





# AVM 3301

# INTERACTIVITE, UBIQUITE ET VIRTUALITE

## Présentation

Les objectifs de ce cours sont les suivants: s'initier aux notions conceptuelles et aux exigences inhérentes à l'utilisation des nouveaux médias (site Web, CD-ROM, environnement virtuel...); se sensibiliser au potentiel esthétique et poétique lié à l'interactivité programmée, à l'ubiquité des réseaux informatiques et à la virtualité du traitement numérique; réaliser un projet artistique; développer une réflexion critique; se familiariser avec les outils appropriés.

Perspective historique et théorique concernant le domaine; analyse des pratiques artistiques connexes. Caractéristiques formelles et conceptuelles reliées à l'interactivité, à l'hypertexte, à la diffusion en réseau, aux interfaces homme-machine, à la téléprésence, à l'immersion virtuelle. Mise en relation du processus de création avec les notions de participation, de cycle, de navigation, de synchronisation, de fragmentation, de dissémination, de composition séquentielle ou simultanée, de simulation et de simulation multisensorielle.

Exploration esthétique et poétique des aspects dialogique, automatique, aléatoire et combinatoire du traitement informatique. Étude des types d'intégration multimédia (synchrétique, allégorique, hiérarchique, rythmique, chronologique) et des types de relations (signalétique, symbolique, logique et analogique) entre les éléments visuels, sonores et textuels. Initiation aux principes fondamentaux de la programmation multimédia. Utilisation de matériel audiovisuel, de logiciels multimédias et de périphériques informatiques.

## Les étudiants

Adebibe, Ilham

Antaki, Vladimir

Brisson Darveau, Amélie

Chaput, Jacinthe

Cosnier, Rémi

Day, Emilie

Dionne-Cormier, Raphaëlle Sarah

Dubé Audy, Jaimie

Duguay, François Carl

Dupuis, Jonathan

Girard, Mathieu

Gosselin, Gilbert

Lacoursière, Alexandre

Lagrange-Paquet, Emmanuel

Lapierre, Sonia

Lavoie, Sandra

Lévesque-Gauvin, Aurélie

Manseau, David

Michaud, Marie-Elaine

Rondeau, Sophie

Roy, Geneviève

Sabourin, Louis-Joseph

Vanier, Isabelle

# .01/ Introduction

Questionnaire pour évaluer le niveau technique.

Explication du plan de cours et du cheminement proposé.

Ce qu'on peut attendre de ce cours et ce qu'on ne doit pas attendre:

L'art numérique au regard des problématiques de l'art contemporain. La continuité entre deux. En finir avec l'opposition entre les pratiques.

Catégorisation de l'art numérique pouvant servir à son propre travail.

Contextualiser son travail pour éviter de refaire ce qui a déjà été fait.

Mise en relation des concepts esthétiques et des pratiques technologiques. Comment les pratiques impliquentelles à l'époque numérique des concepts et réciproquement? Comprendre que des concepts semblant strictement informatiques ont des implications esthétiques.

Comprendre des concepts informatiques de programmation pour pouvoir élaborer de projets artistiques questionnant le médium. Arriver assez aisément à des résultats plastiques complexes.

Etre le plus autonome possible en terme de production.

Méthodologie de gestion de projet artistique allant de l'écriture d'un dossier à la production proprement dite en passant par la formation d'une équipe de travail.

Ce que nous partageons?

Un mot dont le sens est incertain, l'art. Un mot dont chacun a une idée, que la société elle-même s'approprie. On oppose souvent l'art au langage, mais il se pourrait bien que ce ne soit qu'un mot. Tourner autour de l'art par un opérateur, la technique, c'est se permettre d'approcher la question de l'art de façon pragmatique par les moyens de production et la matière. C'est aussi questionner le contexte (le monde) de la création artistique par ses enjeux sociaux: les technologies ne sont pas seulement des moyens instrumentaux pour réaliser des oeuvres, c'est aussi une partie du monde où nous vivons, où le public vit. La technique est un médium, un support, un outil, un référent, cette multiplicité de niveaux est sans doute exactement la même que celle qui est en jeu dans l'art depuis Marcel Duchamp.

La question de savoir ce qu'est la technique (à défaut de savoir ce qu'est l'art) est beaucoup plus complexe qu'il ne pourrait en sembler au premier abord, car l'omniprésence quotidienne de la technique en cache la compréhension. La relation complexe et historique entre l'art et la technique à partir de la notion de *teknhé*. Définition de la technique selon la quadruple causalité aristotélicienne (cause matérielle, cause formelle, cause finale, cause efficiente) et application de cette grille à la production artistique. La technique en art est-elle instrumentale comme c'est le cas dans son usage quotidien? L'histoire de l'art au XXème siècle comme histoire de la réappropriation des machines industrielle par les artistes: quelque chose préexiste à

la pratique artistique et c'est peut être la technique (la technique comme déjà là chez Heidegger et Stiegler).

Petit panorama de l'art du XXème dans sa relation à la technique comme représentation et comme médium (à voir).

Tentative pour définir l'art numérique et ses frontières. Définitions de l'art numérique. Difficultés de la définition liée à la multiplicité des origines historiques de l'art numérique et à son interdisciplinarité. Difficulté à définir aussi bien l'art que le numérique. Différence entre le numérique comme support et comme médium (langage): différence entre mettre en ligne une oeuvre (galerie virtuelle) et faire du netart par exemple. Qu'est-ce qui différencie ces deux pratiques? N'est-ce pas la relation à la communication (destinataire, destinataire, support)? Où est-ce dans la relation à la technique que cela se joue?

Proposition pour différencier technique et technologie: les technologies mettent en oeuvre d'une façon ou d'une autre du logos, du discours, du langage.

L'art est peut-être devenu une question annexe, une question qui a en tout cas perdu de son autonomie. Peut-on encore la poser en la séparant de tout le reste comme une sphère à part qui a ses propres référents et ses propres grilles de lecture? Ne sommes-nous pas hantés, quand nous allons voir une exposition par d'autres images et par d'autres usages. Les industries culturelles (télé, internet, presse) produisent beaucoup plus de sensations et d'intensités. L'art ne vient-il pas seulement réagir (et que signifie alors cette réaction) à une situation déjà donnée? Question du capitalisme de l'accès que nous verrons plus tard dans l'année. Les technologies ne modifient-elles pas en ce sens profondément l'ensemble du système esthétique? Ce qui reviendrait à dire que, faisant de l'art numérique ou pas, on ne saurait faire abstraction de ce monde technologique, si ce n'est qu'en le refoulant et en voulant activer une forme d'art fondée sur l'autonomie (la boîte blanche de la galerie par exemple).

Présentation du plan du cours, des méthodes d'évaluation, du travail demandé.

Ouverture des comptes sur le serveur MERLIN.

Présentation du thème du projet I: Le labyrinthe (technologie à utiliser: HTML)

A lire:

Yves Michaux, L'art à l'état gazeux, Essai sur le triomphe de l'esthétique, Hachette, 2003 (pp. 7-25) Lecture annexe: Jean-François Lyotard, Les Transformateurs Duchamp

A voir:

Un tour d'horizon de l'art et la technique au tournant du XXème siècle. L'apparition de la modernité comme introduction de la technique industriel en art. Tentative pour relire l'histoire de l'art moderne dans l'optique d'une relation à la technique. De Monet à Marcel Duchamp, en passant par le collage, le cubisme, le futurisme et le popart.

## Le déluge des esprits (en marge)

Qu'est-ce qui a tant intéressés les artistes dans la technique moderne? Le passage de la technique comme représentation à la technique comme médium?

la variabilité impressionniste (Monet, Degas, cf J. Crary, Suspension of attention).

le tournant de la représentation dans le readymade

la machine célibataire comme sans causalité (causa finalis et causa efficiens)

l'intégration des médias dans dada et cubisme.

L'aliénation de la technique (Chaplin) et le corps-machine.

la répétition et la différence dans le popart.

Le langage et la technique dans l'art conceptuel américain.

La question du protocole et de l'art programmé. Cage: l'instrument.

EAT: l'amplification.

Sol LeWitt: le fragment et la totalité.

Haake: la machine à différer, l'enregistrement de l'enregistrement.

Dan Flavin.

Dan Graham: le temps désajusté.

Nam June Paik: du flux.

Bill Viola: l'image de soi.

Jeffrey Shaw: la ville, le mot, l'espacement.

Douglas Gordon: la référence distendue.

John F. Simon: infinité et simplicité.

Chaque époque du siècle dernier s'est appropriée de façon singulière la question de la technique d'où l'absurdité de l'opposition chez certains de nos contemporains entre l'art et la technique. Projet:

Thème de la première phase du projet: le labyrinthe (technologie à utiliser: HTML)

8 septembre

9h30-12h30

Présentation de la chaîne Adobe: photoshop, dreamweaver, flash.

Survol de Dreamweaver, des balises et à la notion de site.

Structure d'un site // à la structure d'un ordinateur avec des dossiers et ses fichiers. Hyperlien, Xanadu.

Introduction générale aux langages de programmation.

Introduction au HTML, définition d'un langage de description et des balises.

14h00-17h00

Fondation Langlois (Centre de recherche et de documentation (CR+D) - 3530, boulevard Saint-Laurent, bureau 402 )

Je reviens sur la question des blogs car il y a là un phénomène étrange et unique dans l'histoire rendu sans doute possible par le libéralisme: jamais il n'y avait eu cette possibilité d'inscrire son individualité et de la diffuser aussi massivement. Cette possibilité est aussi celle d'un déluge: jamais il n'y a eu un déferlement d'autant d'inscriptions, un tel bruit de fond des esprits, une telle accumulation.

Je m'interroge vraiment pour savoir ce que va devenir l'Histoire, de quelle façon à l'avenir les historiens pourront trier les archives. Prendront-ils en compte ces vies individuelles et communes inscrites dans les blogs? En sortiront-ils simplement des statistiques (et l'extraction des données dans certaines oeuvres contemporaines préfigurerait-elles le travail de l'historien)? Ou laisseront-ils simplement ces blogs de côté en estimant qu'ils sont inexploitable? Quelles seront les nouvelles modalités de tri et d'oubli historique?

L'Histoire a été souvent celle d'un homme entouré par d'autres hommes. Il y a de belles pages de Michelet sur cette question de l'action historique. L'historiographie est souvent un symptôme de notre relation éphémère au monde. Il y a aussi une histoire de l'Histoire. Les blogs ne modifieront-ils pas la ligne de partage entre le connu et l'inconnu, entre le mémorisé et l'oubli, en rendant disponible ces mémoires sur des supports numériques, c'est-à-dire discontinus, à accès non-linéaire et immédiatement consultables de façon langagière?

Et que se passera-t-il pour ces blogs hébergés<sup>1</sup> par des sociétés privées? A qui appartiendront les données accumulées dans une vie une fois que le blogueur décèdera? A la famille du disparu? Ce sera pour beaucoup le signe le plus vivant, le plus intime de l'existence disparue. Imaginons ces adolescents sur skyblog, devenus adultes avec leurs petits secrets exposés aux regards des internautes. Effaceront-ils eux mêmes ces données une fois que le présent de leur inscription (ce qui rendait l'écriture de leur blog nécessaire à un moment donné, dans une situation donnée) sera passé?

Ce déluge est le bruissement d'un peuple à venir. Les blogs, volonté d'inscrire tout, ses pensées autant que des microévénements quotidiens, de relayer des informations, de relayer d'autres blogs, ce désir donc d'appartenir au flux en s'y inscrivant, en y ajoutant encore et encore d'autres informations pour apercevoir le point de saturation du système, n'est-ce pas un immense cimetière d'un peuple à venir qui va disparaître?

## .02/ Définitions

14 septembre

Les mots et concepts utilisés dans le champ des arts numériques nous semblent souvent aller de soi parce qu'ils sont d'usage courant dans la société. Or le sens commun masque souvent l'étymologie des mots, comme c'est par exemple le cas avec l'interactivité. Attention à l'usage généralisé de certains qui ne veulent plus rien dire: tenter une approche restrictive des mots.

Nous allons tenter de nous mettre d'accord sur certaines définitions pour pouvoir travailler et discuter. Ces définitions correspondent à des formes et à des thématiques permettant de classer les travaux. Cette classification est importante car elle permet non seulement la communication (production de dossier de commandites) mais aussi l'archivage des travaux.

Quelques définitions:

Média: Nom général d'un support ne correspond pas à un support matériel (télévision, journal, internet). Médium: Support matériel servant à recevoir, à conserver ou à transmettre un message ou une information

Données: Information représentée sous une forme conventionnelle, destinée à être traitée par un programme informatique.

Fichier: Unité d'information mémorisée sur un support physique comportant des données numériques interreliées.

Métadonnées: donnée renseignant d'autres données

Multimédia

Accès: Procédure de localisation et d'acquisition de données informatiques utilisant un système d'adressage ne nécessitant pas la lecture linéaire des informations précédentes sur le support d'enregistrement.

Hardware / software

Mémoire vive/morte

Interactivité:

Interaction

Génération

Hyperlien, hypertexte, hypermédia Ubiquité

Virtualité (modèle: forme vs matière) caractère de ce qui est en attente de réalisation et à quoi l'on accorde une forme de réalité selon laquelle cette réalisation est contingente.

Interface d'entrée, de sortie, logicielle et matérielle Variables

Algorithmes: Description, étape par étape, d'une opération que l'on veut faire exécuter par un programme informatique.

Programme

Pixels

Arborescence: Système de classification informatique se déployant sous une forme ramifiée.

Continuité et discrétion

Réseau

Aléatoire

Base de données: Ensemble organisé d'informations accessibles par un programme informatique.

Cybernétique: Science qui étudie les systèmes de contrôle et de communication tant chez les êtres vivants que chez les machines.

Le terme vient du grec kubernetes (timonier) et fut introduit en 1948 par le mathématicien Norbert Wiener afin de rendre compte des principes de guidage automatique. La rétroaction en est le principe fondamental. Cette discipline a contribué à faire progresser autant l'étude du cerveau humain que le fonctionnement des ordinateurs et des servomécanismes. Actuellement, on peut regrouper autour de la cybernétique plusieurs champs de recherche portant sur l'intelligence artificielle, les sciences cognitives, la robotique industrielle et les communications interactives. La cybernétique a aussi fortement inspiré les auteurs de science-fiction, qui en ont tiré les thèmes du cyborg et du cyberespace.

Epoché: Notion phénoménologique (du grec epokhê, point d'arrêt) que l'on doit à Husserl, appelée aussi « réduction phénoménologique », sur laquelle se fonde P. Schaeffer pour élaborer sa théorie de l'écoute réduite et qui consiste en une « mise hors jeu, hors circuit, entre parenthèses » (Lyotard) de l'existence du monde extérieur pour prendre conscience de l'activité de perception.

Impossibilité de classer les travaux selon une seule catégorie car ils sont composites, ce sont en ce sens des machines. Il faut donc croiser plusieurs classifications pour les décrire.

La fabrication, description « objective »: Document/file, Application/program software, Operating System (OS), Hardware.

Une catégorisation esthétique classique: fiction, abstraction, documentaire, design, etc. Définition du type de représentation.

Le support, c'est-à-dire le médium/média qui définit un certain accès aux données: videoart, netart, computerart, audioart, massmediaart, etc. Intéressant mais limité.

Le type de programme/langage qui définit une certaine relation causale et un certain rapport au monde extérieur et au traitement des données: interactif, génératif, comportemental, aléatoire, base de données, etc.

Le type de monstration qui définit la destination: performance, publique, cryptographique, etc.

exemple dans rhizome.org:

3D | access | animation | archive | art world | artificial life | audio | bio | body | broadcast | browser | CD-ROM | censorship | cinema | colonialism | commercialization | community | conference |

corporate | death | design | desire | digital | disappearance |  
education | email | exhibition | film | fund | futurism | game |  
gender | globalization | hacker | identity | immersion | interact |  
interface | Internet | internet | labor | language | live | machine |  
marginality | media activism | meme | memory | nature | net.art  
| network | nostalgia | performance | posthuman | postmodern  
| privacy | public space | publish | queer | radio | resistance |  
responsibility | robot | rumor | security | social space | space |  
surveillance | tactical media | technophobia | television | Third  
World | third world | underground | utopia | video | virtual  
reality | virus | VRML | War | war

Analyse du musée comme lieu sacré (la boîte blanche) qui est mis à mal par les nouvelles relations entre l'espace privé et l'espace public: l'exemple d'Internet et des technologies portables. Comment ces technologies brouillent les autorités de validation et continuent le chemin ouvert par les pratiques artistiques lors du siècle dernier.

Jeremy Rifkin, L'âge de l'accès, La Découverte, 2005, pp. 217-235

Edmond Couchot et Norbert Hillaire, L'art numérique, Flammarion, 2003, pp.22-28

Lectures annexes:

Annick Bureau (olats.org/livresetudes/etudes/  
typInterfacesArt.php) Dictionnaire des arts médiatiques (www.  
comm.uqam.ca/~GRAM) www.olats.org/pionniers/pp/eat/  
eat.php

A voir:

Panorama d'oeuvres numériques de 1960 à nos jours.

15 septembre

Les logiciels disponibles pour la création multimédia. Selon quelle logique choisir les outils?

La convergence du online et du offline. La compatibilité. La réversibilité. Le concept de chaîne de production. Intentions de projet I. Ecriture d'une note d'intention.

Exercice: le visage des étudiants (frame + site)

Insertion de médias dans des pages, la variabilité des dimensions (pixels, %,\*)

Ouverture en javascript des fenêtres.

Projet:

Intentions de projet I. Ecriture d'une note d'intention.



## .03 / Écritures

### (21-22 septembre)

21 septembre

Écritures

Comment écrire un projet en art numérique? L'art numérique est un art langagier. Nécessité d'écrire à l'avance ses projets pour réaliser des dossiers et travailler en équipe. Nécessité également au regard d'une évaluation de son propre travail et la mise en place de protocole de production. Explication des phases de production d'un projet multimédia: conception, recherche, scénarisation, version alpha et bêta, debug.

Méthode proposée: l'écriture orientée-objet.

Qu'est-ce que l'écriture? L'écriture est au coeur de l'enjeu culturel de la mémoire comme inscription sur un support matériel. Cette question met en jeu les concepts définis lors de la précédente séance. Il y a un conflit historique entre la fonction linéaire et non-linéaire dans l'écriture, par exemple entre le roman classique (théorie aristotélicienne du récit, voir la question de la progression dramatique selon la lecture proposée par Brenda Laurel Computer as theater) et l'encyclopédie, c'est ce conflit entre deux modes de lecture qu'à très bien repéré Lev Manovich et qu'a aussi problématisé à sa manière Borges en désirant écrire au sein même de ses fictions la possibilité de livres qui n'existent pas, qui ne peuvent structurellement, matériellement pas exister. Le support papier est séquentiel, son accès est sans méta-adressage (la table des matières est en fin de livre, dans le livre, elle ne donne pas un accès direct au livre). Le support informatique a d'autres qualités du fait de l'adressage des données. Cette différence a des influences sur les projets artistiques tout autant que sur leur description écrite.

De très nombreux auteurs modernes et contemporains tels que Marcel Proust, James Joyce, Raymond Roussel, Alain Robbe-Grillet (lire un extrait), Guyotat (lire un extrait), Blanchot et d'autres encore, ont tenté d'ouvrir la voie à d'autres modalités d'écritures, des modalités moins linéaires, ouvrant à la possibilité d'un temps et d'un espace discontinus. Ces recherches formelles semblent faire comme écho aux recherches actuelles sur ordinateurs, et en particulier les recherches combinatoires (lolipo, lecture d'un texte généré par Jean-Pierre Balpe pour le projet de biographies) qui ont directement inspirés la génération de texte. C'est dire là que s'il y a effectivement une rupture historique on ne saurait sous-estimer une certaine continuité entre ces temps de l'écriture, une reprise en charge de problématiques identiques en vue de leur radicalisation (racine)..

Exercice: décrire textuellement le site incident.net v.5.5 (10mn)

Comme nous le voyons, il est très difficile d'écrire un projet numérique sur papier, sa description semble être interminable, les fils d'une arborescence deviennent incompréhensibles une fois écrits, l'interactivité difficile également à décrire de façon juste. Ceci est dû au fait que l'interactivité mêle une dimension spatiale qui permet d'activer la dimension temporelle grâce à l'interactivité: comment dès lors ranger les événements dans une suite chronologique? Le problème est donc bel est bien l'hétérogénéité de la temporalité du texte et de l'espace du numérique. Un paradoxe: la manière la plus fréquente que nous avons de naviguer est l'hypertexte, qui consiste en un certain mode de lecture. Historique du Xanadu, Ted Nelson, la littérature cyberpunk, etc.

La description textuelle est parfois indispensable pour financer un projet, trouver des partenaires, communiquer avec une équipe ou encore simplement mettre à plat ses idées. On ne peut espérer une méthode simple de scénarisation numérique. Il faudra en passer par l'articulation entre plusieurs approches, choix des approches qui dépend bien sûr de

la nature du projet. Ces éléments sont des objets. La conception orientée objets permet d'accumuler des éléments divers de description.

Cette difficulté est d'autant plus grande que les données comme leurs traitements se font de façon langagière sur ordinateur. Le langage n'est pas après-coup, n'est pas une description faisant référence à quelque chose d'antérieur, mais est toujours déjà là, dès la numérisation ou dès la synthétisation des informations en données. Comment dès lors décrire en termes compréhensibles des fonctions algorithmiques, des variables, des comportements, de l'aléatoire pouvant être activés de multiple façon?

Nous proposons une méthode de production suivant plusieurs étapes. Les projets numériques exigent une gestion de projet rationnelle.

1. Conception: quelle est mon idée?
2. Recherche: qu'existe-t-il sur le même sujet? Dans le numérique ou hors de lui? Existe-t-il une tradition rattachée à mon projet?
3. Scénarisation: description détaillée du projet.
4. Production des médias: accumuler des médias, les ranger dans des dossiers et les numéroter afin de se retrouver dans des masses de données importantes. Possibilité de créer une base de données (expliquer le concept de base de données appliquer à l'art comme possibilité d'accumuler des données pour réaliser plusieurs projets).
5. Résolution des questions techniques (détailler les besoins techniques. Trouver ou écrire les scripts nécessaires, faire un dossier des scripts à utiliser dans son projet, cf flashkit, hotscripts, etc.)
6. Traitement des médias (application de scripts dans photoshop)



ou autres, compression, etc. Garder les images en double: les originaux et les fichiers traités)

7. Production technique (réaliser le projet avec les médias et les scripts de la façon la plus continue possible pour en assurer la logique fonctionnelle)

8. Version alpha (une version de test, avec quelques lacunes, des éléments techniques manquants, etc. mais qui permet de se faire une idée assez juste du projet).

9. Version Bêta (une version plus complète, sans gros problèmes techniques apparents).

10. Debug (faire tester l'application des d'autres personnes, observer les réactions, non seulement d'un point de vue technique pour régler les problèmes encore existants mais aussi en terme d'ergonomie, de compréhension des partis pris et du propos narratif).

Nous proposons une méthode d'écriture pouvant articuler plusieurs éléments.

1. Le synopsis écrit

2. Le scénario détaillé (fonction de numérotation dans Word, table des matières, index, etc.). Quelques conseils d'écriture: restez le plus descriptif possible, évitez l'emphase inutile, les formules toutes faites, soyez le plus précis possible. L'objectif d'un scénario est de donner à imaginer le plus nettement possible votre projet avant qu'il ait lieu pas de l'interpréter.

3. L'arborescence (navigation dans les données)

4. Les patates d'information (les groupes de données avec des relations flexibles) 5. L'arborescence définie par des relations de cause à effet

Pour réaliser un dossier il faut:

1. Un ensemble d'images en vrac sur le sujet concerné

2. Le synopsis en 20-30 lignes. Une introduction sur le contexte socio-politique de votre travail si cela est nécessaire (la question de la mémoire à l'ère numérique, la relation intimité/objet du quotidien, etc.) puis une brève intention de votre projet.

3. Le scénario semi-détaillé (3 pages max)

4. Des maquettes graphiques (même si ce sont des images de test ne devant plus être utilisées ensuite, il est très important de visualiser votre projet)

5. Une arborescence si nécessaire

6. Le planning prévisionnel

7. Le budget

8. La biographie du ou des auteurs ainsi que des membres de l'équipe

9. La liste détaillée des anciens travaux et des références (expos, conférences, etc.)

A lire:

Gilles Deleuze et Félix Guattari, Rhizome in Mille Plateaux, 1980, pp.9-20 Lectures annexes:

Borges, Fictions, Gallimard, 1974

Umberto Eco, L'oeuvre ouverte, Seuil, 1979

A voir:

Le dinosaure et le bébé, entretien entre Jean Luc Godard et Fritz Lang (1960) Bruno Dumont, L'humanité lecture du scénario (1999)

Davis Blair Wax, or the Discovery of Television Among the Bees (1991): site Internet. Agnes Hegedüs, Handsight (1992)

22 septembre

Remarque sur la remise des premières intentions de projet: décrire son projet et ne pas simplement décrire ce qu'on souhaiterait provoquer chez le spectateur. Cela constitue le plus souvent une extrapolation périlleuse: l'intention esthétique est rarement en accord avec la réalité phénoménale du projet. Restez descriptif.

Bcp de projets avec du texte: explication de quelques règles en typographie.

Open Office, Inspiration, phpCollab.

La notion de site dans Dreamweaver MX. Les CSS, les javascripts pour l'ouverture des fenêtres. La fonction refresh. La fonction random en javascript.

Documentation et recherche projet I. Contextualisation du projet. Qu'existe-t-il sur le même sujet?

# Les fictions du flux (en marge)

Utiliser les flux pour construire des histoires, moins en enregistrant sur sa mémoire locale des médias qu'en captant des flux, des relations et des orientations. Cette captation suppose de mettre en place un autre flux dont le premier acte est d'extraire puis de traduire et ensuite de retranscrire selon une matrice déterminée. C'est dans cette retranscription, qui ne respecte par l'original, que la co-écriture avec l'internaute s'effectue (Umberto Eco).

Ainsi le projet avec Jean Pierre Balpe. Quelques difficultés techniques à résoudre.

Tout se passe comme si le parallélisme entre la défaillance ou l'ouverture technologiques et l'indétermination humaine dont nous avons parlé ailleurs s'articulait dans certaines images. Celles-ci ne répondent pas à l'hylémorphisme matièreforme, elles sont non seulement prises sur le réseau mais la genèse même de leur transmission est sensible, on sait qu'elles viennent de tel endroit, selon tels mots-clés ou telles autres informations. En ce sens ces images nous arrivent, elles nous parviennent parce que les modalités de leur extraction sans être explicites sont sensibles. Le temps d'attente et de chargement est aussi une variable sur laquelle on peut jouer positivement comme advenue de l'image. Ainsi l'indétermination humaine est affectée (mais de quelle façon? Par quel médiateur?) par la défaillance en tant qu'elle est en réseau selon le mode de la transduction touchant de proche en proche.

C'est en ce sens que nous proposons le concept de tra(ns)duction comme alliant la traduction et la transduction. Cette dernière est la dynamique du réseau, la première la structure qui la permet puisqu'un ordinateur est une machine à traduire (en produisant par cette traduction quelque chose d'autre).

## .04 / Compression

(28-29 septembre)

28 septembre

Le numérique signifie un même langage binaire pour des médias différents. Ceux-ci deviennent indépendants d'un support spécifique pour être mémorisés sur un support commun, un disque dur par exemple. C'est l'homogénéité du support qui implique l'usage d'un même langage. La condition du multimédia avant d'être esthétique est matérielle et consiste en l'enregistrement sur un même support de langages traditionnellement singuliers.

