus intéressantes.

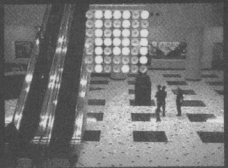
À défaut d'inventer des nouvelles formes de langages, celles-ci se contentent de stocker des documents déjà existants et confortent ainsi les systèmes d'écriture et de lecture conventionnels. C'est ce que l'on constate avec de nombreux sites dits « artistiques », où l'on présente des collections de photos d'œuvres de tel ou tel artiste, réalisées indépendamment des réseaux. Ce sont des systèmes totalement auto-référenciels, dont la seule motivation est de justifier leur présence par le principe de l'accumulation.

Un art sans lieu fixe

Faut-il rappeler, avec Catherine David et Jean-François Chevrier que « la quantité croissante de signaux résultants de l'extension des réseaux de transmission ne garantit en aucun cas

Light on the Net Project

by Masaki FUJIHATA and Lab.
© Masaki Fujihata. ON/OFF the light



Masaki Fujihata,
Light on the Net Project,
1996.

Dispositif de commande
via Internet d'une
matrice de 49 lampes
disposée à Softopia,
Gifu, Japon.

un enrichissement des symboles transmis. (...) Faut-il aussi rappeler que l'efficacité technique de plus en plus grande de la production de l'information, dans tous les domaines de l'activité sociale, économique, politique et culturelle, correspond à un déficit équivalent dans l'interprétation et la transformation de ces activités⁸. »

À l'heure actuelle, Paul Virilio annonce : « L'art à l'ère virtuelle est nulle part. Il consiste simplement dans l'émission et la réception d'un signal.

C'est un art du feed-back au dernier stade de la délocalisation. » Plus loin, il ajoute : « L'art n'a plus lieu, n'a plus un lieu précis, est devenu pure énergie⁹. » Cependant, en dépit de quelques formes d'art — de l'art sur réseau par exemple — que l'on qualifiera de « *liquid art* », on est quand même toujours au cœur de tentatives de numérisation de tout ce qui existe, de l'archivage et du stockage.

De plus, la délocalisation n'équivaut pas à une disparition. À l'« esthétique de la disparition » de Paul Virilio, on pourrait adjoindre une esthétique

de la transformation. Et le fait que l'art n'ait plus un lieu précis ne signifie pas qu'il n'ait plus lieu de tout. Il n'est, en effet, peut-être pas nécessaire de tout conserver, de tout sauver de la disparition. Plutôt que de viser la conservation, il faudrait développer un art de la conversation dans lequel ce qui importe n'est pas une conversation, mais la conversation en tant que « phénomène transactionnel ». Un art très direct, en transformation, peut éviter la répétition, la copie, et serait peut-être plus à même de déclencher d'autres formes

d'art. Dans ce nouveau contexte, travailler à la « présence de l'art » ou à sa conservation devient peut-être un phénomène provocateur¹⁰.

De l'art sur les réseaux

Les nouvelles formes de langages définies précédemment ne sont pas sans répercussions sur la création artistique utilisant les réseaux. Les projets qui suivent témoignent de l'état actuel des productions de ce domaine.

Trois projets récents d'Antoni Muntadas

Le projet d'Antoni Muntadas intitulé *The File Room* reprend un thème central de l'artiste : le contrôle exercé par la politique, la communication, c'est-à-dire le système de pouvoir. Ce projet a été exposé à plusieurs reprises sous forme d'installation. Il s'agit d'archives en

extension perpétuelle, constituées de documents censurés provenant de différents pays et qui ont pu être diffusés grâce au réseau.

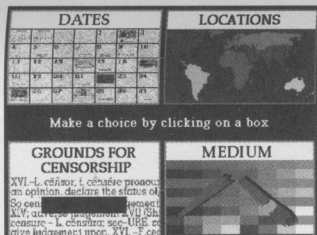
The File Room offre, outre la possibilité de consulter ces documents censurés, celle d'en ajouter d'autres pour élargir la base de données.

L'universalité du réseau et sa souplesse actuelle concernant les questions de droits, de censures, etc., sont bien traitées dans cette pièce. Dans ce système dynamique d'archives, on choisit l'accès aux différents cas censurés d'après des catégories différentes : lieu, date, raison de la censure et médium. Le projet dépasse la fonction traditionnelle des archives. La manière même dont ces archives sont stockées est plus importante que de stocker le plus grand nombre d'informations possible. Les archives sont potentiellement constituées par les individus qui les consultent.

The File Room met en évidence le fait que la censure fait déjà partie des systèmes d'archivage conventionnels, dans la mesure où seules quelques personnes ou institutions officielles détiennent le pouvoir de les constituer et par le fait que l'accès aux archives, leur consultation, sont réglementés, voire dans certains cas interdits.

Dans ses projets les plus récents — *On Translation : The Transmission* et *La Sala de Control*, Muntadas utilise différents médias tels que le visiophone et les caméras de surveillance. Dans *La Sala de Control*, des caméras sont installées afin de surveiller l'espace de l'exposition, le bâtiment et la ville. Le citoyen, le public, est le surveillant.

Les trois installations partagent les mêmes préoccupations conceptuelles, les mêmes questions



Antoni Muntadas,
The File Room.

Ingo Günther,
Refugees' Republic.

et les mêmes principes de détournement. Muntadas questionne les paradoxes du langage, en ayant un regard critique sur les utilisations des mots tels que avant-garde, multimédia et interactivité, ainsi que sur les recherches entre le militaire et les entreprises. Il perçoit la redéfinition du design et des projets collectifs comme des alternatives et des pratiques des nouveaux médias.

Un des sujets d'intérêt principaux de Muntadas a trait aux technologies mises au point par les militaires et par l'industrie, et à leur usage artistique.

Refugees' Republic

Ingo Günther s'intéresse aussi à des questions d'ordre politique. *Refugees' Republic* est une « république pour les réfugiés », sur Internet, qui se situe entre fiction (création de passeports pour les réfugiés) et réalité (accès à un nombre important d'informations sur les réfugiés). Ce site constitue le prototype d'un projet qui pourrait avoir un véritable impact sur le réel. Dans ce projet, outre les liens internes, on trouve une possibilité d'accès, via *gopher*¹¹, à une base

de données entièrement textuelle organisée autour des questions concernant les réfugiés.

Pour Ingo Günther, la *République des Réfugiés* est encore à l'état expérimental, mais anticipe néanmoins les exigences sociales et politiques futures :

« Pris en tant que réseau transglobal et équipé d'une forme propre de gouvernement, les réfugiés sont des candidats avec la meilleure chance pour devenir l'avant-garde socio-économique et politico-idéologique du prochain siècle¹². »

BLAST

La X-Art Foundation, organisation qui accueille le projet *Blast*, interroge, elle, la nature de l'art et ses fonctions socio-culturelles.

Dans *Blast*, le texte auto-organisant fonctionne « comme champs de rencontre dans un réseau d'associations¹³ ».

Lors de la visite du site *Blast*, on apprend qu'il s'agit d'un système consistant en des travaux collectifs. La forme que peut prendre ce projet — magazine, livre d'artiste, projet scientifique, espace d'exposition mouvant, ou œuvre d'art — dépend des intentions des participants et du lieu de sa réception.

Le processus de l'exploration effectuée par l'utilisateur transforme constamment le projet jusqu'à devenir son contenu. Le lecteur devient ainsi coauteur.

Une des particularités de ce projet tient au fait que le lecteur ne se trouve pas face à des chemins préétablis. Il commence directement au milieu d'un espace constitué de sphères de différentes tailles menant à différents travaux. Aucun des éléments n'est signé par son auteur ou identifié par un titre. La découverte d'un élément est plus importante que son identification immédiate par une « étiquette ». Pour Jordan Crandall, la structure de *Blast* ne correspond pas aux notions d'auteur et de lecteur, mais à un jeu évolutif entre expéditeur, destinataire et contexte.

L'auteur n'est plus au centre, et le travail est un espace de trans-action : des champs de possibles dans lesquels l'art se crée :

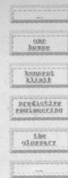
« Zones de transmission, matrices de circulation et formes fantastiques de relations entre les choses : *BLAST*. (...) Le lecteur/spectateur est

à la fois à l'intérieur et à l'extérieur, serviteur et maître, immergé à l'intérieur d'un réseau complexe d'activités qui initie et rend compte de l'hybridation du corps, de l'espace et de la vision par delà les limites de l'écran. Cette présentation rend nécessaire une compréhension des procédures contemporaines, grâce auxquelles se déterminent ces pratiques et procédures. (...) »

Äda 'web

Äda 'web est un site qui invite des artistes contemporains à présenter des projets spécifiques au médium. L'un des premiers était celui de Jenny Holzer, *Please Change Beliefs*, dans lequel l'utilisateur pouvait intervenir et modifier les célèbres « truismes ». Dans ce travail, l'anonymat est un aspect important.

Pour Benjamin Weil, initiateur d'*äda 'web* :



Blast,
page d'accueil.

Julia Scher,
page d'accueil
sur *äda 'web*.

« Le projet prend exemple sur le processus de faire de l'art à la fin des années soixante et au début des années soixante-dix quand les artistes ont essayé de séparer leur pratique de la production de marchandises prisee par les collectionneurs.

Les questions en jeu dans la définition du World Wide Web, le vocabulaire émergent, les éventuels modes de structuration de ce domaine, définissent une situation qui est comparable à l'état actuel de la réflexion dans

laquelle les artistes travaillent.

Äda 'web cherche aussi à participer activement à une redéfinition de la relation que les spectateurs entretiennent avec la production et la pensée de l'art contemporain¹⁴. »

Un des projets présentés sur *äda 'web* est *The Konsent Klinik* de Julia Scher. On entre dans un circuit fermé de différentes prises de vues de caméras qui rappellent les caméras de surveillance, que Julia Scher utilisait dans son travail antérieur. Aussi dans ce projet utilisant

les réseaux, l'utilisateur est « impliqué » en tant que présence active dans un système de régulation sociale¹⁵. »

Un des projets les plus récents d'*äda 'web* permet aux utilisateurs avant que celui-ci soit achevé, d'en influencer à la fois le concept et le contenu futurs.

- 1 Communication de Richard Barbourgh lors du symposium *Ars Electronica* à Linz en 1996.
- 2 VRML : *virtual reality markup language*, langage de codification en réalité virtuelle (propre au réseau).
- 3 Jordan Crandall dans *Blast*, <http://artnetweb.com/artnetweb/projects/blast/xf2.html>
- 4 Derrick de Kerckhove, <http://www.t0/kerckhov.htm>
- 5 « Voilà ce qu'est la culture, un malentendu réussi. Le contraire de la culture est la " parfaite réception " d'une communication en circuit fermé. » Éditorial de *documenta documents 2*, 1996, Documenta GmbH, Cantz Verlag, Kassel, 1996, p. 1.
- 6 Avec sa « machine de lecture », Raymond Roussel séparait physiquement les différentes phases du texte en imprimant chaque extrait sur une carte différente. Cela donnait au lecteur la possibilité de rapprocher les extraits de son choix sans être contrarié par un ordre linéaire préexistant. Les différentes cartes étaient montées sur une roue. Le côté extérieur de chaque carte était marqué par une couleur spécifique qui signalait le groupe auquel cette carte appartenait. Les cartes étaient installées autour de l'axe d'un tambour que l'utilisateur pouvait tourner à l'aide d'une manivelle. Avec son autre main, il pouvait sortir la carte qu'il souhaitait lire. Certaines cartes étaient reliées en série, suivant le principe des cartes postales en accordéon.
- 7 *La Plissure du texte* de Roy Ascott, montré lors l'exposition *Electra* en 1983, en est un exemple.
- 8 Catherine David, Jean-François Chevrier, « Die Aktualität des Bildes, zwischen den Schönen Künsten und den Medien », *documenta documents 2*, 1996, Documenta GmbH, Cantz Verlag, Kassel, p. 57.
- 9 Catherine David et Paul Virilio, « The Dark Spot of Art », *documenta documents 1*, 1996, Documenta GmbH, Kassel, Cantz Verlag, p. 47.
- 10 Comme le remarque justement Paul Virilio, *op.cit.*, p. 47.
- 11 Un des premiers systèmes de navigation hypertextuelle au travers de bases de données d'Internet.
- 12 Ingo Günther dans *Refugees' Republic*, <http://www.t0.or.at/~RR/>
- 13 *Blast*, <http://www.artnetweb.com/artnetweb/projects/blast/blast.html>
- 14 Benjamin Weil, New York, 15 septembre 1996.
- 15 Timothy Druckrey, Julia Scher, « Telephobic Modernity and the Ecologies of Surveillance », dans *Art + Text*, 1996.

L'art de la conversation sur le net?

conversation

◇ 1. Vx. Rapport, relation que l'on entretient avec qqn. ◇ 2. (1537). Mod. et cour. Échange de propos (naturel, spontané); ce qui se dit dans un tel échange. ◇ 3. Entretien entre personnes responsables, en petit nombre et souvent à huis clos. ◇ 4. La conversation de qqn, sa conversation, sa manière de parler; ce qu'il dit dans la conversation.¹

mode

mode n. m. (angl. mode). Type de fonctionnement, de traitement ou d'exploitation d'un ordinateur ou d'une unité périphérique.

Mode conversationnel (angl. *conversational mode*), type d'exploitation des machines faisant intervenir des techniques de dialogue entre l'opérateur (l'utilisateur) et le calculateur.

Liliane Terrier

(En mode conversationnel, le dialogue se déroule selon un processus et dans des limites bien définies. Il est total dans le mode interactif (angl. *interactive mode*), le système ayant lui-même cette qualité.)²

Conversationnel est entré vers 1970 dans le langage de l'informatique, d'après l'anglais *conversational mode*, « mode d'utilisation de l'ordinateur dans lequel l'utilisateur dialogue avec la machine ». Il y est substantivé (par ellipse de mode).

1 • Conversation fut le mot employé par Paul Devautour, dimanche 13 avril 1996, dans un débat public à propos d'Internet, pour définir le mode d'occupation du net par les artistes. L'art réduit à la conversation entre artistes, pendant le temps de leurs projets individuels, serait cet échange,

une sorte d'expérience collective qui interroge ce qu'est l'art aujourd'hui, **la conversation** devenant œuvre et théorie de l'art. Le caractère à la fois collectif, spiritualisé et dématérialisé de l'art est réaffirmé. Il trouve sa logique évidente, son enveloppe et sa forme sur le net, outil qui vient à point dans la logique de l'époque. Cette déclaration était dans la suite de la conclusion grandiloquente et humoristique d'un précédent article de Marie Wutz, alias Paul Devautour, dans la revue *Omnibus*³: « Il s'agit maintenant de réinventer entre artistes une communication généreuse et désintéressée, capable de construire un monde de l'art transparent et coloré, basé sur le partage et l'échange⁴. » L'article traitait de la « fin de l'exposition [et du] début **des conversations** », et de « l'HTML⁵, [comme] langage naturel de l'art »: « Le milieu de l'art était

un réseau de réseaux avant même que les artistes aient tous leur fax et bien avant que les galeries ne commencent à équiper leurs ordinateurs d'un modem ». L'art était en quelque sorte en avance sur les techniques, et selon Devautour, ces techniques peuvent devenir les modèles pour comprendre l'état présent du monde de l'art et même pour le transformer positivement! La substitution de l'exposition par la **conversation** caractérise cet état présent du monde de l'art. Aujourd'hui, l'argumentaire fait partie de l'œuvre d'art: « L'argumentation est une opération distribuée qui mobilise une sorte d'intelligence collective. La totalité du milieu de l'art y est impliqué, (...) tous les joueurs contribuent par leur **conversation** à la construction complexe et fragile du monde de l'art, en tant qu'il peut être décrit comme un hypertexte », d'où son arrivée naturelle

sur le net. Cependant, Paul Devautour veut faire œuvre personnelle sur le net. Son *Cercle Ramo Nash* est un site où s'ouvrira une **conversation**, dont la règle du jeu consistera pour tous ses participants à poser naïvement toutes leurs questions sur l'art ou sur toute autre chose. Il leur sera toujours répondu, avec la régularité d'un système expert (alias Paul Devautour). C'est le rôle retrouvé de l'artiste, qui a réponse à tout. On retrouve un mode conversationnel classique de l'informatique, un dialogue homme-machine, l'artiste ne faisant qu'un enfin, avec une machine domptée.