Il y a plusieurs couches langagières: la couche binaire (0 et 1), la couche alphanumérique, la couche esthétique sensible. Le passage d'une couche à une autre est permis par la vitesse de traitement de l'ordinateur qui se comporte comme une incroyable machine de traduction. Cette traduction est formelle, elle ne s'attache pas à une traduction sémantique du langage naturel, elle traduit pour coder selon une codification arbitraire fondée sur la mathématique et la cryptographie. Il y a une déconnexion radicale entre ces modalités de traduction et la couche esthétique. Il est à remarquer qu'aujourd'hui plus personne n'est capable de décrypter la couche binaire, et même la couche alphanumérique est difficilement abordable. Qui peut voir l'image qui se trouve dans un fichier jpeg ouvert dans un éditeur de texte? C'est un peu le sens de la scène finale de Matrix I.

jodi.org comme tentative pour rendre sensible l'interconnexion entre couche langagière et couche sensible.

La compression est un ensemble de traduction, de codification et de transformation du code binaire afin de diminuer le nombre de données nécessaires à l'affichage de l'information esthétique: changer la quantité sans que le changement de qualité soit perceptible (Aristote). La possibilité de compresser avec un important ratio les informations signifie que la machine est d'une certaine manière beaucoup plus sensible que nous. Nous ne percevons pas tous les changements liés à la compression. C'est d'ailleurs en fonction de ce niveau esthétique que l'on peut beaucoup plus compresser l'image que le son sans apercevoir les pertes de données.

Il s'agit donc là du cœur du dispositif esthétique dans le numérique, l'endroit même où les couches langagières et esthétiques se rencontrent, se croisent, se disjoignent. Compresser c'est diminuer la couche langagière en affectant le moins possible la couche sensible. Le simulacre numérique opère sur ce territoire de la traduction.

La compression a été et reste pour une part, l'une des limitations les plus productives des arts numériques. En effet, si on regarde par exemple la série Artintact (ZKM), on voit combien les artistes ont su utiliser positivement cette question de la compression. D'ailleurs la qualité d'un artiste du numérique pourrait s'envisager comme sa capacité à pénétrer le tissu de traduction langagier et esthétique et à transformer les limites techniques en possibilité esthétique. Il faudrait de ce point de vue là questionner l'usage si fréquent de la boucle comme conversion d'une limite en possible à partir de la variabilité et de l'infrance.

Que fait la compression? Les algorithmes utilisés sont multiples, les techniques variées, mais en général la compression compresse des différences. Exemple de la compression vidéo: calcule les différences entre les images, de sorte que plus une image bouge plus elle est pixellisée. Ou encore: le jpeg, plus une image a de détails plus elle est pixellisée. Il faudra se souvenir que la compression diminue les différences, elle ne s'attaque pas aux unités discrètes (les pixels par exemple) mais aux différences, aux changements et recrée donc du continu.

Faire le test avec des vidéos et des images.

La temporalité du téléchargement. Passage des données entre un serveur et un client, un support de données et une interface de sortie.

La compression en tant que telle ne veut rien dire. Elle doit être systématiquement liée à la question de la destination. A partir du moment où on a compressé, on obtient un fichier d'un certain poids en Ko, ce poids doit être converti en débit: quel débit pour recevoir ce fichier. Le débit cela peut être Internet (56k pour du RTC, 1024Ko de l'ADSL, etc) mais aussi du DVD, du CD, etc. Bref, la nature matérielle de l'inscription des données informatiques sur des supports, fait qu'on y accède selon certaines vitesses que l'on définit comme débit et qu'il faut calculer. Cette question du destinataire et du débit est encore là une question profondément esthétique, elle permet de se poser de façon technique l'envoi et la réception du travail. La question du débit c'est la question du câble fort justement posée par Milton Manetas dans ses peintures.

Comment s'organise le workflow de compression?

1. Garantir la possibilité de toujours revenir en arrière (réversibilité de la chaîne) donc garder ses originaux. La compression est destructive.
2. Déterminer sa cible de médium et de vitesse (débit à la seconde requis).
3. Définir précisément sa méthode de compression et compresser en série quand c'est possible.

La compression est la rencontre violente, le télescopage entre

le temps et l'espace comme le montre ce projet [www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/](http://www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/)

D'une façon analogue les systèmes d'exploitation (quel beau nom d'ailleurs au regard par exemple des écrits de E.Junger et/ou de Marx. Nous passons notre journée dans un système d'exploitation) que nous utilisons sont rarement réfléchis. Ils constituent tellement notre environnement quotidien que nous les oublions dans le monde environnant. Pourtant il détermine de part en part l'esthétique quotidienne, les usages et jusqu'aux intentionnalités. Un logiciel par exemple n'est pas simplement un instrument de création, mais détermine un champ de possibles, donc ce qu'on peut créer et ce qu'on ne peut pas créer. Cette détermination du possible est liée au fait qu'à la différence des autres supports artistiques le numérique inclut des couches langagières et de traduction. Un système d'exploitation informatique (OS) n'est pas neutre et du fait de son organisation métaphorique il entraîne certains modes de production et de conception. Un OS suppose souvent une certaine conception du monde (une ontologie) parce qu'il propose toujours une simulation au croisement de comportements connus et de comportements imaginaires.

[www.leegte.org/](http://www.leegte.org/)

L'ordinateur comme objet pop. L'ordinateur comme monde. Risque d'autoréférentialité mais ce risque est celui là même encouru par le numérique. Il faut donc courir ce risque à tout prix.

[www.manetas.com/](http://www.manetas.com/) [www.kolkoz.org/](http://www.kolkoz.org/)

En plus de la compression et des OS, il y a les métadonnées. Ce sont elles qui constituent le sens, l'intentionnalité sémantique (exemple du travail avec JP Balpe et de la difficulté à utiliser les tags de flickr). Votre système de métadonnées sera votre accès à votre monde.

La compression comme accès au médium et sortie de la représentation. En poussant la compression, les données comme donnée brute sortent de la mimésis et de la représentation. A force de compresser, on finit par voir le médium dans sa brutalité, dans son inefficacité et son caractère arbitraire. C'est un étrange retour de la phusis au sein même de la techné.

Arborescences statique et dynamique, croisée et décroisée. Application à des fictions.

Retour aux notions de rhizome et de flux déjà envisagées la semaine dernière.

Introduction à l'esthétique de la navigation. Nous devons rendre à nouveau étranger des éléments qui appartiennent à notre environnement quotidien. Par exemple les clics, les rollovers, le scroll, etc. Tous ces éléments sont masqués par leur usage. Mais

que veulent-ils dire? Qu'est-ce que tout ce monde symbolique veut dire? Comment revenir à l'étranger du monde?

Le clic comme pointer, viser, déclencher.

Le rollover comme caresse. La popup comme advenue. Etc. Il faudrait, à la manière des tableaux des affects de Baruch Spinoza, établir un tableau des affects des opérations interactives.

A lire: Etienne Cliquet, L'esthétique par défaut, 2002 ([www.teleferique.org/stations/Cliquet/Default/](http://www.teleferique.org/stations/Cliquet/Default/))

A voir:

Jeff Wall, A Sudden Gust of Wind (1993)

Davis Blair Wax, or the Discovery of Television Among the Bees (1991): vidéo

Daniel Rozin, Shiny Balls Mirror (2003)

[jodi.org](http://jodi.org)

[runme.org/](http://runme.org/)

[gratin.org](http://gratin.org)

[www.annenbergh.edu/labyrinth/](http://www.annenbergh.edu/labyrinth/)

29 septembre

Explication de la chaîne de compression. Photoshop CS, Cleaner 6, Dreamweaver MX. Scénario projet I.

## Des extractions fugaces (en marge)

Dans le contexte contemporain des flux post-médias où c'est plus la structure de transmission et la qualification des médias que les données elles-mêmes qui importent, extraire des flux semble une pratique esthétique importante parce que se reposant sur la structure relationnelle et directionnelle du couple terminal-serveur qui constitue le réseau.

Les API tout aussi bien que les hacks deviennent un marché (les éditions O'Reilly par exemple) dont l'objectif est de signaler une ouverture à l'extérieur, une liberté de détourner, de s'approprier, d'utiliser. Cette utilisation détournante est une des modalités de l'instrumentalité, elle est une nouvelle forme de fonctionnalité. En modifiant les finalités de l'usage, on ne change pas pour autant le fait qu'il y a usage, et c'est bien dans cette logique que la relation aux technologies continue à s'effectuer.

Sa signification réside dans le flux dont on code, encode, décode un fragment en réalisant une extraction. Cette dernière suppose un parcours langagier: extraire du langage, segmenter et traiter celui-ci à travers une matrice qui va proposer une expression (esthétique) de ce langage qui ne ressemble pas au langage d'origine.

Il faudrait réfléchir à la fragilité de tels dispositifs qui sont entièrement dépendants du langage d'origine. Un peu comme des barrages s'écroulant au moindre changement de la rivière. On s'interrogera donc sur la relation de causalité entre le barrage et la rivière. Il suffit en effet que la source langagière d'origine change pour que tout le traitement langagier devienne inopérant en son ensemble. En utilisant, par exemple, Flickr dans un site on se rend dépendant du langage de Flickr qui pourra évoluer au cours du temps. Ceci implique donc une instabilité et une dépendance de ces hacks, ou la nécessité d'une mise à jour constante (ce qui semble bien difficile). A partir de cette situation, on doit reconnaître à ces travaux qui sont des extractions du flux un statut temporaire, fugitif, un peu comme la performance ou le land art, ces pratiques contemporaines qui sont des événements et qui donnent lieu à une documentation (photos, textes, enregistrements d'autres sortes) et à un statut indirect de l'expérience esthétique.

Liens:

[amaztype.tha.jp/](http://amaztype.tha.jp/)  
[artport.whitney.org/commissions/thedumpster/dumpster.shtml](http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/dumpster.shtml)  
[incident.net/works/frags/net.html](http://incident.net/works/frags/net.html)  
[incident.net/works/googlehouse/](http://incident.net/works/googlehouse/)  
[incident.net/works/revolution\\_new\\_york/](http://incident.net/works/revolution_new_york/)  
[incubator.quasimondo.com/flash/islands\\_of\\_consciousness.php](http://incubator.quasimondo.com/flash/islands_of_consciousness.php)

[mappr.com/](http://mappr.com/)  
[vgmap.eyebamresearch.org/projects/flickr\\_postcard\\_browser/app/](http://vgmap.eyebamresearch.org/projects/flickr_postcard_browser/app/)  
[www.airtightinteractive.com/projects/flickr\\_postcard\\_browser/app/](http://www.airtightinteractive.com/projects/flickr_postcard_browser/app/)  
[www.coverpop.com/index.php](http://www.coverpop.com/index.php)  
[www.coverpop.com/index.php](http://www.coverpop.com/index.php)  
[www.infosthetics.com/](http://www.infosthetics.com/)  
[www.marumushi.com/apps/flickrgraph/](http://www.marumushi.com/apps/flickrgraph/)  
[www.pacemacgill.com/](http://www.pacemacgill.com/)  
[www.searchscapes.net/](http://www.searchscapes.net/)

## .05 / La cryptologie et les variables

5 octobre

La cryptologie. La paradoxe de cette histoire est que ce qui sert habituellement à communiquer, le langage, peut aussi servir à cacher un message, c'est-à-dire à s'adresser à certains en excluant d'autres de la communication. Nous retrouverons ce paradoxe de l'inclusion et de l'exclusion dans l'art numérique de façon profonde. Ce paradoxe remet en cause le désir courant de l'intuitivité en art, c'est-à-dire l'argument selon lequel une oeuvre d'art doit pouvoir être perçue sans explication et que c'est dans cette absence même de langage que l'art trouve sa spécificité.

Il est à remarquer que la cryptologie est également au coeur d'une certaine histoire de l'art. Ainsi la compréhension des oeuvres classiques s'est souvent apparentée à décrypter un message caché. On peut citer l'analyse du tableau de De Vinci par Freud dans un « Souvenir d'enfance » comme l'exemple même d'une esthétique cryptographique puisque le message véritable était caché, selon Freud, à l'artiste lui-même.

L'approche cryptographique est peut être au fondement de la surdétermination du rôle de l'artiste dans nos sociétés. Si le message d'une oeuvre véritable est caché (intentionnellement ou inconsciemment) ceci veut dire qu'elle signale une vérité indicible. Nous comprenons par là même que la cryptologie qui semblait être au premier abord une question d'ordre purement instrumentale et technique rejoint en fait une pulsion profonde de l'être humain de penser que derrière le voile des apparences se cache une autre réalité, certes invisible mais qui structure notre existence. Cette pensée de la transcendance qui doute radicalement de la perception a trouvé une de ses expressions majeures, dont nous percevons encore aujourd'hui les conséquences, dans l'oeuvre du philosophe grecque Platon et dans sa théorie des Formes Idéales. La célèbre allégorie de la caverne dans « La République » pourrait être lu comme une tentative de décrypter le monde des apparences qui code le monde des Idées.

Savoir si on est cryptologue (celui qui code) ou cryptanalyste (celui qui décode), si on subit le code ou si on l'a construit, est une manière d'approcher les pratiques artistiques.

Suivons le fil conducteur de l'histoire de la cryptographie, nous y retrouverons les différents concepts que nous avons vu dans les séances précédentes, en particulier les notions de continuité et discrétion, traduction, transduction, langage, etc. Nous comprendrons en particulier que si l'humanité a utilisé la cryptologie c'était pour rendre indépendant message et médium afin de pouvoir transporter le support du message sans risque d'être compris et que l'informatique, bouleversant à son tour cette relation, constitue une révolution dans l'histoire

de la cryptologie.

Importance de la cryptographie (codage) et de la cryptanalyse (décodage)

### LA CRYPTOGRAPHIE PAR SUBSTITUTION MONOALPHABÉTIQUE

Le codage par substitution mono-alphabétique (on dit aussi les alphabets désordonnés) est le plus simple à imaginer. Dans le message clair (que nous convenons toujours écrit en majuscule), on remplace chaque lettre par une lettre différente.

LE CHIFFRE DE CÉSAR, fondé sur un simple décalage de lettres.

Le chiffre AtBash. Il consiste simplement à écrire l'alphabet en sens contraire

Possibilité de se mettre d'accord sur un mot quelconque qui constitue le début de l'alphabet.

Faiblesse: Nous avons vu que pour la cryptographie par substitution mono-alphabétique, il y a a priori  $26!$  clés possibles, ce qui en soi est déjà un chiffre énorme. En fait, ce nombre de clés est illusoire, car la cryptographie par substitution possède une grosse faiblesse structurelle : dans les langues, toutes les lettres n'ont pas la même fréquence d'apparition. Dans un texte français, il y a presque toujours beaucoup plus de E que de W. Or, le E est toujours remplacé par la même lettre et le W aussi. Donc, si dans votre texte, la lettre qui apparaît le plus fréquemment est un L, il y a de fortes chances que ce soit un E. En revanche, si il n'y a presque pas de D, on peut se dire que c'est probablement un W, ou un K, un X, etc...

### LA CRYPTOGRAPHIE PAR SUBSTITUTION POLYALPHABÉTIQUE

Même si l'on connaissait depuis fort longtemps les faiblesses de la cryptographie par substitution, il n'y eut pas entre César et le XVI<sup>e</sup> s. de véritable nouveau procédé cryptographique, à la fois sûr (pour les moyens de l'époque) et facile à utiliser. Blaise de Vigenère, né en 1523, fut l'initiateur d'une nouvelle façon de chiffrer les messages qui domina 3 siècles durant. Vigenère était quelqu'un de très hétéroclite, tantôt alchimiste, écrivain, historien, il était aussi diplomate au service des ducs de Nevers et des rois de France. C'est en 1586 qu'il publie son *Traité des chiffres ou Secrètes manières d'écrire*, qui explique son nouveau chiffre (le texte intégral est disponible sur le site de la Bibliothèque Nationale de France).

L'idée de Vigenère est d'utiliser un chiffre de César, mais où le décalage utilisé change de lettres en lettres. Pour cela, on utilise



une table composée de 26 alphabets, écrits dans l'ordre, mais décalés de ligne en ligne d'un caractère. On écrit encore en haut un alphabet complet, pour la clé, et à gauche, verticalement, un dernier alphabet, pour le texte à coder

Pour coder un message, on choisit une clé qui sera un mot de longueur arbitraire. On écrit ensuite cette clé sous le message à coder, en la répétant aussi souvent que nécessaire pour que sous chaque lettre du message à coder, on trouve une lettre de la clé. Pour coder, on regarde dans le tableau l'intersection de la ligne de la lettre à coder avec la colonne de la lettre de la clé.

On veut coder le texte "CRYPTOGRAPHIE DE VIGENERE" avec la clé "MATH WEB". On commence par écrire la clef sous le texte à coder :

CRYPTOGRAPHIEDEVIGENERE  
MATHWEBMATHWEBMATHWEBMA ex:  
[www.bibmath.net/crypto/poly/vigaction.php3](http://www.bibmath.net/crypto/poly/vigaction.php3)

Pour coder la lettre C, la clé est donnée par la lettre M. On regarde dans le tableau l'intersection de la ligne donnée par le C, et de la colonne donnée par le M.

On trouve O. Puis on continue. On trouve: ORRWPSHDAIOEI  
EQ VBNARFDE.

Cet algorithme de cryptographie comporte beaucoup de points forts. Il est très facile d'utilisation, et le décodage est tout aussi facile si on connaît la clé. Il suffit, sur la colonne de la lettre de la clé, de rechercher la lettre du message codé. A l'extrémité gauche de la ligne, on trouve la lettre du texte clair. Vous pouvez vous entraîner avec le message codé TYQFLJ, qu'on a codé avec la clé EKETHR.

En outre, l'exemple précédent fait bien apparaître la grande caractéristique du code de Vigenère : la lettre E a été codée en I, en A, en Q, et en E. Impossible par une analyse statistique simple de retrouver où sont les E. Dernière chose, on peut produire une infinité de clés, il est très facile de convenir avec quelqu'un d'une clé donnée.

Faiblesse:

Supposons par exemple que nous ayons le message codé :

CS AZZMEQM, CO XRWF, CS DZRM GFMJECV.  
X'IMOQJ JC LB NLFMK CC LBM WCCZBM  
KFIMSZJSZ CS URQUIOU. CS ZLPIE ECZ RMWWTV,  
SB KCCJ QMJ FCSOVJ GCI ZI ICCKS, MK QMLL YL'CV  
ECCJ OKTFWTVM JIZ CO XFWBIWVV, IV ACCI CC  
C'OCKFM, JINWWB U'OBKSVUFM

et que, par une méthode ou une autre, on ait trouvé que la longueur de la clé est 3. Alors, la 1<sup>ère</sup> lettre, la 4<sup>ème</sup>, la 7<sup>ème</sup>, etc... ont toutes été codées par le même procédé, un décalage de César. On sépare le texte codé en 3 parties : la première comporte les lettres 1,4,7,... la seconde les lettres 2,5,8,... la troisième les lettres 3,6,9,....

CZECRCZ... SZQOWSR...

AMMXFDM...

Pour chaque ligne, il suffit de faire une analyse statistique (lettres les plus fréquentes, etc...) d'autant plus facile qu'il s'agit d'un simple décalage de César. On trouve par exemple que pour la première ligne on a décalé avec la lettre R, pour la seconde avec O, pour la troisième avec I.

Le texte clair est :

LE SILENCE, LA PAIX, LE VIDE PRESQUE. J'AVAIS  
VU UN FURET OU UNE FOUINE TRAVERSER LE  
MACADAM. LE RUBAN QUI DEFILE, ET TOUS CES  
RUBANS SUR LA ROUTE, ET CEUX QU'ON NOUS  
ACCROCHE SUR LA POITRINE, UN JOUR OU  
L'AUTRE, SUFFIT D'ATTENDRE.

ENIGMA

Jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, la cryptographie a gardé une importance mineure, et les méthodes utilisées sont bien souvent rudimentaires. Avec la Première Guerre mondiale a lieu une révolution technologique. Les communications entre l'état-major et les troupes se font désormais essentiellement par radio, et sont donc facilement interceptables par l'ennemi. Il faut impérativement les chiffrer. Pour la première fois, la cryptographie aura une importance sur le conflit.

La Seconde Guerre mondiale est elle aussi le théâtre d'une révolution technologique : celle-ci concerne cette fois les méthodes cryptographiques elle-même. Pour la première fois, les armées disposent de moyens mécaniques qui permettent de concevoir des systèmes cryptographiques autrement plus compliqués que ceux que l'on pratique "à la main". Mais les analyses vont aussi s'automatiser, jusqu'à la naissance du premier ordinateur...

Le principe de fonctionnement de l'Enigma est à la fois simple et astucieux. A chaque fois que l'on presse une lettre, un circuit électrique est fermé, et s'éclaire une ampoule qui correspond à la lettre codée. En même temps, un ou plusieurs des rotors mobiles tourne, changeant la substitution qui sera opérée à la prochaine touche pressée. De plus, le chiffrement est réversible : si en tapant A vous codez D, si vous aviez tapé D, vous auriez codé A. Ainsi, si le commandement allemand et le sous-marin ont le même réglage de départ, il suffit à l'opérateur du sous-marin de taper directement le message codé pour obtenir le message clair.

[www.bibmath.net/crypto/debvingt/enigmasimul.php3](http://www.bibmath.net/crypto/debvingt/enigmasimul.php3)



## BLETCHLEY PARK

Les Anglais ont compris assez tard l'intérêt de la machine Enigma. En 1939, le service du chiffre décide de s'éloigner de Londres, et des futurs bombardements, pour s'installer, en toute discrétion, au manoir de Bletchley Park, dans la paisible campagne à 60km au nord-ouest de Londres. Devant l'urgence de la situation, les meilleurs mathématiciens, linguistes, et même joueurs d'échecs sont appelés à Bletchley Park, où plusieurs milliers de personnes se cotoieront.

Parmi eux, Alan Turing, un logicien et mathématicien, qui, quelques années plus tôt, a conçu une machine universelle qui formalise la notion d'algorithme et est le précurseur des ordinateurs modernes. Il conçoit les Bombes, des machines programmables qui permettent après une vingtaine d'heures de calcul, de décrypter les messages allemands. Le progrès est considérable. Du premier au second semestre 1941, le tonnage coulé chute de moitié (de 2,9 millions de tonnes à 1,4 millions).

En février 1942, une nouvelle version de la machine Enigma est mise en service, provoquant un nouveau trou noir dans le décryptage des messages. Grâce à des documents récupérés sur un sous-marin allemand, et à l'aide technique des

Etats-Unis, Bletchley Park retrouve mi 1943, toujours sous l'impulsion de Turing, la faculté de décrypter les messages allemands. En 1944, le premier ordinateur de l'histoire, le Colossus, leur garantira une puissance de calcul suffisante jusqu'à la fin de la guerre : la bataille de l'Atlantique est gagnée!

Faiblesse:

Une des failles de la machine Enigma est que jamais la lettre A ne sera codée par un A. Cela élimine un certain nombre de cas à inspecter. Une des autres faiblesse dépend plutôt du protocole utilisé par les allemands : certains opérateurs (par exemple, ceux qui informaient de la météo) prenaient peu de précautions et commençaient toujours leurs messages par les mêmes mots (typiquement "Mon général..."). Les anglais connaissaient ainsi pour une partie du message à la fois le texte clair et le texte codé, ce qui aide à retrouver la clé. Et comme c'est la même clé qui sert pour toutes les machines Enigma de l'armée allemande pour un jour donné, une erreur de protocole dans un message peut compromettre la sécurité de tous les autres!

## RSA

Le problème essentiel est alors la distribution des clés, ce secret que l'expéditeur et le destinataire doivent partager pour pouvoir respectivement chiffrer et déchiffrer. Les armées et les états ont recours aux valises diplomatiques pour ces échanges, mais ceci

n'est pas accessible aux civils.

Un ami doit vous faire parvenir un message très important par la poste, mais vous n'avez pas confiance en votre facteur que vous soupçonnez d'ouvrir vos lettres. Comment être sûr de recevoir ce message sans qu'il soit lu? Vous commencez par envoyer à votre ami un cadenas sans sa clé, mais en position ouverte. Celui-ci glisse alors le message dans une boîte qu'il ferme à l'aide du cadenas, puis il vous envoie cette boîte. Le facteur ne peut pas ouvrir cette boîte, puisque vous qui possédez la clé pouvez le faire.

La cryptographie à clé publique repose exactement sur ce principe. On dispose d'une fonction  $P$  sur les entiers, qui possède un inverse  $S$ . On suppose qu'on peut fabriquer un tel couple  $(P,S)$ , mais que connaissant uniquement  $P$ , il est impossible (ou au moins très difficile) de retrouver  $S$ .

\*  $P$  est la clé publique, que vous pouvez révéler à quiconque. Si Louis veut vous envoyer un message, il vous transmet  $P(\text{message})$ .

\*  $S$  est la clé secrète, elle reste en votre seule possession. Vous décidez le message en calculant  $S(P(\text{message})) = \text{message}$ .

\* La connaissance de  $P$  par un tiers ne compromet pas la sécurité de l'envoi des messages codés, puisqu'elle ne permet pas de retrouver  $S$ . Il est possible de donner librement  $P$ , qui mérite bien son nom de clé publique.

Bien sûr, il reste une difficulté : comment trouver de telles fonctions  $P$  et  $S$ . Diffie et Hellman n'ont pas eux-même proposé de fonctions satisfaisantes, mais dès 1977, D.Rivest, A.Shamir et L.Adleman trouvent une solution possible, la meilleure et la plus utilisée à ce jour, la cryptographie RSA. Le RSA repose sur la dichotomie suivante :

\* il est facile de fabriquer de grands nombres premiers  $p$  et  $q$  (pour fixer les idées, 100 chiffres).

\* étant donné un nombre entier  $n=pq$  produit de 2 grands nombres premiers, il est très difficile de retrouver les facteurs  $p$  et  $q$ .

La donnée de  $n$  est la clé publique : elle suffit pour chiffrer. Pour décrypter, il faut connaître  $p$  et  $q$ , qui constituent la clé privée.

Les algorithmes à clé publique (on parle aussi de chiffrement asymétrique) ont pourtant un grave défaut : ils sont lents, beaucoup plus lents que leurs homologues symétriques. Pour des applications où il faut échanger de nombreuses données, ils sont inutilisables en pratique. On a alors recours à des cryptosystèmes hybrides. On échange des clés pour un chiffrement symétrique grâce à la cryptographie à clé publique, ce qui permet de sécuriser la communication de la clé. On utilise ensuite un algorithme de chiffrement symétrique. Le célèbre PGP, notamment utilisé pour chiffrer le courrier électronique, fonctionne sur ce principe.

## LA SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

La cryptographie à clé publique permet de s'affranchir du problème de l'échange de la clé, facilitant le travail de l'expéditeur. Mais comment s'assurer de l'authenticité de l'envoi? Comment être sûr que personne n'usurpe l'identité d'Alice pour vous envoyer un message? Comment être sûr qu'Alice ne va pas nier vous avoir envoyé ce message?

Là encore, la cryptographie à clé publique peut résoudre ce problème. Alice veut donc envoyer un message crypté à Bob, mais Bob veut s'assurer que ce message provient bien d'Alice. Ils se sont mis d'accord sur un système de cryptographie à clé publique commun, Alice possédant le couple clé publique/clé privée (PA,SA), et Bob le couple (PB,SB). Alice veut envoyer M.

\* Phase d'envoi : Alice calcule  $SA(M)$ , à l'aide de sa clé secrète, puis  $PB(SA(M))$ , à l'aide de la clé publique de Bob.

\* Phase de réception : A l'aide de sa clé privée, Bob calcule  $SB(PB(SA(M))) = SA(M)$ . Seul lui peut effectuer ce calcul (=sécurité de l'envoi). Puis il calcule  $PA(SA(M)) = M$ . Il est alors sûr que c'est Alice qui lui a envoyé ce message, car elle-seule a pu calculer  $SA(M)$ .

Variables

L'élément commun de tout art numérique est la variable. La formule  $1 + n$  entraîne un bouleversement de la production artistique et ouvre la possibilité d'un art variable qui redéfinit les places de l'oeuvre, de l'auteur et du public.

Il y a le geste inaugural de Monet avec la cathédrale de Rouen (1893). Ce que nous percevons n'est plus garanti par dieu. La totalité du réel n'est plus sous l'assurance d'une cause ultime. Nous sommes à l'extérieur de la cathédrale, nous ne voyons plus que la lumière se réfléchissant dessus, un peu comme si nous étions sortis de la caverne et que nos yeux commençaient tout juste à s'habituer à ce surplus de lumière. Monet fait varier la cathédrale, il devient incertain, les choses se défont. La variabilité esthétique est aussi une hésitation profonde du peintre, un doute qui ne recèle d'aucun au-delà. Il ne reste plus que l'épuisement du travail. Cet épuisement prendra la figure de la révolte dans la première partie du XXème siècle.

A partir de ce geste, beaucoup d'artistes au travers le XXème vont paradoxalement considérer la répétition comme une condition de la différenciation, c'est-à-dire du mouvement même de la différence jamais atteinte et stable. La variabilité commence par une répétition, car cette dernière rend possible l'occurrence. C'est dire là que par rapport à un monde de plus en plus industrialisé et standardisé, la norme est comprise sous un autre registre. La norme n'est pas normalisante, elle est une condition de la perception (critique de Bourriaud).

Ainsi des cubistes et des papiers collés, ainsi du popart qui radicalise l'intervention des médias en art en répétant leurs images pour montrer que c'est notre monde à présent, ainsi

aussi de Bruce Nauman et de ses polarités Live and Die simplement associées à d'autres mots. Cette variabilité en art va profondément modifier la place du public, car avec elle il va s'agir de produire des lacunes, d'ouvrir l'oeuvre (Umberto Eco), de laisser une place aux spectateurs. Par exemple une installation est un espace qui est pensé pour laisser cette place vacante, cette place habitable ou inhabitable. Sam Taylor Wood avec le dispositif Third Place (1999) produit une disjonction entre la position des caméras au moment du tournage et la position des vidéoprojecteurs, recomposant un espace que le public sera à même d'investir, parce qu'il est en creux.

La semaine prochaine nous verrons une autre approche de cette disjonction entre l'écran et l'image chez Michael Naimark. La variabilité va trouver dans les nouveaux supports d'inscription du numérique, des possibilités encore plus radicales. On ne passera plus par la simple répétition des formes, on pourra produire un programme, c'est-à-dire du langage, définissant un spectre de possibilités. Le nombre de possibilités réalisé sera trop grand pour que l'artiste puisse anticiper exactement les figures. Sa place démiurgique est elle aussi modifiée. Il produit de la vacance, un espace vaquant, fragile et instable ou chacun pourra prendre place.

A lire:

Simon Singh, Histoire des codes secrets, Lattès, 1999, pp.11-15, pp. 71-78

A voir:

Claude Monet, Cathédrale à Rouen

Bill Viola, Stations (1994)

Tamas Waliczky, The Garden (1991)

Douglas Gordon, Hysterical (1995)

John Simon, Every Icon (1997)

Thierry Kuntzel, La Vague (2003)

Charles Sandison, Rage Love Hope Despair (2004)

6 octobre

1.La fonction refresh.

2.L'ouverture des popup au clic et au chargement de la page grâce au javascript.

3.Centrer un élément dans une page HTML grâce à des variables et à un calque.

4.Introduction à Flash: animation linéaire et programmation.

5.L'emboîtement des movie clip dans flash

6.Le chargement dynamique des medias dans flash 7.L'aléatoire dans les chargements de médias.

Liens:

// artistes

aethetics + computation group. [acg.media.mit.edu/](http://acg.media.mit.edu/) Antoine Schmitt. [www.gratin.org/as/](http://www.gratin.org/as/)  
Ed Burton. [www.soda.co.uk](http://www.soda.co.uk)  
Daniel Rozin. [fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny/](http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny/) Golan Levin. [www.flong.com](http://www.flong.com)  
JODI. [www.jodi.org/](http://www.jodi.org/), [www.jodi.org/](http://www.jodi.org/)  
John Maeda. [www.maedastudio.com](http://www.maedastudio.com)  
John F. Simon. [www.numeral.com/](http://www.numeral.com/)  
Mongrel. [www.mongrelx.org/](http://www.mongrelx.org/)  
Potatoland. [www.potatoland.org](http://www.potatoland.org)  
Radical Software Group. [rhizome.org/rsg/](http://rhizome.org/rsg/)  
Servovalve. [www.servovalve.org/](http://www.servovalve.org/)  
Teleferique. [www.teleferique.org/](http://www.teleferique.org/)  
Turux. [www.turux.org/](http://www.turux.org/), [www.dextro.org/](http://www.dextro.org/), [www.re-move.org](http://www.re-move.org)  
Yugop. [www.yugop.com/](http://www.yugop.com/)  
// textes  
Alex Galloway, Protocol. [mitpress.mit.edu/protocol](http://mitpress.mit.edu/protocol) Florian Cramer. [userpage.fu-berlin.de/~cants...](http://userpage.fu-berlin.de/~cants...)  
Readme 2.3 Reader. [www.m-cult.org/read\\_me/reader.php](http://www.m-cult.org/read_me/reader.php)  
// expositions  
Art Electronica 2003 : CODE. [www.aec.at/](http://www.aec.at/) CODEDOC. [www.whitney.org/artport/comm...](http://www.whitney.org/artport/comm...) CODEDOC II. [www.aec.at/CODEDOCII](http://www.aec.at/CODEDOCII) I Love You. [www.digitalcraft.org/index.p...](http://www.digitalcraft.org/index.p...)  
Jouable. [www.jouable.net/](http://www.jouable.net/)  
Processing. [processing.org/exhibition/in...](http://processing.org/exhibition/in...) Readme. [readme.runme.org/](http://readme.runme.org/)  
Transmediale. [www.transmediale.de/](http://www.transmediale.de/)  
// sites  
Arpla. [www.arpla.univ-paris8.fr/](http://www.arpla.univ-paris8.fr/)  
Groupe de Recherches en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques. [www.gratin.org/](http://www.gratin.org/) Rhizome. [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org)  
Runme. [www.runme.org/](http://www.runme.org/)

## .06 / Interactivité, générativité, passivité et passibilité

12 octobre

Lors de la précédente séance nous avons vu le fonctionnement des variables en utilisant des fonctions aléatoires ainsi que les raisons historiques de ces formes issues de la cryptologie. Les variables peuvent être définies comme le langage sous-jacent du numérique, mais ce langage s'exprime sous plusieurs formes. La multiplicité de ces formes, difficiles à cerner au premier regard, peut être analysée et catégorisée du point de vue des relations causales. Quelles sont les relations de cause à effet qui donnent une forme sensible aux variables? Qui produit quoi?

La variable peut s'exprimer sous différentes formes dont nous analyserons les relations de cause à effet.

1. Interaction
2. Interactivité
3. Génération

Le système causal peut être ouvert ou fermé, cad être en relation interne ou en relation externe, suspendre ou continuer la relation. Le dispositif est métastable (il se modifie au cours du temps) et en état d'auto-corrélation ou d'extracorrélation (sa mesure provient d'une variable interne ou externe). Cette approche doit être liée à la pensée de Gilbert Simondon.

Les variables numériques (n, le chiffre quelconque) prennent la forme de variations esthétiques et sensibles par des traductions en entrée (une souris par exemple) et en sortie (l'écran). L'entrée (input) et la sortie (output) se complètent de façon continue car la traduction se fait dans un double sens, de l'analogique au numérique et réciproquement. Cela ne va pas seulement vers l'être humain mais aussi vers la machine. Imaginez un livre sans langue originale, qui s'écrirait en deux langues, une langue avançant quand l'autre s'écrirait, celle-ci avançant quand "sa" traduction s'écrirait, chacun inversant ses rôles ou plus exactement encore une dynamique de traduction mettant en cause la notion même de texte original et de texte traduit. Ou est donc la langue? N'est-elle pas alors dans cette traduction performative? C'est pourquoi à partir de l'anticipation du calcul, les variables et les variations peuvent produire du nouveau au sens d'un événement esthétique, d'une occurrence. Le feedback est cette boucle continue qui ne peut être fondée sur une traduction sémiotique et ou mimétique mais formelle, axiomatique et mathématique. Comment ces traductions bifaces peuvent-elles donner lieu à de la représentation?

Le langage programmatique n'est pas le choix d'une causalité plutôt qu'une autre, mais le passage de l'une à l'autre, passage que nous nommerons tempo. Les images numériques sont

des images-relations, et le tempo est la possibilité même des relations, cad que le tempo est la relation entre les images-relations. Le tempo comme ordre non anticipé, comme ouverture de lacunes et donc possibilités d'interprétation sémiotique pour l'utilisateur.

Lecture détaillée du texte de Jean Louis Boissier que nous allons suivre pas à pas.

A lire:

Jean Louis Boissier, L'image relation in La relation comme forme, Mamco, 2004, pp. 273-306

A voir:

Jim Campbell, Memory/Recollection (1990)

Gary Hill, Tall Ships (1992)

David Rokeby, N-CHA(n)T (2001)

etc.

13 octobre

Revoir Dreamweaver MX (fonctions avancées en javascript).

1. Introduction aux logiciels orientés objets: max msp, isadora, eyeweb. Les objets sont en fait des variables et les liens sont des relations de causalité entre les variables. Afin de s'adapter le plus vite possible aux nouveaux outils, il importe d'en comprendre la logique programmatique et ne pas s'attacher à leurs formes (fétichisme des défenseurs de tel outil versus un autre outil).

2. Révision des fonctions aléatoires dans flash.

3. Introduction aux conditions (if else, etc) dans flash appliquées à une variabilité quelconque.

4. Introduction aux fonctions de découpage des données alphanumériques (split) et de concétation dans flash.

5. Création d'un premier générateur de textes, plus exactement de titres d'oeuvres contemporaines par association entre deu listes. Une liste de verbe à l'infinitif et une liste de prénom. Cette association n'est pas sémiotique dans l'intentionnalité de l'artiste, mais du fait de l'attente sémiotique ouverte par l'usage même du texte (dont on attend le sens), le lecteur produit du sens à partir de la polarité entre les deux listes.

Version alpha du projet I: médias et manière de les ranger.

Rendez-vous individuel afin de définir le rendu artistique pour le 2 novembre.

# Internet et le monde de l'art (en marge)

que sa vie même. Soyons à côté de cette longue veillée funèbre, observons la sans y participer directement.

Beaucoup s'interrogent sur la difficulté du netart à pénétrer le marché de l'art si ce n'est à adopter le langage et les tics de ce marché, à en mimer le langage et les habitudes comme le font certains avec une application toute scolaire à la fondation Cartier et ailleurs.

Dans Le Monde, à propos de la 5ème Nuit Blanche, Eric Troncy : "La meute n'est pas une condition propice à la réception de l'oeuvre d'art."

Il y a bien sûr de multiples causes à la difficulté de la création sur Internet à se faire accepter de l'art contemporain. On pourrait d'ailleurs s'interroger sur ce désir infantile d'être reconnu par une figure paternelle. Mais l'une des raisons majeures est sans doute qu'Internet s'adresse à cette meute méprisée par l'art classique (le fait de valoriser cette meute n'est qu'un autre lieu commun). Penser le passage entre la meute et les multiplicités (à la suite de Saussure). En remettant radicalement en cause, je le répète même si c'est devenu avec le temps un lieu commun, la façon dont les supports de mémoire (par exemple une peinture) sont validés pour archivage, le réseau électronique remet en cause structurellement (et non pas intentionnellement par la volonté des artistes) la légitimité du microcosme contemporain. Auparavant les médias étaient unidirectionnels et définissaient des hiérarchies par exemple entre les critiques (qui savent) et le public (qui est ignorant). La machine qui me sert à recevoir quelque chose sur Internet est aussi une machine de production, un peu comme si le fait de lire un livre me dotait à la maison d'une imprimerie.

Discussion un jour avec un représentant mondialement connu du marché de l'art: j'explique mon doute quant à l'obsolescence des lieux classiques de l'art, ma question, je n'affirme rien, je m'interroge tout au plus. Suite à quoi il me dit d'un ton franchement désagréable "puisque nous ne sommes pas du même monde". Je suis devenu un ennemi. Les structures de l'art contemporain sont sans doute obsolètes, mais leur persistance est remarquable, leurs pouvoirs d'auto-conversation et de réification le sont tout autant. Une fois qu'une structure émerge à partir d'une situation historique donnée, cadre qui justifie son existence dans une relation à un autre (l'émergence d'une liberté capitaliste au cours du 17ème siècle en Angleterre), le cadre peut disparaître, évoluer et muter, la structure qui en est redevable va se conserver sans cette référence externe, va produire son propre monde, ce qu'on peut nommer un microcosme. A voir le terrible désir de reconnaissance de beaucoup d'artistes, la soumission à une autorité (quant bien même ils ne donneraient rien en gage), il y a là de quoi appliquer à ce microcosme ce que Nietzsche disait de la mort de dieu: l'ombre de sa mort durera plus longtemps



## .07 / Raconter et naviguer

Pour le 2 novembre

1. Exposé (5-10mn) de votre projet. Faire référence aux lectures.
2. Document au format word Avec votre nom-prénom comme titre de document

Titre du projet

Nom, prénom

mots-clés (3-8)

mosaïque d'images

scénario détaillé (3-5 pages) maquette graphique (2-5 pages)

arborescence (1 page)

biographie (1 page)

3. Production (entente de la semaine dernière)

gravée sur un CD-R MAC/PC.

Le titre de votre CD doit être nom-prénom

19 octobre

Si le XXème siècle a été le siècle de l'invention des industries culturelles et si le cinéma a été la forme privilégiée de cette culture, le début de notre siècle est celui d'autres cultures, d'autres supports et diffusions modifiant en profondeur la façon de produire et de recevoir les images. Les réseaux tout autant que le jeu vidéo représentent un poids économique aujourd'hui bien supérieur à l'industrie cinématographique même si cette dernière continue à marquer nos imaginaires. Ces deux industries sont structurées de façon analogue (division du travail, trésorerie, marketing, etc.). Quelles sont les lignes de continuité et de fracture entre ces deux cultures?

La possibilité de naviguer dans des structures hypermédias permet-elle de nouvelles forme de fictions? Traditionnellement opposées, la fiction et l'encyclopédie se rejoignent-elles dans les nouveaux médias? Le concept d'image-instrument comme catégorie intensifiée par les nouveaux médias.

Les traditions de l'espace navigable et du temps raconté. Il y a bien deux traditions dont la séparation n'est pas aussi nette que les concepts énoncés pourraient le faire croire. Une tradition lointaine souvent mémotechnique, d'inscrire d'un récit à même l'espace (jardin de mémoire romain par exemple, le désert hébreu, etc.). Une tradition de récit énoncé dans un temps qui entrelace le temps de la fiction et le temps de l'existence de celui qui écoute (tragédie grecque).

### L'ESTHÉTIQUE DE LA NAVIGATION

Doom: l'esthétique des murs pleins et de la saturation. Relation à l'époque baroque et à la question du pli. Myst: l'esthétique du monde déserté.

Des tensions psychologiques entre les personnages aux mouvements dans l'espace. La narratologie aristotélicienne est-elle encore adaptée (voir la tentative théorique de Brenda Laurel dans l'ouvrage "Computer as theater" pour appliquer le schéma classique à un moteur informatique)? Sa crise n'est-elle pas liée d'une part à la remise en cause du primat de la temporalité sur la spatialité et d'autre part à la remise en cause de la notion même de mimesis (représentation) qui rendait possible la catharsis? Cette remise en cause n'est pas nouvelle, les avant-gardes n'ont cessé d'expérimenter de nouvelles voies, mais ce qui est nouveau est la matérialité de cette déconstruction. Il ne s'agit plus simplement d'une déconstruction intentionnelle où on tord le cou du langage, mais du langage (numérique) lui-même qui appelle cette remise en cause.

Une narration sans description est-elle possible? Définition de la narration comme autorité énonciatrice. La narration c'est un narrateur qui est médiateur entre le référent et le lecteur. Il instancie la position même du lecteur en lui assignant une place donnée. Qui parle?

### L'ACTION ET L'EXPLORATION COMME NARRATION

Qu'est-ce qu'un espace navigable?

L'orientation comme fil conducteur entre mémoire du passé et projection future, la découverte comme non-anticipation,

les indices comme sémiologie spatiale, passage entre le langage et l'espace. Ces 3 éléments structurent la compréhension de l'espace.

"Explorer" et "Navigator": la question de l'intentionnalité et de l'espace. Comment séparer les objets de l'espace? Ce dernier est-il un contenant vide rempli par les objets? Question de la vacuité de l'espace.

Les simulateurs de mouvement: de la fête foraine à la réalité virtuelle.

Illustration 17: Art+Com, Terravision (1995)

Présentation des travaux d'Art+com: l'espace devient média parce qu'il est mathématiquement descriptible et que cette mathématisation permet sa visualisation. Beaucoup de travaux vont tenter, comme nous l'avons vu la semaine dernière avec l'usage du GPS, de respatialiser l'image là même où le siècle dernier l'avait un peu oublié. Et ce désir d'espace est le désir même d'une certaine matérialité qui permet de trouver une articulation entre le numérique et l'espace déjà existant. Pour

le dire autrement le temps (cinématographique) permettait d'allier la temporalité du récit et la temporalité du regardeur en soumettant ce dernier au flux du premier. Avec le numérique il va s'agir de réintégrer l'image dans le déjà là du monde. Le projet d'Art+com a Berlin qui est une véritable traversée dans la mémoire de la ville allemande est emblématique de cette approche (cf le livre "Berlin Chantier").

Illustration 18: Art+Com, Invisible Shape of Things Past (1995)

## LA QUESTION DU MODÈLE SPATIAL

La question de la compréhension scientifique du monde pour la simulation. Malgré le caractère parfois ludique de ces images, il ne faut pas se tromper sur les structures fondamentales. Tout système de simulation suppose une compréhension scientifique du monde parce qu'il est fondé sur une modélisation qui est une forme d'idéalisation. Savoir quelle est la relation entre cette modélisation scientifique et la perception esthétique est une question difficile qui ne saurait trouver de réponse simple dans une nouvelle alliance entre science et art.

Illustration 19: Janet Cardiff Forty-Part Motet 2001 (British Edition)

Illustration 20: Janet Cardiff, «In Real Time», 1999

Ce phénomène de spatialisation n'est pas spécifique au numérique, même s'il en reste un des symptômes les plus frappants. On pourrait en effet lire les tentatives de l'art contemporain comme les essais même pour reconquérir la spatialité (c'est-à-dire la faculté même de se spatialiser plutôt que l'espace comme un donné préalable). Du land art, installation, performance, etc. Par exemple, le Crewmaster III qui est une réappropriation d'un espace donné de l'art (Guggenheim) par un espace de jeu mélangeant les codes du jeu vidéo et de rite initiatique (la franc-maçonnerie par exemple). Ou encore David Lynch où l'espace remplit un rôle fondamental, dans la première partie de Lost Highway c'est l'enregistrement vidéo de l'espace domiciliaire qui est un moteur non temporel de la fiction. Ou encore Tarkovski...

Quelques exemples: la fissure de l'espace avec Gordon Matta-Clark,

la transformation des machines d'enregistrement temporel (caméra) en machines de diffusion spatiale (magnétoscope) chez Janet Cardiff ou encore la transformation des machines de diffusion temporelle (enceinte sonore) en diffusion spatiale.

Illustration 22: "La Flagellation (1455) - Piero della Francesca - Galerie nationale d'Urbino

La question de l'espace dans l'histoire de l'art n'est pas nouvelle: haptique et optique, discret et continu (cf Damisch). Depuis l'invention de l'espace à la Renaissance. Cette manière de quadriller l'espace avec du carrelage pour produire du discret dans l'appréhension continue du tableau. Le passage entre ces espaces discrets (arrière plan, avant plan, personnages, etc.) et l'espace continu, va définir le temps même du regard sur le tableau. Le regardeur passe de l'un à l'autre et cette allée-venue va produire une certaine attention, tout autant qu'une suspension de cette attention.

Illustration 23: David Hockney, Mr and Mrs Ossie Clark and Percy, David Hockney, 1970-1, Acrylic on Canvas

On retrouve cette stratégie de découpe de l'espace dans ce tableau très italien d'Hockney, où chaque plan se subdivise en d'autres plans: la table, le livre, les fleurs par exemple. Les personnages qui nous regardent. La fenêtre albertinienne. Nous sommes dans un espace qui nous signale quelle doit être notre position. Puis dans un autre temps, un autre tableau d'Hockney, une piscine, où on retrouve le quadrillage de la Renaissance, mais ce dernier ne correspond plus à la perspective de la représentation, il est dans une frontalité. Ceci veut dire qu'Hockney déconnecte la discrétion de l'espace qui positionne le regardeur de la perspective qui représente, il déconstruit l'autorité du regard construite pendant la Renaissance.

Illustration 24: david-hockney-day-pool-with-3-blues

C'est à partir de ce moment où le discret n'est plus enfermé dans la représentation que nous allons pouvoir faire varier le regard de l'utilisateur sur la représentation, lui donner la main comme on dit. En regardant la séquence d'Elephant de Gus Van Sant on ne peut être que frappé par la reprise de la discrétion du carrelage, au sol, au plafond, dehors, et justement dans ce film ce déplacement spatial est lié au jeu vidéo.

Cette question intéresse directement les ordinateurs qui sont des machines à traduire le discret en continu et le continu en discret (passage de l'analogique au numérique). Remarquons d'ailleurs que ce n'est sans doute pas le fait du hasard si l'un des exercices visuels les plus courants dans les images de synthèse en 1980-1990 consistait à faire un carrelage avec une sphère réfléchissante, reprenant ainsi la forme spatiale de la Renaissance que nous analysons ici. Cette forme était comme redoublée dans le reflet.

La notion de niveau (level) en jeu vidéo est le signe de la discrétion de l'espace numérique: une liste d'objets sans point de vue unifié (sans narrateur au sens classique du terme). La fiction survit-elle à l'absence de narrateur. C'est la question des avantgardes littéraires au siècle dernier.



Présentation de ses travaux majeurs et structuration de sa logique à partir de la notion de spatialité non-narrative mais fictionnelle.

L'INVERSION DU CINÉMA: de l'espace dans le temps au temps dans l'espace. Readonlymemories, Interstices, etc.

L'ESPACE IMPÉRIAL: entre contrôle et abandon. Les mythes fondateurs du Far West à la découverte spatiale. Les communautés fermées au Human Project. Ambivalence des Etats-Unis, un pays dont l'histoire correspond à des imaginaires de l'espace. Ambivalence affective du Human Project: l'humain le plus humain est un assassin. Qu'est-ce que cela signifie que de voyager ainsi dans ce corps en connaissant les étapes de préparation de ce corps pour atteindre ce statut visitable?

A lire:

Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT, 2001, pp. 244-259

Lectures annexes:

[hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html](http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/litterature.html)

Gene Young Blood, *Expanded Cinema*, ([www.ubu.com/historical/youngblood/youngblood.html](http://www.ubu.com/historical/youngblood/youngblood.html))

A voir:

Alain Resnais, *L'Année dernière à Marienbad* (1961)

Jeffrey Shaw, *Legible City* (1988)

Tamas Waliczky, *The Forest* (1992)

Bill Seaman, *Passage Set/one Pulls Pivots at the Tip of Tongue* (1995) Masaki Fujihata "Field-work@Mersea" video

installation (2003) Gus Van Sant, *Elephant* (2003)

Lev Manovich, *Soft Cinema* (2005)

Grégory Chatonsky, *Interstices* (2006)

20 octobre

1. Dreamweaver MX, Flash MX pour la vidéo.
2. Atelier sur les projets individuels.
3. Optimisation du projet I

## Les technologies du possible (en marge)

Un certain nombre de technologies transforment notre relation au possible. C'est le cas de la fameuse fonction "undo" permettant de revenir en arrière. Revenir en arrière en informatique, qui est une action quotidienne pour chacun d'entre nous, mérite une analyse approfondie car il ne s'agit pas simplement de revenir en arrière dans le temps et de faire en sorte en appuyant sur un bouton d'effacer ce qui a eu lieu comme s'il n'avait pas eu lieu. En effet, alors même que j'effectue une action quelconque dans un logiciel je sais fort bien qu'il me sera possible de faire "undo". J'anticipe déjà dans l'engagement de l'acte la possibilité de ce détour. Prétérition de la rature. Ainsi le présent en tant qu'il est un futur passé anticipe le retour sur soi et le fil de la temporalité est déjà troublé dans sa chronologie. C'est le fil conducteur même de la projection et de l'anticipation qui est affecté et pour tout dire de l'engagement dans un acte. En ce sens le retour en arrière est la construction d'une causalité dont les liens sont réversibles.

Derrière la banalité de cette fonction, se trame un changement important. Qu'on y pense bien en reprenant par exemple une machine à écrire mécanique, frappant chaque lettre, formant des mots. L'erreur, si elle intervient, est définitive. J'imagine ces personnes d'un autre temps écrivant un livre, devant à la main (manuscrit) ou aux mains (machine) plusieurs versions de leurs textes, recopiant, retapant, ruminant ces mots et ces phrases. J'imagine à présent que la frappe sur le clavier est tout autre, sûre ou hésitante, déterminée par un certain rapport au monde. À présent même mes lettres frappées sont possibles, je peux revenir en arrière, les effacer sans laisser de trace. Cette capacité modifie ma relation au monde (frappe), à l'inscription (l'écran) et à l'anticipation (le projet).

Mais ce maintien du possible ne concerne pas seulement les logiciels, certains hardware comme le téléphone portable permettant au dernier moment de différer un rendez-vous appartiennent au même registre.

Il faudrait donc en faire la liste typologique et voir comment le virtuel programmatique permet de maintenir en fait un possible existentiel. Montrer également les conséquences sur l'organisation de l'espace public en tant que répartition des sphères privées.

## Étendue numérique et temps utilisé (en marge)

Si l'espace numérique définit le spectre d'un temps possible selon l'intentionnalité de l'utilisateur, alors l'étendue d'un travail artistique en ligne permettrait de définir sa complexité esthétique tout autant que sa possibilité. Si dans le domaine du netart c'est souvent de micro-sites qui priment c'est par économie de ce temps possible, non par un quelconque critère de synthèse ou de simplicité.

Un lieu commun en art: il faut que l'"oeuvre", puisqu'on la nomme encore ainsi, soit immédiatement perceptible, l'usage d'un mode d'emploi serait une preuve de son indigence plastique. Mais ce mot d'ordre de l'immédiateté n'a jamais été celui de l'art (même les romantiques allemands n'en demandaient pas tant), il est celui des médias de masse et de la communication qui exigent que tout soit perceptible et explicite, que tout soit là à portée de main. Le sentiment d'éloignement (qui est bien autre chose que la distance) de la proposition artistique serait-il une façon de répondre à cette obligation grandissante de transparence? Comment élaborer cet éloignement sans tomber dans la facilité d'un prétendu ineffable? Comment sauvegarder la possibilité du langage contre la communication?