2 • Cette pratique artistique du jeu de questions-réponses, qu'on peut placer sous l'égide d'une esthétique de « la rage humaine de communiquer⁶ », on la trouve chez Joseph Grigely, l'informatique en moins, mais l'hypertextualité, autre caracté-

ristique de l'HTML, bien matérialisée. Joseph Grigely est un artiste américain qui est devenu sourd en 1967, à l'âge de 11 ans. Depuis plusieurs années, la plupart de ses travaux portent le nom de *Conversations with the Hearing*. Il a fait de sa surdité un outil de création artistique, par une simple opération de transfert de son handicap sur son interlocuteur, ce qu'il décrit ainsi: « Une des choses amusantes lorsqu'on est sourd, c'est la façon dont on appréhende le monde et dont on place dans une perspective étrange les choses ordinaires que les gens considèrent comme acquises. Lire sur les lèvres par exemple. L'idée courante est que lorsque les gens parlent, les sourds sont censés "lire" les mots sur leurs lèvres. Le problème est que tant de mots se ressemblent, tant de personnes parlent entre leurs dents et tant de personnes ne

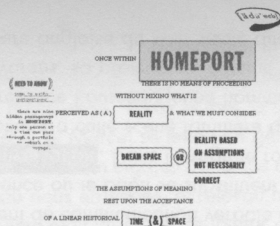
terminent jamais leurs phrases. Je passe beaucoup moins de temps à lire sur les lèvres ce que les gens disent réellement qu'à interpréter de travers ce qu'ils semblent dire. C'est tellement facile de tout prendre de travers. Généralement, je ne trouve pas ça trop grave — parfois je demande à mes interlocuteurs de mettre sur le papier ce qu'ils disent, parfois même je laisse tomber. C'est très simple de faire semblant. Quand des gens me posent des questions cependant, et qu'ils sont donc en droit d'attendre une réponse, dans ces cas-là je ne peux pas me dérober et je suis obligé de leur demander d'écrire ce qu'ils veulent sur le papier⁷. »

Ainsi, c'est l'interlocuteur de Joseph Grigely qui se trouve sommé de produire en abondance, de manière improvisée, dans le temps réel de la conversation, des signes autres que la parole

ordinaire pour se faire « entendre ». Cela donne effectivement une abondante production de petits bouts de papier recouverts d'écriture manuscrite, que Joseph Grigely archive minutieusement quotidiennement. Ce sont des banalités (« quelle sorte d'art faites-vous ? », demande un écrivain), des observations poétiques (« la parole est un souffle mis en forme »), des fragments de dialogue (« Je pense que les banlieues sont un peu érotiques. Sshh !!! Les gens écoutent. »). Dans ses installations, Grigely recompose le contexte original de ces conversations, en juxtaposant ces archives avec de petits paragraphes de commentaires personnels dactylographiés et encadrés. Ses *story lines* narratives combinent des anecdotes autobiographiques et des réflexions philosophiques. Les installations reprennent des éléments de mobilier évoquant des lieux restreints

où s'étaient déroulées les conversations. À Rotterdam, en 1996, dans la villa *Mehr Licht* investie par l'exposition *Manifesta 1*, c'était la chambre même où s'étaient tenues les conversations dans un temps précédant la date d'ouverture de l'exposition. Rubinstein dit encore : « Grigely crée de l'hypertexte sans utiliser l'ordinateur, mais les matériaux les plus simples, des notes manuscrites⁸, des textes imprimés dans de simples cadres noirs, quelques pièces de mobilier. Ses installations sont hypertextuelles parce qu'elles refusent la linéarité, offrant à la place, au spectateur/lecteur, une multitude de chemins vers le sens. Il est possible de passer d'un commentaire à une note manuscrite, d'une note à une autre, dans n'importe quelle séquence, celle que vos yeux et votre curiosité conduisent. L'ordre textuel de l'œuvre est aussi

quand la fumée de tabac sent aussi de
la bouche qui l'exhale, le 2 odeurs
s'épouvent par infra mince (infra mince
olfactif)



reconfiguré lorsque des éléments de l'installation réapparaissent, avec un contexte nouveau, comme les pages d'un catalogue de l'artiste, ou les projets de livres. Un livre conventionnel ne pourrait jamais contenir toutes les permutations de l'œuvre littéraire de Grigely⁹. » Rubinstein constate aussi que ses arrangements sur les tables font nature morte, les rangées de feuilles de papier sur les murs évoquent l'abstraction basée sur la grille de Mondrian. Il évoque des peintres comme Vermeer ou Chardin. La différence est

selon lui que leurs peintures sont concernées par la poésie de la lumière, alors que Grigely consacre son attention artistique au domaine de la parole et de l'écrit.

3 • Chez Devautour et Grigely, on a trouvé avec la conversation, semble-t-il, un médium artistique fonctionnant sur le registre de l'esthétique de la communication, fût-il, et c'est sa qualité, à la fois enragé, un peu hystérique, mais aussi intellectualisé. Mais il s'agit de mesurer la qualité

Liliane Terrier,
montage numérique
d'après les Notes
de Marcel Duchamp.

Lawrence Weiner,
Homeport, projet pour
le logiciel Palace
sur *ada/web*, 1996.

esthétique d'un médium à sa capacité de production et d'échange de signes entre l'auteur et le regardeur. Proust et Rousseau l'ont fait. La différence entre écriture et parole orale, montrée chez Grigely, est analysée par Gilles Deleuze chez Proust. On trouve la conversation (l'oralité) opposée à l'écriture littéraire, exploratrice de mondes de signes non linguistiques. « L'œuvre de Proust, dit Deleuze, est fondée, non sur l'exposition de la mémoire, mais sur l'apprentissage des signes (...). *La Recherche* se présente

comme l'exploration des différents mondes de signes, qui s'organisent en cercles et se recourent en certains points. (...) Le premier monde de *La Recherche* est celui de la mondanité. (...) Le second cercle est celui de l'amour. La rencontre Charlus-Jupien fait assister le lecteur au plus prodigieux échange de signes. Devenir amoureux, c'est individualiser quelqu'un par les signes qu'il porte ou qu'il émet. C'est devenir sensible à ces signes, en faire l'apprentissage (ainsi la lente individualisation d'Albertine dans le groupe de jeunes filles). Il se peut que l'amitié se nourrisse d'observation et de **conversation**, mais l'amour naît et se nourrit d'interprétation silencieuse. (...) La jalousie, qui est la vérité de l'amour va plus loin dans la saisie et dans l'interprétation des signes¹⁰. » Si l'on pouvait penser avec Paul Devautour ou Joseph Grigely

que la **conversation** pouvait se substituer à l'art, comme pourvoyeuse et échangeuse de signes, dans le rapport auteur-regardeur, avec Proust, c'est la télépathie du sentiment amoureux et plus précisément de la jalousie qui s'y substitue. Proust ne reconnaît à la **conversation** qu'une stricte valeur de communication dans l'amitié.

4 • Jean-Jacques Rousseau va plus loin, dans une entreprise de dénigrement systématique de la **conversation**. L'amour mais aussi l'amitié se passent de communication verbale chez Rousseau. Le silence ou le babil se substituent à la **conversation**. Dans l'imagerie rousseauiste, on retiendra cette scène familière qui met en présence Rousseau jeune homme et Madame de Warens, sa protectrice, comme dans une peinture anglaise du XVIII^e siècle dite *conversation*

piece: « Je n'avois ni transports ni désirs auprès d'elle: j'étois dans un calme ravissant, jouissant sans savoir de quoi. J'aurois ainsi passé ma vie et l'éternité sans même m'ennuyer un instant. Elle est la seule personne avec qui je n'ai jamais senti cette secheresse de **conversation** qui me fait un supplice du devoir de la soutenir. Nos tête-à-têtes étoient moins des entretiens qu'un babil intarissable qui pour finir avoit besoin d'être interrompu. Loin de me faire une loi de parler il falloit plutôt m'en faire une de me taire¹¹. » Il oppose immédiatement cette scène à celle de la conversation-corvée-sociale: « Dans le tête-à-tête, il y a un autre inconvénient que je trouve pire; la nécessité de parler toujours. Quand on vous parle il faut répondre, et si l'on ne dit mot, il faut relever la **conversation**. Cette insupportable contrainte m'eut seule dégouté de la société. Je ne trouve point

de gêne plus terrible que l'obligation de parler sur le champ et toujours. Je ne sais si ceci tient à ma mortelle aversion pour tout assujettissement; mais c'est assez qu'il faille absolument que je parle pour que je dise une sottise infailliblement¹². ». Rousseau n'est pas très loin de Joseph Kosuth, qui a pu en appeler à la télépathie comme médium artistique pour échapper, sans doute, à la « sottise » de la pâte picturale, comme à ce langage peut-être trop transparent, trop linéaire — l'hypertexte n'existait pas — qu'il employait alors, comme Lawrence Weiner ou d'autres artistes conceptuels, à la place des médiums traditionnels.

5 • La **conversation** silencieuse de John Cage avec Marcel Duchamp explore le champ de la télépathie: « J'ai joué aux échecs non pas principalement avec Marcel Duchamp, mais avec Teeny Duchamp,

sa femme. Quand nous faisons une partie, nous étions assis, Teeny et moi, à un bout de la pièce, et Marcel se tenait en général de l'autre côté, fumant son cigare. De temps à autre, il venait voir où nous en étions, et relevait nos erreurs. Lui-même était un immense joueur d'échecs, mais pendant toute sa vie, il m'a fasciné bien davantage par sa personnalité. Si je m'intéressais à lui, ce n'était nullement pour l'interroger ou parce que j'aurais eu des questions à lui poser; je n'avais pas envie de lui poser de questions, je voulais juste être avec lui. De temps à autre, nous nous asseyions ensemble afin, disait-il, d'"avoir une **conversation**"; mais le plus souvent, nous ne disions rien¹³. » On découvre dans ce texte, une *conversation piece*, où la télépathie est à l'œuvre, pour Cage certainement, mais aussi pour Duchamp sans doute. S'il s'agit d'amitié ici,

on est plus proche de Rousseau que de Proust. La télépathie fonctionne, parce que c'est Duchamp, parce que c'est Cage, avec chacun un *background* connu de l'autre. Les forums sur le *net* devraient avoir cette qualité de silence « cultivé », parce que sous le court texte d'appel à l'écran, la note de type « grigelien » ou duchampien, d'autres textes sont stockés et peuvent affleurer à la demande, par les effets des liens hypertextuels, silencieusement. On réhabilitera aussi le « babil », dont l'hypertexte nous donnera peut-être la clef.

6 • L'allocution intitulée « L'artiste doit-il aller à l'université? », prononcée par Marcel Duchamp, lors d'un colloque organisé à Hofstra le 13 mai 1960, commençait ainsi: « Bête comme un peintre. Ce proverbe français remonte au moins

au temps de *La Vie de Bohême* de Murger, autour de 1880, et s'emploie toujours comme une plaisanterie dans les discussions¹⁴. » Marcel Duchamp s'est appliqué, durant toute sa vie, à casser cette image de l'artiste, en faisant publiquement autre chose que de la peinture (des séries « linguistiques » de ready-mades, des mathématiques, des tournois d'échecs, des voyages et des séjours à la montagne chez des amis) et en multipliant les activités d'« opérateur en art » (conseiller des collectionneurs pour l'achat d'œuvres, commissaire d'exposition, invité des parties du monde de l'art à New York...), tout en continuant sa grande œuvre dans le secret. Certains continuent, aujourd'hui encore, à faire l'éloge de peintres exhibitionnistes. Le *net* — la toile, comme disent les Canadiens — devrait nous permettre d'entrer dans la sphère esthétique

duchampienne de l'inframince, naturellement langagière. Mais libre à nous de continuer encore à accomplir des activités plasticiennes dans le secret de nos cuisines et à en exposer les résultats dans des galeries d'art confidentielles.

7 • Le samedi après-midi à Paris, rue des Écoles, la brasserie *Balzar* devient une sorte de cyber-café sur *Intranet*: l'acoustique est très bonne et la disposition rapprochée des tables idéale. Chaque phrase prononcée par un client à l'adresse de son interlocuteur de table part dans l'air et peut être entendue de manière parfaitement claire par tous les autres clients des autres tables. D'autant que les clients du *Balzar* parlent haut, fort et distinctement. On obtient donc une seule **conversation** générale, dont les phrases se succèdent dans leur ordre temporel d'énonciation:

Avec quelques effets de collision ou plutôt d'inframince, quand des phrases sont émises en même temps. Un client silencieux et attentif, seul à sa table, peut écouter cette **conversation** globale, la comprendre, dans une situation assez proche de celle de la consultation des forums de discussion sur le *net*, à ceci près que dans l'ordinateur, c'est le logiciel, qui permet de mettre en mémoire l'ensemble des interventions et de les hypertextualiser, c'est-à-dire d'accomplir des « jeux de langage », de trouver des « airs de famille », à la manière de Wittgenstein, dans le silence et en toute tranquillité... Ceci sera ma conclusion, en forme de réhabilitation de la conversation au rang de la littérature, grâce au *net*.

¹ *Le Robert*, édition électronique.

² Dictionnaire de l'informatique, Larousse, Paris, 1981.

³ Marie Wutz, « Art World Wide Web », *Omnibus*, n°13, juillet 1995, Paris.

⁴ Ainsi le projet pour le Word Wide Web de Dominique Gonzalez Foerster, *Studio Color*, complexe de 7 studios virtuels, tous d'une

couleur différente, est basé sur le logiciel Palace, qui permet de circuler dans cet environnement graphique, tout en entretenant un dialogue en temps réel avec les autres utilisateurs présents sur la même page HTML.

⁵ HTML : hypertext markup language (langage de codification hypertexte sur le réseau).

⁶ « The human rage for communication, our needs, using any means, however faulty, to trade words », Raphael Rubinstein, *Visual voices, Art in America*, April 1996, New York. Les propos tenus ici sur Joseph Grigely s'inspirent largement de cet article. Les citations proviennent de cet article.

⁷ *Ibid.*

⁸ Marcel Duchamp pratiquait déjà l'art de

la note manuscrite sur brique de papier (rabat d'enveloppe, papier à lettres d'hôtel... Ainsi son concept idiosyncrasique d'inframince se formalise en 46 notes descriptives d'expériences surtout sensorielles où il peut se manifester, comme : « quand la fumée de tabac sent aussi de/ la bouche qui l'exhale, leurs deux odeurs/ s'épousent par inframince (inframince/olfactif) ».