Il faudrait sans doute relire Simondon et l'ouverture de la machine à l'aune de la création numérique et comprendre en quoi l'étendue d'un projet peut être une qualification esthétique. Cette étendue n'est pas une monade fermée sur elle-même, elle est souvent articulée à d'autres étendues dans le réseau ou en dehors. La question étant de savoir comment une expérimentation artistique ouvre un espace possible (que l'on peut parcourir ou non) selon un temps possible (plus ou moins long) défini par notre visée (si nous le voulons, bien que le motif de cette visée ne soit pas nécessairement la volonté). C'est dans la circulation entre ces trois pôles qu'une esthétique de la création numérique peut s'élaborer: la question du possible et de la visée. Ou encore: l'espace proposé, le temps actualisé, l'intentionnalité. Je relis quelques notes du réalisateur de Stalker sur l'espace recomposé et je ne peux m'empêcher d'y voir une convergence intime.

## .08 / L'autoarchivage – optionnel

Groupe de recherche Norma et DOCAM.

La multiplication des supports de mémoire entraîne une mise en crise des autorités traditionnelles de mise en mémoire, le sentiment d'un flux permanent dans lequel il est difficile de faire le tri.

Les artistes doivent de plus en plus souvent procéder à un auto-archivage de leurs activités.

A lire:

Borges, Funes ou la mémoire in Fictions, Gallimard, 1974

Bernard Stiegler, L'industrialisation de la mémoire in La désorientation, Galilée, 1996 (pp. 153-158)

A voir:

Chris Marker, La Jetée (1962)

Christian Boltanski, Essai de reconstitution - Trois tiroirs (1970-1971) Jochen Gerz

David Lynch, Lost Highway (1997)

Christopher Nolan, Memento (2000)

WordPress et plugins spécifiques. Discussion autour du projet I

.09 / Projet I (2-3 novembre)

1. Exposé (5-10mn) de votre projet. Faire référence aux lectures.

2. Document au format word

Avec votre nom-prénom comme titre de document  
Titre du projet

Nom, prénom

mots-clés (3-8)

mosaïque d'images

scénario détaillé (3-5 pages)

maquette graphique (2-5 pages)

arborescence (1 page)

biographie (1 page)

3. Production (entente de la semaine dernière) gravée sur un CD-R MAC/PC.

Le titre de votre CD doit être nom-prénom

## .10 / La base de données, l'extraction et le fragment

9 novembre

Illustration 26: Fenêtres d'un immeuble à Hong Kong

### L'INFORMATIQUE: UNE RÉVOLUTION DE LA MÉMOIRE

La mémoire est souvent considérée comme un phénomène cognitif. Nous limiterons notre attention à la mémoire en tant que phénomène d'inscription (Leroi Gourhan). C'est dire si la mémoire est toujours dépendante d'un support matériel. Or ces supports matériels sont techniques: le support est transformable, plastique et il ne dépend pas de son émetteur d'origine. Il peut lui survivre. Ainsi un objet technique pourrait être considéré comme la trace d'un mort ou d'un mortel (Bernard Stiegler). La technique est le cimetière de notre conscience. En ce sens, il ne faut pas confondre mémoire et flux de la conscience (Proust).

Evolution de l'inscription des silex comme attention portée aux éclats et aux déchets, à ce qui est de côté (Vilèm Flusser), à la plasticité des tablettes d'argiles comme capacité comptable et impôts, à l'impression des livres par Gutenberg comme reproductibilité et idéalité du support, jusqu'à l'informatique. Cette évolution progressive consiste en de plus en plus d'informations sur de moins en moins d'espace. Ou encore: l'inscription comme causalité primaire à utiliser (le silex qui sert à découper) à l'inscription comme lecture cad comme phénomène secondaire et comme représentation. Avec l'informatique le nombre de données est si grand sur un support si petit que cela nous donne le sentiment d'une immatérialité encore accentuée par la mise en réseau, la circulation et la duplicabilité. Cette immatérialité n'est que le symptôme de l'évolution des supports de mémoire.

Illustration 29: Structure d'une base de données relationnelle

La base de données est la façon dont les mémoires collective et individuelle sont organisées par les pouvoirs (politiques, économiques, administratifs, culturels). Comment analyser historiquement et réagir esthétiquement à cette prise de pouvoir des bases de données?

Les bases de données comme norme de la mémoire. Cette norme n'est pas neutre: elle considère la mémoire sous la forme d'une liste discrète. Cette façon d'organiser la mémoire a commencé dans les bases de données mais se retrouvent

aujourd'hui dans notre quotidien par des sites comme flickr ou les blogs? Ces sites sont structurés d'une certaine manière, cette structure est aussi celle de l'inscription et donc de la mémoire: les technologies modifient donc notre relation à la mémoire comme la mienne propre mais aussi comme héritage. C'est donc toute l'organisation du singulier au général, de la l'individu à la société qui est affectée par l'informatique.

Cette organisation domine aussi aujourd'hui le monde de la culture et de l'art de façon très directe. Ainsi les recherches de DOCAM par exemple. Les oeuvres d'art sont documentées dans des bases de données. Quand les oeuvres ne consistent plus en elles-mêmes mais sont des processus et ne sont plus autosuffisantes, la documentation devient un élément inséparable de l'oeuvre. C'est dire aussi là que les archivistes ne viennent pas seulement dans l'après-coup de l'oeuvre, ils en constituent la mémoire et donc la perception. Or les artistes ont rarement de l'influence sur cette mise en mémoire. Il faut remarquer que c'est au moment où la démarche encyclopédiste trouve la plasticité de son support dans l'informatique que le nombre de données explose et rend ingérable la gestion des archives. Les lieux de validation et de sélection de la mémoire sont débordés.

S'il y a une esthétique par défaut, il y a aussi sans doute une esthétique de la base de données. Qu'on réfléchisse à tout ce qui dans l'existence est classé: les cartons d'un déménagement, une bibliothèque, un frigidaire, la vaisselle, etc. Lorsque nous faisons une liste pour faire les courses, nous la tenons à jour de peur d'oublier quelque chose. Dresser une liste consiste à ne pas avoir confiance en notre discrétion, et vouloir réduire plusieurs phénomènes à un seul: écrire sur une liste. La base de données envahie donc notre quotidienneté.

Ainsi la série 24h où les personnages ne cessent de rester « focusing » ou demandent des « search » ou « cross referencing » est un exemple frappant de la mise en narration de cette imaginaire la liste. La forme même en « temps réel » de la série fait appel à cette notion de liste. Plus encore la relation entre les deux espaces fondamentaux: les bureaux de la CTU et le monde extérieur de Jack Baur, est révélatrice d'une certaine ontologie de la base de données. Les phénomènes expérimentés parfois violemment par Bauer ne sont que des confirmations ou des infirmations de ce qui existe déjà dans les bases de données gouvernementales, en sorte que tout est déjà là, le nom des terroristes, leurs réseaux et leurs projets, la question est simplement de faire les bons recoupements. La base de données est antérieure au monde et elle dépasse nos capacités humaines, les informations débordent nos capacités d'analyse et de synthèse. La CTU est un peu comme Google, tout l'univers est là, encore faut-il le trouver.

LA BASE DE DONNÉES DANS LE QUOTIDIEN: LE

## RANGEMENT

### Illustration 31: La base de données dans la cuisine

Une collection de données et 3 actes: voir, naviguer, chercher. La base de données est une certaine compréhension du monde, le monde comme liste, comme données. Un monde où domine le discret sur le continu. Réalité-média-données-base de données.

Le paradoxe de la mémoire tel que Borges l'a décrit dans « Funes ou la mémoire »: une mémoire absolue est un oubli absolu. Borges, *Fictions, Funes ou la mémoire*, Folio Essais, pp. 109-18 : Funes est un personnage qui a pour particularité de ne rien oublier ; son esprit garde donc présent et disponible le souvenir de tout ce qu'il a appris et entendu dans sa vie ; ce qui est décrit comme une infirmité... En effet, une mémoire qui garderait tout, rendrait toute activité impossible. C'est à cette mémoire là qu'en fin de compte Nietzsche s'oppose ; or, on voit qu'elle n'est pas normale mais pathologique. Toute mémoire est constituée d'oubli et fonctionne grâce à l'oubli (sélectif).

## UNE ONTOLOGIE DE L'INFORMATIQUE: ALGORITHME ACTIFS ET DONNÉES PASSIVES.

L'interface comme moyen d'accès cognitif à la base de données. L'art est-il simplement le fait de créer ces interfaces? La séparation du fond et de la forme.

L'inversion de la relation entre le syntagme et le paradigme dans les bases de données.

L'introduction du mot dans les arts visuels. Le traitement des données alphanumériques. La continuité et la discrétion..

A lire:

Anne-Marie Duguet, Notes à la mémoire d'une donnée inconnue in *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon édition, 2000, pp. 199-205

Lev Manovich ([transcriptions.english.ucsb.edu/archive/courses/warner/english197/Schedule\\_files/Manovich/Database\\_as\\_symbolic\\_form.htm](http://transcriptions.english.ucsb.edu/archive/courses/warner/english197/Schedule_files/Manovich/Database_as_symbolic_form.htm))

Gauguet, Bertrand. — «Les collections d'archives de George Legrady». — *Les artistes contemporains et l'archive : interrogation sur le sens du temps et de la mémoire à l'ère de la numérisation = Contemporary artists and archives : on the meaning of time and memory in the digital age.* — Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2004. — Comprend une bibliographie. — Aussi en anglais sous le titre «George Legrady's collections of archives», p. 257-264. — ISBN 2868479731. — P. 247-256.

Artifices 3 : mise en mémoire / accès à la mémoire. — Sous la direction de Jean-Louis Boissier, Anne-Marie Duguet et Liliane Terrier. — Saint-Denis : Direction des affaires culturelles de la

Ville de Saint-Denis, 1994. — 45 p. Cote CR+D : CAT ART 00000336

A voir:

## DUCHAMP, GARDER LE BRIS

Illustration 32: Marcel Duchamp, *Le Grand Verre*, 1915-23. Installazione al Philadelphia Museum of art.

Sol Le Witt, décliner toutes les formes

Illustration 33: *Four-Sided Pyramid* by Sol LeWitt. On display in the Sculpture Garden of the National Gallery of Art.

Becher, archives du point de vue

## JOCHEN GERZ, L'EFFACEMENT

« Si j'utilise tous ces médias dans mes pièces c'est pour montrer qu'ils ne fonctionnent pas. Les médias ne permettent pas de communiquer, ni de reproduire le réel. Faire de l'art c'est produire des objets opposés à notre réalité, des artifices. L'art éloigne de tout ce qui est originel ; il corrompt parce qu'il est un ersatz. Il faudrait non faire de l'art mais être de l'art, comme les chamans qui ne produisent rien mais élargissent cependant quelques instants le conscient et les habitudes... ». Jochen Gerz With the help of Germany's then 61 Jewish communities, a list was compiled of all the Jewish cemeteries that were in use in Germany before the Second World War. The names of these 2,146 cemeteries were engraved on an equal number of paving stones, which were removed from the alley crossing the square in front of the Saarbrücken Castle, the seat of the Provincial Parliament. Initially, the work was carried out without a commission, in secret and illegally. The stones were removed by night and replaced with engraved ones. All stones were placed with the inscribed side facing the ground and therefore the inscription is invisible. In the course of the project the artwork was approved by Parliament and retrospectively commissioned. Castle Square in front of the Parliament was renamed The Square Of The Invisible Monument (Platz des unsichtbaren Mahnmals).

Illustration 34: Jochen Gerz, *Object: 2146 engraved paving stones.*

Jochen Gerz' contribution to the 'documenta 6' in Kassel was a journey spent in a shuttered compartment on the Trans-Siberian Railway for 16 days and 16 nights. He took along 16 slates on which he rested his feet. All evidence of the journey had to be burned subsequently, meaning his footprints on the slates were the sole surviving evidence. The audience's uncertainty as to whether the journey ever took place was part of his concept.



Illustration 35: Jochen Gerz, «The Trans-Sib. Prospect», 1977  
Site: Square of the Invisible Monument, Saarbrücken.  
In collaboration with students of the Hochschule für Bildende Kunst, Saarbrücken.

## CHRISTIAN BOLTANSKI, L'ACCUMULATION COMME INDIVIDUATION

« Garder une trace de tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et de ce qui a été dit autour de nous, voilà mon but ».  
Christian Boltanski, 1969

Illustration 36: Christian Boltanski, Essai de reconstitution (Trois tiroirs), 1970-1 971

Cet ensemble de trois tiroirs, fabriqués avec des boîtes en fer blanc, est emblématique des premiers travaux de Boltanski sur le thème de l'enfance perdue.

Son premier livre, composé en 1969, Recherche et présentation de tout ce qui reste de mon enfance, 1944-1950 (1), publié à l'origine à cinquante exemplaires, propose en effet une œuvre comme tentative de reconstitution d'une période de sa jeunesse. Il s'agit de neuf pages qui rassemblent une photographie de classe, une rédaction scolaire et d'autres documents du type de ceux que l'on conserve précieusement dans des cartons.

Avec les Trois tiroirs, la reconstitution se fait en volume. Les tiroirs contiennent de petits objets en pâte à modeler reproduisant des choses qui auraient appartenu à Christian Boltanski enfant : des avions, une bouillotte... comme le signalent les étiquettes dactylographiées et insérées sur chaque tiroir. L'artiste évoque ainsi les collections ou les trésors que chacun de nous, enfant, a pu constituer : des objets dérisoires mais cachés avec le plus grand soin.

Dans cette reconstitution Boltanski retrouve le sérieux des jeux d'enfant, ce qui la rend à la fois comique et touchante.

Illustration 37: Christian Boltanski, Vitrine de référence, 1971

Dans le prolongement des thèmes de la reconstitution de la vie et de l'autobiographie de l'artiste, Christian Boltanski réalise plusieurs vitrines où il expose des objets personnels comme des reliques ou des éléments issus de fouilles archéologiques témoignant de civilisations perdues. Avec ces œuvres, Boltanski parodie notamment le Musée de l'Homme, lequel, dit-il, l'a beaucoup marqué : on y voit, dans des vitrines un peu poussiéreuses, des objets à l'origine sans vocation esthétique,

des objets qui sont des documents plutôt que des œuvres, des objets auxquels le musée a retiré leur valeur d'usage. Christian Boltanski définit d'ailleurs les musées comme « des lieux sans réalité, des lieux hors du monde, protégés, où tout est fait pour être joli ». Ce sont des lieux hors du monde de l'action, ni réels, ni irréels, et qui communiquent cet étrange statut aux objets qu'ils renferment.

En présentant quelques-uns de ses effets personnels dans une vitrine, l'artiste applique à sa propre vie ce processus à la fois conservateur et mortifère.

Illustration 38: Christian Boltanski, Les archives de C.B. 1965-1988, 1989

En produisant Les archives de C.B. 1965-1988, Boltanski renoue avec sa grande ambition telle qu'il l'avait formulée en 1969 : « Garder une trace de tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et de ce qui a été dit autour de nous, voilà mon but ».

Pour réaliser ce projet, il construit un mur de 646 boîtes à biscuit en fer blanc, certaines plus rouillées que d'autres, témoignant d'une usure du temps. De telles boîtes avaient été utilisées dès 1970, par exemple pour Essai de reconstitution (Trois tiroirs), dans lesquelles étaient conservées des répliques en pâte à modeler de ses jouets d'enfance (1).

Toutefois, avec Les archives de C.B. 1965-1988, l'entreprise prend une autre dimension. Les 646 boîtes sont rangées en piles de presque trois mètres de hauteur, simplement éclairées par des lampes de bureau noires dont les fils électriques pendent négligemment, comme si elles avaient été installées à la hâte.

Cet agencement évoque des archives de fortune, établies dans l'urgence de conserver ce qui, sans elles, serait voué à la disparition.

Car ce que ces boîtes contiennent, ce sont plus de 1 200 photos et 800 documents divers que Boltanski a rassemblés en vidant son atelier. C'est toute sa vie d'artiste qui est consignée là, mais cachée au spectateur, présente seulement dans sa mémoire, dans son intimité.

Illustration 39: Christian Boltanski, Réserve, 1990

En 1988, Boltanski s'empare d'un nouvel élément, le vêtement, qu'il utilise tout d'abord pour créer une œuvre profondément émouvante : Réserve, Canada. Il s'agit d'une pièce qui fait allusion aux entrepôts dans lesquels les nazis remisaient les effets des personnes déportées. L'usage du vêtement chez Boltanski est donc d'emblée lié au thème de la mort, comme c'était déjà le cas pour la photographie. Pour lui, « La photographie de quelqu'un, un vêtement ou un corps mort sont presque équivalents : il y avait quelqu'un, il y a eu quelqu'un, mais

maintenant c'est parti ». Le vêtement est lui aussi une trace ou une empreinte qui témoigne d'une vie passée.

C'est à ce titre que les vêtements sont présents dans la série des Réserves réalisées à la suite de Réserve, Canada. Chacune est une variation d'installation sur le thème de la disparition et du souvenir. Dans Réserve : la Fête de Pourim, 1989, ou dans Réserve Lac des morts, 1990, les vêtements sont laissés au sol ; dans Réserve du Musée des enfants, 1989, ils sont empilés en rang (1).

Avec la Réserve de 1990, Boltanski tapisse les murs d'une salle entière de vêtements usagers, voire poussiéreux, qui répandent une odeur de grenier. Car la forte présence de l'œuvre ne se manifeste pas seulement visuellement, mais par une dimension olfactive trop rarement exploitée en art plastique

## SOPHIE CALLE, LE PRÉSENT COMME ARCHIVE

Illustration 40: Sophie CALLE, Les Dormeurs (détail), 1979, 176 photographies (22.9 x 20.6 cm) et 23 cartels (29.2 x 22.9 cm),

Illustration 41: Sophie Calle, Gotham Handbook»New-York, Mode d'emploi»

Sophie Calle, pour prolonger son expérience avec la fiction, demande à Paul Auster de lui écrire un roman qu'elle pourra suivre à la lettre pendant un an. En guise de réponse, il lui envoie des instructions pour améliorer la vie à New-York. Vingt ans après, 2001 (détails)

## HANS HAACKE, LA MÉMOIRE DISPOSITIF

Visitors' Profile consists of a questionnaire about contemporary events that was distributed to museum visitors to a group exhibition in Milwaukee. While Haacke had used questionnaires in his works before, this particular questionnaire was the first time that he successfully used a computer to compile the results and generate a statistical profile of the exhibition's audience. This important historical work introduces the idea of visitors playing an active role in their information environment and "completing" the work of art.

Illustration 42: Hans Haacke, Installation view. Visitors' Profile, 1971

Hans Haacke | Visitors' Profile, Directions 3: Eight Artists, Milwaukee Art Centre, June 19 through August 8, 1971

## MUNTADAS, THE FILE ROOM (1994-2004),

## L'OUBLIÉ

The File Room is an online database and the re-creation of an historic installation first exhibited in 1994 at Randolph St. Gallery in Chicago. It consists of a room of file cabinets, a table and computer stations at which visitors can browse and contribute to the online File Room – an open and updateable catalogue of instances of censorship. This seminal network project creates a platform for distributed knowledge creation that is not controlled and controllable by traditional media outlets. It is one of the earliest collaborative and distributed projects to be created using the Internet.

Use the computer to add cases of censorship to The File Room or browse the online file room and read about cases of censorship.

## JENNIFER ET KEVIN MCCOY: CATALOGUER ET NAVIGUER

Illustration 44: Jennifer et Kevin Mc Coy, How I learned.1 Jennifer and Kevin McCoy have exhaustively catalogued all the individual shots from all of the episodes of the 1970s television show Kung Fu and recompiled the shots according to genres (see the artist's statement for a complete listing). The clips are exhibited on over 100 CDs which are colour-coded and from which the viewer can choose to watch lessons about "Nature and Society", "Religion", "Capitalism" and "Filmmaking". Within these groupings, one can select discs with titles such as "How I learned to complain about my job" and "How to walk ceremoniously" among dozens of other categories. Natalie Bookchin, l'archive du quotidien programmé

Illustration 45: Bookchin 2 Natalie Bookchin | Databank of the Everyday

Illustration 46: Illustration 45: Bookchin 2 Natalie Bookchin | Databank of the Everyday Natalie Bookchin's CD-ROM is an encyclopedia of the quotidian. Modelled after commercial image databases, it categorises daily activities into headings such as 'wasting time', 'nervous habits' and 'antonyms'. The project also serves as a reminder of the manifesto quality of early digital art and identifies the loop - the recursiveness that is computation - as a fundamental condition of contemporary society, which replaces the photographic, the object, the fixed. In this sense, not only is our knowledge as represented by the institution of the encyclopedia open ended (and real time), it is composed of loops not fixed definitions.

## GEORGES LEGRADY, L'ESPACE DE NOS MÉMOIRES

Illustration 47: Chinese Dance George Legrady | Slippery



## Traces

Slippery Traces is an image-driven hyper-narrative in which viewers navigate through a network of over 240 postcards of 1920s to 1940s family portraits, commercial images of places and cultures. The collection signifies in a dispersed way the autobiography of the artist, and has been classified into 24 categories or chapters. Each postcard image is evaluated and encoded through keywords in a database and has a number of clickable hotspots. Slippery Traces explores these database structures as a means of generating multi-linear narratives through the «slippery traces» of the artist's life.

Illustration 48: georges Legrady, Pockets Full of Memories II, 2003-2006 2 to 4 screen projections, scanning station, 2 terminals, wall design

## LA SPATIALISATION DE LA BASE DE DONNÉES COMME POSSIBILITÉ DE FICTION

Loopcity describing the city based on repeated everyday actions  
<http://www.iamas.ac.jp/%7Edidi/>

### Références

//Chris Marker, Level five (1996) //Christopher Nolan, Memento (2000)

Jennifer et Kevin Mc Coy, How I Learned (2002), la découpe  
Natalie Bookchin, l'archive du quotidien programmé

Georges Legrady, Pockets Full of Memories II (2003-2005)  
[//www.fondation-langlois.org/legrady/](http://www.fondation-langlois.org/legrady/) //databaseimaginary.  
banff.org

[//2067.hypermoi.net/](http://2067.hypermoi.net/)

[www.iamas.ac.jp/%7Edidi/](http://www.iamas.ac.jp/%7Edidi/)

Reynald Drouhin

Lev Manovich, Soft Cinema (2005)

10 novembre

mctween

bdd mysql: l'id, la structure

requête pour afficher

requête pour enregistrer

Introduction à MYSQL et au PHP avec Dreamweaver MX et  
Flash MX. Explication de la logique des commandes SQL.

Flash MX (les tableaux et de traitement). Documentation et  
recherche projet II

## Les deux espaces de 24 heures (en marge)

Comme nous l'avons déjà signalé lors du cours de la précédente session, la série "24 heures" questionne de nombreuses problématiques contemporaines de façon subtile. Nous avons déjà détecté la relation entre phénomène (syntagme) et base de données (paradigme) comme un des ressorts de la narration: les actes de Jack Bauer ne servent qu'à valider ou invalider l'information déjà présente (mais non encore recoupée) dans les bases de données des services gouvernementaux. Nous avons également vu que cette série télévisée investit de manière originale la prise de pouvoir de l'espace sur le temps, le temps réel n'étant là que pour neutraliser le hors-champ temporel et pour laisser jouer pleinement la relation entre espace et information. Remarquons encore un autre point: la séparation entre deux espaces, entre un espace intérieur (CTU) et un espace extérieur (Los Angeles qui est une ville correspondant au non lieu de Marc Augé).

Ces deux espaces ne sont ni privé ni publique à proprement parlé. Les bureaux de la CTU sont un lieu de travail et Los Angeles est comme dépeuplé. Dans cette série le conflit classique entre responsabilité collective (sauver le monde) et l'engagement personnel et affectif est systématiquement rejoué car il s'agit d'un conflit entre le publique et le privé, entre l'objectivité et la subjectivité, entre l'extérieur et l'intérieur, etc.

Jack Bauer a une place particulière dans ce conflit car s'il en est le coeur (le meurtre de sa femme, sa relation avec sa fille, etc.) d'une certaine manière il a toujours déjà réglé cette tension, il n'est pas vraiment un personnage humain (ses capacités physiques sont telles qu'il est presque une abstraction organique, il est vraiment infatigable), il est un paradigme de la responsabilité. Cette division entre l'espace intérieur (CTU, affects des personnages) et l'espace extérieur (Los Angeles, le devoir) est aussi celle entre l'espace (périmétré) et le temps (réel), entre la base de données et les événements. L'usage du splitscreen n'est donc en rien un hasard. La non correspondance entre la taille de l'image et la taille de l'écran est la coexistence d'espaces hétérogènes, inintégrables dans la totalité d'un monde. Les informations préexistent à ce qui a lieu et d'ailleurs ce qui a lieu n'a lieu (n'est provoqué par Jack Bauer) que pour servir de preuve à cette information déjà là. Finalement le monde extérieur est une machine à trier, recouper, chercher de l'information mais celle-ci n'est pas dans le monde elle est dans cet espace de travail qui est fermé, publique tout autant que privé (puisque'il est difficile d'y entrer, l'entrée étant réglementé).

Il n'est donc pas anodin de comprendre le statut spatial de la CTU: espace publique (personne n'y vit), des drames privés y ont lieu. C'est un lieu de travail mais sur-réglémenté qui a peur d'une infiltration extérieure, infiltration qui est toujours

considérée comme un risque, disons comme une infection pour utiliser la métaphore du corps sain et du corps malade. De plus, le seul espace où les personnages peuvent être seuls est la salle des serveurs. C'est une pièce sombre où il peut y avoir des complots, un espace habité par le souffle des machines où un personnage peut être seul face à un ordinateur et avoir ainsi un accès direct au monde paradigmatique de l'information.

Depuis plusieurs saisons le personnage principal ne travaille plus à la CTU, son statut de travail est celui d'un précaire, réintégré temporairement dans ses fonctions et donc l'autorité est toujours remise en cause. D'ailleurs on remarquera que cette série questionne très régulièrement ses règles, la fonction de chaque personnage, les conflits d'autorité y sont multiples et émergent principalement autour de l'ordinateur: qui fait les recherches? À quelle fin? Peut-on contrôler l'usage des ordinateurs et des serveurs de la CTU?

Il y a bien deux espaces dans cette série, mais ce ne sont pas des lieux, plutôt des entités articulées qui servent de paradigme à une autre fonction: après le 11 septembre, la relation entre les informations et le monde s'est inversée. Les informations ne sont plus des représentations, elles préexistent à leurs prétendus référents. Les informations sont des moments de codage et de décodage des flux (Los Angeles est la ville-flux).

# .11 / Les comportements et le jeu vidéo

16 octobre

Illustration 50: Space Invaders, Paris

Quelque chose arrive actuellement dans les industries culturelles entre le jeu vidéo et le cinéma.

On pourrait d'abord penser qu'il y a une articulation entre ces deux industries en voyant le nombre d'aller-retour entre ces deux médias. Le jeu adaptant un film, le film adaptant un jeu (Doom, Silent Hill, Tomb Raider), le jeu reprenant un ancien film (Scarface), etc. Mais plutôt qu'une coopération pacifique entre les deux, il faut y voir un passage de relais, le changement d'un monde narratif, temporel et aristotélicien vers un monde interactif et spatial qui défait les autorités classiques d'énonciation. Il y a un antagonisme radical entre le monde des jeux et celui du cinéma, antagonisme réduit par une convergence économique, réduction qui est sans doute temporaire.