L'ensemble des facs-similés de ces notes

figure dans *Marcel Duchamp, Notes*, Paul Matisse et Centre Georges Pompidou, Paris, 1980.

⁹ Joseph Grigely, catalogue de l'exposition, *Frac Limousin*, 4 mai au 25 mai 1996.

¹⁰ Gilles Deleuze, *Proust et les signes*, Puf, Paris, 1993, p. 11, 12 et 16.

¹¹ Jean-Jacques Rousseau, œuvres complètes,

tome 1, *Les Confessions*, livre 3, La Pléiade, Paris, 1959, p. 107 et 115.

¹² *Ibid.*

¹³ John Cage, *Je n'ai jamais écouté aucun son sans l'aimer : le seul problème avec les sons, c'est la musique*, La main courante, Limoges, 1994, p. 25-26.

¹⁴ Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, Champs, Flammarion, Paris, 1994, p. 236.

Langages

Sur le « bureau » de l'ordinateur, on voit des signes associés à des étiquettes dont certains sont identiques dans leur forme et d'autres différents. Lorsqu'on fait glisser le curseur de la souris au-dessus de ces entités graphiques, rien ne se passe. Si, par hasard, on clique grâce au bouton de la souris sur l'une d'entre elles, la couleur de l'étiquette s'inverse et celle de l'icône devient plus sombre. Ainsi, l'action que l'on a provoquée au moyen de la souris, alors que le curseur était placé sur un signe, a été interprétée par l'ordinateur. Il apparaît à la lumière de cette courte expérience que les signes supposent, pour être manipulés, l'utilisation d'un code. Ce code est constitué par une série de règles qui permettent d'attribuer une signification au signe : « rouler » sur une entité visuelle ne

produit rien, cliquer dessus la sélectionne, « double cliquer » ouvre une fenêtre ou une application en fonction du type d'occurrence...

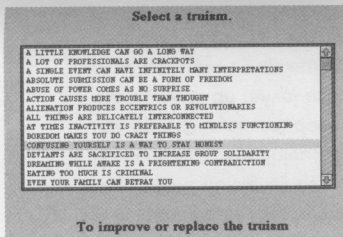
L'expérience précédente appelle aussi un autre développement. Si en « double cliquant » sur une image on déclenche l'ouverture d'une fenêtre, c'est qu'il existe un autre code qui traduit immédiatement en langage machine l'action effectuée. Ce langage corréle par substitution des notations binaires — une succession de 0 et de 1 — à des nombres décimaux et à des lettres de l'alphabet. La pauvreté de ce langage par rapport au code humain n'en permet pas moins d'effectuer par l'intermédiaire d'une programmation algorithmique et nécessaire des opérations de calcul complexes qui dépassent la simple numération.

Un espace commun à l'homme et à la machine est donc créé par la médiation du langage.

Les éléments d'interface mettent l'utilisateur en relation avec la machine. Ils prennent place dans l'espace d'un graphe¹. Ce processus de « sémiologie » utilise comme matière première des signes. D'une manière générale, sur les interfaces standard Macintosh et P.C., de même que sur celles des CD-Rom, on peut distinguer deux types de signes : d'une part des éléments visuels — icônes, emblèmes, signaux, mots, dessins, diagrammes —, et d'autre part des gestes qui sont effectués avec le curseur de la souris.

Les modules

Les éléments graphiques des interfaces prennent une place primordiale dans la relation qui s'établit entre l'homme et la machine. Ils permettent au sens de s'incarner dans une forme matérielle et sensible. Ces entités composent une écriture



Jenny Holzer,
Please Change Beliefs,
sur *ada'web*, 1996.

idéographique pré-alphabétique² qui traduit directement les idées par des signes susceptibles de suggérer ces mêmes idées. La corbeille du Macintosh est un exemple célèbre de ce nouveau vocabulaire où l'idée de détruire une information présente dans l'espace du disque dur est matérialisée par le dessin d'une poubelle.

Un élément graphique est lié à des instructions qui s'exécuteront lorsqu'il sera activé par le biais de la souris. Son rôle est double : à la fois possibilité de provoquer une action de la machine — symbole

de cette action — et outil permettant de la faire exécuter. On appellera désormais module une entité graphique. Un module est donc un objet biface dont l'une des faces est tournée vers l'utilisateur. C'est aussi un signe visuel dont l'autre face est orientée vers la machine : c'est le programme.

Le signe visuel est une proposition. Celle-ci peut être simple et prendre la forme par exemple de l'icône d'un dossier avec son étiquette, ou bien d'un emblème comme celui qui apparaît à la mise en fonctionnement du Macintosh.

Elle peut aussi être complexe et résulter de la combinaison de diverses formes simples. Les messages d'alerte que l'on retrouve sur l'interface standard du Macintosh entrent dans cette classe-là. Un énoncé linguistico-scriptural, du type « enregistrer les modifications du document Introduction 28 08 96 avant de quitter ? » est associé à un signal; un point d'exclamation qui apparaît dans un triangle, et à des cibles : « Non », « Annuler » et « OK », qui indiquent où cliquer pour valider ou non l'opération d'enregistrement.

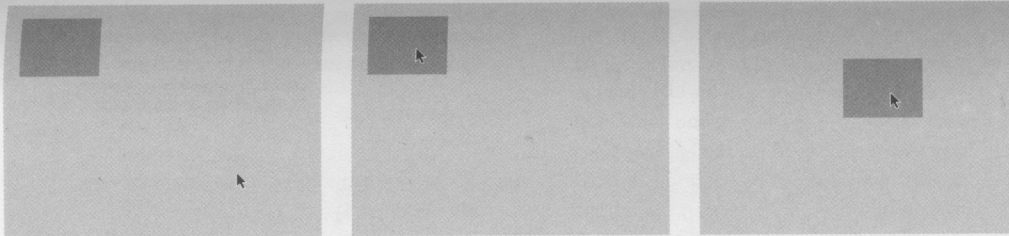
Le programme est de type inférentiel. Ainsi, en reprenant le cas de la fenêtre d'alerte cité précédemment, on pourrait interpréter dans le langage de programmation les instructions visuelles qui nous sont fournies par : *si je désire enregistrer mon document* Introduction 28 08 96 *maintenant, et si donc j'appuie sur la commande « OK », alors j'obtiendrais une nouvelle version q de ce même document.* Il est intéressant de noter que ces consignes sont identiques, mais sur un autre registre, à celles qui composent le mécanisme de fonctionnement de cette catégorie particulière de signes que sont les cibles. D'après Umberto Eco, les cibles indiquent où diriger une opération et sont donc des *instructions* dont « la structure de renvoi est de type inférentiel avec quelques complications : si *maintenant p*, et si *donc tu fais z*, alors *tu obtiendras q*³. »

Suivant cette assertion, la fonction des programmes semble être de traduire en langage machine les raisonnements induits par la lecture des cibles. Ainsi, peut-on dire que cibles et programmes sont « connivents » au sein d'un module où ils sont porteurs d'instructions orientées vers le sujet d'une part et vers la machine d'autre part.

L'intentionnalité comme teneur de la dramaturgie

L'analyse des propositions met en évidence le mécanisme complexe qui sous-tend la dramaturgie⁴ de l'interactivité dont le nœud est à chercher dans la nature bifide du module. Le signe visuel est une cible orientée vers le sujet qui lui indique où diriger une opération. La cible, qu'elle soit appelée volontairement ou déjà présente sur l'interface, n'est reconnue par nous comme cible que parce que nous sommes déjà

mus par une intention. C'est le désir, à un moment donné, d'accomplir une action spécifique. Le geste qui réalise cet état Intentionnel⁵ est un acte de langage. Dans ce sens-là, nous pouvons affirmer, en reprenant la célèbre formule de John L. Austin que pour le sujet « dire c'est faire⁶ ». Maintenant, si on regarde ce qu'implique pour l'ordinateur le geste de cliquer sur une cible, on comprend qu'il déclenche un processus de modification des informations stockées dans la mémoire morte, ou présentes en mémoire vive. Le geste spécifie, indique à l'ordinateur le type de transformation à effectuer. De ce côté-là du miroir, la formule « dire c'est faire » s'inverse pour devenir, *faire c'est dire*. Un module apparaît alors comme une machine transformationnelle, une machine à *faire faire* sur laquelle se connecte une « machine désirante⁷ ».



Jean-Marie Dallet,
figure du « transport ».

Les gestes

Lorsque l'on émet l'hypothèse qu'un geste est un acte de langage, on pense naturellement aux idéogrammes chinois qui sont non seulement des désignations d'objets, mais aussi « des désignations de désignations, c'est-à-dire des dessins de gestes⁸ ». Ainsi, cliquer ou lâcher le bouton de la souris sur des modules, de même que déplacer le curseur d'un module à l'autre, sont des actes de langage qui *expriment* ces modules. Les mouvements ou les actions

du curseur décrivent la proposition, ou les successions de propositions, qui elles-mêmes décrivent les cibles.

Les gestes sont visibles sur l'écran par l'intermédiaire du curseur de la souris. Celui-ci est l'analogon numérique de la main. C'est une flèche qui indique une direction ou un doigt pointé qui marque l'intention. Dans tous les cas, il est un vecteur, ou dans la terminologie de Roman Jakobson, un « embrayeur », qui semble ne devenir expressif qu'en liaison

avec un objet ou un état des choses. Il prend une multitude de significations contextuelles, mais ne s'applique jamais à plus d'une chose à la fois.

Ainsi, sur une interface, suivant les modules que désigne le curseur, un et un seul geste sera efficace pour activer le programme. Les gestes que l'on peut réaliser avec le curseur sont au nombre de cinq et ils dépendent « physiquement » de l'action de l'utilisateur sur le bouton de la souris :

1) *Appuyer* (\downarrow), c'est maintenir le doigt sur le bouton de la souris sans la déplacer.

2) *Relâcher* (\uparrow) permet au bouton de la souris de revenir à sa position initiale.

3) L'action de *cliquer* ($\downarrow\uparrow$) peut être décomposée en deux actions : appuyer sur le bouton de la souris, et le relâcher sans déplacer la souris.

4) *Faire glisser* ($\downarrow\leftrightarrow$) consiste à appuyer sur le bouton de la souris, à déplacer la souris vers une nouvelle position, puis à relâcher le bouton de la souris.

5) Le *double-clic* ($\downarrow\uparrow/\uparrow\downarrow$) est formé par la succession de deux clics qui ont lieu au même endroit.

Les opérateurs logiques

Les gestes que l'on vient de décrire affectent des modules simples qui se confondent avec

des cibles. Mais ils peuvent aussi s'effectuer à l'intérieur d'un module complexe constitué d'un ensemble de cibles, de même qu'ils peuvent mettre en relation des modules entre eux.

Ils remplissent alors un rôle qui, en linguistique, est dévolu aux opérateurs⁹. Ceux-ci permettent d'effectuer des opérations logiques sur les propositions. Ainsi, lorsqu'on déplace le curseur sur « la palette outils principale » du logiciel d'application Adobe Photoshop, on réalise une disjonction. En effet, c'est pour choisir tel ou tel outil, ou encore telle ou telle proposition, que l'on promène son curseur. De même, il nous est possible d'additionner des gestes par conjonction. La fenêtre « temps et heure » présente sur le tableau de bord du Macintosh nous permet, par l'intermédiaire de cases à cocher, de spécifier telle option

et telle autre. Si la disjonction et la conjonction ne jouent que sur des modules isolés, il en va autrement pour la classe de propositions que l'on nomme « hypothétiques ». Celles-ci permettent d'établir une relation entre les modules. Si on sélectionne une icône sur le bureau, **alors** on peut changer sa couleur en activant l'article de menu correspondant.

Les types d'action

Dans ce qui précède ont été identifiés les divers éléments mis en jeu dans l'interactivité écranique entre l'homme et la machine. Pour résumer, on dira que des éléments graphiques sont investis des pouvoirs des outils et portent en eux la capacité de générer des actions. Celles-ci sont de nature différente. On en recense quatre types que l'on peut faire entrer dans deux classes



Jean-Marie Dallet,
Histoire de..., 1996.

cinématiques : celle qui ne présente pas de mouvement (1), et celle où le mouvement est obligatoire pour la transformation d'un objet (2, 3, 4). La liste de ces actions qui dépendent en grande partie des « opérateurs logiques », est la suivante :

1) Les actions sont déclenchées directement à partir de l'endroit où l'utilisateur agit sur la souris. Le clic sur la case fermeture d'une « fenêtre document », par exemple.

2) Les actions disjonctives où on choisit dans

un module un « élément cible » parmi d'autres.

3) Les actions conjonctives qui nous permettent, toujours à l'intérieur d'un module, la sommation d'« éléments cibles ».

4) Les actions nécessitent un mouvement du curseur. Dans ce cas, le premier module sert de réservoir d'occurrences pour sélectionner, de « désignateur » à l'action qui sera appliquée sur un autre module (le « désignataire »). Cette application est variable et dépend du programme activé par le désignateur.

Les combinaisons gestuelles

À partir d'une table de vérité, on peut montrer quelles sont les règles qui président à l'arrangement des « phrases » gestuelles. Le tableau présente en abscisse et en ordonnée les gestes élémentaires que sont *Appuyer* (\downarrow), *Relâcher* (\uparrow) et *Glisser* (\leftrightarrow). Il permet de définir, en plaçant ces types de gestes en abscisse et en ordonnée, quelles sont les successions possibles de combinaisons gestuelles, à deux temps. Par exemple : *Appuyer* (\downarrow), au temps t1, et *Relâcher* (\uparrow), au temps t2,

donne comme résultat *Cliquer* ($\downarrow\uparrow$), au temps t_3 . Les cases blanches indiquent des cas où les actions sont impossibles à réaliser.

$t_2 \backslash t_1$	\downarrow	\uparrow	\leftrightarrow
\downarrow		$\downarrow\uparrow$	$\downarrow\leftrightarrow$
\uparrow			
\leftrightarrow	$\leftrightarrow\downarrow$		\leftrightarrow

On remarque tout de suite que la ligne horizontale correspondant à la fonction *Relâcher* est vide, car on ne peut dans un premier temps lâcher ce qui n'est pas déjà enfoncé. Les autres occurrences qui apparaissent dans ce tableau sont connues et portent des noms : *Cliquer* ($\downarrow\uparrow$), *Appuyer* et *Glisser* ($\downarrow\leftrightarrow$) et *Glisser et Appuyer* ($\leftrightarrow\downarrow$).

Les premiers gestes simples qui constituent les entrées du tableau et les arrangements de gestes élémentaires qui se trouvent dans les cases vont permettre de réaliser toutes les associations de mouvements possibles. Cette combinatoire qui préside à la construction des « phrases » ou des énoncés gestuels, est une des composantes essentielles de la syntaxe de l'interactivité.

Intercalé entre le désir et sa réalisation, le deuxième terme de la proposition des « cibles programmes », le *tertium quid* : « si donc tu fais z », est ce qui fait sens dans les interfaces multimédias. En effet, Les gestes qui signifient le module et déclenchent l'activation du programme, expriment pour tout utilisateur une pensée. Ils agissent librement sur des modules qui ont pour particularité de *tenir lieu de*. Ils permettent par procuration de combler une attente, laissant ainsi à chacun

la liberté d'organiser le « discours hypertextuel » suivant une direction propre. Il ne s'agit plus, comme le propose le cinéma, de regarder une histoire, mais à partir des éléments fournis par l'interface, de composer notre propre montage, notre propre histoire. Celle-ci se construit dans l'espace libre que dessine en filigrane les modules.