Les différents concepts que nous avons élaboré au cours des derniers cours, et en particulier, ceux de discret/continu et de perspective, vont nous permettre de mieux comprendre l'époché, c'est-à-dire le suspens et la rupture, du jeu vidéo à partir de deux nouvelles notions: l'objectivation des règles et l'intériorisation de l'intentionnalité.

Tout se passe comme si la grille discrète de la perspective élaborée pendant la Renaissance se retournait progressivement sur nous et s'appliquait à présent à la surface sensori-motrice de notre corps dont l'intentionnalité est « captée » (et réduite) par les interfaces d'entrée.

Au-delà de sa forme déterminée et actuelle, la question du jeu vidéo concerne l'art contemporain en tant que celui-ci met en place un programme, c'est-à-dire des règles définissant un spectre de possibles.

Le jeu comme question sociale: défini la relation à l'écran, relation à la jeunesse, au simulacre, critique adressée aux jeux ressemblent à celle classique / à l'art (République, Platon). Jeu vidéo = art au sens du simulacre. Le jeu est la forme actuelle la plus importante de la mimésis.

Le jeu comme question économique: place économique du jeu vidéo dans les industries culturelles. Place central, on va d'un média à un autre, du cinéma au jeu et réciproquement.

Stalker

## LE JEU COMME ONTOLOGIE ENTRE LE SUJET, LE MONDE ET L'INTENTIONNALITÉ

Expérience ancienne du jeu mais renouvelée par l'interactivité. Relation entre jeu et art contemporain: jeu et langage, programme, protocole, simulacre, etc. Duchamp  
Chris Burden

Le passage d'un monde à l'autre ou la question de la mimésis: second life (alpha world, le deuxième monde, etc.) the sims comme antithèse (non-mimétique quant au monde et quant au sujet), ann lee.

Il est possible de proposer une catégorisation de la RELATION ART-JEU:

1. Les oeuvres faisant références à des règles mystérieuses mais déterminées et qui semblent suivre une progression définie ponctuée d'épreuves

M. Barney

2. Les travaux reprenant des signes des jeux vidéos

Space Invaders, [www.flickr.com/photos/tags/spaceinvader/](http://www.flickr.com/photos/tags/spaceinvader/)

3. machinimas: les oeuvres utilisant directement le jeu vidéo comme source médiatique.

Kolkosz.

Tobias Bernstrup

palletorsson

[fr.wikipedia.org/wiki/Machinima](http://fr.wikipedia.org/wiki/Machinima)

[www.machinima.com/](http://www.machinima.com/)

[www.ultralab-paris.org/](http://www.ultralab-paris.org/)

[newhyper.k.plenum.de/fshuber/projects/reality-check-one/rc-one-01.html](http://newhyper.k.plenum.de/fshuber/projects/reality-check-one/rc-one-01.html)

[www.gameboymusicclub.org/](http://www.gameboymusicclub.org/)

[www.hartware-projekte.de/](http://www.hartware-projekte.de/)

[www.dotmatrix.at/](http://www.dotmatrix.at/)

4. Le futurisme informatique: le moteur

L'effet papillon, la position du spectateur

La main

Alexandra Dementieva, Mirror's Memory

Les arts numériques sont comportementaux. Concevoir et décrire des comportements est une activité nouvelle pour les artistes. Relation entre l'art et la représentation vivante.

## L'ART VIVANT

Introduction à la relation entre biotechnologies comme horizon artifice du vivant comme histoire.

Descartes: L'animal-machine est un modèle esthétique dans la Cinquième partie du Discours de la méthode. Le test de Turing est fondé sur ce modèle cartésien d'artifice vivant: une machine peut-elle se faire passer pour du vivant? C'est encore

le doute de Kant lorsqu'entendant le chant rare des rossignols il se demande s'il ne s'agit pas d'un de ces Aufkärer utilisant un sifflet imitant le bruit de l'animal.

La relation entre artifice (et pour tout dire technique) et animal est profonde, elle est sans doute au fondement même de la technique comme imaginaire liée à la chasse et à la relation mythologique à l'animalité. Produire et utiliser des techniques ce serait en quelque sorte se tenir à la lisière entre trois pôles: humain/animal/artifice. Il faudrait lier cela à la question du simulacre animal et de la trace telle que Lacan l'a développé dans "Subversion du sujet..." (Écrits, Paris, Le Seuil, 1966, p. 807) ou encore dans les Concepts fondamentaux de la métaphysique lorsque Heidegger parle de la pauvreté en monde (le monde défini comme configuration) c'est-à-dire finalement dans notre langage pauvre en simulacre.

La question du génétique est un changement de modèle épistémologique. La science n'a plus pour fonction de découvrir une vérité préexistante (idéal laplacien) mais de produire des réalités ou de configurer des mondes. La génétique peut en effet produire des organismes qui n'existent pas (encore). Ceci a pour conséquence de rapprocher la science d'un modèle artistique dont la fonction est principalement esthétique. Il va de soi que l'art commence et va s'emparer de plus en plus de cette question pour en démontrer le processus tout autant que la contingence.

Illustration 51: Eduardo Kac, Genesis, 1998 – 1999

Illustration 52: Eduardo Kac, «GFP Bunny», 2000

Latham

Soda

Stelarc

Pedestrian by Shelley Eshkar and Paul Kaiser (2002) Eduardo Kac

A lire:

Florence de Mèredieu, Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne, Larousse, 2004, pp.639-641, pp.643-645

Edmond Couchot et Norbert Hillaire, L'influence pp.90-93

A voir:

William Latham, The Evolution of Form (1990) John Maeda, DBN et Processing

Palle Torsson, Evil Interiors (2003)

Kolkosz, Films de vacance (2005)

Machinima

17 novembre

Flash MX (introduction à l'AS2 comportemental)

Scénario projet II

des jeux électroniques in L'art numérique, Flammarion, 2003.

## .12 / La boucle, la condition et l'exception

A l'époque contemporaine la répétition semble être une modalité dominante de l'esthétique. Ceci est particulièrement sensible dans la musique électronique dont la répétitivité est considérée à tort ou à raison comme un appauvrissement perceptif. Mais c'est également le cas, comme nous le montrerons, dans le domaine visuel ou les vidéo-clips comme les expérimentations de l'art vidéo nous ont habitués à toutes sortes de boucles et de répétitions. Dans le champ de l'art contemporain c'est la question de la discrétion et de la séries. Pourquoi ces formes? Quelle est leur signification dans le champ esthétique? Comment en expliquer le succès? Comment à partir d'un langage causal réglé sur le logicomathématique (if/else), la programmation peut-elle produire un effet esthétique de complexité et de différenciation?

Ecoute de plusieurs pièces sonores:

1. Philip Glass,
2. Ikeda,
3. Christian Fennesz

Dans le morceau de Glass il y a une première structure de la répétition. Au premier abord la pièce semble facile, la mélodie agréable et simplement répétée. Mais ce qui nous intéresse là est que cette mélodie n'est là que pour rendre sensible de subtiles variations. Cette sensibilité est liée à la structure même du flux musical qui est autant influencé par les notes passées qu'elle influence celles-ci et que par anticipation elle est en attente d'autres notes. Ce flux et reflux temporel, rétention et anticipation, démontre que dans la structure même de la musique il y a une relation à notre propre conscience qui construit des mises en relation entre le discret (note) et le continu (mélodie). Le flux musical est en effet perçu par un autre flux, le nôtre qui lui aussi est tout autant tourné vers le passé que tendu vers l'avenir. La mélodie de Glass n'est là que pour nous faciliter l'accès à la répétition et à la variation, légères inflexions dans l'anticipation séquentielle du son. Et c'est pourquoi la fin du morceau est annoncée par une longue tonalité monotone. Elle nous dit la sortie hors de la répétition.

Le morceau de Christian Fennesz thématise une autre dimension de la répétition sonore: des samples sont répétés, mais ce qui importe est qu'entre ces séquences bouclées, quand nous allons passer d'une série à une autre, ce que nous pourrions appeler une troisième note, qui n'est pas présente dans le son lui-même, apparaît. Cette troisième note, ce petit déclic, est le produit même de notre perception affectée par une différence de potentiel. De façon extrêmement frappante est problématisée ici la question de la répétition matérielle comme production de différence perceptive.

Enfin le morceau d'Ikeda, membre de Dump Type. Ce morceau est constitué de trois couches sonores. La première est de basse, la seconde de vibration et la troisième de cliquetis plus aigus. Ces trois couches se répètent mais de façon indépendante les unes des autres. De cette façon la perception est perception de discrétion (nous entendons chaque couche séparément), discrétion qui interagit les unes par rapport aux autres (les couches sont dans un même flux, celui de notre conscience). Cette désynchronisation des flux se confronte avec l'auto-corrélation de notre flux.

En écoutant ces musiques nous comprenons que l'apparence répétitives est finalement une façon de la différence. Il y a là un paradoxe évident: pourquoi la répétition permet-elle la différence? C'est la question que posait à sa façon Gille Deleuze dans son livre éponyme en 1968.

Derrière ce paradoxe se cache la question de l'individuation ou si on préfère de la singularisation. Une note musicale par exemple n'est pas un individu en soi et pour soi mais devient un individu par rapport aux autres notes, c'est la question du flux musical. Or ce flux qui existe pour une conscience est un mouvement incessant de mémoire: la note s'individue parce qu'elle produit une différence de potentiel par rapport à d'autres notes, mais ces autres notes sont aussi agies par la note qui s'individue. Cette interaction à double sens (en avant et en arrière dans le temps) donne le sentiment qu'il y a musique, c'est-à-dire continuité. On pourrait développer le même raisonnement à propos du flux cinématographique et de la vérité 24 fois par seconde dont parlait Godard.

Diffusion de clips:

1. Le train,
2. Whites Stripes (lego et répétition),
3. Aphex Twin.

L'intelligence du premier clip vidéo est frappante: il s'agit de l'image banale (et cette banalité apparente est importante) d'un paysage qui défile derrière la fenêtre d'un train. C'est un premier flux. Progressivement nous apercevons que les éléments de ce paysage se répètent selon la musique que nous entendons, des ponts reviennent, des routes et des voitures, des arbres. Il y a là quelque chose d'assurément anormal. Si l'image utilisée est anodine c'est pour produire un effet de surprise entre l'effet utilisé et la postproduction réalisée, décrochage économique (avec une image en 35mm on s'attendrait bien sûr à des effets spéciaux plus facilement) qui est aussi un décrochage esthétique. Le tour de force de ce clip réside dans le fait que si des éléments de l'espace se répètent, la continuité du flux temporel du train est respectée. Ainsi la répétition d'éléments discrets se sépare de la continuité même de notre perception qui s'instaure dans le flux ferroviaire. Discrétion de l'espace et continuité du temps,



nous retrouverons cette structure régulièrement. C'est une disjonction des catégories même de la perception.

Le clip des White Stripes est aussi intéressant et c'est de la même structure dont il s'agit: discrétion de l'espace et continuité du temps. Les effets de coupe sont perceptibles. Chaque personnage représente une catégorie perceptive. Tandis que le chanteur est la continuité temporelle, la batteuse est la répétition spatiale. D'ailleurs au début c'est elle qui mène le bal. Le clip se résume ainsi à un déplacement dans l'espace dans un temps que l'on sait fragmenté. Si les éléments se répètent c'est pour se multiplier et nous rendre sensible à la différenciation musicale.

Enfin le clip de Chris Cunningam. Au début la mauvaise répétition: répétition langagière du gangsta rap où chaque chose se ressemble. Puis arrive une voiture, forcément répétée et immense, dont sort le personnage Aphex Twin. Les femmes vont se transformer en Aphex Twin, jeu de la répétition donc qui ne sera donc pas repérée au premier abord par les deux rappers. Cette répétition ne sera découverte que quand elle deviendra monstrueuse, c'est-à-dire quand une des femmes aura le visage d'Aphex Twin mais caricaturé, intensifiée, devenu monstrueux. Le monstrueux, ce qui est hors norme, ce qui n'a pas de genre (qu'on pense à la solitude des monstres classiques), devient ici un effet de l'hyper-répétition. Cette répétition produit de la différence, c'est une bonne répétition. Elle ne s'inscrit pas dans le langage mais dans les corps, dans la danse des corps.

Nous commençons à entrevoir pourquoi la répétition prend une place si importante à notre époque tant dans la culture populaire que savante. C'est que la répétition est la forme privilégiée de l'articulation entre la discrétion et la continuité. Nous avons déjà vu combien le discret et le continu constituaient une grille d'analyse solide pour comprendre les phénomènes numériques et l'évolution des arts visuels.

Il y a une puissance de la répétition (Bergson). La répétition est l'intelligence du corps au sens où la répétition permet d'effectuer un tri, un choix entre ce qui est utile pour moi et ce qui ne l'est pas.

Diffusion des extraits de films: La guerre est finie et La peau douce.

Dans la Peau douce de François Truffaut, c'est un couple bourgeois au bord de la séparation qui est décrit. Ils répètent certains gestes, peu importants ce qu'ils disent (là encore le corps et le langage sont disjoints): fermeture et ouverture des portes et des lumières, chacun semble avoir son rôle. Le propre de cette répétition cinématographique c'est qu'elle produit ce qu'on serait tenté de nommer un hors champ de la répétition. Nous savons que cette répétition fait parti d'un ensemble plus grand, que tous les jours ce couple fait la même chose et de la

même façon.

Dans la Guerre est finie, nous ne pourrions pas analyser ici tous les ressorts tant ils sont intriqués, nous retrouvons une scène de train. L'homme rentre donc dans un flux. Le bruit du train continu tandis qu'il sort de la gare, nous sommes dans le futur, il serre des mains, rencontre des gens. On revient au train. Il va entendre un couple, parlant de drame, de répétition, de réunion de famille, etc. et va regarder une femme dans le wagon-restaurant qui semble s'ennuyer. Elle est accompagnée par un jeune homme mais qui lui aussi semble ailleurs. Ils sont séparés et confinés dans le même espace. On la voit dans un café, elle mange, elle est seule. Puis elle marche, on la suit, dans la rue elle devient une autre, puis une autre puis une autre femme. On voit un chiffre, le « 7 ». Dans cette courte séquence c'est toute la relation entre le cinéma, la répétition et la prolifération qui est posée. Nous sommes au sein même de la conscience, dans cet étrange endroit où la rétention et l'anticipation semblent appartenir au même temps (qui est aussi le temps de La Jetée de Chris Marker), où les identités se perdent pour se retrouver ailleurs, où la répétition est une condition de la différence.

La puissance de la répétition c'est que le discret et le continu ne s'opposent plus. Il y a bien des unités discrètes mais qui mises en résonance entre elles produisent du continu. La répétition c'est du discret dans l'espace et du continu dans le temps. La perception va passer de l'un à l'autre, c'est une imagination transcendante (expliquer).

« Comment produire, et penser, des fragments qui aient entre eux des rapports de différence en tant que telle, qui aient pour rapports entre eux leur propre différence, sans référence à une totalité originelle même perdue, ni à une totalité résultante même à venir? »<sup>2</sup>

Observons à présent Empire de Warhol. Au premier abord rien de plus banal et pour ainsi dire d'ennuyeux: filmer pendant 8 heures l'Empire State Building. Le sens courant fait de cette oeuvre un repoussoir de l'art contemporain, grand producteur d'ennui. Mais nous savons depuis Duchamp que l'aura a été perdu et que les objets d'art ne se perçoivent pas par eux-mêmes et en eux-mêmes, mais par différence de potentiel par rapport à un contexte donné. Leur répétition apparente produit de la différence. 8 h de film, personne ne peut le voir entièrement. En fait l'artiste produit ici une zone d'invisibilité et par rapport à la production industrielle d'images où tout doit être visible, le travail artistique va bien souvent consister à produire un tel spectre d'invisibilité. Cette déception de ne jamais pouvoir voir l'oeuvre en tant que telle, si ce n'est à dormir dans le lieu d'exposition et/ou de s'ennuyer mortellement, est une résistance du même ordre que la résistance du bâtiment en tant que tel. Jamais, lui non plus, nous ne pourrions le voir. C'est un peu comme la cathédrale de Rouen que nous avons analysé l'autre

jour. Elle résiste et elle insiste, sa répétition est une manière de la dérobade sensible. Nous ne pouvons pas la sentir. Il faut lire les belles pages des entretiens de Warhol sur cette question de l'apathie et de l'insensibilité.

On retrouve ce principe à plusieurs niveaux dans la micro-informatique. Par exemple le multi-fenêtrage ou le concept d'onglet dans les navigateurs. Toute la question des interfaces va consister justement à passer de la discrétion à la continuité, de la répétition à la différence. Par exemple, on effectue des tâches répétitives comme cliquer avec sa souris, mais cette répétition permet de faire des choses différentes. La causalité n'est pas linéaire elle s'effectue sur des représentations. Le corps fait de plus en plus la même chose mais pour des choses de plus en plus différente, de sorte qu'il y a une scission dans la chose même.

Exemples: ce que peut un corps, composition 1,2,3, etc.

[turbulence.org/Works/sms/index.html](http://turbulence.org/Works/sms/index.html)

2Maurice Blanchot, L'Entretien infini, Gallimard, 1969, pp.451-452

[turbulence.org/Works/1year](http://turbulence.org/Works/1year)

[incident.net/works/possibles\\_bodies\\_v2/](http://incident.net/works/possibles_bodies_v2/)

La série composition pose la question de la production d'un flux musical dans l'espace de l'écran. La disposition des éléments sur la surface de l'écran correspond au type de composition musicale et permet de rejouer (de répéter dans la différence d'une interprétation) une musique.

[incident.net/works/composition1/](http://incident.net/works/composition1/)

[incident.net/works/composition2/](http://incident.net/works/composition2/)

[incident.net/works/composition3/](http://incident.net/works/composition3/)

Des concepts de programmation informatique peuvent servir à mieux cerner les oeuvres numériques d'un point de vue esthétique.

A voir:

Andy Warhol, Empire (1964)

Alain Resnais, La Guerre est finie (1966) Christian Boltanski, L'Homme qui tousse (1969) Charles et Ray Eames, Powers of ten (1977) Usage de la boucle dans l'art vidéo

Jennifer et Kevin Mc Coy, Horror Chase (2002)

24 novembre

Flash MX (if, then, else)

Production projet II



## .13 / La génération

30 novembre

Si on parle beaucoup d'interactivité c'est souvent pour oublier que la plupart des oeuvres numériques sont en faites génératives. Le fait qu'on mette presque exclusivement en avant l'interactivité est peut-être le symptôme social selon lequel chacun doit faire oeuvre et être artiste. Si l'interactivité rapproche l'être humain de l'oeuvre d'art, la générativité fait exactement l'inverse. Elle rend le processus artistique étrange, distant et pour ainsi inhumain. Si la machine produit un texte sans fin, ce texte n'a de sens que lu et c'est bien le lecteur qui est renvoyé sa propre subjectivité qui ne peut plus s'appuyer sur l'autorité de l'auteur.

Les questions posées par la génération sont peut être plus profondes dans leur remise en cause radicale des processus esthétiques en terme de production et de réception: l'expression vient du lecteur pas de l'auteur. La génération ébranle l'édifice de la culture classique.

Nous retrouverons les concepts de répétition et de variabilité sur notre chemin, de discret et de continu, mais surtout nous verrons combien la génération renverse la relation entre le syntagme et le paradigme, bouleversant par là même ce que l'expérience et le support esthétique veulent dire. Sur notre chemin nous découvrirons que la génération qui semble au premier abord une "fin de l'art" parce que l'oeuvre est principalement le produit d'un contexte de lecture, constitue paradoxalement un retour à l'aura et à la présence d'un autre hétérogène qu'est la perception comme telle. Ce paradoxe nous permettra de comprendre que dans le champ de l'art contemporain les appels à un retour à la matière auratique cache en fait la plus grande abstraction, tandis que les démarches génératives (dans la filiation de la contextualisation de Duchamp) mettent en oeuvre une esthétique de l'instant, où le sacrophage du musée n'a plus sa place. L'art génératif est un art de la consommation, il ne s'inscrit pas, il est simplement perçu, il met en avant l'instant même dans sa différence de compréhension (contexte/lecture/intentionnalité).

Définitions

### QU'EST-CE QUE LA GÉNÉRATION?

"Generative art refers to any art practice where the artist uses a system, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other procedural invention, which is set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art."<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Philip Galanter

"I write computer programs to create graphic images. With an algorithmic goal in mind, I manipulate the work by finely crafting the semantics of each program. Specific results are pursued, although occasionally surprising discoveries are made."<sup>4</sup>

### LES PRÉDÉCESSEURS

Dadaist Poetry (Tristan Tzara) 1920

"To make a Dadaist poem:

Take a newspaper.

Take a pair of scissors.

Choose an article as long as you are planning to make your poem. Cut out the article.

Then cut out each of the words that make up this article and put them in a bag. Shake it gently. Then take out the scraps one after the other in the order in which they left the bag. Copy conscientiously.

The poem will be like you.

And here you are a writer, infinitely original and endowed with a sensibility that is charming though beyond the understanding of the vulgar."

Tristan Tzara

Aleatoric Music (John Cage) 1951

"Cage employed chance operations only in the ordering and coordination of musical events. The selection of materials, the planning of structure and the overall musical stance were still shaped by his stylistic predilections. What he had learned by using chance operations in a work like the Concerto was that, given a set of sounds and a structure built on lengths of time, any arrangement of the sounds and silences would be valid and interesting. Chance, by helping to avoid habitual modes of thinking, could in fact produce something fresher and more vital than that which the composer might have invented alone."

- Andrew Stiller

Happenings (Alan Kaprow) 1959

Cut-Up Method (Brion Gysin & William Burroughs) 1959

Instruction-Based Drawing (Sol LeWitt) 1960s

"The idea becomes the machine that evokes the art."

"what the work of art looks like isn't too important. It has to look like something if it has physical form. No matter what form it may finally have it must begin with an idea."

- Sol LeWitt

Graphic Design Manual (Armin Hofmann) 1965

Oulipo

### LE TEXTE (TRADITION DE LA LITTÉRATURE VARIABLE)

[pdos.csail.mit.edu/scigen/](http://pdos.csail.mit.edu/scigen/)

[userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/index.cgi](http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/index.cgi) [www.elsewhere.org/pomo](http://www.elsewhere.org/pomo)

## L'IMAGE (TRADITION DU COLLAGE ET DE L'ART BIOLOGIQUE)

artport.whitney.org/ artport.whitney.org/gatepages/artists/  
davis/Map\_Maker\_final\_web.swf computerfinearts.com/  
collection/cloninger/bubblegum/ lia.sil.at/html/2002/  
projects/01\_doubleCell.php  
potatoland.com/shredder/  
processing.unlekker.net/amoebaAbstract\_01\_formatik/  
sketches.groupc.net/040208\_210/applet/  
submeta.free.fr/  
www.complexification.net/gallery/machines/interAggregate/  
index.php www.complexification.net/gallery/machines/  
peterdejong/  
www.dextro.org/  
www.flong.com/yellowtail/  
www.generative.net/read/home  
www.meta.am/  
www.re-move.org/index.php?c=dcr&dcr=04  
www.shift.jp.org/gallery/  
www.signwave.co.uk/go/products/portrait  
www.singlecell.org/  
www.vitaflo.com/v8/  
yugop.com/ver3/index.asp?id= 16

## LE SON

www.sseyo.com/products/artist\_titles/genmus1.html  
www.mteww.com/RAM/ soundtoys.net/collection/  
legacy/2003/peterluning/square4\_4.html  
Redéfinitions de l'auteur Redéfinitions de l'oeuvre Redéfinitions  
du public  
Redéfinitions du contexte et de la lecture  
Dans le contexte de la critique du post-modernisme (cf  
postmodern generator) L'informatique sont des signes et une  
tabula. Changement dans l'idée même de la lecture

A lire:

Jean Pierre Balpe, Pour une littérature informatique: un  
manifeste... (www.incident.net/medias/pdf/jean-pierre  
balpe/jpb\_manifeste.pdf)  
www.generative.net/papers/aesthetics/  
www.afsnitp.dk/onoff/Texts/napiertheaesthet.html

A voir:

Trajectoires, Jean Pierre Balpe (2002) et Trois mythologies et  
un poète aveugle(1997) Personne, Hervé Nisic (2001)  
Ben Fry, R4nd, Lia, John Maeda, Turux, Dextro, Webgobbler,  
corrugationstreet aesthetics + computation group. acg.media.

mit.edu/

Antoine Schmitt. www.gratin.org/as/

Daniel Rozin. fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny/

Ed Burton. www.soda.co.uk

Golan Levin. www.flong.com

runme.org/

www.annenberg.edu/labyrinth/

www.essl.at/works/fontana-mixer/download.html

www.generatorx.no/

JODI. www.jodi.org/, wwwwwwwwwwww.jodi.org/

John F. Simon. www.numeral.com/

John Maeda. www.maedastudio.com

Mongrel. www.mongrelx.org/

Potatoland. www.potatoland.org

Radical Software Group. rhizome.org/rsg/

Servoalve. www.servovalve.org/

Teleferique. www.teleferique.org/

Turux. www.turux.org/, www.dextro.org/, www.re-move.org

Yugop. www.yugop.com/

1er décembre

Flash MX (comprendre, découper et additionner l'information)  
Production projet II

## Existences et médias (en marge)

Il faudra revenir à l'intrication entre nos existences et les médias, à cette anthropologie des technologies. C'est notre mémoire enlacée sur le réseau à la surface duquel nous déposons nos enregistrements: flickr, youtube et d'autres encore. C'est cette tabula numérique qui appartient à des entreprises privées et qui sera peut-être, après notre mort, la partie la plus vivante de notre mémoire. C'est cette promenade sans but sur flickr où on s'imagine les existences, toutes les existences singulières et indissociables tout à la fois, distantes et co-extensives, ces vies.

Si le web2.0 semble être une atmosphère plutôt qu'un ensemble déterminé de technologies qu'il serait possible de standardiser par le biais d'un consortium, c'est qu'il s'attache en premier lieu à nos existences. Le web2.0 produit de l'information à partir de l'enregistrement existentiel des internautes. De plus en plus de sites nous demandent de partager nos vidéos, nos photographies mais aussi nos espoirs, nos rêves, nos expériences, etc. Dans le site Experienceproject, une partie se nomme Zeitgeist, que l'on peut traduire par esprit du temps, et qui donne à voir les requêtes les plus populaires. L'esprit du temps est-il une affaire de popularité? Est-ce un hasard que l'usage de l'allemand dans un site américain? Est-ce donc une référence au Zeitgeist heideggerien? Et pourquoi produire de l'information à partir de nos existences mêmes?.

Jean-Pierre Balpe parlait à juste titre de la fin (espérée?) de "l'admiration baveuse" par rapport au grand art dont la raison est externe et consiste dans le prétendu génie créateur de l'artiste (regarder un tableau de Van Gogh c'est d'abord essayer de se mettre à la hauteur d'une biographie), et il faudrait voir dans cette incroyable accumulation d'enregistrements existentiels et au-dedans même de leur monotonie, de leur répétition différentielle (c'est toujours la même chose et toujours un peu différent) un flux qui répond à l'ancienne (et persistante) conception de l'oeuvre d'art. Comme si nous ne pouvions, ni ne voulions plus choisir entre toutes ces images, comme si nous avions perdu le privilège fondé sur l'autorité de discriminer, entre ce qui doit être oublié et ce qui doit être collectivement mémorisé, retenu et placé dans un sarcophage (un musée par exemple), comme si ces enregistrements étaient là à portée de main, disponibles, et offraient quelque chose qui n'est dans aucun d'entre eux explicitement, la multitude.