Les tracés des « phrases » gestuelles esquissent des figures qu'il sera désormais possible de déterminer, de classer et de nommer à l'aide des rudiments d'interactivité définis précédemment. On parlera donc de *figures de suspension* pour désigner l'état d'un module, une vidéo par exemple, rendu pour un temps « immobile ». Cette figure sera décrite dans les termes de cette classification comme appartenant à la classe cinématique des *mouvements effectués*

dans un module et affectés de l'opérateur *ou*. De nombreuses autres figures peuvent ainsi être envisagées : *figure d'annonce, de procuration, d'appel, de croissance, d'appartenance, de défilement, de commutation, de saut, de sommation...*

1 G. Chazal,
« Le miroir automate »,
*Des interfaces
aux horizons*,
Champ Vallon, Paris,
1995, p. 204.

2 Pierre Lévy,
*Les Technologies
de l'intelligence*,
La Découverte, Paris,
1990, p. 32-47.

3 Umberto Eco,
*Sémiotique et
Philosophie du langage*,
Puf, Paris, 1988,
p. 22.

4 Jean-Louis Boissier,
Programmes interactifs,
CREDAC, 1995, p. 6.

5 J. R. Searle,
L'Intentionnalité, Minit, Paris, 1985.

6 J. I. Austin, *Quand
dire, c'est faire*, Seuil,
Paris, 1970.

7 Gilles Deleuze
et Félix Guattari,
L'Anti-Œdipe,
Minit, Paris,
1972-1973.

8 Julia Kristeva,
Le langage cet inconnu,
Seuil, Paris, 1981, p. 85.

9 A. Benmakhlof,
Bertrand Russel,
L'atomisme logique, Puf,
Paris, 1996, p. 63.

La carte comme modèle des hypermédias

Christian Jacob définit la carte comme étant « un dispositif abstrait qui réduit l'espace à un jeu de relations préprogrammées, de parcours offrant des carrefours multiples¹. » Ceci n'est pas sans rappeler la définition de l'hypermédia : un réseau vivant d'informations, non hiérarchisé, constitué de nœuds et de liens. De cette façon, la carte peut être considérée comme un modèle possible des hypermédias.

Les multiples sens du mot carte

Le substantif « carte » possède de multiples sens. La carte (*carta* en latin ou *pinax* en grec) désigne avant tout un support, un matériau sur lequel on peut écrire. À la fonction générale de support visuel du *pinax*, il est possible d'ajouter une destination plus particulière : l'objet, dans ses applications destinées à l'écriture, sert souvent de support à

Françoise Agez

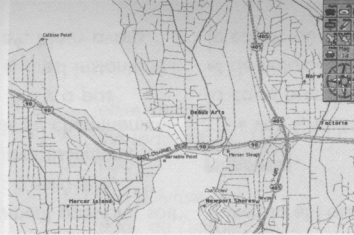
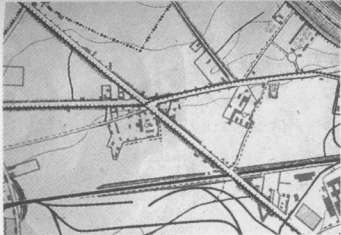
des listes. Il a donc une fonction mnémotechnique qui pourrait être l'un des points communs entre *pinax* — tablette d'écriture — et *pinax* — carte de géographie. Un autre terme grec est *periodos* (« circuit ») ou *periodos gês* (« chemin autour de la terre ») : ce qui y est désigné est l'objet de la représentation. L'expression suggère un circuit, un mouvement qui se boucle sur lui-même.

La carte peut être aussi un terme générique renvoyant à la nature de l'inscription. En chinois, *tu* désigne la carte, mais aussi toute sorte de dessin et de diagramme. Au Moyen Âge, la carte est perçue comme un objet complexe car difficile à décrire. On la nomme *descriptio*. Ce terme renvoie à un mode de représentation picturale et graphique, à l'inscription du monde sur la carte ou sur le tableau. La carte n'a pas de nom propre. La métonymie est de règle pour la nommer.

Elle a vocation à être archivée, elle est mémoire artificielle comme les listes ou les catalogues.

Un modèle ouvert et rhizomatique

La carte, comme le précise Christine Bucu- Glucksmann, « est le modèle du voir-savoir pour autant que les opérations et les agencements font appel à une expérience de projection-transfert, qui "déterritorialise" et "reterritorialise" l'existant². » C'est un modèle ouvert et rhizomatique. La carte est ouverte, elle est « connectable dans toutes les dimensions, démontable, renversable, susceptible de recevoir constamment des modifications³. » Les applications interactives de type hypermédia superposent différents écrans, en stratifications, à l'exemple de la carte de Bedolina⁴. Ce qui donne d'étranges amalgames d'informations à différents niveaux.



Andrea Urlberger,
Le Carrefour Pleyel,
hypermédia sur Internet,
1996.

*Atlas des environs de
Paris, 1887*, Archives
de Seine-Saint-Denis.

Street Atlas USA, 1993,
CD-Rom. Delorme
Mapping.

La carte est un espace « lisse » et « strié » pour reprendre la terminologie deleuzienne. L'espace lisse est un espace nomade, amorphe, dépourvu de centre dans lequel la ligne est un vecteur, une direction et non pas une dimension. L'espace strié, par opposition, est sédentaire, délimité, il mène d'un point à un autre. La logique de l'espace lisse qui valorise l'intervalle, semble plus appropriée ici⁵. La carte n'a ni commencement, ni fin. Ce n'est pas dans les positions d'arrêt qu'elle s'exprime le plus, c'est plutôt dans le trajet.

Un langage

Si on appelle langage tout système de signes permettant de servir de communication entre individus, ou même, tout système structuré de signes non verbaux remplissant une fonction de communication, alors la cartographie peut bien être un langage. Le langage sert à communiquer; il suppose que l'émetteur et le récepteur soient d'accord sur le code, c'est-à-dire le sens des figures utilisées pour communiquer. En matière de cartographie, les choses sont simples,

le locuteur (celui qui s'exprime) donne toujours sa traduction au lecteur. La carte est un dessin, à traiter comme tel, et non à transformer en texte. Elle ne se « lit » nullement comme un texte. Le mode de lecture d'une carte est donné par sa légende.

L'interface : la légende

La carte est une image et un document; ce qui fait son originalité, c'est qu'elle ne se suffit jamais. On ne peut imaginer une carte sans un minimum

de texte. Comment pourrait-on la lire autrement ? Elle porte une liste de signes conventionnels traduits en clair dans une légende (étymologiquement « ce qu'on lit »). La carte qui « parle toute seule », n'existe que par raccourci : il faut aider le dessin à s'exprimer.

Un cheminement

La carte permet, pour se repérer, de choisir un but et un cheminement. Le but fixé peut d'ailleurs être un itinéraire que la carte aide à construire ; soit le plus directement possible, soit en faisant l'école buissonnière : c'est-à-dire, ou en minimisant le temps et l'investissement, ou bien en maximisant le plaisir du cheminement et de ses surprises successives. Il n'y a pas de temps de lecture d'une carte, il est instantané ou infini, explique Pierre Jourde⁶. Nous avons

déjà mentionné cette spécificité des applications interactives.

Un dispositif à découvrir

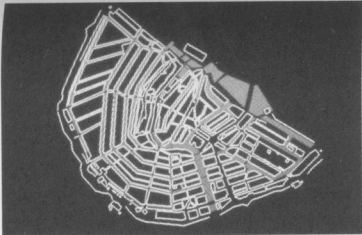
Ce que l'on demande le plus souvent à la carte, c'est de donner à voir, de permettre de se situer et de fournir des éléments de reconnaissance. Ce qu'on sait moins, c'est à quel point elle permet des découvertes. Il existe un surplus, un supplément (un potentiel d'informations) non prévu par l'auteur. C'est la cartographie des écarts entre l'attendu et l'observé.

Se situer

« Voir », c'est s'informer, savoir ce qu'il y a là : la carte prend ici toute sa valeur d'inventaire et de catalogue. « Voir », c'est aussi se situer sur la carte : où vais-je et qu'ai-je donc autour ?

Phénomène amplifié, si l'on admet que le spectateur occupe des positions contradictoires car simultanées : il est à la fois dans l'image et hors cadre. La carte permet la *bilocation* du spectateur. Le spectateur semble être délocalisé en raison de l'ubiquité du virtuel. Déterritorialisé, il évolue dans divers lieux. Les choses viennent à lui sans qu'il ait à se déplacer ; le sujet interactif moderne, saisi d'inertie, voit le monde défiler sous lui, et pourtant il « perd pied ».

La carte est un instrument de connaissance et de production de sens. Que la structure soit identifiable et repérable par son utilisateur n'est pas une question subsidiaire, mais doit être l'une des préoccupations de l'auteur. Cela fait partie de la qualité de l'ensemble⁷. Transposée aux réalisations interactives multimédias, la question de l'interface est un choix d'ordre esthétique.



Jeffrey Shaw,
The Legible City, 1989-
1991.
Plan d'Amsterdam,
détail de l'installation.

Concepteur-lecteur : coauteur ?

La carte possède un pouvoir de séduction imaginaire, permettant au lecteur de créer des associations analogiques, poursuivant ainsi le travail de l'auteur. Le lecteur devient dès lors l'auteur et le spectateur de ses propres fictions⁸.

Un geste déictique

La carte naît de la rencontre entre le geste graphique et le parcours visuel. Elle permet d'expérimenter un dédoublement et une distance :

« je suis ici » est l'une des constantes du geste déictique porté sur la carte ou associé au curseur et au clic de la souris⁹. Comme l'embrayeur « je » dans les hypermédias, l'événement « cliquer » reste vide (ouvert) : il permet de tout faire. On pourrait dire qu'il nous laisse dans un état permanent de *déplétion*¹⁰.

Points de fixation visuelle

Parcourir une carte peut se faire de plusieurs façons. Celle qui se rapproche le plus des

hypermédias est celle qui occulte les déplacements et ne retient que les points de fixation visuelle (les points actifs). On percevra l'objet au fil d'une suite de visions instantanées et discontinues, isolant un détail, puis un autre, sans logique de navigation. Ceci peut illustrer le terme « butiner » (to browse), verbe employé pour qualifier le mode de lecture d'une structure hypertextuelle. On peut distinguer alors, comme nous y invite Louis Marin, « la topique d'une dynamique du regard, ou encore les directions ou les orientations,

des jalons, points stratégiques, tâches et nœuds de directions¹¹».

La carte exemplifie le signe. Le signe vient au-devant de, et désigne. Il invite l'utilisateur à découvrir ce qu'il cache; les cartes de la Renaissance et de l'époque baroque mettent en scène des petits personnages qui semblent s'adresser au lecteur pour lui désigner quelque chose.

Les figures de la carte

Qu'elles soient *cartes-catalogues*, fichiers passifs (catalogue, dictionnaire, liste, bibliographie...) qui attendent qu'on y puise, ou *cartes-vitrines* conçues pour attirer l'attention, pour montrer et démontrer, les cartes peuvent être *fictives*, *utopistes*, *poétiques*, *imaginaires*... Elles entretiennent avec les formes narratives un lien privilégié. Ces cartes ne se prêtent-elles pas à mettre en scène

visuellement le récit ? Le trajet de l'œil sur la surface et le choix de l'itinéraire ne seraient-ils pas eux-mêmes des actes narratifs, ou une actualisation d'un scénario dans une combinatoire de formes possibles. Il s'agit là d'une écriture rhapsodique, au sens étymologique, puisque le regard relie, dessine un parcours et instaure une continuité, en se déplaçant au fil d'un itinéraire et en cousant ensemble des lieux disjoints, de même que les rhapsodes de la Grèce archaïque «cousaient» ensemble les bribes de l'épopée homérique. *La Carte du Tendre*, par exemple, se prête à des balayages du regard, à des trajets significatifs, car la disposition des lieux suggère des itinéraires qui sont autant de parcours temporels. Le regard sur la carte doit obéir à la logique d'un scénario «contraignant». Mais là où le texte ne pourrait suivre que des destins — desseins — singuliers

et accomplis, «la carte s'en tient obstinément à ne nous donner que du virtuel. (...) Plusieurs parcours sont possibles, aucun parcours particulier n'est accompli. (...) La carte conserve la souveraine hauteur de l'inaccompli. Elle vise à l'universel¹²».

¹ Christian Jacob, *L'Empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*, Albin Michel, Paris, 1992, p. 70.

² Christine Bucu-Glucksmann, *L'Œil cartographique de l'art*, Galilée, Paris, 1996, p. 25.

³ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Minuit, Paris, 1992, p. 20.

À travers l'origine des toponymes, on peut là encore distinguer les diverses stratifications dont les cartes sont le produit (corrections, copies, ajouts, suppressions, mises à jour). Au fur et à mesure que l'on réactualisait les cartes, on juxtaposait aux mots d'origine grecque ou latine, d'autres plus contemporains.

⁴ C'est la première carte gravée sur une pierre

à l'horizontal, découverte sur le site de Bedolina, en Italie du Nord. Elle domine la vallée qu'elle est censée représenter. Sa particularité est de superposer quatre couches d'informations variées et complémentaires. Elle est un mode d'emploi du territoire, elle trace le réseau des chemins et parcours possibles. Voir Christian Jacob, *op. cit.*, p. 41-42.

⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *op. cit.*, p. 597.

⁶ Cité par Christian Jacob, *op. cit.*, p. 397.

⁷ À noter qu'actuellement, des recherches sont menées sur les «outils cognitifs», et en particulier sur la visualisation de l'information qui consiste à représenter visuellement tout un flot de données diverses. Voir Ramana Rao, «L'Ordinateur au doigt et à l'œil»,

Spécial La Recherche, Paris, mars 1996.

⁸ Christian Jacob, *op. cit.*, p. 365 et p. 425.

⁹ *Ibid.*, p. 417.

¹⁰ «Déplétion» est un mot de linguistique qui désigne les verbes «vides», à tout faire, comme précisément, en français, le verbe faire.

¹¹ Louis Marin, *Études sémiologiques. Écritures, peintures*, Klincksieck, Paris, 1971, p. 21.

¹² Pierre Jourde, *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de mondes au xxe siècle*, José Corti, Paris, 1991, p. 108.

La place du sujet dans l'œuvre interactive

Jérôme Glicenstein

Le nombre croissant d'œuvres faisant appel à la notion d'interactivité invite à repenser, en de nombreux cas, la place du sujet confronté à des dispositifs questionnant les « médiations » traditionnelles propres au monde de l'art.

En effet, ces dispositifs mettent en cause non seulement la frontière *intangibile* existant entre auteur et spectateur des œuvres, mais aussi l'industrie culturelle, l'exposition dans les contextes institutionnels et le commentaire des tierces personnes par le biais de la critique et de l'esthétique. Ce qui suit tente de repérer — en faisant appel à des notions connexes telles que la participation ou l'esthétique relationnelle — la formation d'un sujet propre à l'interactivité, que l'on qualifiera, à la suite de Jean-Louis Weissberg de sujet-interactant¹.

Le « sujet-participant »

Le monde de l'art des années soixante a vu naître un certain nombre d'idées visant à contester les frontières posées par la tradition entre artistes et spectateurs. Le *sujet-participant* se constitue au sein même de cette contestation.