# .14 / La citation, le détournement, Mashup

7 décembre

L'art a perdu sa place d'autorité esthétique. La majorité des images se font aujourd'hui ailleurs, dans les médias de masse. A la suite du pop art, l'art numérique est un art du détournement et de la citation des flux médiatiques. Loin d'en constituer une représentation à la manière de Warhol, il devient possible de s'immerger et de détourner le sens des médias. C'est une esthétique des flux.

A lire:

Nicolas Bourriaud, Postproduction, Presses du réel, 2004,  
pp.5-13 – pp.84-87 Lectures annexes:  
Andy Wharol, Entretiens 1962-1987, Grasset, 2006  
Gilles Deleuze, L'économie du flux, 1973

A voir:

Jean Luc Godard, Histoires du cinéma  
Claude Closky, 200 bouches à nourrir (1994)  
Jodi (2000)  
Reynald Drouhin, Des Frags (2000)  
Mark Hansen et Ben Rubin, Listening Post (2001)  
Marek Walczak et Martin Wattenberg, The appartement (2001)  
The Dumpster, Golan Levin, Kamal Nigam et Jonathan  
Feinberg (2006)

8 décembre

Flash MX et les flux RSS et SOAP.  
Quelques exemples de détournement.  
Version alpha du projet II

# Conférence donnée au NT2, département d'études littéraires, UQAM (en marge)

## LE NUMÉRIQUE PEUT-IL ÊTRE LE SUPPORT D'UNE IMAGINATION?

Cette question qui semble au premier abord naïve questionne en fait la faculté de produire des images sur un support. Imagination et tabula. Imagination non comme image mais comme individuation des images. Mais est-ce une faculté? Et quelle est la place de l'imagination par rapport au monde que nous définirons comme une conjointure entre le temps et l'espace? Il nous faudra être vigilant à ces deux notions au fil de notre parcours. La fiction est-elle temporelle ou spatiale? Nous découvrirons en cours de route que l'imagination n'est pas un produit du temps et de l'espace mais une structure performative qui vient troubler l'a priori de ces catégories. Il nous faudra donc penser l'imagination comme transcendante (cf diagrammes chez Kant).

## FANTASME DE LA FICTION INTERACTIVE COMME RELÈVE DE LA FICTION.

Si la fiction interactive est un certain imaginaire c'est d'abord sous la forme du fantasme. Depuis des années on nous parle de la fiction interactive. Les technologies sont un lieu privilégié de l'imaginaire où chacun projette ce qu'il souhaite. Le fait qu'elles soient un support projectif n'est pas anodin mais structurel. Les technologies sont toujours déjà de la fiction. Savoir comment une valeur d'usage instrumental est entrelacée à de la fiction est un axe pour approcher la singularité des technologies. Ce qui importe également est de comprendre que la fiction interactive apparaît comme une relève de la fiction en tant que telle. Une relève au sens de la fin et de la clôture mais aussi au sens de quelque chose qui vient réaliser pleinement le possible de l'origine. cf le concept d'enthousiasme conjuratoire.

## QUE DEVIENT LE SCHÉMA ARISTOTÉLICIEN? (BRENDA LAUREL)

Certains tentent de retrouver le schéma aristotélicien dans le numérique. Ils essayent en quelque sorte de retrouver leurs billes, jeu de dupes, tour de passe-passe, où changer consiste à retrouver ce qu'on connaissait. Cette structure de la relève permet de croire qu'on contrôle l'avenir en le soustrayant à l'inanticipable. Le schéma de la Poétique est avant tout un schéma temporel: début, fin et entre les deux quelque chose, le

climax. C'est également un modèle de l'individu défini comme identité. Nous ne converserons pas ce modèle.

## PEUT-ON ENCORE PARLER DE FICTION, RÉCIT, NARRATION?

L'intérêt du numérique ne consiste pas en sa nouveauté face à la fiction mais réside dans le fait que c'est une structure permettant de radicaliser des questions anciennes que nous croyons mortes. Les différences entre fiction, récit et narration s'ouvrent. La narration consiste en un narrateur qui est un intermédiaire entre un référent (antérieur au récit qui est le produit de la récitation du narrateur) et le lecteur. Mais que devient la fiction quand il n'y a plus de narrateur, quand plus personne n'énonce le référent, quand nous, lecteurs, sommes seuls face à face à cet autre? Rappelons que le narrateur permet de garantir l'intégrité de l'Idée du référent, car si celui-ci se fonde sur un récit c'est qu'il a été rapporté et qu'il appartient toujours déjà à ce parcours. Les aléas pouvant lui arriver sont maîtriser d'avance, parce que son origine fonde leur possibilité. C'est très visible dans certains prologues platoniciens qui neutralisent l'instabilité de la tabula matérielle par cette question du narrateur qui diffère le référent (il n'en ait que le rapporteur).

Quelle relation entre paradigme et syntagme?

Entre écriture et lecture?

Entre contexte et intentionalité?

Entre rétention et anticipation?

Déplacements de l'autorité narrative.

Quelle relation entre programmation et Logos?

Le paradoxe c'est que cette machine de contrôle qu'est l'ordinateur produit de l'inanticipable.

« Comment produire, et penser, des fragments qui aient entre eux des rapports de différence en tant que telle, qui aient pour rapports entre eux leur propre différence, sans référence à une totalité originelle même perdue, ni à une totalité résultante même à venir? »

(Maurice Blanchot, L'Entretien infini, Gallimard, 1969, pp.451-452)

Travaux présentés:

1. Sous Terre (2000): la lacune comme condition de la fiction, produire de la vacance pour les lecteurs. La production du sens est la lecture.
2. Revenances (2000): l'indétermination. Créer des fragments sans relation causale, c'est-à-dire sans rétention et sans anticipation. Créer une forme d'apathie esthétique comme condition de l'espace.
3. Sampling (2002): la discrétion et la continuité. Une mauvaise traduction produit du sens (google, numérique, etc.)
4. La révolution... (2003): la tra(ns)duction du flux.



La mauvaise traduction comme possibilité de transduction c'est-à-dire quelque chose qui se répand de proche en proche en gardant des traces de l'individuation précédente. La traduction permet de garder "un air de famille" entre les médias. cf la ressemblance informe chez Georges Bataille.

5. Readonlymemories (2003): l'espace narratif. Inversion de la relation temporelle construite par le cinéma au XXème siècle.

6. Se toucher toi (2004): narcissisme interactif. Jeu à 2+n espace. L'interactivité est avant tout une activité narcissique d'observation de soi et ceci de manière très particulière du fait du feedback interactif. Le narcissisme est fermé sur lui-même et en boucle.

7. Sur terre (2006): la variabilité. Critique de Lev Manovich par rapport à son absence d'écriture fictionnelle mais multiplicités chez lui des concepts opératoires.

8. Ceux qui vont mourir (2006) et Le peuple manque (2007): l'archive existentielle.

## .15 / Projet II

Remise et présentation orale (10mn) projet II. Discussion sur l'archivage des projets et leurs diffusions.

### SOUK (ADEBIBE, ILHAM)

Le souk est un marché qui est spécifique aux pays arabes. En effet, ce marché est constitué de ruelles subdivisées selon les produits et les métiers; d'où le lien que j'ai établi avec le thème du labyrinthe. De plus, le souk est un lieu où il faut se promener sans hâte et sans but pour découvrir tous les moindres recoins. Par la suite, pour ce projet, j'ai décidé de délocaliser le souk dans le métro de Montréal. En effet, ce réseau de transport sous terrain est aussi un lieu où l'on déambule dans ses tunnels et où, grâce à ses différentes portes d'entrées ou de sorties, on peut se diriger d'un point à l'autre de la ville. Ainsi, j'ai des photographies de différentes portes de métro, des vidéos tournées à l'intérieur des stations où l'on voit des gens se déplacer en groupe et des sons enregistrés où l'on entend une voix masculine parlant en arabe. Cette voix fait la lecture de textes philosophiques où le thème développé est celui du conflit des civilisations ou plutôt d'intérêts entre le monde arabe et occidental. En effet, je veux soulever le thème du manque de communication entre ces deux cultures. Par conséquent, en faisant un lien entre un moyen de transport aussi grand comme le métro de la ville de Montréal et une voix qui parle en langue arabe je veux soulever l'idée du doute ou quasiment souligner justement cette incompréhension de la part de l'individu issu du monde occidental qui naïvement va tout d'abord penser à l'idée du complot ou de l'attentat. Aussi, les vidéos filmées à l'intérieur de cet énorme réseau de transport peuvent créer le sentiment d'être surveillé par un individu cherchant à créer le trouble.

Ainsi, mon projet s'inscrit dans un système aléatoire qui souligne l'idée de la dérive. En effet, on arrive tout d'abord à une page d'accueil invitant l'utilisateur à entrer dans le site. Si aucune action ne se produit dès l'instant qu'on pénètre dans le site, le son se déclenche automatique au bout de 5 secondes. Par la suite, un bouton déjà affiché dans la page d'accueil nous invite à cliquer dessus. Ainsi, une fois qu'on a cliqué, une photo de porte de métro apparaît, après avoir été tirée aléatoirement dans la banque de données des photographies, nous présentant à ce moment là deux boutons: porte gauche/ porte droite. L'utilisateur peut ainsi choisir l'une des deux portes et sera ensuite renvoyé à une courte vidéo de 5 secondes. Après ces 5 secondes le visiteur est tout de suite renvoyé vers une autre photo de porte de métro pigée aléatoirement. Notons que le son toujours présent (lui aussi tiré aléatoirement). De plus, j'ai rajouté dans mes différentes photos des fonds noirs que j'ai

intitulé «blackscreen». Ainsi, on peut des fois tomber sur un fond noir où juste le son se fait entendre. Notons aussi que ces «blackscreen» ont une durée de 5 secondes. Ensuite, après ces fonds noirs, on tombe sur une autre photo de métro tirée aléatoirement. Enfin pour quitter le site, le seul moyen de tout fermer et de recommencer à la case départ pour revivre la situation. En somme, on se retrouve à la dérive à l'intérieur d'un réseau qui nous est familier mais toujours suivis d'une voix, qui elle nous est, complètement étrangère.

### ESCALATOR (ANTAKI, VLADIMIR )

Mon projet s'ouvre sur une page HTML sur laquelle est centrée une image qui reprend l'interface de mon projet, c'est-à-dire une forme de croix. Des rayures verticales blanches obstruent l'image de telle façon à ce que le spectateur ne sache pas ce qu'elle représente. Un peu comme des stores à des fenêtres.

Lorsque le spectateur clique sur l'image, une nouvelle page HTML s'ouvre : selon qu'il a cliqué au centre de la croix ou ailleurs dans l'image, le résultat diffère. En effet, s'il clique sur le centre de la croix, la vidéo qui va s'afficher est la vidéo qui, lorsqu'on effectue un roll-over dessus, fait apparaître en fondu les autres vidéos, situées aux quatre coins de la vidéo centrale. Donc, lorsqu'il clique sur le centre de la croix, la vidéo centrale, en plus de s'afficher, va afficher les autres vidéos.

Mais s'il clique ailleurs dans l'image, seule la vidéo centrale apparaîtra jusqu'au moment où il passera en roll-over sur celle-ci et que les autres vidéos apparaîtront en fondu. Il peut donc y avoir qu'une seule vidéo sur la page pendant un certain moment. Tout dépend du spectateur et de sa curiosité à parcourir la page. La vidéo centrale représente une vue subjective d'escalator, au-dessus on a une vue du plafond, à droite une vue latérale droite, à gauche une vue latérale gauche et en dessous, une vue subjective en plongée avec une paire de chaussures. Cette dernière vidéo est toujours la même. Toutes les vidéos sont programmées pour être jouées en boucle et de façon aléatoire.

Chaque vidéo est cliquable. Chaque clic entraîne le changement de la vidéo. Chaque nouvelle vidéo est répétée en boucle jusqu'au prochain clic. Chaque clic sur la séquence en vue subjective en plongée entraîne le changement de toutes les séquences en même temps. Les espaces blancs sont également cliquables; ils provoquent la disparition en fondu des séquences vidéos seulement lorsque celles-ci sont entièrement affichées à l'écran. Les vidéos réapparaissent en fondu toutes en même temps si on re-clique dans le blanc. On peut également passer en roll-over à l'emplacement de la vidéo centrale et provoquer la réapparition progressive des séquences.

Avec ce projet, j'ai voulu utiliser un outil de transport immobile

qui se retrouve aux quatre coins du monde et en faire un labyrinthe.

J'ai voulu générer un parcours sans fin et modulable à l'infini. Un parcours que je pourrai alimenter d'images vidéo que je prendrai lors de mes voyages et qui ne cesseraient de s'agrandir et deviendront de plus en plus complexe.

## DIALOGUES (CHAPUT, JACINTHE)

Ce projet est réalisé pour être diffusé sur Internet. L'ouverture se fait sur une page (php) contenant les seuls indices suivants: Un titre (Écrivez un souvenir), un champ texte vide et un bouton (soumettre). Dès le départ, l'utilisateur est contraint à un exercice de mémoire. Il ne sait pas de quoi il s'agit, mais doit se soumettre et se prêter au jeu. S'il tente de soumettre un champ vide (sans texte), son accès est bloqué. Donc une fois que l'effort est accompli, que le texte est écrit, l'utilisateur le soumet et accède enfin à la deuxième page. Le bouton a donc une double fonction, il envoie d'une part le texte dans une base de données, et fait un lien vers la seconde page en html.

Sur cette page, l'écran noir est divisé en trois bandes horizontales. Dans la bande du haut comme dans la bande du bas, trois petits cadres sont juxtaposés et diffusent différentes images, différents médias simultanément. [Certaines images sont fixes, elles apparaissent et disparaissent selon des intervalles déterminés, d'autres sont des vidéos avec sons ou des animations d'images]. Les images sont des perceptions traitées ici comme de simples représentations. Le visionnement est troublé parce qu'elles sont nombreuses et parce qu'elles diffusent rapidement de courtes séquences, il devient difficile pour l'utilisateur de tout voir.

La bande du centre est noire et après un moment passif à regarder les images défilées, l'utilisateur s'aperçoit que lorsque qu'il la survole, cette zone est à saisir. Il la déclenche et un texte blanc apparaît dans cette bande noire. Le texte relate un souvenir anodin, il est puisé aléatoirement à même la base de données. Le lien entre les textes et les images est absent et l'interrelation qui s'effectue alors entre eux se renvoie à l'utilisateur. Si on part de l'idée que toutes les représentations d'images sont perçues de manières différentes par chacun, et que nos perceptions sont toujours imprégnées d'anciennes images internes, de notre passé, de nos souvenirs. C'est donc dans l'imaginaire de l'utilisateur qu'est créée toute tentative de sens dans la relation texte - images, l'utilisateur fera ses propres liens entre les images et les souvenirs.

Donc, ces représentations diffusées seront perçues (ou pas) par l'utilisateur dont la mémoire est déjà stockée d'anciennes images, et les perceptions mêmes qui émergeront seront contaminées, influencées, stimulées, par les propres représentations internes d'images. Les images captées par chacun sont instantanément

contaminées par ses propres souvenirs, ceux-ci transforment les perceptions réelles pour ne garder que des traces se référant à d'anciennes images personnelles. Ce projet tente d'interroger la relation très intime entre les perceptions, les souvenirs et les représentations qu'il réfléchit.

## LAISSEZ-LE TRANQUILLE (COSNIER, RÉMI)

Le titre de mon projet fait référence au domaine, très général de l'intelligence artificielle. Il renvoie à la capacité des ordinateurs de fonctionner tout seuls. Le titre fait aussi référence à la solitude et à l'indifférence.

La première phase de mon projet a consisté en l'expérimentation de la génération de texte. Il s'agissait d'un programme capable de créer des phrases en piochant aléatoirement des «objets»(sujets, verbes, compléments) dans des listes de mots créés par mes soins. Le point commun de ces mots étant de tous appartenir à ce qui me semble être du domaine des émotions et plus particulièrement du domaine de l'amour.

J'ai ensuite décidé de faire créer ce texte par un ordinateur de manière à ce qu'il ne s'arrête jamais. La création est alors infinie. Il s'agit d'une infinie déblatération de phrases relatives aux émotions de la personne qui parle, en l'occurrence, un ordinateur.

L'idée de traduire ce phénomène en son m'est alors venu à l'esprit grâce au cours de Jocelyn Robert. J'ai alors décidé que les bruits internes de l'ordinateur, pendant sa « déblatération », pouvait être une façon directe et sensible (autant que la prise sonore soit précise) de comprendre un peu mieux ce qui se passe lors de ce processus.

Le projet final consistera en une installation fonctionnant toute seule. La partie visible du projet sera constituée de deux haut-parleurs émettant le son capté dans la partie invisible de l'installation. Cette partie sera composée d'un ordinateur doté, en son sein, de deux microcontacts et d'un microphone omnidirectionnel. Ces micros seront branchés sur une table de mixage.

Sachant que les nouveaux ordinateurs sont de moins en moins bruyants, j'ai décidé d'utiliser un ordinateur un peu plus vieux afin de transcrire le message de celui-ci avec une plus grande richesse sonore.

Des images sont chargées pour chaque type de phrases générées afin d'avoir une interaction plus forte avec le disque dur. Cette procédure était nécessaire dans une recherche d'un son plus complet. Les images servent uniquement de prétexte et ne sont ici qu'en qualité de fichiers informatiques. Elles n'ont aucun rapport avec le projet (excepté un rapport Hardware) et leurs

chargements ne servent que d'ouïls « gramaticaux » du langage interne de l'ordinateur.

## MONTRÉAL SOUTERRAIN (DIONNE-CORMIER, RAPHAËLLE SARAH)

Mots clés : Chemins / Réseaux / Impersonnel / Confus / Vaste / Public / Froid / Non-lieu (en opposition avec) Intime / Privé / Chaleureux / Lumière / Macro / Réduit

Contexte : Dans la thématique du labyrinthe, je désire partir d'un sujet très simple, directement en lien avec la thématique proposée ; celui des sous terrains de Montréal. Mais loin de vouloir simplement illustrer un plan de ce labyrinthe sous terre, je désire prendre diverses images de cet endroit et décortiquer cet endroit, ce réseau, le déconstruire, l'explorer et montrer que ce labyrinthe est en fait, construit de labyrinthes lui-même ; chaque paroi étant complexe, les textures formant elle-même un réseau de motifs.

Intention : Dans ses sous terrains on y croise pratiquement personne ; mais lorsque l'on y rencontre quelqu'un, il s'agit toujours d'un type d'individu différent (un homme d'affaire, un clochard, un électricien venant réparer les lumières, etc). Il s'agit donc d'un endroit isolé où les rencontres y sont étranges. Les sons qui y règnent sont plutôt froids et mécaniques et même lorsqu'il y a le silence, il y a une ambiance sonore particulière. À l'opposé, probablement dû aux éclairages chaleureux et à la lumière chaude qu'il y a, on sent une chaleur se dégager de cet endroit et certains lieux sont si beaux que nous aurions parfois envie d'y vivre. C'est sur là-dessus que j'ai également envie d'élaborer.

Description : Il s'agit d'un travail dans lequel je désire d'explorer encore une fois, et avec un tout autre regard, un endroit que je visite souvent, où j'adore prendre des photographies. Donc dans un labyrinthe de possibilités, ce travail médiatique forgera un réseau de couloirs à découvrir où parfois on se butera à un mur, mais où on y découvrira un autre labyrinthe, subtil, prenant forme dans la texture des parois. Certains clic déclancheront des trames sonores, des bruits, bien distincts. Mais toujours il y aura dans mon travail une ambiance sonore se rapportant à celle de ces sous terrains.

Scénario :

Les pages principales seront constituées d'une image photographique d'un format rectangulaire (un peu effet panoramique), en glissant la souris sur la photo, certains éléments de la photographie pourront être cliqués et se déclencheront alors, soit seulement un bruit, une nouvelle page illustrant un autre angle, un autre point de vue du réseau sous terrain, ou encore apparaîtra une case que nous pourrons parcourir en roll-over.

Il s'agira pour la dernière proposition, d'une illustration macro d'un mur, d'une colonne. Un peu comme si nous arriverions dans un cul-de-sac. Pourtant, de ce macro, les textures, motifs et la lumière formeront un nouveau réseau, faisant figure de labyrinthe lui

même. Côté sonore, une trame de fond sera toujours présente et régulière sur chaque page. Il s'agira d'un mélange de bruits de néons, de vent, de bruits sourds et echos. La rencontre d'individus (parlée dans le synopsis un peu plus haut) se fera de façon fantomatique, il s'agira de bruits de pas à différentes cadences ou de respirations. Certains bruits seront surprenant, tel le son du métro qui passe ou celui des escaliers mobiles ; c'est bruits apparaîtront à certains clics de souris.

Le participant sera amené à explorer le réseau, construire l'itinéraire qu'il désire, se laisser surprendre par les débouchés de ses choix et actions.

## SHELLSHOCK (DUGUAY FRANÇOIS CARL)

Le projet médiatique nommé Shell-shock se présente comme une navigation Web. L'interface est construite à partir de photographies. Le but initial est de créer un espace 2D dans laquelle l'utilisateur peut explorer un environnement constitué à la base de trois pièces : une chambre à coucher, une cuisine et une salle de bain. L'utilisateur change de pièces en cliquant sur différents objets munis d'hyperliens. Donc en promenant le curseur, il sera en mesure de progresser dans l'environnement créé.

La chambre à coucher mène à la cuisine qui elle, mène à la salle de bain. Chaque pièce se présente comme une page Web avec un « frame » qui sépare la fenêtre en deux. À gauche de la fenêtre, on a le menu de navigation entre les pièces et à droite le menu de navigation à l'intérieur de la pièce. On retrouve dans le côté droit, des objets qui nous permettent l'exploration approfondie de la pièce, plus précisément, des composantes interactives.

Le projet veut que l'utilisateur soit en mesure de perturber l'environnement visité. Selon ses choix de déplacements, il altérera graduellement son espace initial. L'environnement alterné est caractérisé par des modifications graduelles oniriques du premier lieu.

Un mécanisme est mis en place pour progresser d'un environnement initial à son espace altéré. Son fonctionnement consiste à se rendre de la chambre à coucher (Salle A) à la cuisine (Salle B), pour ensuite aboutir à la salle de bain (Salle C).

Une fois à la salle de bain (Salle C), deux choix s'offrent à lui. Il peut soit choisir la fonction avancer et par surprise, revenir au

début dans la chambre à coucher (Salle A) ou choisir la fonction reculer et arriver à la cuisine version altérée (Salle B2). Il aura alors avancé dans son parcours en ayant choisit de reculer. C'est un concept constant dans le projet dans l'optique de déjouer l'utilisateur.

Ce même principe se répète, par exemple, en étant rendu dans la cuisine altéré (Salle B2), si il veut accéder à la chambre à coucher altérée (Salle A2); l'utilisateur doit reculer. Et si il décide d'avancer, il retourne à la cuisine version initiale.

Une fois dans la chambre à coucher modifiée (Salle A2), si l'utilisateur avance, il retournera la cuisine modifiée. Par contre, si l'utilisateur recule, il parviendra à un nouvel interface.

Cette deuxième partie de l'œuvre conduit l'usager à l'extérieur des pièces qu'il vient d'explorer. Il mène à un photo-roman constitué d'images souvenirs. L'intention est de laisser voir des fragments de mémoires. Le fonctionnement est simple, chaque image remplit l'interface et il suffit de cliquer sur celle-ci pour accéder à la suivante. L'utilisateur se promène d'une page Web à une autre de façon linéaire; il parcourt et contemple les photographies.

Enfin, une fois le visionnement terminé, il se retrouve de nouveau au point de départ, c'est-à-dire dans la chambre à coucher initial. Il peut donc refaire son parcours et ainsi de suite.

## MODE D'ÉCHANGE (AMÉLIE BRISSON DAREAU)

Mots clés

Individu

Communauté Interrelations

Communication Rencontres

Conversations

Mes motivations

J'explore le rapport entre l'individu et son milieu de vie. Plus précisément, quelle distance existe-t-il entre moi et l'autre, entre l'individu et la communauté? Mon travail est influencé par des études et une pratique en travail social, le courant d'esthétique relationnelle et de nombreux artistes multidisciplinaires. Il contient souvent des idées liées avec le textile.

Quoi ou la narration

Une rencontre. Se connaissent t'ils? Pas d'importance, peut-être.

Que se passe-t'il entre deux personnages dont les dialogues sont déterminés aléatoirement? Ce projet montre des individus ayant de la difficulté à échanger. C'est une constatation des

impasses de communication, un état de fermeture. C'est aussi une démonstration des moyens développés par un groupe de gens afin d'aller vers l'autre, un état d'ouverture. L'aléatoire des échanges verbaux actionnés par l'internaute naviguant constitue le moteur de la narration entre les deux individus.

Deux personnes sont face à face, ils tentent de communiquer, de partager à travers des phrases communes, vides de sens et propres aux rencontres. Le travail teste les limites entre deux personnages, où en est la frontière? Comment deux individus peuvent-ils se rejoindre? C'est le parcours de l'internaute sur l'écran par un roll-over qui permet de déclencher les dialogues entre les personnages. C'est à ce moment qu'il y a interactivité, voir un passage d'information entre le participant et une réponse de la machine.

La fenêtre du site prend la forme d'une bande rectiligne sur le sens horizontal de manière à ne contenir que les deux personnages. Ils y sont juxtaposés. Le contenu de l'écran est organisé de manière symétrique. Dans la case de droite, il y a un homme filmé sur un fond noir. Dans la case de gauche, il y a une femme elle aussi filmée sur un fond noir. Rien d'autre.

Le projet apparaît à l'écran par un pop up ayant une forme rectiligne. Celui-ci est disposé à l'horizontal. Les dimensions de cette page HTML sont petites, environ 8 pouces de largeur et 3 pouces de hauteur.

En effleurant les personnages sur la surface de l'écran, ceux-ci émettent des énonciations. Ce sont des phrases convenues applicables à des rencontres, par exemple : « ça va? », « Pis, quoi de neuf? » ou « Ça fait longtemps qu'on ne s'est pas vu. » D'autres phrases sont des réponses plus personnelles à ces questions mais tout de même des généralités, notamment « Ça fait grandir », « Prend soin de toi », « Je m'en doutais ».

L'internaute caresse l'écran avec la souris et actionne ainsi le dialogue des personnages. C'est un bouton transparent audessus de chaque interlocuteur qui détermine la zone sensible. Il possède les mêmes dimensions que ceux-ci. Il permet de lier l'action de l'internaute (le roll-over) à la réponse de l'ordinateur. Les phrases sont choisies de manières aléatoires et exprimées sous forme de vidéos, l'interface de sortie est l'écran et les haut-parleurs.

Lorsque le participant quitte le personnage, la vidéo arrête. Deux options sont possibles s'il demeure sur la zone sensible, soit la vidéo tourne en boucle ou une autre vidéo débute avec le même plan de caméra. Le spectateur ne contrôle pas cette action. Ce segment du projet sera réalisé si le temps et mes connaissances le permettent.

Si le participant presse sur le bouton de la souris, la bande vidéo sélectionnée change de plan. Elle passe du plan américain, au



plan épaulé au gros plan. Conséquemment, c'est une autre énonciation qui apparaît. L'ordre des plans est aussi défini au hasard. Chacune des phrases est donc filmée trois fois pour chaque individu. Au total, il y a environ 230 énonciations pour chaque plan. Celles-ci pourraient être regroupées en quatre catégories soit les phrases d'introduction à la conversation, de conclusion, pour susciter l'entretien et les phrases divers. La nature de ces énonciations n'influence pas leur fréquence de sortie ni leur ordre. Ces catégories ne sont pas distincts dans la base de donnée. Elles n'influencent donc pas l'aléatoire. Deux phrases du même groupe peuvent être entendues à la suite de l'autre.