De nombreuses initiatives artistiques ont ainsi soit développé des stratégies de « création collective » qualifiées de « participatives », soit, lors d'actions publiques, ont engagé le public à participer — ne serait-ce que par sa présence — à la mise en œuvre de projets de tous ordres. Il y a ainsi, à l'origine de l'idée de participation, une ambition *politique* assez générale visant à faire sortir l'art des musées, à le faire aller dans la rue afin de s'adresser *directement* au plus grand nombre. L'art étant alors implicitement entendu comme ayant un certain « pouvoir de désaliénation² ».

Certains discours ont de plus — à partir également des années soixante et à la suite de *L'Œuvre ouverte* d'Umberto Eco — assimilé les travaux de certains artistes de la modernité à des œuvres en devenir, ouvrant d'une part sur la pluralité des interprétations — les discours interprétatifs se superposant éventuellement sans limites —, et d'autre part étant aptes à initier des processus indéfiniment réitérables.

Les notions de participation et d'œuvre ouverte sont ainsi apparues indissolublement liées et, annonçant une situation entrevue par Marcel Duchamp, où désormais ce seraient « les regardeurs qui feraient les tableaux » (au propre comme au figuré). L'œuvre ouverte permettait ainsi au *sujet-participant* de se voir investi d'une « responsabilité » dont la division traditionnelle des rôles l'avait jusque-là déchargé. La frontière entre l'auteur et

le spectateur d'une œuvre tendant alors — si ce n'est à disparaître — tout au moins à devenir floue.

Le « sujet-médusé »

Les années quatre-vingt ont peu fait cas des velléités participatives des années antérieures. Ce qui a paru se mettre en place, c'est finalement bien au contraire, une situation de réhabilitation de l'idée d'*aura*, de l'idée d'auteur génial ou inspiré et irremplaçable. L'« art » en tant que « valeur ajoutée » et objet de spéculation (au sens philosophique et boursier du terme) s'est vu nécessairement associé aux notions de mystère, d'initiation et de vérités révélées. Le *sujet-médusé* qui se constitue est désormais mis en demeure de se laisser prendre au piège, trompé mais consentant, victime de son plein gré des artifices

de l'art, s'en remettant dorénavant pour ce qui est de son jugement aux « médiateurs privilégiés » que sont entre autres l'artiste qui « donne à voir » et le critique qui « donne à penser ».

Le marché, en tant que toile de fond de la plupart des stratégies artistiques des années quatre-vingt, n'est évidemment pas étranger au fait que l'ensemble des acteurs du monde de l'art s'est, avant toute chose, mis à « vendre » de la singularité, de l'inaccessible, de l'auratique. Ce contexte a cependant contribué aussi, pour une part, à restreindre tout accès — autre que superficiel — aux œuvres pour le grand public. Et ce — il faut souligner le paradoxe — en dépit d'un accroissement sans précédent de l'offre privée ou institutionnelle d'expositions en tous genres. La justification de ce type de revirement élitiste, propre aux années quatre-vingt,

a fréquemment eu comme fondement le principe selon lequel, l'œuvre ne donnerait à voir au(x) spectateur(s), au travers d'un médium artistique, que le produit d'un langage autonome de l'artiste. L'œuvre ouvre un *monde*, instaure un ordre. De ce point de vue, elle ne semble pas être du côté de l'éventualité, de l'indétermination, mais bien au contraire de l'impératif dicté par l'« ego » d'un artiste-démiurge tout-puissant. Elle ne peut donc s'offrir, simplement « ouverte », au(x) spectateur(s), mais nécessite une médiation tenant lieu en quelque sorte de *fermeture* par l'initiation « hermétique », d'où à l'époque l'inflation du nombre des « médiateurs » en tous genres.

Certains ont alors cru entrevoir, avec la crise du marché de l'art du début des années quatre-vingt-dix, l'occasion rêvée de revenir à une situation

— que l'on aura entre-temps idéalisée — de communion entre un public ouvert et curieux et un art d'avant-garde en rébellion contre le « système », en rupture avec l'industrie culturelle.

Le « sujet-médiateur »

On a assisté ainsi en France depuis le début des années quatre-vingt-dix à un renouveau de l'idée de participation, avec le développement de propositions artistiques mettant en jeu le rapport de l'œuvre et/ou de l'artiste au spectateur. Désormais, l'institution conquise dans les années quatre-vingt est supposée « court-circuitée » par ce que certains, à la suite de Nicolas Bourriaud, qualifient d'« esthétique relationnelle ». Il ne suffirait pas désormais de faire participer le spectateur à l'œuvre par sa présence, son regard ou même son action matérielle (son « choix » notamment),

mais l'œuvre en retour devrait pouvoir permettre la mise en place d'une médiation, créer un certain type de relation privilégiée et acquérir une dimension « politique », en s'opposant en tant que force active de résistance à l'aliénation du spectateur³. On perçoit là, d'une certaine manière, la revendication d'un héritage de la participation⁴, à la différence près que désormais c'est une relation intersubjective *duelle* qui est privilégiée.

Les années quatre-vingt ont cependant laissé des traces dans des comportements supposés être « ouverts », et si de nos jours il y a implication du spectateur, l'art ne s'adresse assurément pas à n'importe qui. Le spectateur des œuvres actuelles — notamment celles mettant en jeu l'esthétique relationnelle — se doit d'être en quelque sorte initié, préparé, instruit. Ce type d'approche des œuvres

— quoiqu'il prétende les contester — échappe ainsi encore difficilement aux structures institutionnelles.

Le « sujet-interactant »

Depuis une dizaine d'années, suite notamment au développement de certaines technologies informatiques, est apparue une autre notion, que l'on a pu également rapprocher de l'idée de participation : l'interactivité. À la différence de la participation ou de l'esthétique relationnelle, l'interactivité ne met pas en avant une « socialisation » liée à la pluralité des spectateurs, mais fait beaucoup plus appel à l'implication d'un ensemble de subjectivités *uniques*.

De plus, il ne s'agit pas avec l'interactivité numérique, comme avec la participation, de construire un tout, ni même simplement de

participer à une œuvre en mouvement, mais plutôt de *réaliser* l'œuvre, de la faire exister, lors de son activation, dans le temps propre de son actualisation. Pour reprendre la comparaison avec la phrase de Duchamp, ici, c'est le regardeur qui fait le tableau. Ce qui est mis en avant, c'est d'abord la liberté du choix, l'exercice libre, éventuellement « privé », de la subjectivité du *sujet-interactant*.

Il existe ainsi, pour Jean-Louis Weissberg⁵, deux types d'interactivité : l'une qualifiée d'interactivité de commande qui consiste à déclencher, à ouvrir, à activer un programme. Il s'agit alors d'un type d'interaction directif et fortement orienté par la demande de l'utilisateur. L'autre type d'interactivité se décline lui sur le mode conversationnel : l'utilisateur est face à une machine qui lui « répond » ou face à un autre

utilisateur (en ayant dans certains cas une relation médiatisée par une machine ou un dispositif).

On se trouve dans ce deuxième cas dans une situation qui se rapproche de ce que nous avons vu avec les présupposés de l'esthétique relationnelle. En effet, dans ce type de dispositif plus ouvert, il s'agit de construire un objet à travers une relation de *dialogue* qui est initiée par l'artiste, mais qu'il ne contrôle que partiellement. C'est une idée qui préside d'ailleurs à nombre de projets sur le réseau.

Dans le premier cas au contraire, on ne se trouve pas très éloigné de l'idée de simulation de rôle, voire de jeu. Le *sujet-interactant* se désaisit d'une partie de son libre-arbitre et attend du programme un ensemble de surprises, d'imprévus, d'artifices, fort éloignés de l'idée « constructive » de participation à l'élaboration d'une œuvre.

Le sujet est là dans une situation d'attente partielle, attente d'être séduit ou étonné, d'être « manipulé » en quelque sorte par le dispositif. Situation qui n'est pas sans rappeler la position du *sujet-médusé* propre aux années quatre-vingt et qui a été évoquée plus haut.

On remarquera de plus, que l'interactivité reproduit une manière de point de vue central, « perspectif », tel que la Renaissance avait pu le concevoir et que l'on aurait pu croire perdu avec la modernité. On pourrait presque appliquer la phrase de Hegel à propos de la perspective, à la place de l'utilisateur au sein d'un environnement virtuel : « On dirait que le spectateur est là depuis le début, que l'œuvre est faite à son intention, qu'on a tenu compte du point fixe où il sera placé⁶. » Le déplacement simulé ou mental qu'offrent de nombreux dispositifs hypermédias, en réseaux

ou en réalité virtuelle, n'est-il pas un moyen idéal de faire venir à soi le monde, d'avoir la maîtrise de l'espace ?

Si la relation interactive met à l'occasion en jeu la création collective (en un héritage de la participation) avec des œuvres en réseaux « ouvertes » ou des modes *dialogués*, comme dans l'esthétique relationnelle, il semblerait pourtant que le type de rapport privilégié par l'interactivité soit davantage celui qui place le *sujet-interactant* au centre de l'œuvre.

Ce type d'expérience étant essentiellement incommunicable, y a-t-il encore une place pour la critique ? La question reste ouverte⁷.

Exposer l'art interactif ?

Un point crucial pour définir la place du *sujet-interactant*, par rapport à des rôles plus traditionnels,

est lié au rapport difficile qu'entretiennent les œuvres interactives avec la notion d'exposition.

Assurément, il s'agit avec ces dernières d'*objets* peu ou pas stables dans leur forme, ne se prêtant pas nécessairement à la « contemplation ». Qui plus est, l'expérience qu'elles procurent de part sa singularité et son absence de renouvellement (et de fait sa non-reproductibilité) les rend difficilement *délimitables*.

Pendant, au-delà des problèmes de muséographie — qui n'en sont que les symptômes — se posent des problèmes plus fondamentaux de mode d'accès aux œuvres. Il ne s'agit d'ailleurs pas simplement de problèmes d'installation dans des lieux d'exposition, mais davantage de savoir si l'œuvre interactive est « à exposer ».

Plus profondément, en effet, c'est peut-être un

des fondements même de l'idée d'exposition qui est mis en cause. Voire une forme de relation au Musée — tel que celui-ci a pu être conçu à l'époque des Lumières — en tant que lieu de présentation exemplaire des trésors exceptionnels de l'esprit et de la nation, de didactisme universalisant, et surtout de communion collective sous le signe d'un art immuable, transcendantal, identique pour tous. Les rapports sociaux conditionnés par le musée en tant que lieu idéal de l'« être ensemble » de la nation ne peuvent demeurer les mêmes à l'heure des « communautés » (d'intérêts) transfrontalières d'Internet, avec ce qu'elles supposent d'indétermination et d'instabilité dans le temps et dans l'espace. Ainsi, la réalisation potentielle d'un « musée virtuel imaginaire » — universel grâce à la connexion de tous les fonds iconographiques — favorise

évidemment la consultation subjective, voire aléatoire des œuvres. La visite — de par la nature hypertextuelle des réseaux ou des hypermédias — relève désormais davantage de la flânerie, de la déambulation, de la promenade singulière « sans fin(s) », que de la visite guidée ou du *parcours obligé*, tel que l'on a pu l'observer du Louvre au MoMa⁸. De ce point de vue, le réseau constitue le médium *par excellence* de l'exposition à l'ère postmoderne.

Si avec les œuvres interactives on assiste à un retour des œuvres dans le domaine de l'usage privé, ce n'est sans doute pas un hasard que l'un des modèles les plus fréquemment cités pour les hypermédias soit celui du cabinet de curiosités. Ce dernier, qui est l'une des sources historiques du musée, en est pourtant aussi d'une certaine manière l'antithèse : ce qui y est en jeu

est en grande partie de l'ordre de l'agrément, du plaisir privé et subjectif. Les objets y sont rangés selon des modalités défiant toute norme universelle, et s'y côtoient, tant les produits de l'artisanat, que les œuvres d'art, les livres, les objets naturels ou issus des sciences.

Le cabinet de curiosités s'oppose ainsi de manière significative au *studiolo* italien, modèle idéal des collections artistiques de cour, où justement l'ordre de présentation et la qualité primordiale des antiques et des œuvres d'art est à la base d'un modèle « normatif » de musée. De fait, au moment de la remise en cause *postmoderne* des normes universelles, des modèles uniques et des progressions historiques linéaires, les notions de liberté de choix et plus spécifiquement d'interactivité apparaîtront alors peut-être pour certains comme des moyens de mettre

en œuvre des propositions artistiques « antiautoritaires ». Les modalités du choix étant cependant le plus souvent fixées par le dispositif ou le programme, toute manipulation du *sujet-interactant* n'est pas à exclure.

Au bout du compte, le choix, événement esthétique qui inaugure toute relation du spectateur à l'œuvre, se situe dans la lignée historique d'un rapport à l'art où le sujet est avant tout *sujet captif*.

1 Jean-Louis Weissberg, *Le Simulacre interactif*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université Paris 8, 1985.

2 Comme le disait l'un des artistes cinétiques les plus en vue à l'époque et dont une des idées de démocratisation de l'art était la diffusion en masse de lithographies : « La possession d'œuvres d'art uniques est aliénante, mais il est beaucoup moins

aliénant que cent personnes possèdent la même œuvre. »

3 « Les artistes (...) lancent les regardeurs dans un espace d'activités relationnelles, bousculant ainsi la cérémonie traditionnellement fixée de l'exposition. » Nicolas Bourriaud, « Le manque », introduction au catalogue de l'exposition *Traffic* au CAPC de Bordeaux, janvier 1996.

4 « Il est clair que l'art d'aujourd'hui continue le combat. Qu'il propose des modèles perceptifs, expérimentaux, critiques ou participatifs qui vont dans le sens de l'émancipation (...) » Nicolas Bourriaud, « L'esthétique relationnelle », *Documents n° 8*, Paris, printemps 1996, p. 40.

5 Jean-Louis Weissberg, *Ibid.*

6 G.W.F.Hegel, *Esthétique*, VII, Paris, Aubier, 1965, p. 29.

7 Christian Descamps par exemple, citant Wittgenstein, fait remarquer qu'« un pur "pour soi", totalement subjectif, sans norme pour se confronter à autrui, relèverait de ce dont on ne pourrait strictement rien dire ». Christian Descamps,

« Rien n'est jamais seulement beau pour moi », *Le Beau aujourd'hui*, éditions du Centre Georges Pompidou, Paris, 1993, p. 9.

8 Au Louvre, le principe muséographique est quasiment inchangé depuis près de deux siècles; au MoMa, le « parcours exemplaire » fixé par Alfred Barr Jr est à sens unique et ne supporte aucune modification.

La galerie | Le laboratoire | L'auditorium | L'atelier

Page 68 :
Jeffrey Shaw,
The Golden Calf,
1994.

Pages 70-71 :
Jeffrey Shaw,
*Place —
a User's Manual*,
1995.



La galerie

Jeffrey Shaw

Né en 1944 à Melbourne en Australie, vit et travaille à Karlsruhe (Allemagne).

The Golden Calf (Le Veau d'or), 1994
Produit au ZKM (centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe).

Logiciel d'application : Gideon May.

Machines : Écran à cristaux liquides Sharp, Polhemus Fastrak, ordinateur Silicon Graphics. Montrée pour la première fois à *Ars Electronica*, Linz, en 1994.

« La tension ancestrale entre des vérités transcendantes et matérielles qui rend problématique toute incarnation physique potentiellement idolâtre pourrait être résolue dans le domaine de la représentation immatérielle. Mon travail récent *Le Veau d'or* permet à un objet de culte de renoncer à sa forme corporelle iconoclaste, et ainsi de devenir un archétype céleste dans l'éther

télévirtuel. La danse des spectateurs autour de ce socle nu proclame l'arrivée de l'"empereur sans habits" — il est le grand personnage de notre temps et nous exultons dans l'endimanchement confus et hétérogène de son cyber-habillement. »

Place — a User's Manual (Lieu — mode d'emploi), 1995

Produit à la Neue Galerie de Graz et au ZKM (centre d'art et de technologie des médias de Karlsruhe).

Logiciel d'application : Adolf Mathias.

Plate-forme : Huis Nelissen.

Interface-caméra : Bas Bossinade.

Conseiller technique : Rufus Camphausen.

Assistance : Tamas Waliczky.

Machine : Silicon Graphics Onyx RE2.

Montrée pour la première fois par la Neue Galerie, Graz, en 1995.

Place — a User's Manual est une installation interactive en réalité virtuelle. Elle comprend un large écran circulaire, une plate-forme tournante animée par un système de motorisation, un ordinateur et trois vidéos projecteurs.

Sur la plate-forme posée au centre de l'espace de l'installation est fixée une caméra vidéo qui est l'interface interactive. Invité à monter sur cette plate-forme, le spectateur peut manipuler la caméra, en contrôler les mouvements de travelling et de rotation, et balayer l'écran circulaire explorant ainsi une scène virtuelle.

Au-dessus de la caméra-interface est installé un micro qui saisit tous les sons émis par l'utilisateur. Cette captation sonore contrôle le déclenchement des déplacements des textes en 3D qui traversent la scène projetée.



Le laboratoire

1. Installations, hypermédias et CD-Rom

Artintact 3, 1996

Jeffrey Shaw (concepteur) et Astrid Sommer (éditeur)
CD-Rom, ZKM (Karlsruhe)/publication,
Cantz-Verlag/distribution.

Magazine interactif consacré à des artistes,
ce CD-Rom présente des travaux de Ken Feingold,
Perry Hoberman et George Legrady. Le livret
d'accompagnement contient des textes de Annika
Blunck, Erkki Huhtamo, George Legrady,
Peter Lunnenfeld, Miklos Peternak, Peter Weibel
et Andrea Zapp.

Ken Feingold, né en 1952 à Pittsburg,
Pennsylvanie (États-Unis), vit et travaille à New York.
JCJ-Junkman, 1995

« Le personnage central sur l'écran est l'image
d'une tête de poupée ventriloque utilisée

antérieurement dans un autre travail, *Jimmy
Charlie Jimmy* (1992), une relique usagée avec
un œil qui brille et la peau qui pèle. »

Perry Hoberman, né en 1954 à Cambridge,
Massachusetts (États-Unis), vit et travaille à New York.
The Sub-Division of the Electric Light, 1996

« L'écran de l'ordinateur est considéré dans ce
travail comme une source indifférenciée de lumière
qui peut être morcelée en des images individuelles. »

George Legrady, né en 1950 à Budapest
(Hongrie), vit et travaille à San Francisco (États-Unis)
et à Stuttgart (Allemagne), en collaboration
avec Rosemary Comella (États-Unis).

Slippery Traces: The Postcard Trail, 1995-1996

« Une narration non linéaire dans laquelle
le spectateur navigue à travers un labyrinthe
d'à peu près deux cents cartes postales
interconnectées qui couvrent une grande diversité

de thèmes tels que la nature, la géographie, le
colonialisme, le futur, le travail, les environnements
urbains, la technologie, les races, les genres,
le surnaturel, le kitsch, etc. »

Jean-Pierre Balpe, né en 1942 à Mende, vit et
travaille à Paris.

Romans (Roman), 1996

Hypermédia créé pour *Artifices* avec le concours
du Laboratoire *Artifices*.

« Le projet *Romans (Roman)* s'articule et prolonge
le concept qui est à l'origine d'*Un roman inachevé* :
la génération automatique de littérature romanesque.

Romans (Roman) ne se contente pas de définir
un seul roman nouveau, mais un espace de romans.
Pour l'exposition *Artifices 4*, trois d'entre eux
peuvent être fonctionnels : *Un roman inachevé*,
La mort en tête, *Vies*.



George Legrady,
Slippery Traces :
The Postcard Trail,
1994-1996.

L'originalité radicale de cet espace de romans
est qu'au lieu d'être autant de romans séparés,
chaque roman est virtuellement relié à tous
les autres par des lieux, des personnages, des
événements, etc.

Cet enchevêtrement de liens crée alors
des romans virtuels accessibles à la lecture. (...)
Le but est d'arriver à terme à un échange suffisant
de paramètres pour que de nouveaux romans
absolument originaux émergent de l'espace
et vivent leur vie autonome. »

Lewis Baltz, né en 1945 à Newport Beach
(États-Unis), vit et travaille à Paris.

The Death in Newport, 1995
CD-Rom, Paradox/Lewis Baltz.

« Beulah Louise Overell et George Gollum
s'engagèrent dans une passion illicite, perverse
et sadique, allant jusqu'au délire... Pour satisfaire
cette passion, ce couple tua son père et sa mère
à elle. », Lewis Baltz, *Les Morts de Newport
Beach*, éd. de l'Aquarium agnostique, 1994.

Serge Bilous, né en 1972 à Annecy,
vit et travaille à Paris;

Fabien Lagny, né en 1966 à Nancy,
vit et travaille à Paris;

Bruno Piacenza, né en 1963 à Hyères,
vit et travaille à Saint-Ouen.

18h39, Fouille archéologique d'une photographie,
1996

Hypermédia

« Dans *18h39*, l'ordinateur propose à l'utilisateur
une multitude de points de vues sur l'instant

photographié. Il analyse l'image, trie les informations, les normes, pour les intégrer dans des systèmes de classification répondant à des règles de codification précises. Une « grille » omniprésente est l'élément essentiel de l'interface. Celle-ci permet de découper l'image et de classer chaque fragment selon divers modes d'archivage. »

Tony Brown, né en 1952 à Petersborough (Angleterre), vit et travaille à Paris.

Tony Brown-Downtime, 1996

CD-Rom produit par le Witte de With à Rotterdam. Une visite (numérique) en 3D (QuickTime V.R.) de l'exposition personnelle de l'artiste, *Downtime* au Witte de With, centre d'art contemporain de Rotterdam (du 14 septembre au 3 novembre 1996).

Jean-Marie Dallet, né en 1962 à Guéret, vit et travaille à Corneilles-en-Parisis.

Histoire de..., 1996

Installation interactive, création soutenue par le Métafort, avec la participation de Kodak images France (Jean-Paul Ponce) et de l'IRCAM (Marie-Hélène Serra).

Assistant à la réalisation : Aurélien Bambagioni.

Programmation : Christian Laroche.

Recherche documentaire : Marie-France Dallet.

Travail sonore : Jean-François Rey.

Conseil QuickTime V.R. : Cyril Godeffroy.

Voix : Laure Tixier.

Modèle : Daphné Lisse.

« *Histoire de...* est une pièce qui se joue à deux sur un réseau local. Elle met en scène un dispositif de travail en commun par une dramatisation plus ou moins poussée de trois

composantes : la production commune d'un objet, la communication et la coordination entre les participants. Les images sont des panoramas, des vues circulaires que l'utilisateur actionne à l'aide d'un joystick. Elles révèlent lorsqu'elles sont explorées à l'aide du curseur de la souris, des événements sonores... Les images sont projetées sur un écran translucide qui est la scène commune aux deux protagonistes. »

Double-Fond, 1996

Proposition d'Isabelle Dupuy à

Marie-Ange Guilleminot, née en 1960

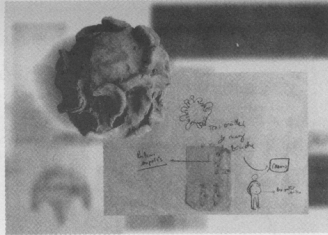
à Saint-Germain-en-Laye, vit et travaille à Paris,

Fabrice Hybert, né en 1961 à Luçon,

vit et travaille à Paris,

Peter Kögler, né en 1959, à Innsbruck (Autriche),

vit et travaille à Vienne,



Marie-Ange Guilleminot,
« Les Photographes »,
CD-Rom *Double-Fond*,
1996.

Fabrice Hybert,
« Monstres x 5 »,
CD-Rom *Double-Fond*,
1996.

Pina & Via Lewandowsky, vivent et travaillent à Berlin.

CD-Rom réalisé par le Laboratoire d'esthétique de l'interactivité, Université Paris 8 (Jean-Marie Dallet, Jean-François Rey, Jean-Noël Lafargue). Ce projet a reçu le soutien de la Délégation aux arts plastiques, du FIACRE et de la Commission européenne.

« (...) Les propositions d'artistes, choisies par Isabelle Dupuy, questionnent les origines et les prolongements, la signature, et plus précisément

les rapports entre l'œuvre et le document. Elles se dévoilent telles des valises à double-fond qui cachent ou révèlent au gré de la curiosité des regardeurs.

À l'intérieur de l'ensemble de dessins *Monstres x 5*, Fabrice Hybert crée des relations entre chaque élément et certaines de ses œuvres plus anciennes ou plus récentes. Des éléments de la réalité, forage sous-marin de pétrole, documents sur les animaux viennent renforcer une perception étendue et hétéroclite de cette œuvre.

Pina & Via Lewandowsky dessinent sur ordinateur à la manière du XVIII^e siècle. Chaque dessin est enchaîné l'un à l'autre en une circulation labyrinthique doublée d'une musique répétitive.

Marie-Ange Guilleminot réalise des robes à ses mesures, seul un accessoire ou la couleur les différencie.

Dans le cadre des activités du *Museum in Progress*, Peter Kögler réalise des interviews d'artistes et a retenu deux américains, Jim Shaw et Benjamin Weissman, et deux autrichiens,

Heimo Zobernig et Franz West, proposant chacun une performance face à la caméra.

Des liens hypertexte entre ces différentes œuvres établissent des passages sensibles et invitent à une consultation active et personnelle. »

Dominique Gonzalez-Foerster, née en 1965 à Strasbourg, vit et travaille à Paris.

Residence : color, 1995

CD-Rom réalisé par Dominique Gonzalez-Foerster et Tommaso Corvi-Mora, avec le concours du ministère de la Culture, délégation aux arts plastiques (FIACRE).

« *Residence : color* est le premier CD-Rom interactif réalisé par Dominique Gonzalez-Foerster. Il rassemble des vues de tous les intérieurs produits par l'artiste en sept ans (1988-1995) : chambres, cabinets, environnements, appartements.

Les images sont assemblées et montées de manière à créer un bâtiment labyrinthique. En cliquant sur différentes parties de l'image, on peut entrer dans les cinquante-six chambres et visiter l'ensemble de *Residence : color*. »

Timothée Ingen Housz, né en 1971

à Boulogne-Billancourt, vit et travaille à Paris.

Mémoire d'éléphant, 1995-1996

Hypermédia

Le projet résulte d'une recherche visant à établir un système de communication pictographique original, basé sur un ensemble de signes combinables les uns avec les autres au moyen d'une grammaire visuelle.

Felix S. Huber, Philip Pockock

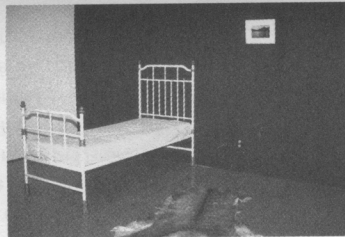
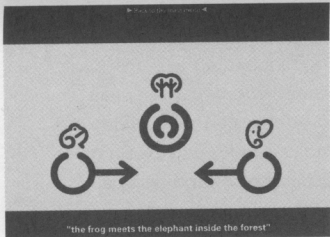
(avec Christoph Keller et Florian Würst).

Arctic Circle, 1996

CD-Rom, 1995-1996, édité par Saint-Gervais Genève (sgg).

Éditeur de la version d'origine sur Internet : The Thing (<http://www.thing.net>)

« *Arctic Circle* est une investigation dans la solitude; un "double voyage" qui mène deux artistes vers le Nord, dans ce qui est peut-être la dernière grande partie sauvage de la terre, le cercle arctique au Canada. Les deux artistes essayent de se "connecter" de la rue via e-mail avec des co-voyageurs virtuels et construisent un site World Wide Web fait de performances vidéo ainsi que de sons, d'images et de proses spontanées. Ce qui commence comme un "voyage comme art" des années soixante-dix se développe en un mélo-



Timothée Ingen Housz,
Mémoire d'éléphant,
1995-1996.

Dominique Gonzalez-Foerster,
Residence : color,
1995.

drame *pulp* des années quatre-vingt-dix. Quelques mois plus tard, quand deux autres compagnons de voyage, Christoph Keller et Florian Würst, rejoignent les initiateurs de *Arctic Circle*, ils partent vers la chaleur d'un autre cercle, le tropique du Cancer, où ils se trouvent confrontés, dans un pays pauvre, à leur propre bagage culturel. (...) »

Alex Iordachescu, né en 1974 à Bucarest (Roumanie), vit et travaille à Genève.

If A = B, 1996

Livre édité en avril 1996, co-production Saint-Gervais Genève, D.A.M.E.

Nouvelle édition de 50 exemplaires pour *Artifices 4*.

« Le mot "programme" ou "programmation" se retrouve constamment impliqué dans ma pratique. J'essaie de situer le mot "programme" par rapport au mot "partition" dont la particularité est de pouvoir s'écrire, se lire et s'exécuter. Sans vouloir les opposer, l'enjeu de cette mise en rapport est davantage ce qui les différencie : la cybernétique en tant que concept inhérent à la programmation

(Nobert Wiener ou Allan Turing). »

Oracle/programme de prévisions cybernétiques ou *Oracle*, 1996

Programme réalisé avec le logiciel Director entre juin et octobre 1996, autoproduit.

« Aujourd'hui, lorsque des nouveaux langages sont employés, et que ces langages servent exclusivement à construire (et non à écrire) des programmes, la pensée cybernétique et le projet qui en découle semblent devenir des enjeux en eux-mêmes. Afin de rendre cette pensée lisible, je réalise

des grilles de lecture, en me servant du langage informatique comme support, en laissant un doute quant à sa finalité. »

Sabine Jamme, née en 1972 à Nice et **Emmanuel Lagarrigue**, né en 1972 à Strasbourg, vivent et travaillent à Paris. *L'Index* n° 4, 1996

Version hypermédia interactive, sur disquette Mac 2HD, du catalogue de *L'Index*, réalisé avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

L'Index, projet d'artistes, est un catalogue de vente par correspondance, à prix coûtant, d'œuvres en reproduction illimitée. Existant depuis un an en version papier, le passage à cette version informatique permet de mettre davantage en avant la liberté de consultation des références des œuvres proposées, ainsi

que d'offrir un cheminement de type hypertextuel entre les références.

Alberto Sorbelli, né en 1964 à Rome, vit et travaille à Paris. *Just for Cynthia*, 1995
CD-Rom

Ce CD-Rom est le premier numéro de la collection underground *Just for* créée à l'initiative d'Alberto Sorbelli. Il a été réalisé en public in situ, à l'occasion et durant l'exposition *X/Y de Féminin/Masculin*, au Centre Georges Pompidou, du 24 octobre au 31 décembre 1995. Il présente une vingtaine de projets de divers auteurs réunis par l'artiste.