L'éclairage est neutre. Les gens sont habillés en noir et filmés sur un fond noir. Le micro Shut Gun est utilisé pour prioriser la voix des individus, éliminer les sons ambiants et faire que le son soit aussi dépouillé que l'image.  
Et comment ou la technique

Les bandes vidéo sont sectionnées pour ne conserver que les phrases des individus, ainsi créer de la discrétion. La partie vidéo est travaillée dans I Movie HD. Les médias seront compressés avec le logiciel Visual Hub. Les originaux seront archivés en fichier DV tandis que les compressions seront fait en point Mov. L'animation des dialogues se fait avec le logiciel Flash MX 2004. La continuité sera engendrée par la navigation de l'internaute, déclanchant ainsi les animations. Le projet sera contenu dans une seule page HTML.

## LABYRINTHE (DUPUIS, JONATHAN)

L'internet et le monde médiatique sont des univers de transfert touchant une multitude de niveaux, que ce soit celui de données échangées (par l'intermédiaire d'un utilisateur ou non) ou d'interaction entre individus à travers un réseau de machines complexes communiquant entre elles. L'information y circulant est laissée à l'interprétation du récepteur, et faut-il encore que celle-ci soit complète. Bref, un vrai labyrinthe qui mène parfois nulle part si l'on extirpe l'expérience comme étant un but en soi.

Parfois, certaines étapes sont imposées afin d'obtenir une information ou d'en envoyer (newsletter, courriel, blog, chat, téléchargements, guichet automatisé et autre systèmes utilisant un mot de passe, etc.). Par l'écran, l'on visualise l'information contenue dans une transmission qui nous est adressée, qu'elle soit de nature personnelle ou non (publicité, médias de masse, publicité viral, « buzz » marketing, etc.).

Notre quotidien est rempli d'innombrables interfaces, presque toutes accessibles à l'aide de l'écran agissant comme interprète (internet, cellulaire, guichet automatisé, agenda personnel, etc.). Ces interfaces sont devenues intrinsèques à notre mode

de vie et un simple changement d'interface peut rendre l'expérience quotidienne habituelle beaucoup plus fastidieuse que communément.

Au départ ma recherche me menait vers Gary Hill et Nam June Paik qui ont travaillé sur de nombreux projets invoquant de multiples moniteurs ou projecteurs<sup>1</sup>. Également, l'exploitation de l'espace entourant l'œuvre qu'utilisent ces deux artistes est intéressante. Particulièrement pour certaines œuvres car le déplacement du spectateur est parfois nécessaire afin d'exploiter toutes les facettes de l'œuvre. L'avantage de ce projet est que je contrôle où l'internaute peut aller et il est même possible de jouer sur le temps.

Au centre, une colonne d'écrans en forme de dodécagone (12 côtés) contenant 8 écrans par surface. De chaque côté, au bas de la colonne, se trouve une flèche permettant de faire tourner le « mur » d'écrans. Je travaille présentement sur une modélisation 3D de la colonne dans le logiciel Maya qui permettrait une action plus directe de la part de l'internaute.

Le fond d'écran de la page est un amalgame de circuit électronique et renferme en fait un code relié au piratage de réseau. Sur chacun des écrans centraux, il y a un « roll-over » qui sera une image choisie aléatoirement dans un dossier de 24 à 40 images. Ce dossier sera séparé en 8 sous dossiers à raison de 3 à 5 photos chacun. Chacune des images représente une partie de la figure du sujet des séquences vidéo de façon à faire une référence avec le portrait robot d'une personne, d'une personne suspecte.

## MITHRIDATISATION RELIGIEUSES (GIRARD, MATHIEU)

Notre monde contemporain est flux constant production de biens de consommation dont certains sont liés à la mode; vêtements et accessoires. Les changements de styles s'opèrent généralement en fonction des saisons. Par contre, les outils servant à leur démonstration en magasin, les mannequins de matières plastiques sont quant à eux remplacer tous les 2 ou 3 ans dépendamment du budget de l'entreprise. Or, le coût élevé de ses mannequins (de 800\$ à 5000\$/pièce), pousse généralement les entreprises à entreposer ceux-ci dans un débarras prévu à cette effet. Le parallèle avec les différents mythes religieux de création du monde est vraiment intéressant. Ainsi, Dieu abandonne un jour l'homme dans un enfer terrestre même si celui est créer à son image soit disant parfaite. Mimétique de nature, l'homme crée à son tour des objets à son image pour les abandonner quelques années plus tard. Mais ses objets existent toujours, dans quelques endroits clos comme les entrepôts de mannequins. Lorsqu'on y pénètre leurs entassements, leurs positions et leur ressemblance avec nous est frappante. Au point tel, qu'ils semblent parfois s'être développer une micro

société dans les bas-fonds des magasins à grande surface, un petit monde oublier des hommes et croyez-moi il s'y passe des choses...

J'ai visité un tel endroit et depuis lors ses images m'obsèdent, me traquent. À l'aide de cette banque de photos, je propose de simuler un recréer un mythe de création des origines du monde à l'aide de ses représentations humaines. Le projet obéira aux lois régissant le langage cinématographique populaire. Des photos de plans d'ensembles vers des plans plus rapprochés, jusqu'aux gros plans et aux macros. L'interaction de la souris provoquera le dévoilement de boutons évidents et d'autres cachés. Les boutons fonctionneront avec différentes occurrences 1 et permettront à l'utilisateur d'accéder aux autres fenêtres, toujours en partant de plans d'ensemble vers d'autres plans plus rapprochés, vice versa. Le clic de certains boutons conduira l'utilisateur dans différentes pages fonctionnant généralement sous le même principe. Les fenêtres seront choisies de façon aléatoire. Parfois, une zone cachée provoquera l'ouverture de quantité de fenêtres intempestives<sup>2</sup> selon différents délais allant de zéro à quelques minutes. Une animation de deux ou trois images en boucle simulera généralement la vie des personnages. Il aura principalement de 3 types de fenêtres; les fenêtres principales, les fenêtres secondaires et les fenêtres macros. Les principales contiendront plus de boutons, plus de zones cliquables et plusieurs cadrages. Il s'agira de plans d'ensemble servant à accéder aux plans rapprochés. Ces fenêtres ne posséderont aucune barre d'adresse et barre de recherche et seront de dimension moyenne (800px, 600px). Certains cadrages seront cachés et il sera parfois permis à l'utilisateur de les redimensionner pour découvrir des personnages secrets. Les fenêtres secondaires seront de taille moindre (480px, 640px) et permettront d'accéder aux fenêtres macros. Les macros (320px. 240px) seront celles qui ouvriront de façons intempestives avec un certain délai. Les photos seront aussi accompagnées de sons de dialogues. Chaque son, sera entre autre une phrase choisie aléatoirement parmi environ 100 phrases tirées parmi les différents mythes. Au départ, lors d'un plan général, il aura plusieurs sons joués simultanément de façon à perdre le sens précis de la discussion. C'est en se rapprochant de petits groupes qu'il sera

possible d'écouter plus attentivement les conversations des personnages. Ceux-ci débattront de questions religieuses et métaphysiques du type : quels sont les origines de notre espèce?, où allons-nous?, dieux existe-il? Quel est son origine? Je propose de puiser la plupart des phrases dans les différents mythes de divers cultes et religions<sup>3</sup> et les autres de les écrire. Lorsque que les internautes seront passifs, après un délai non déterminés pour l'instant, les fenêtres se généreront de façon autonome, déclenchant l'ouverture de fenêtre et de sons, allant même jusqu'à la cacophonie. Bien sûr, les personnages ne révéleront jamais qu'ils sont des mannequins de plastique, se croyant véritablement création d'un être supérieur ou évolution

d'une autre race. Il y aura, des athées, des créationnistes, des agnostiques, des monothéistes, des polythéistes.

## DÉROUTES (GOSSELIN, GILBERT)

Aussitôt que l'on clique ici, un récit se met en marche... récit dont vous y ajouterez le sens et les intentions au fur et à mesure qu'il se déroulera devant vous.

C'est la notion essentielle du labyrinthe ; l'angoisse de ne pas pouvoir en sortir, de chercher inlassablement dans le labyrinthe et dans notre esprit une façon d'en sortir. La nuit est noire... Prenons cette route...

Initialement j'ai eu l'impression que pour mener à bien ce projet il me fallait être très structuré et appliquer une technique rigoureuse... Ironiquement, le fait de simplifier le projet en a complexifié le sens, comme si les éléments inutiles avaient été décantés, ne conservant que les éléments signifiants, épurés.

À vrai dire ce projet fonctionne beaucoup mieux que je ne l'avais prévu : à partir du moment où il s'est mis à fonctionner, je m'y suis perdu et pour un moment ma copine aussi. La fascination de voir quel tournant le récit allait prendre et de savoir le récit infini, a créé un état étrange : celui de ne pas pouvoir en saisir l'entièreté et de percevoir que la notion de flux n'est pas une surprise en soi. La réelle surprise est de voir cet autre flux : le flux sémantique que mon imagination construit sous mes yeux et de continuer d'avoir cette notion d'infinité, bref mon flux. Le fait de savoir les éléments assemblés de façon générative et automatique, prouve un fait de manière indéniable : tout ce sens que je perçois dans ces actions est généré par mon esprit, malgré le fait que je connaisse le stratagème derrière celles-ci. Un autre aspect qui me plaît bien, est que l'on conserve malgré tout la linéarité du médium cinématographique. Je n'ai pas l'impression d'être dans un programme en boucle mais plutôt que la linéarité du récit me donne l'illusion d'avancer, de progresser... Dans un univers en boucle, qui nous ramène à la notion du rhizome.

narrations sur les séquences de route / éléments de texte en sous-titre des panoramas

1. Qu'est-ce que tu fous?
2. Sors de la voiture... Sors de là.
3. Où est le problème?... Parfait. Faut que j'aille en cours
4. Faut que j'y aille. Reste là
5. Papa est encore bourré.... Je suis dans la merde.
6. Non, dis-nous ce que tu en penses.
7. Ils perdent du fric, alors ils font faire des recherches.
8. Il s'agit pas forcément de changer quelque chose
9. Ce serait pas lié, par hasard, à la nuit où on a campé, il y a deux ou trois semaines
10. Je suis vannée... Je dors mal en ce

moment.

1 1.Chacun ses affaires et basta...Le compte à rebours a commencé.

12.Je déteste. Avant j'aimais, mais plus maintenant.

13.Franchement, t'abuses. T'es toujours fourrée avec lui!

14.Je vous consacre 75% ou 85% de mon temps!

15.Tu te trompes, je tiens beaucoup à vous!

16.Je suis ta meilleure amie et tu me zappes.

17.Il compte autant que vous mais je dois partager mon temps.

18.Les amis, ça doit compter autant sinon plus.

19.J'ai toujours été là pour toi, toujours.

20.Tout scénario doit être validé...Voyons voir. Alors, on se gare là...

On entre par la porte sud.

21.Chacun pourrait peut-être amener... Tu vas où? Viens là

22.Jamais je n'ai vu de jour si beau et si affreux...

23.Je ne savais pas si tu voulais que je vienne.

24.Tu ne viens plus me voir.

25.Je suis enchanté de vous connaître... Henry, n'est-ce-pas?

26.Je travaille à l'usine Lapell... Je suis imprimeur.

27.J'ai vu ce quartier changer, ces prés devenir cet enfer...

28.Selon les docteurs, je ne pourrais plus jamais m'en servir.

Qu'en savent-ils? 29.Eh bien, vous n'avez rien à raconter?

30.Dès que vous serez mariés, vous pourrez aller le chercher.

31.Il saigne du nez.

32.Je ne dors plus. Je deviens folle.

33.T'es en vacances. Tu pourrais aussi t'en occuper. 34.Je voudrais juste passer une bonne nuit.

35.Pourquoi ne restes-tu pas là-bas?

36.Tu ferais mieux de t'en occuper pendant que je suis partie.

37.J'ai oublié ma clé... Et il est si tard.

38.Où est ta femme? Dire qu'on va passer tout l'été ensemble!

39.Retournée chez ses parents, sans doute.

40.Je peux passer la nuit ici.... On se voit ce soir, chez Wade?

41.Félicitations à toi aussi, Cooper... Tu peux toujours courir.

42.Scott, on ne peut plus continuer à se mentir et à se tromper comme ça. 43.Je ne t'ai jamais trompée, mon coeur...

44.C'est pour ça que c'est si difficile.. Scotty, c'est pas toi. C'est moi 45.Je te rends ton blouson. Salut.

46.Je ne peux pas m'empêcher de regarder, remets-le.

47.T'écris toujours à ce mec ? C'était pas pour le cours d'allemand? 48.Elle lui dit qu'elle va à la messe... Mais c'est des conneries. 49.C'est une catastrophe...Mais non ! C'est pas si terrible. 50.Je lui ai dit des choses que je ne t'ai jamais dites.

5 1.On transporte des paquets et on les dépose à notre arrivée.

52.L'Amérique a été fondée par des prudes qui ont quitté l'Europe...

## I CALL IT THE TELEPOD-TRANSMITTER (LAGRANGE-PAQUET, EMMANUEL)

Nous vivons dans une ère où les avancées technologiques ne connaissent pas de répit. Elles se succèdent sans cesse et

rendent désuètes celles d'hier, ce qui mène à nous demander où se situe la limite de cette évolution. Si l'œuvre de Jules Verne était considérée comme une pure fiction pour ses contemporains, elle est pour nous une réalité très concrète et commune. Il semble que souvent les utopies présentées dans les œuvres de science-fiction sont l'expression de notre volonté de dépassement par le biais de la technologie. Un bon exemple de cette utopie est le film *The Fly* de David Cronenberg qui présente un phénomène scientifique qui reste encore irréalisable : la téléportation d'un corps vivant d'un espace à un autre. Par contre, la téléportation d'informations en est une forme qui est actuellement possible d'effectuer, comme avec Internet par exemple. Un autre aspect intéressant de ce film est l'aspect critique qu'incarne le rôle de la mouche qui, pour moi, symbolise le détail non calculé, l'erreur qui devient la cause de l'horreur, le défaut de la négligence humaine, etc. Cet aspect devient, de façon détournée, la critique de l'humain derrière la machine et de l'utilisation qu'il en fait. Il est important pour croire au bienfait du progrès des technosciences d'être à la fois conscient de leur pouvoir et responsable de leurs conséquences.

Ce travail est une réflexion sur le phénomène de téléportation. Cette expérience symbolise pour moi l'expression de notre volonté de surpassement par le biais de la technologie et notre désir de rejoindre le fantastique. Ce travail pseudo scientifique se veut d'être une tentative de téléportation d'un corps humain par le biais de l'informatique. Elle prend la forme d'une installation vidéo avec un empilement de boîtes de carton comme surface de projection. On notera l'importance de la fonction de l'objet utilisé pour la transportation physique de matériaux. Cette expérience est représentée par la déconstruction d'une image (un corps féminin) et de sa reconstruction séquentielle dans un autre espace présenté à l'intérieur de la sculpture de boîtes. La déconstruction est faite à l'aide d'une grille qui décompose l'image en mosaïque. Le transfert instantané de l'espace A vers l'espace B est déclenché par le glissement de la souris sur chaque carré de la mosaïque. Une fois téléporté, il est présenté à l'intérieur d'une courte séquence vidéo mise en boucle où le sujet féminin pousse un cri strident. Pour l'occasion, j'ai voulu faire un «remake» d'une des scènes du film *Psycho* de Hitchcock, qui marque un des cris d'horreur les plus typiques du cinéma d'horreur. Étant conscient de l'impossibilité de l'acte que j'essaie d'entreprendre, et c'est ce qui le rend intéressant visuellement, j'ai voulu mettre le spectateur en face de l'effet de son interactivité avec une vidéo psychologiquement forte. La boucle vidéo est déclenchée au contact de la souris avec un décalage temporel relatif au glissement de la souris faite par l'utilisateur, qui opère la déconstruction. Constat de l'impossibilité technique de la transportation d'un corps humain, objet très complexe, contrairement à la télétransportation d'informations qui est possible via les nouveaux médias. Par le déploiement des boîtes dans l'installation, je veux inciter le spectateur à parcourir une distance pour voir les effets de son interactivité.

Cette déconstruction donne lieu sur un empilement irrégulier de boîtes qui reçoivent la projection, un « tableau » variable de l'utilisateur. L'interaction crée un effet esthétique par la déconstruction du corps à travers le décalage temporel de la vidéo et l'espace des boîtes; une étrange contemplation de l'horreur variable. L'utilisateur devient auteur de la téléportation est responsable des conséquences de son interaction avec l'interface. Enfin, j'ai également voulu utiliser des boîtes de carton pour leurs formes qui reprennent la grille de division qui forme la mosaïque de ma vidéo et pour y intégrer le son à l'intérieur qui devient également sujet à la transportation.

## À MA RECHERCHE (LAPIERRE, SONIA)

Tout d'abord, pour le thème imposé du labyrinthe, j'ai fait une recherche de signification du mot en tant que tel. C'est le mythe du labyrinthe selon la Grèce Antique qui m'a inspirée ce projet. Ce mythe raconte que le labyrinthe représente l'homme obscur à lui-même qui se perd en essayant de se connaître. Il en est de même pour l'homme face à l'univers qui se sent perdu, ne sait d'où il vient, où il est et où il va. Il tente de s'en sortir en trouvant des réponses à ses questions. J'ai donc rassemblé les caractéristiques de ce mythe pour les intégrer à mon travail.

Puisque qu'il a tellement de sujets sur lesquels l'homme peut se questionner, choisir un champ spécifique s'imposait. J'ai choisi celui du corps, car je souhaitais, à la base, faire une œuvre autofictive. Les photos du projet sont donc des représentations de mon corps. Il y en a 15 en tout réparties sur tout autant de page. Pour établir le lien avec le mythe, j'ai décidé de rendre les images obscures à un point tel que si l'écran est mal calibré, il serait possible de ne rien voir du tout. Alors, on voyage dans la noirceur à la recherche d'un lien hyperactif. Cette recherche doit se faire lentement et à tâton, car sinon, il se peut qu'on passe à côté d'un de ces liens. Je comparerais ce geste à une caresse de la peau. C'est un peu comme si la souris remplaçait mon doigt et que l'écran était une peau.

Les liens hyperactifs, installés dans les zones plus claires de chaque image, sont, en fait, des questionnements et des réflexions sur le corps qui sont chuchotés. C'est l'ensemble du visuel qui imposait le chuchotement. En effet, une voix trop forte aurait contrasté énormément et ce n'était pas le but recherché. Les chuchotements amènent une fluidité dans tout le contenu du projet. D'ailleurs, avant d'en arriver à une des 15 pages imagées, on entend plein de chuchotements superposés qui sont en fait tous les enregistrements que le projet contient. Ensuite, en cliquant dans le noir, une des pages avec une image se matérialise aléatoirement à l'écran. Donc, dans un premier temps, à l'approche d'un des hyperliens, l'image se met à bouger lentement, presque qu'imperceptiblement. Puis, en bougeant la souris, une réflexion se fait entendre. Il y en a de

une à trois par image. Si on clique dessus, une réponse choisie aléatoirement parmi les 48 existantes se fait entendre et une autre page choisie tout aussi aléatoirement apparaît à l'écran et la recherche recommence. Le même manège se poursuit jusqu'au moment où une page noire sans hyperlien apparaît à l'écran et c'est alors la fin. Après un certain moment, on revient à la page du début qui nous propose d'utiliser des écouteurs et il est alors possible de recommencer le jeu

1. Tu le sauras quand ce sera le moment
2. Un jour
3. Oui, si tu lui fais attention
4. Ça dépend de toi
5. Tu as de la famille
6. Ça me surprendrait
7. On verra
8. Si tu en as
9. Pas pour les jeunes
10. Fais attention à toi
11. Oui, tu as peur
12. Non, puisque qu'on y est condamné
13. Dormir
14. Les médicaments sont peut-être bons
15. Mange bien
16. Garde la forme
17. C'est difficile à dire
18. Dans 4 ans
19. Le reste de ta vie
20. Non
21. Tu vas être fatiguée
22. Le teint pâle
23. Si ça continue comme ça
24. Je ne crois pas
25. Oui
26. Seulement si tu lui touches
27. Tu t'éloignes des autres
28. Il n'y a rien à faire
29. Parce que c'est intime
30. C'est l'habitude
31. Fais-le, tout simplement
32. Ne te pose pas trop de questions
33. Ce n'est pas supposé être comme ça
34. Il semble que c'est le cas
35. Évidemment
36. Ce n'est pas tout le monde qui le pense
37. Il y a de forte chance
38. Tu as d'autres qualités
39. Tu es belle
40. Si tu le souhaites
41. Tu as beaucoup de difficulté
42. Regarde bien
43. Ni l'un, ni l'autre
44. C'est toi qui le sais
45. Certainement
46. Personne ne le veut
47. Ils influencent tout
48. Une petite partie
49. Je ne sais pas
50. C'est biologique
51. Il n'y a pas de rapport
52. C'est possible
53. C'est selon chaque personne
54. Il y a des critères à suivre
55. Oui, si tu es bien
56. Absolument pas
57. Tu n'as pas confiance en toi
58. Tu accorde trop d'importance à ce que pense les autres
59. Ça dépend des jours
60. Comme pour tout le monde
61. Rien ne rend plus jolie
62. Il y en a des millions
63. Tu serais malheureuse
64. C'est un objectif impossible à atteindre
65. Je ne suis pas devin
66. Tu as une chance sur cent
67. Trop c'est comme pas assez



- 68.C'est la vie  
 69.Rien  
 70.Les possibilités sont infinies  
 71.Si quelque chose de grave arrive  
 72.Tu as une bonne santé mentale  
 73.Tu vas avoir des idées suicidaires  
 74.Tu vas te débrouiller 75.Si tu en as envie 76.C'est impensable  
 77.C'est vide  
 78.Il ne se passe rien

## STRUCTURES ATOMIQUES (LAVOIE, SANDRA)

Ce travail est fortement inspiré du schéma d'une structure atomique. J'ai voulu travailler la répétition des éléments de celle-ci et jouer avec les anomalies d'une structure très établie. J'ai imagé celui-ci par des objets du quotidien qui ont la même forme des sphères de couleurs et des tiges qui les relient ensemble entre elles. Cette structure est placée dans un non-lieu noir et infini dans lequel l'utilisateur pourra naviguer et y découvrir ses éléments. Les tiges forment une sorte de labyrinthe entre elles et sont rattachées, à leurs points de jonctions, par les sphères. Une sphère reliée à une seule tige marque, en quelque sorte, un cul-de-sac dans le labyrinthe. Les objets choisis pour représenter les sphères sont des bulles de bains de couleur verte, violette, jaune et rouge. Quelques fois, des objets insolites viennent marquer une brisure dans la répétition de cet objet. Une pomme, de la glu, un pop corn ou un papier chiffonné s'infiltre dans la structure comme un petit virus, une petite erreur dans le jeu. 81 images de 450 pixels par 450 pixels formes la composition.

L'intérêt de cette structure c'est quelle se génère par l'aide de l'utilisateur à l'infini. Elle n'est pas définie à l'avance puisque c'est un programme qui choisit, selon certaines contraintes, sa construction. C'est dans une page de navigation délimitée d'un cadre de dimensions fixes de 450 pixels par 450 pixels, que l'explorateur du labyrinthe pourra découvrir petit à petit une parcelle de cette structure. C'est par l'utilisation des flèches de direction haut, bas, gauche, droite qu'il pourra faire naviguer l'écran sur l'ensemble de la composition. Lorsque le navigateur appuie sur l'une de ces flèches, le programme choisira de façon aléatoire, dans une certaine liste d'images compatibles à la précédente selon la direction demandée, une image qui apparaîtra dans cette direction. Par la suite, il y aura un déplacement, de type travelling, des images dans le sens opposé pour que la nouvelle image occupe le centre de la scène. Il faut attendre que le déplacement de l'image soit complètement terminé pour ensuite appuyer sur une nouvelle direction, sinon, l'image sera complètement déformée et des parcelles d'images s'empileront pour créer une image déconstruite. Ce qui apparaîtrait à l'écran ressemblerait au bogue dans les vieux jeux électroniques de Nintendo. Le navigateur à donc la possibilité de faire boguer volontairement ou non le petit jeu. Celui-ci à un vague pouvoir interactif sur le résultat à l'écran

par le choix de la navigation en appuyant sur les touches, mais c'est tout de même le programme qui génère l'image par ses fonctions aléatoires. Le but de cet univers est de se laisser retomber en enfance et d'explorer une image non prédéfinie. L'intérêt de cette image est dans les petites exceptions, que j'appelle anomalies, qui se retrouvent dans la répétition des éléments.

## LE POIL (LÉVESQUE-GAUVIN, AURÉLIE)

Cette oeuvre médiatique nous apporte dans l'univers miniature du poil. Qu'est-ce qui caractérise les poils? Ils sont fins, légers, minuscules, parfois longs ou courts, généralement bruns, roux, noirs ou blond mais surtout en grande quantité pour chacun de nous; homme ou femme. Ils envahissent les espaces les plus fous, vont dans notre bouche, s'acharnent sur nos mobiliers. Bref, ils sont partout, incontrôlables et presque imperceptibles. Ce travail parle de ce quotidien invisible.

Il est difficile d'identifier l'hôte d'origine d'un poil. Avez-vous déjà cherché à trouver de qui pouvait provenir un détritrus de poil? Je suis sûre que oui pour une raison ou une autre. Pourtant cela n'a pas vraiment d'importance, mais si cela en avait? Serait-il possible si on le voulait de retrouver nos poils perdus?

Cette œuvre permet tout simplement de pointer un autre regard sur un petit phénomène de notre quotidien, d'un commun que nous vivons tous. Une simple réflexion se base autour de l'idée qu'un poil est un minuscule détritrus à l'existence farfelue où les endroits d'un seul de ceux-ci peuvent constituer une histoire originale et sans fin en soi. Dans cet objectif, on voit un personnage qui cherche son poil à travers diverses pièces de son foyer. On voit, en prémices des images en détail de ces mêmes pièces, mais on ne voit jamais de poils; le poil recherché. Il est, pourtant sous nos yeux. Il est l'interface qui munit de zone cliquable s'anime sous le survol du curseur. Il introduit l'utilisateur à travers les médias de l'œuvre.

En parenthèse, j'aimerais bien résoudre une question. Pourquoi j'utilise le concept du poil dans un travail médiatique? En fait, il suffit de penser à l'ordinateur, au clavier, à la souris. Ce n'est pas un « monde » qui appartient à l'organique, au poil. Pourtant dans ce travail, le seul poil en cause n'est pas celui qui appartient à l'« univers des hommes » mais plutôt celui qui appartient au « monde médiatique ». Le poil ou plutôt son image ne se voit pas dans les séquences et photographies de lieux du quotidien où son rôle se résume comme un résidu. Il est dans votre écran dans un rôle de menu. On le cherche dans la mauvaise dimension. Il est sous vos yeux. Il a une fonction; il est votre interface.

En résumé, je propose une expérience invisible dans le monde du minuscule. J'apporte notre regard à travers un labyrinthe



dans l'idée de se transporter dans de multiples endroits pour arriver à accomplir une quête impossible en soi; c'est-à-dire retrouver son propre poil. J'utilise ainsi une interface complétée d'images et de vidéo pour raconter de manière absurde le parcours d'un poil perdu.