2. Travaux et recherches hypermédiés

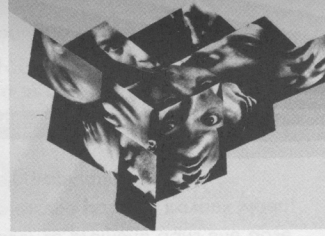
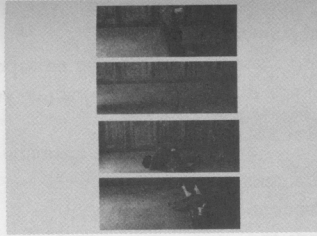
Yacine Aït Kaci, né en 1973 à Paris, vit et travaille à Paris.

La loi d'accommodation chez les borgnes, 1995-1996
Hypermédia réalisé à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

« Écrit en 1928, ce scénario de Francis Picabia n'a jamais été tourné au cinéma. Dans sa forme même, il se pose comme un défi à la narration cinématographique. »

ANTI-rom, Londres, 1994

CD-Rom collectif par Andy Allenson, Helen Aven, Andy Cameron, Sophie Pendrell, Andy Polaine, Roble Quesne, Nicolas Roope, Thomas Roope et Joe Stevenson.



Piotr Baran, né en 1972 à Neuilly-sur-Seine, vit et travaille à Leipzig. *Sans titre*, 1995-1996.

Hypermédia réalisé à la Hochschule für Graphik und Buchkunst de Leipzig et à l'École nationale des beaux-arts de Nantes.

« Je considère à présent les interfaces que j'invente comme des trous dans le gruyère anesthésiant de la fascination me séparant encore de l'équilibre lucide entre vie et pixels. »

Kai-lung Chang, né en 1966 à Taïwan, vit et travaille à Paris.

Installation virtuelle de photos, 1996
Hypermédia réalisé à l'Université Paris 8 et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

« À travers des images transitoires, alternatives, répétitives, fragmentées, déconstruites et reconstruites, je mets en scène des jeux qui "touchent" à l'identité des personnages. »

Piotr Baran, *Sans titre*,
1995-1996.

Andrea Davidson,
Le Bücher où brûle une...,
1995-1996.

Kai-lung Chang,
*Installation virtuelle
de photos*, 1996.

Andrea Davidson, née en 1953 à Montréal (Canada), vit et travaille à Paris.

Le Bücher où brûle une..., 1995-1996.
Hypermédia réalisé à l'Université Paris 8 et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.
Chorégraphie digitale interactive.

« Pour la première fois, la danse et l'informatique se trouvent face à face. Cette réalisation est l'occasion d'interroger les processus chorégraphiques, à savoir le jeu de la composition, sa dynamique, sa rythmique et son aspect dramatique. »

Isabel Debry, née en 1973 à Boulogne-sur-mer, vit et travaille à Amiens.

Le Cirque, 1995-1996

Hypermédia réalisé à l'École supérieure d'art et de design d'Amiens.

« Au tout début, il y eut un jeu d'enfant : un chapiteau à construire, quelques personnages et animaux, des instruments d'exercice et de l'imagination pour activer ce petit monde... »

Gallien Guilbert, né en 1975 aux Lilas, vit et travaille à Paris.

La Venise d'asphalte, 1996

Hypermédia réalisé à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris.

La Venise d'asphalte brasse un total de huit fictions articulées par trois modes de déplacement des Parisiens.

Hochschule für Graphik und Buchkunst, Leipzig

Un choix de travaux réalisés par les étudiants sous la direction de Joachim Blank.

Mei-ling Hsiao, née en 1964 à Taiwan, vit et travaille à Nancy.

Sans-titre, 1996

Hypermédia réalisé à l'École nationale des beaux-arts de Nancy et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

« Le spectateur se promène dans une base de données constituée par mes travaux vidéo, sonores et photographiques. »

Arnaud Le Ouédec, né en 1973 à Sartrouville,

vit et travaille à Bezon et à Amiens.

Cosmic Boy, 1996

Hypermédia réalisé à l'École supérieure

d'art et de design d'Amiens.

« Notre premier souci a été d'imaginer et de concevoir un univers musical autour d'un petit personnage créé en images de synthèse. »

Florence Levert, née en 1969 à Sainte-Adresse, vit et travaille à Paris.

Le Miroir aux alouettes, 1996

Hypermédia réalisé à l'Université Paris 8 et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

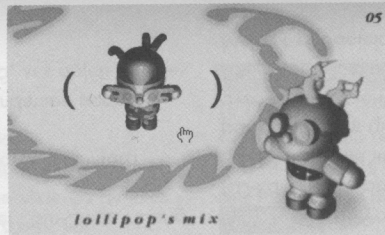
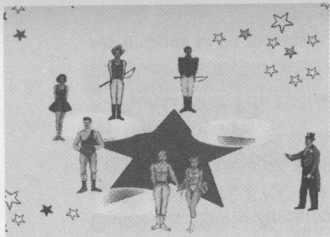
Ninon Liotet, née en 1972 à Chaumont et

Olivier Schulbaum, né en 1971 à Saint-Dizier, vivent et travaillent à Nancy.

Mafia delux®, 1996

Hypermédia réalisé à l'École nationale des beaux-arts de Nancy.

« Autour du thème "des nouveaux héros de



Isabelle Debry,
Le Cirque, 1995-1996.

Arnaud Le Ouédec,
Cosmic Boy, 1996.

la criminologie", *Mafia delux®* offre à l'utilisateur la possibilité de déconditionner ou de subvertir le cadre et le contexte de l'information. »

Merz Akademie, Stuttgart, 1996

CD-Rom collectif d'étudiants de la Merz Akademie de Stuttgart.

Un choix de travaux réalisés par des étudiants sous la direction de George Legrady.

Alexandre Noors, né en 1972 à Suresnes, vit et travaille à Paris.

Amandes Amères, 1996

Hypermédia réalisé à l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris.

Cette histoire relate les événements du 22 avril 1915, jour où les Allemands testèrent pour la première fois les gaz de combat sur le front Ouest.

Hajime Takeuchi, né en 1968 à Osaka (Japon), en collaboration avec Yukio Fujimoto,

Saburo Murakami, Sasagu Yasui et *Ideal Copy*.

Infra-mince, 1996

Hypermédia créé pour *Artifices 4*.

Anthologie d'artistes japonais réunis autour de la notion duchampienne d'*infra-mince*.

Sandie Tourle, née en 1969 à Harare (Zimbabwe), vit et travaille à Paris.

The Home Files, 1996

Hypermédia réalisé à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

« Par l'interface (un digicode), l'utilisateur pénètre à l'intérieur d'appartements et assiste à des scènes intimes. »

3. Bibliothèque de CD-Rom

Laurie Anderson

Puppet Motel, 1995

Conçu par Laurie Anderson et Hsin-Chien Huang (graphiste).

CD-Rom, The Voyager Company, Gallimard (version française).

Puppet Motel de Laurie Anderson permet de découvrir sa tournée 1995, ses objets fétiches, ses images et sa musique.

Jean-Louis Boissier (sous la direction de) *3^e Biennale d'art contemporain de Lyon*, 1995

CD-Rom produit par la Réunion des musées nationaux et réalisé par le Laboratoire d'esthétique de l'interactivité de l'Université Paris 8.

Présentation des soixante-trois artistes, exposant à la *3^e biennale d'art contemporain de Lyon 1995-1996*, par des documents et des entretiens spécialement réalisés pour le CD-Rom.

Delocation

, 1996

CD-Rom conçu par Mike Queen.

D'abord site Internet, *Delocation* est complété par ce CD-Rom qui regroupe plusieurs entretiens avec le théoricien Timothy Druckrey et les artistes Tony Brown, Jeffrey Shaw, Amanda Ramos, Julia Meltzer et Daniela Plewe.

La 2^e Guerre mondiale, Une histoire parallèle, 1996

CD-Rom, Montparnasse Multimédia et ARTE éditions. Sous la direction de Marc Ferro.

Réalisé à partir des archives des émissions « Histoire parallèle » de Marc Ferro sur Arte, ce CD-Rom considère l'histoire de la Seconde Guerre mondiale sous un aspect social et économique.

Dictionnaire multimédia de l'art moderne et contemporain

, 1996

CD-Rom co-produit par Hazan, le Vidéomuseum, la Réunion des musées nationaux et les éditions Akal.

Ce CD-Rom a été réalisé à partir du *Dictionnaire de l'art moderne et contemporain* édité en version papier en 1992 par les éditions Hazan.

Paul Groot et Jans Possel

V.O.L.V.O. Airbag, 1995

CD-Rom, Mediamatic (Pays-Bas).

Ce CD-Rom met en scène la musique du groupe pop V.O.L.V.O. et une série de remixes de leur chanson *Airbag can save Lives*.

Richard Meier

, 1995

CD-Rom, Victory France (conception et réalisation).

« Un catalogue spécialisé et un index analytique permettent d'accéder à plus de cent projets de Richard Meier. »

Le Mystère Magritte

, 1996

Emmanuel Berryer (producteur) et Pierre Sterckx (auteur). CD-Rom, Virtuo (Belgique).

« Une approche encyclopédique pour saisir le mystère par les fenêtres. »

Alain Rey et Josette Rey-Debove

Le Petit Robert, 1996

CD-Rom produit par Le Robert et Liris Interactif.

L'informatique offre au dictionnaire *Petit Robert* des modalités d'accès multiples.

Romain Victor-Pujebet

Le Livre de Lulu, 1995

CD-Rom produit par Flammarion Multimédia, Dada média et Organa.

Le Livre de Lulu est un conte multimédia interactif pour enfants.

Walter van Beirendonck

© W.&L.T. (*Wild and Lethaltrash*) interactive, collections printemps-été 1996, 1995

CD-Rom conçu par Walter van Beirendonck (créateur de mode), Médialab, Mustang (Allemagne).

Premier CD-Rom réalisé par le couturier contemporain belge Walter van Beirendonck.

4. Propositions artistiques sur Internet

Zoe Beloff, née en 1958 en Grande-Bretagne, vit et travaille à New York.

Beyond

<http://www.users.interport.net/~zoe/>

Un film d'une série explorant les paradoxes posés par la technologie et l'imagination depuis la naissance de la reproduction mécanique.

Masaki Fujihata, né en 1956 à Tokyo, vit et travaille à Tokyo.

<http://www.flab.mag.keio.ac.jp>

Global Clock Project

Il s'agit de visualiser la terre en tant

qu'horloge en utilisant des petits capteurs connectés à des sites autour de la terre par le biais du réseau Internet.

Light on the Net Project

En cliquant sur l'image, on peut allumer ou éteindre chacune des 49 lampes électriques disposées en matrice dans le hall de Softopia à Gifu, au Japon.

Ken Goldberg, né en 1961 au Nigéria, vit et travaille dans la Bay Area (Californie) et Joseph Santarromana.

Equipe du projet George Bekey, Erich Berger, Steven Gentner, Rosemary Morris, Carl Sutter et Jeff Wiegler. (University of California at Irvine). *The TeleGarden*

<http://www.usc.edu/dept/garden/>

<http://www.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars/>

The TeleGarden est une installation qui permet

à Wittgenstein) rassemble un grand nombre d'unités, constituées chacune autour d'une personne qui intervient par le réseau : une vidéo sonore QuickTime très brève d'un paysage désigné par cette personne (paysage-monde subjectif selon Proust) et la phrase énoncée et écrite à propos de ce paysage. Le passage d'une unité à l'autre se fera par des liens hypertextuels ne retenant que les shifters, (agents de « fluidité amoureuse » (selon Barthes).

Antya Umstaetter et Steffen Meschkat

Ping

<http://www.artcom.de/projects/ping/>

« Sur une carte interactive, l'utilisateur positionne des images, des hypertextes, des films, des sons, des objets localisés sur le World Wide Web. Ceux-ci vont former le paysage de données Ping. »

aux utilisateurs du World Wide Web d'observer et d'interagir avec un jardin de plantes réelles.

Ingo Günther, vit et travaille à New York.

Refugees' Republic

<http://www.t0.or.at/~RR/>

« L'artiste a constitué une " République des réfugiés " sur Internet, entre fiction (des passeports pour les réfugiés) et réalité (accès exhaustif aux informations sur les réfugiés). »

Antoni Muntadas, né en 1942 à Barcelone (Espagne), vit et travaille à New York.

The File Room

<http://fileroom.aaup.uic.edu/fileroom.html>

« *The File Room* est une archive illustrée sur la censure que vous pouvez feuilleter. Vous pouvez aussi y ajouter des cas. »

5. Sites artistiques

äda 'web

Benjamin Weil vit et travaille à New York.

<http://adaweb.com/>

« äda 'web est une tribune du " web " qui produit et présente des projets d'artistes contemporains, spécifiques au médium. »

Parmi les artistes invités :

Jenny Holzer, née en 1950 à Gallipolis, Ohio (États-Unis), vit et travaille à New York.

Please Change Beliefs,

L'utilisateur peut intervenir sur les célèbres « truismes » de Jenny Holzer en les modifiant.

Julia Scher, vit et travaille à Boston.

The Konsent Klinik

Ce projet rappelle des projets antérieurs de l'artiste qui mettaient en jeu la télésurveillance.

Daniela Plewe

Muser's Service

<http://domini.zkm.de/muser.html>

Muser's Service est une aide au rêve éveillé. Il génère des chaînes d'associations à partir d'un matériau fourni par les utilisateurs. Chacun de ceux-ci peut introduire divers concepts liés entre eux et des références à des pages "web" qui seront stockées dans une base de données associative.

Transports

Übersicht, 1996

<http://www.ntt.fr>

Projet du collectif Transports (Paris), avec le concours de NTT France. Hypermédia produit sur Internet, 1996-1997.

« Le projet *Übersicht* (notion empruntée

Lawrence Weiner, né en 1940 à New York, vit et travaille à New York et à Amsterdam.

Homeport

« Une fois à l'intérieur de *Homeport*, il n'y a pas de moyens de continuer sans confondre ce qui est perçu comme (une) réalité et ce que nous devons considérer comme un " espace de rêve "... »

C@C - Computer Aided Curating

Eva Grubinger.

<http://www.is.in-berlin.de:80/CAC/>

Site artistique qui a la particularité de donner à chaque artiste l'occasion de prendre le rôle du « commissaire de l'exposition » des artistes de son choix.

Karen Eliot's MNK Investigation

<http://www.brookes.ac.uk/schools/apm/mnk/>
Site créé en 1995 par Andrew Fox, né en 1973 dans le Devon (Angleterre).

Karen Eliot's MNK Investigation est une fiction, l'étude d'une obscure — et peut-être sinistre — organisation (le MNK) par une personne obsessionnelle (Karen Eliot).

Laboratoire d'art

Serveur créé par les laboratoires Esthétique de l'interactivité et Paragraphe de l'Université Paris 8, grâce au soutien du ministère de la Culture (Mission de la recherche et de la technologie).

À l'occasion d'*Artifices 4*, le serveur accueille le site *Artifices*.

<http://www.labart.univ-paris8.fr>

Parmi les projets en cours :

Gisèle et Luc Meichler, vivent et travaillent à Paris. *Revue Interniet (Laboratoire d'intervention polygraphique)*, 1996

Projet Internet sur serveur, réalisé avec le concours du Laboratoire *Artifices*, soutenu par le Métafort et LGM production.

« Ce travail propose d'introduire de la poésie sur Internet avec les moyens qui nous sont propres en tant que cinéastes et photographes. »

Liliane Terrier, née en 1946 à Aix-les-Bains, vit et travaille à Paris.

Le Jardin des modems, 1996

Dispositif de création partagée sur Internet. Il fait appel à un logiciel spécialisé d'acquisition d'images et d'animation réalisé par le Laboratoire d'esthétique de l'interactivité, Université Paris 8.

« L'ordinateur de chacun des correspondants

sur Internet est le terrain de transplantation de végétaux en images, collectés là où se trouve relié cet ordinateur à une caméra vidéo pointée sur " du vert à la fenêtre ". Par cette herborisation optique à distance, se constituera un " herbier " ubiquiste et utopique (...). À Saint-Denis, une caméra reliée à un ordinateur, relié au réseau Internet, sera pointée en permanence sur un platane de la cour de l'école adjacente à la salle d'exposition. »

Andrea Urilberger, née en 1962 en République fédérale d'Allemagne, vit et travaille à Paris.

Le Carrefour Pleyel, 1996

Projet Internet utilisant la vidéo en direct, réalisé à l'Université Paris 8 et avec le concours du Laboratoire *Artifices*.

Le Carrefour Pleyel est une enquête archéologique qui interroge la saisie et la représentation d'un espace urbain. L'accumulation

de données permet d'approcher l'exhaustivité de toutes les informations disponibles sur ce lieu.

The Place

Joseph Squier.

<http://gertrude.art.uiuc.edu/ludgate/the/place/place2.html>

« *The Place* explore la frontière entre outil et mythe, instrument et concept. *The Place* est ordonné par l'assemblage, le désassemblage, l'investissement et l'échange. »

The Thing

Nicky Chaikin, Rob Keenan, John Simon et Wolfgang Staehle.

<http://www.thing.net/thingnyc/>

The Thing est un site artistique constitué de diverses rubriques.

X-Art Foundation / Blast

Jordan Crandall, né en 1958 à Wayne, Michigan (Etats-Unis), vit et travaille à New York.

<http://artnetweb.com./artnetweb/projects/blast/blast.html>

« La *X-Art Foundation* interroge la nature de l'art et de ses fonctions socio-culturelles. *Blast* peut prendre la forme d'un magazine, d'un livre d'artiste, d'un projet scientifique ou d'un espace mouvant d'expositions, ainsi que d'une œuvre d'art dépendante des intentions des participants et de l'endroit de sa réception. »

6. Revues sur Internet**Backspace**

<http://www.backspace.org>

« *Backspace* est un environnement ouvert à l'exploration et à l'expression sur Internet. Il est le point de concentration d'événements qui y sont liés, audio, visuels et autres. »

Icono&Cie

<http://www.easynet.fr/icono/>

Emmanuel Barrault, Sophie Rostain, Christophe Salaün et Mai Tran.

Revue française qui invite différents artistes et montre leur travail extérieur aux réseaux ainsi que des projets réalisés spécifiquement pour les réseaux.

i.o.d.

Calum Selkirk.

http://www.phreak.co.uk/i_o_d/

« i.o.d. est un magazine électronique multimédia interactif. Distribué gratuitement sur les réseaux. Petit et parfaitement informé, il crée du chaos à haute densité dans un espace confiné. »

Jezebel

Heather Champ.

<http://www.jezebel.com>

Une interface au design innovateur donne accès à une collection de « cartes postales animées », de poèmes qui changent, et d'autres choses...

Nonlocated online

<http://www.khm.de/people/krcf/nlonline/nonhome.html>

Nonlocated Online est un e-zine initié par le groupe Knowbotic Research qui rassemble des écrits théoriques traitant surtout des nouveaux médias, ainsi que des descriptions de projets artistiques.

Obsolete

<http://www.obsolete.com>

La plupart des sites proposent des liens vers d'autres sites. *Obsolete* a fait de cette possibilité sa spécialité et consiste exclusivement en une classification et un choix de sites considérés comme les plus intéressants.

Synesthésie

Anne-Marie Morice, Jean-Jacques Gay, rédacteurs en chef;

Lulu Larsen, directeur artistique.

<http://www.cicv.fr/SYNSTHESIE/homepage.html>

« *Synesthésie* est ouverte aux artistes, chercheurs, diffuseurs ou individus qui veulent jouer un rôle actif dans les changements liés aux apports des nouvelles technologies de l'information et de la communication. »

Le numéro 4 est parrainé par S.A.E.P.

7. Sites d'institutions et de collectifs**CICV**

<http://www.cicv.fr>

« ...ce site offre plusieurs types d'information : des projets d'artistes en résidence Internet, un service à l'attention des professionnels européens de l'audiovisuel, un espace consacré à l'art contemporain, un projet de communication sociale associant Internet et banlieue, etc... »

De digitale Stad

Geert Lovink, co-fondateur.

<http://www.dds.nl/>

Malgré le caractère global du réseau Internet, beaucoup d'informations sont liées à un endroit. Dans les « villes digitales », la communication se fait souvent exclusivement dans la langue du pays et ne vise pas à l'expansion mondiale. Ces « villes digitales » sont une extension des villes réelles ».

The Diacenter

<http://www.diacenter.org/>

« Le Diacenter pour les arts est une organisation pluridisciplinaire consacrée à l'art contemporain basée à New York. »

Un des projets du Diacenter est *Fantastic Prayers* de Tony Oursler, Constance de Jong et Stephen Vitiello. Une fiction hypermédia sur le net.

Des icônes donnent accès à des vidéos QuickTime, du son et des images fixes, tout au long de cette narration non linéaire.

Fact

<http://www.fact.co.uk>

La Foundation for Art & Creative Technology est l'une des principales agences de développement se consacrant aux artistes et exposants travaillant avec les nouvelles technologies.

ICC Gallery

<http://www.nttcc.or.jp>

La galerie sur réseau du centre ICC de Tokyo donne accès aux informations concernant les activités on et off line du centre.

Internationale Stadt

Joachim Blank.

<http://www.contrib.de>

« La « ville digitale » de Berlin représente, dans les réseaux, la ville en tant que phénomène social du développement humain. Il ne s'agit pas de remplacer la ville réelle, mais de la prolonger et de la transformer. »

Musée d'art contemporain de Montréal - Médiathèque

<http://media.macm.qc.ca/>

« Notre site comporte deux sections distinctes : la première contient des informations sur la Médiathèque proprement dite. On y trouve des informations sur la collection, le personnel et les services offerts... La seconde section se veut un répertoire de sites ayant un rapport avec l'art contemporain et la culture. »

sgg

<http://www.geneva-city.ch/~sgg/sggf.htm>
« sgg* Image (Saint-Gervais Genève) s'intéresse aux nouvelles images, aux nouveaux supports de communication, au multimédia et aux réseaux. sgg* Image est un centre de diffusion, de production, de réflexion et d'archivage des images contemporaines. »

V2

Alex Adreaansens, Joke Brouwer, Andreas Broekmann, Peter Duimelinks, Marc Thelossen, Nart van Bree.
<http://www.v2.nl/Organisatie/ORPage.html>
V2 est « l'institut pour les médias instables » de Rotterdam.

Whitney Museum

<http://www.echonyc.com/~whitney/>
Le site du Whitney Museum (New York) donne au-delà des informations concernant le musée, ses activités, les expositions etc., accès à des projets spécifiques sur le net.

8. Recherches technologiques sur Internet**Agenten im Netz - Agents dans les réseaux**

Matthias Lehnhardt/Telematic Workgroup.
<http://web.nexor.co.uk/users/mak/doc/robots/norobots.html>

« Les robots WWW (aussi appelés rôdeurs ou araignées) sont des programmes qui déambulent à travers de nombreuses pages dans le World Wide Web en récupérant successivement des pages liées entre elles. »

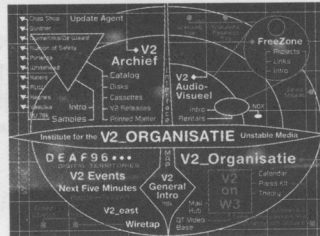
The ALIVE System

Pattie Maes.
<http://pattie.www.media.mit.edu/people/pattie>
Les actions des *software agents* (agents logiciel) sont motivées par l'accomplissement de buts précis. Ce sont des logiciels basés sur la description théorique de la conscience humaine. Ayant une véritable autonomie, ces agents rendent les réseaux plus interactifs.

Dialogue with the Knowbotic South

<http://www.uni-koeln.de/kr+cf>
Dialogue with the Knowbotic South est une simulation du paysage antarctique générée à l'aide de données informatiques authentiques, obtenues sur le terrain, puis traitées par des « knowbots » (knowledge robots), agents intelligents actifs sur le réseau.

loves Romy and Emily who love



Simon Lamunière,
The Big Family,
site sgg.

V2,
page d'accueil.

Interactive Model Railroad

Heiner Wolf.
<http://rr-vs.informatik.uni-ulm.de/RR/gui2/>
Ce site de l'Université d'Ulm offre la possibilité de télécommander un train en modèle réduit et d'observer son parcours.

KIP - The Knowbotic Interface Project

<http://www.inm.de/kip/kip.html>
Institut für neue Medien, Francfort.
Dr. Gerd Döben-Henisch.
« Les événements qui nous intéressent sont ceux centrés autour de la capacité humaine à apprendre n'importe quelle langue naturelle et à utiliser le langage appris en fonction de la situation elle-même. »

Random Camera

Bill Swimyrd
<http://www.xmission.com/~bill/randcamera.html#1>
Ce site cherche à rassembler la totalité des applications de *view cams* (caméras en direct sur les réseaux) dans le monde.

Le laboratoire théorique : Tables rondes « Incidence des modèles technologiques sur l'art contemporain »**Mardi 12 novembre, 18h**

« Frontières de l'art et du social »

Paul Ardenne, Marion Laval-Jeantet & Benoît Mangin (*Art orienté objet*), Pierre Lévy, Jean-Claude Moineau.**Mardi 19 novembre, 18h**

« La question de l'exposition »

Jean-Louis Boissier, Jérôme Glicenstein, Sabine Jamme & Emmanuel Lagarrigue (*L'Index*), Simon Lamunière, Georges Rey.**Mardi 26 novembre, 18h**

« L'hypermédia, œuvre et/ou document ? »

Françoise Agez, Jean-Pierre Balpe, Jean-Marie Dallet, Anne-Marie Duguet, Isabelle Dupuy.

Mardi 3 décembre, 18h

« Le virtuel esthétique »

Christian Bernard, Christine Buci-Glucksmann, Jeffrey Shaw.

L'auditorium : Conférences « La parole aux artistes d'Internet »**Jeu**di 7 novembre, 18h

« Internet, pouvoir, savoir »

Ingo Günther (États-Unis), *Refugees' Republic*, Antoni Muntadas (États-Unis, France), *The File Room, On Translation: The Transmission et La Sala de Control*.**Jeu**di 14 novembre, 18h

« Internet, communication et commutation »

Jordan Crandall (États-Unis), *X-Art Foundation/Blast*, Geert Lovink (Pays-Bas), *De digitale Stad*.**Jeu**di 21 novembre, 18h

« Internet, art »

Julia Scher (États-Unis), *Konsent Klinik*, Benjamin Weil (France, États-Unis), *äda'web*.**Jeu**di 28 novembre, 18h

« Revues, œuvres »

Anne-Marie Morice (France), *Synesthésie*, Paul Devautour (France, États-Unis), *Cercle Ramo Nash*.**L'atelier** : Initiation technique aux réseaux

Du vendredi après-midi au dimanche matin, animé par Fabrice Dewitte, Marco Melaragni, Patrice Truong.

15, 16 et 17 novembre

Session 1 : débutants

« Introduction à la création de sites Internet ».

22, 23 et 24 novembre

Session 2 : participants connaissant html

« Son, images et graphisme ».

29, 30 novembre et 1^{er} décembre

Session 3 : niveau avancé

« Introduction à Javascript ».

Remerciements

Emma Abadi,
Anouk Althausen,
Caroline Arena,
Jacques Aujean,
Lewis Baltz,
Clémence Berg,
Kheir Betachen,
Martine Bour,
Michel Bret,
Edmond Couchot,

Jean-Pierre Dalbéra,
Kuki de Salvets,
Graham Ellard,
Jacques Fay,
Marc Girard,
Salah Ibn el Farouk,
André Iten,
Patrick Kermarrec,
Simon Lamunière,
Aline Levine,

Franck Lugué,
Sophie Maisel,
Martine Moinot,
Moncef Nouicer,
Jacques Perier,
Marine Perraud,
Anne Perrot,
Daniel Perucchi,
Paul Quillot,
Gilles-Marc Ribes Ros,

Pierre Saulay,
Alain Snyers,
Astrid Sommer,
Manuel Souillac,
Geert J. Strengholt,
Roland Studzmann,
Bernard Szymanek,
Christine van Assche,
Walter van
Beirendonck,

Thomas van
Cauwelaert,
Willem Velthoven,
Patrick Talbot,
Renaud Tavel,
Isabelle Tostin,
Gaëlle Trignet,
Ariadne Urlus,
Laurent Zerbib.

La direction
de la communication
de Saint-Denis.
L'imprimerie municipale
de Saint-Denis.
Le service
de reprographie de
la ville de Saint-Denis.
La société Imaginet.

Couverture :
Jeffrey Shaw, *Place —*
a *User's Manual*, 1995.

Édition :
Direction des affaires
culturelles de
la ville de Saint-Denis
Hôtel de ville,
place du Caquet,
93200 Saint-Denis.

Dépôt légal
4^e trimestre 1996

Maquette
Intégral Ruedi Baur
et associés.

Flashage :
Fotimprim, Paris.

Impression :
Imprimerie
Gerfau, Paris.

Remerciements

Emma Abadi,
Anouk Althausen,
Caroline Arena,
Jacques Aujean,
Lewis Baltz,
Clémence Berg,
Kheir Betachen,
Martine Bour,
Michel Bret,
Edmond Couchot,

Jean-Pierre Dalbéra,
Kuki de Salverts,
Graham Ellard,
Jacques Fay,
Marc Girard,
Salah Ibn el Farouk,
André Iten,
Patrick Kermarrec,
Simon Lamunière,
Aline Levine,

Franck Lugué,
Sophie Maisel,
Martine Moinot,
Moncef Nouicer,
Jacques Perier,
Marine Perraud,
Anne Perrot,
Daniel Perucchi,
Paul Quillot,
Gilles-Marc Ribes Ros,

Pierre Saulay,
Alain Snyers,
Astrid Sommer,
Manuel Souillac,
Geert J. Strengholt,
Roland Studzmann,
Bernard Szymanek,
Christine van Assche,
Walter van
Beirendonck,

Thomas van
Cauwelaert,
Willem Velthoven,
Patrick Talbot,
Renaud Tavel,
Isabelle Tostin,
Gaëlle Trignet,
Ariadne Urlus,
Laurent Zerbib.

La direction
de la communication
de Saint-Denis.
L'imprimerie municipale
de Saint-Denis.
Le service
de reprographie de
la ville de Saint-Denis.
La société Imaginet.

Saint
Denis



Seine Saint-Denis
Conseil Général



SIEMENS

SIEMENS
NIXDORF



SI
SPIE-CITRA IMMOBILI



PARIS 8
UNIVERSITÉ