## DÉRIVE (MANSEAU, DAVID)

Dérive est une installation sonore interactive. En entrant dans la salle, on aperçoit au fond un écran avec une interface noire sur un petit bureau puis une souris d'ordinateur, un casque d'écoute et une chaise. L'éclairage est tamisée.

Je traite de l'errance en milieu urbain par le biais de la marche. Un peu dans l'esprit de ces penseurs modernes (Rousseau, Baudelaire, Nietzsche voire même Kant) qui ont cogité toutes ces grandes œuvres en flânant dans la ville au rythme de leurs pas. Et plus précisément dans l'esprit des Situationnistes, c'est-à-dire du concept de la «dérive urbaine» (qui emprunte à la pratique du flâneur) pour transformer le quotidien. Une sorte de jeu et d'exercice à la fois permettant de déjouer les trajets de la routine (métro-boulot-dodo) tout en détournant l'organisation fonctionnelle des centres urbains. De la sorte, les Situationnistes considèrent que ce «[...] genre de comportements ludiques permet à l'individu d'être l'auteur de sa vie.»<sup>5</sup> Je seconde cette thèse, avec un peu de réserve, que je réorganise dans une œuvre basée sur l'interactivité (le pouvoir d'agir sur l'œuvre tout en la construisant de façon unique et éphémère).

L'installation interactive est construite en 3 tableaux linéaires. Le premier est une scène d'extérieur, le deuxième d'intérieur puis le troisième est la génération aléatoire d'une pièce électro-acoustique.

D'abord, la scène d'extérieur débute automatiquement avec une pulsation de pas (le son dure 1:30 min., ensuite le programme appelle la scène suivante). L'interface est complètement noire à l'exception du curseur blanc qui conserve son allure classique. Lorsque le curseur passera sur une zone sensible, la flèche se transformera en main qui pointe (ce sera le seul élément visuel qui facilitera la découverte du fonctionnement du système). Donc, en bougeant le curseur on déclanchera des sons que j'ai sélectionnés pour leur caractère trivial, anodin. Ces matières sonores sont rendues inaudibles pour le citadin due à leur répétition quotidienne ou tout simplement parce qu'ils sont enfouis sous d'autres couches de sons plus fortes. Je donne quelques exemples de sons : criquets, cloches d'église, porte d'auto, ambiance du voisinage, etc. La deuxième scène se déroule à l'intérieur d'un édifice public ou d'une maison privée<sup>6</sup>. À l'ouverture de la page il y aura, là aussi, une pulsation de pas d'une durée de 1:30 min. Par la suite des sons comme le moteur d'un ordinateur, des gens qui parlent dans un couloir, une horloge à aiguille, une cafetière, quelqu'un mangeant une

pomme, etc. seront déclanchée en «roll over». Le dernier des tableaux présente 4 couches de sons simultanément séparées en 3 zones de fréquences (les hautes [2x la même banque de sons], les basses et les moyennes) puis 2 couches de sons de pas principalement dans la montée d'un escalier. Tous les sons des 2 tableaux sont repris ici. Chaque son est découpé à des longueurs différentes, question de ne pas créer de changements synchronisés et finalement prévisibles. Par exemple, la découpe des basses est majoritairement plus longue que celle des moyennes fréquences puis la découpe des 2 groupes des hautes fréquences est encore plus courte. Puis les 2 groupes de pas vont de 10 sec. à 25 sec. pour ainsi former une couche un peu plus continue pour soutenir le fouillis aléatoire, presque chaotique. Toutes ces couches seront déclanchées au chargement de la page. C'est alors que la personne perdra le contrôle sur la création en étant prise au piège et soumise à la génération. Cette métaphore laisse entrevoir un fond de pessimisme, ou plutôt de réflexion critique sur l'utopie proposée par les Situationnistes.

Puis il faut mentionner que le programme de la génération aléatoire du dernier tableau propose l'idée d'un flux continu et sans fin. Ce serait le spectateur qui mettra fin à l'œuvre par lassitude ou épuisement.

<sup>5</sup> <http://www.ledevoir.com/2005/07/18/86357.html> Consulté le 17 nov. 2006

<sup>6</sup> Les tableaux proposés ne prétendent pas vouloir recréer des espaces connus, mais plutôt des espaces fictif, voire incongru où se rencontre des sons du quotidien.

## TÊTE DE PIOCHE! (RONDEAU, SOPHIE)

Une fille se confesse. Nous n'entendons qu'un fragment de ce qu'elle a à dire. Ça passe vite, on a peut-être même pas le temps de bien entendre, de bien comprendre. Toute fois, elle a dit quelque chose. Il fallait être attentif. Peut-être qu'en restant, elle se confiera davantage. Elle parle de la façon dont son père l'appelait; « tête de pioche! ». Elle dit qu'elle ne comprend pas. Elle soupire. Elle attend. C'est ce que l'internaute voit en tout premier lieu. Une courte séquence, pas plus longue qu'une seconde, qui apparaît. Une fille de dos, comme honteuse, qui dit la moitié d'une phrase. La séquence disparaît aussitôt.

L'internaute se retrouve alors projeté dans un second espace composé de deux alphabets tous deux disposés à la manière de claviers. Toute fois, les lettres ont été remplacées par des images. L'alphabet du dessus est composé d'outils. L'alphabet du dessous, quant à lui, en est un de visages. Les outils sont diversifiés, 26 outils différents en guise de lettres. Les visages sont tous identiques, le même visage féminin, neutre. Une voix se fait entendre. C'est une petite voix digitale comme celles qui sont utilisées dans les jouets éducatifs pour enfants

qui apprennent à écrire. « Quelle lettre y a-t-il après J? » Voici un exemple de questions que l'internaute pourrait entendre. L'interface d'entrée à utiliser dans ce projet est le clavier.

Une fois la question entendue et comprise, l'internaute peut y répondre en appuyant sur la lettre en question. Il peut avoir la bonne réponse, mais il peut aussi se tromper et donner la mauvaise réponse.

S'il donne la bonne réponse, il découvrira quelles images, dans les deux alphabets, sont associées à cette lettre. Si par exemple la réponse est « i », l'internaute verra un carton d'allumette et un visage être sélectionné. C'est deux images s'agrandiront pour devenir deux écrans situés l'un par-dessus l'autre. Les deux images sont des vidéos d'environ 1 à 3 secondes chacun qui joueront en boucle. L'internaute s'apercevra alors qu'associé à ces images, il y a des actions. Il verra alors quelqu'un qui allume puis qui éteint une allumette, et juste en dessous, quelque qui semble être déçu.

Si l'internaute ne donne pas la bonne réponse, il verra deux visages dont le regard aura été coupé, le traité de tête de pioche, en boucle. En tout temps, en appuyant sur l'espace, l'internaute peut revenir en arrière et recommencer. Il pourra ainsi traduire toutes les lettres de l'alphabet. Chaque fois que l'internaute appuie sur espace, il entendra un autre morceau de la confession de la jeune femme.

Mon projet se veut être une traduction. Quand on entend l'expression « Tête de pioche », on associe l'image de la tête d'une pioche à l'image de la tête de quelqu'un, soit la personne qu'on appelle ainsi. Prise au pied de la lettre, cette expression n'a pas vraiment de sens. Je ne crois qu'il soit physiquement possible d'avoir l'air d'une pioche. C'est donc l'image que ses mots évoquent qui nous donne le sens de l'expression. C'est avec ses images pour seul indice que l'internaute doit tenter une traduction. En découvrant ses associations d'outils et d'expression faciales, on peut créer de nouvelles expressions. Dans le cas mentionné plus haut, « tête d'allumette » a été créée. Cette expression peut être utilisé lorsque quelqu'un semble déçu, pourquoi pas?

## PALAIS DE GLACE (SABOURIN, LOUIS-JOSEPH)

Catégorisation :  
Expérience fictionnelle

Mots clefs :  
Reflét, démultiplication de soi, image actuel, image virtuelle, image cristal, territoire, délais, potentiels.

Synopsis :  
À l'aide d'une webcam attachée à un écran, plusieurs plans et

séquences vidéos de l'acteur seront pris lors de l'expérience. Le site sera une « chambres vides ». Petit à petit, avec l'activité de l'acteur, ces images recueillies (en direct et en différé) viendront diviser ces pièces. Elles se disposeront dans la fenêtre de l'écran en se superposant, de manière transparente ou opaque, parfois même en transformant le format des images. Celles-ci agiront tout comme le feraient les miroirs d'un vrai palais de glace. Contrairement à ce dernier, les « reflètes » du projet auront pour particularité d'être diffusés avec une variation de délais possibles entre la prise de vue et leur diffusion. En résumé, l'internaute naviguera au travers d'une série d'images de soi appartenant à différents moments du passé. Plusieurs internaute peuvent faire l'expérience de l'œuvre simultanément et donc se croiser dans ce palais de glace

Scénario :

Premier reflète

Lorsque que le document est chargé, l'internaute se retrouve sur une page complètement noire. En quelques seconde, l'image de l'internaute, sous forme de captation d'une webcam, apparaît sur l'écran. Cette image est semi transparente et garde les proportions de la capture. Elle est placée de manière aléatoire sur l'écran. Si le curseur de la souris reste sur la partie de l'écran non occupée par l'image, cette dernière change tranquillement d'échelle et se déplace en suivant une ligne ( de taille variable, non visible et qui a comme point de fuite le milieu de l'écran) jusqu'à ce que le curseur surplombe cette image. Dès ce moment, et seulement si l'internaute clique sur celle-ci, elle suit alors le mouvement de la souris. Aussitôt que le spectateur clique de nouveau, l'image disparaît.

Reflètes subséquents

À tout moment du scénario, un clique sur la surface non occupée de l'écran fait apparaître une autre capture du spectateur-acteur et ce jusqu'à un maximum de captures nécessaires au recouvrement complet de l'écran par ces dernières. Celles-ci ont le même

comportement que le reflète original. Par contre, ces reflètes subséquents ne sont pas nécessairement diffusés en direct. Certains d'entre eux sont des traces de captures précédentes. Ils appartiennent déjà à un passé récent qui va de quelques secondes à quelques minutes.

En sommes, l'espace proposé mime une perspective centrale du point de vue de l'internaute. S'il reste impassible, les reflètes ne cessent de prendre de l'expansion. À l'image de quelqu'un qui tâtonne sur ses reflètes pour trouver les voies possibles dans un vrai palais de glace, pour continuer son avancée dans cet espace web, l'internaute est appelé à déplacer ces reflètes.

Si un internaute se retrouve même temps qu'un autre sur le site, les traces des reflètes subséquents de ces deux personnes

deviennent visibles pour chaque un d'entre eux. Pourtant, ces traces ne s'affichent pas à la même fréquence ni aux mêmes endroits sur les deux écrans.

## PAIRES AILLEURS (VANIER, ISABELLE )

### A.mots clés

espace privé/public  
travelling, déplacement  
paire de soulier  
expérimentation  
chaussures B.contexte

L'observation d'un objet (souliers) intime dans un lieu public.  
C.intention

On clique sur une des cinq paires de chaussures. La paire choisie commence à se promener, à évoluer dans milieu. On a la vision d'un soulier. C'est à dire un travelling au niveau du sol. La paire de chaussures nous transporte dans le parcours, un univers abstrait. Parfois, ce sont des parcours où l'on peut choisir aléatoirement son chemin, d'autres fois ce n'est qu'un seul parcours. Enfin, même si l'on décide de reprendre la même paire de souliers une deuxième fois, le chemin peut être différent. Après, une promenade d'environ 60 secondes (environ 4 à 5 parcours), on revient à la case départ : où l'on retrouve les mêmes choix de paires de souliers qu'au commencement. Ainsi, chaque paire de chaussures représente des chemins différents.

### Description

5 paires de souliers.

Environ 15 parcours différents, environ d'une durée de 15 secondes chacun.

## II. Scénario

Les paires de chaussures sont photographiées séparément. Ils forment un tout homogène car ils sont enveloppés dans un plastique transparent à fond blanc. Cette présentation quelque peu épurée met l'accent sur l'importance des paires de chaussures. Le fait que les souliers soient enveloppés donne un côté scientifique : développer la paire que vous voulez essayer. Ainsi, dès qu'on clique à l'aide du curseur sur une des 5 paires de souliers l'image change pour une bande vidéo. La prise de vue est au niveau du sol, comme si on était des chaussures. Les différentes bandes de son ne sont pas nécessairement reliées à l'image.

Exemple de parcours que la paire de souliers peut emprunter.

1. Dans un édifice. Des corridors où l'on ne voit que du plancher et des portes. C'est un chemin solitaire où il n'y aura pas de rencontre. Des espaces inanimés, des escaliers roulants, des corridors avec des murs de béton (comme à l'UQAM). Ce qui

va changer, c'est la texture du plancher et des murs, l'éclairage. Plusieurs choix de chemins vont être possibles.

2. Dans un café, par exemple : un Tim Horton. Le parcours commence à l'entrée du café. Il y aura interaction avec les pieds de la personne en avant de nous. On va voir les souliers d'une personne avancer. La personne va s'arrêter et on va être en même temps en position d'arrêt. Par contre, la caméra va faire des mouvements circulaires. Elle va bouger sur place. Jusqu'à temps qu'on arrive devant le comptoir à commande. Le temps de prendre la commande et on retourne vers la sortie. Il n'y aura qu'un seul chemin.

3. Promenade proche de la rivière dans la nature. Le parcours commence par l'ouverture d'une porte extérieure. Vision de plantes et d'arbres, parcours sinueux qui parvient jusqu'au paysage de la rivière.

4. À la gare centrale. On va se promener dans l'espace public de la gare. Boutiques, cafétéria, toilettes, aire de repos... Plusieurs petits parcours possibles.

5. Dans le train. Le parcours commence sur le quai de la gare, à l'extérieur. Le train arrive. On le voit passer sur les rails. Ensuite on monte à l'intérieur et on s'assoie sur un siège. La trame sonore va être des bruits de la gare centrale et des bruits de pas...

6. Dans le métro. Le départ du parcours se fait sur le quai. On est accompagné. Donc, on se retourne souvent face à des pieds. Le métro arrive et on embarque. On s'assoie.

7. Dans des marches automatiques, on ne fait que monter ou descendre.

8. Dans la rue, sur le trottoir on marche. On s'arrête quelques fois pour saluer quelqu'un ou pour un feu de circulation.

9. À l'intérieur d'une maison. Le parcours commence dans une chambre à coucher. On est couché donc on a une vision du plafond. On se lève et on est revenu au niveau du sol. On se rend jusqu'à la salle de bain. Ça peut être les toilettes ou la douche.

10. Sur un banc de parc devant un autre banc. On voit des pieds passer et interagir. Trame sonore de l'intérieur d'une maison.

11. Au super marché. Devant un panier d'épicerie, on se promène dans les allées et l'on s'arrête lorsqu'on choisit des choses. Se termine à la caisse.

J'utilise une caméra numérique pour faire les photographies qui sont sur la page ou se retrouvent mes cinq choix de souliers.

J'utilise une caméra vidéo (mini DV) pour les captations d'images lorsqu'on se déplace dans « la peau » des souliers. Je vais travailler mes images photographiques et vidéographiques afin d'obtenir une bonne qualité esthétique. Je vais traiter mon son pour avoir constamment une interaction entre l'action de l'image à l'écran d'ordinateur. Par exemple nous allons entendre des bruits de pas (souliers). Différence du bruit selon la paire de souliers sélectionnée.

# AVM 580B

## LES FLUX, ENTRE LES ESPACES PRIVE ET PUBLIC

### Présentation

Ce cours a pour objectif, à travers une approche intégrant aussi bien les médias classiques (peinture, sculpture, photographie, vidéo, performance, écriture, etc.) que numériques (robotique, Internet, installation), de proposer aux étudiants de troubler à leur tour les limites entre le privé et le public. Il sera donc question de détournements, à l'image du «hacking», non en un sens simplement technologique, mais plus général de transformation et de traduction des flux de masse qui configurent de part en part la perception esthétique de nos contemporains.

Les oeuvres d'art ne sont plus seules. Elles sont aujourd'hui confrontées à d'autres images, à d'autres puissances, à d'autres pouvoirs qui sont omniprésents. Ce sont les images des flux médiatiques qui envahissent et troublent les frontières traditionnelles entre l'espace privé et l'espace public.

Ainsi, le domicile est hanté par ces fenêtres, télévision et Internet, où le monde est à portée de clic. L'espace public est quant à lui habité par les images publicitaires, par les écrans diffusant en continu des informations, par les technologies portables qui effleurent la peau et par les stratégies de contrôle et de géolocalisation.

### Les étudiants

Antaki, Vladimir

Ballard, Catherine

Beaudin-Quintin, Chélanie

Bédard, Crystelle

Brasseur, Emmanuel

Camiré, Marjorie

Dupuis, Jonathan

Fontaine, Dominique

Fréchette, Karine

Gosselin, Gilbert

Grebmeier Forget, Nadège

Lachance, Nicolas

Lescarbeau, Catherine

Lévesque-Gauvin, Aurélie

Manseau, David

Potvin-Brossard, Guillaume

Richard-Villalpando, Arnaud

Rondeau, Sophie

St-Laurent, Caroline

St-Onge, Charles



# .01 / Introduction

Gordon Matta-Clark, Bronx Floors: Four-way wall, 1973

Ce cours a pour objectif, à travers une approche intégrant aussi bien les médias classiques (peinture, sculpture, photographie, vidéo, performance, écriture, etc.) que numériques (robotique, Internet, installation), de proposer aux étudiants de troubler à leur tour les limites entre le privé et le public. Il sera donc question de détournements, à l'image du «hacking», non en un sens simplement technologique, mais plus général de transformation et de traduction des flux de masse qui configurent de part en part la perception esthétique de nos contemporains.

Les oeuvres d'art ne sont plus seules. Elles sont aujourd'hui confrontées à d'autres images, à d'autres puissances, à d'autres pouvoirs qui sont omniprésents. Ce sont les images des flux médiatiques qui envahissent et troublent les frontières traditionnelles entre l'espace privé et l'espace public.

Ainsi, le domicile est hanté par ces fenêtres, télévision et Internet, où le monde est à portée de clic. L'espace public est quant à lui habité par les images publicitaires, par les écrans diffusant en continu des informations, par les technologies portables qui effleurent la peau et par les stratégies de contrôle et de géolocalisation.

Interventions

Enregistrement et archivage des processus.

Intervention sur le blog

Chronologie annoncée

10/01

INTRODUCTION

17/01

LA MAISON

Gordon Matta-Clark / Marc Augé & Anne Cauquelin

24/01

LA RUE

Sophie Calle / Chtcheglov

31/01

L'INFORMATION

Le sniffing / Geert Lovink & Andy Warhol

7/02

LA VILLE

Knowbotics Research & Art+ Com / Jeremy Rifkin

14/02

LA GALERIE

Daniel Buren & Claudio Parmiggiani/ Nathalie Heinich

21/02

L'ÉNERGIE

Michel de Broin & Le cas Beaubourg / Gilles Deleuze 1

28/02

LE MONUMENT

Jochen Gertz & Antonio Muntadas / Gilles Deleuze 2

7/03

RELANCE

14/03

LE MOBILE

Mobile art / Maurizio Ferraris

21/03

LE PEUPLE ET LES MULTITUDES

François Roche / Maurice Blanchot

28/03

LE TITRE DE L'OEUVRE D'ART

Atelier van Lieshout / Erving Goffman

4/04

LA PEAU

Chris Burden / Jean-François Lyotard

11/04 PRÉSENTATION

18/04 BILAN

BIBLIOGRAPHIE

White Michele, The Body and the Screen Theories of Internet Spectatorship, Mit press, 2006

A. Abbott Edwin, Flatland, 10/18, 1995

A. Kittler Friedrich, Discourse Networks 1800/1900, Stanford university press, 1990

Antelme Robert, L'espèce humaine, Gallimard, 1957

Augé Marc, Non-Lieux introduction à une anthropologie de la surmodernité, Seuil, 1992

Auster Paul, La trilogie new-yorkaise, Actes Sud, 2002 Beckett Samuel, Compagnie, Minit, 1980

Berque Augustin, Vivre l'espace au Japon, PUF, 1982 Blanchot Maurice, La communauté inavouable, Minit, 1983 Cauquelin Anne, L'invention du paysage, PUF, 2000 Cauquelin Anne, Le site et le paysage, PUF, 2002 Chtcheglov Ivan, Écrits retrouvés, Allia, 2006 Derrida Jacques, La carte postale, Flammarion, 1980

Dodge Martin et Kitchin Rob, Mapping cyberspace, Routledge, 2001

Dodge Martin et Kitchin Rob, Mapping cyberspace, Routledge, 2001

Dodge Martin et Kitchin Rob, Mapping cyberspace, Routledge, 2001

Ferraris Maurizio, T'es où? Ontologie du téléphone mobile, Albin Michel, 2006  
Goetz Benoît, La dislocation, Passion, 2001  
Goffman Erving, La mise en scène de la vie quotidienne, Minuit, 1973  
Grosz Elizabeth, Architecture from the Outside Essays on Virtual and Real Space, Mit press, 2001  
Heinich Nathalie, L'élite artiste, Gallimard, 2005  
J. Mitchell William, Placing Words Symbols, Space, and the City, Mit press, 2005  
Latour Bruno et Weibel Peter, Making Things Public Atmospheres of Democracy, Mit press, 2005  
Lerup Lars, After the City, Mit press, 2000  
Lyotard Jean François, L'Inhumain, Galilée, 1988  
Lyotard Jean-François, Économie libinale, Minuit, 1974  
Obrist Hans Ulrich (Sous la direction de) , Do It, E-Flux/Revolver, 2005  
M. Lee Pamela, Object to Be Destroyed : The Work of Gordon Matta-Clark, The MIT Press, 2001  
Michaux Yves, L'Art à l'état gazeux, Hachette, 2003  
Picon Antoine, La ville territoire des cyborgs, L'imprimeur, 1998  
R. Galloway Alexander, Protocol : How Control Exists after Decentralization, The MIT Press, 2006  
Rifkin Jeremy, L'âge de l'accès : La nouvelle culture du capitalisme, Editions La Découverte, 2005  
Sofsky Wolfgang, L'organisation de la terreur, Calmann-Lévy, 1995  
Weibel Peter, CTRL [SPACE], Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother, Mit press, 2002  
Z. Danielewski Mark, La Maison des feuilles, Denoël, 2002  
Zizek Slavoj, Bienvenue dans le désert du réel, Flammarion, 2005

## FILMOGRAPHIE

Belle de jour, Luis Buñuel, 1967  
Citizen Kane, Orson Welles, 1940  
Crash, David Cronenberg, 1996  
Hiroshima mon amour, Alain Resnais, 1959  
La mort en direct, Bertrand Tavernier, 1980  
La nuit du chasseur, Charles Laughton, 1955  
Le Fantôme de la liberté, Luis Buñuel, 1974  
Level 5, Chris Marker, 1996  
Traffic, Jacques Tati, 1971  
Une femme sous influences, John Cassavetes, 1978  
Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958  
Videodrome, David Cronenberg, 1984

## LIENS

[del.icio.us/frontieres37/ flux](http://del.icio.us/frontieres37/)

# L'atelier et le home studio (en marge)

L'atelier n'est plus une sortie hors du monde, un lieu d'isolement où, à la manière de Picasso, nul ne peut entrer sous peine de déranger le génie créateur. Si le home studio est l'évolution de la notion d'atelier, alors l'artiste est maintenant toujours dans un étrange entre-deux, dans l'intimité du chez lui et dans l'extraversion du dehors. Ce qu'il y a là de particulier c'est qu'on ne saurait séparer les deux. L'ordinateur est cet entre-deux, il est liaison et isolement tout à la fois, dedans et dehors, privé et public. C'est dire là qu'il remet en cause de façon pratique ces vieilles divisions.

Certaines figures ont mis en jeu ces divisions. Ainsi John Cassavetes tournant principalement dans son appartement avec sa femme et ses amis. Et dans un film comme "Une femme sous influences" (1978), il vient justement troubler les frontières entre le privé et le public (voir la première scène dans le bar ou la dernière scène du lit qui est étrangement placé dans l'appartement dans un lieu qui n'est pas une chambre privée).

Travaillant sur son laptop, le flux est à portée de main, connecté au réseau il passe de son travail à autre chose: dissémination de l'attention? Il y a sans doute là une nouvelle modalité de travail artistique qui n'est plus fonction d'une extrême concentration, ce que beaucoup d'écrivains d'artistes développent (cf Pollock, Bacon, Rotko, etc.), mais d'une dispersion. Cette évolution dans l'attention de production est sans doute un changement majeur dans la construction anté-esthétique (je veux parler de l'esthétique qui produit des objets esthétiques, l'esthétique donc de l'artiste). J. Crary a écrit à ce propos un livre remarquable sur l'apparition, dans le sillage de la physiologie du XIXème siècle, de nouveaux modes d'attention et d'inattention. Il faudrait donc analyser à présent cette étrange répartition entre l'attentif et l'inattentif quand la majeure activité de production s'effectue avec un ordinateur relié à Internet.

Je travaille, je passe sur mon blog, je vais sur des sites, je consulte des RSS, je vais sur un autre site, je clique, je vais encore ailleurs, je copie et je colle dans mon travail, je me reprend et je repars l'instant d'après. Quel est mon fil? Où se situe-t-il? Cette dispersion préliminaire de l'attention et de l'habitation (qu'est-ce que signifie aujourd'hui l'appartenance du chez soi?) explique sans doute en partie la difficulté du public à "digérer" les travaux qui en sont le produit. Une nouvelle esthétique apparaît qui vient modifier nos habitudes.

## .02 / La maison ou comment habiter l'inhabitable

Références:

Gordon Matta-Clark

Marc Augé, Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité, Seuil, 1992, pp.100- 111 Anne Cauquelin, L'invention du paysage, PUF, 2004, pp.78-87

### HABITATION ET ENRACINEMENT

Qu'est-ce que la maison? Qu'est-ce qu'habiter?

Importance de la question de l'habitation. Discours actuel de l'habitation, de l'identité, de la communauté. Ce sont des discours qui sont toujours des mises en scène du danger et du risque. Discours de guerre, de frontière.

Relation entre art et habiter: l'art comme fonction d'habitation, comme entrée du dehors dans la maison (images: Lascaux).

La fonction de l'art est-elle d'affirmer l'enracinement ou de promouvoir l'exil? La question peut se poser selon tous les termes d'identité que celles-ci se définissent par un territoire, une sexualité, une ethnie, etc.

Ety. Maison: Wallon, mohon, mohone ; Verviers, mâhon ; Ardennes, majon ; namur. maujo ; Hainaut, mason ; bourg. moison ; picard, majon, mason, mageon, moison, moeson, mansion, mon ; Berry, maihon, maïon ; normand, moison ; provenç. maiso, mayson, maizo, maio ; anc. esp. mayson ; ital. magione ; du lat. mansionem, de manere, rester (voy. MANOIR).

Ety. Habiter: Provenç. et espagn. habitar ; ital. abitare ; du latin habitare, fréquentatif de habere, avoir : avoir souvent, être souvent, habiter.

### LA MAISON EST UN LIEU D'ARTICULATION

« L'organisation de l'espace habité n'est pas seulement une commodité technique, c'est, au même titre que le langage, l'expression symbolique d'un comportement globalement humain (...) L'habitat répond à une triple nécessité; celle de créer un milieu techniquement efficace, celle d'assurer un cadre au système social, celle de mettre de l'ordre, à partir d'un point, dans l'univers environnant. La première de ces propriétés relève de l'esthétique fonctionnelle (...) : tout habitat est évidemment un instrument et soumis de ce fait aux règles de l'évolution des rapports de la fonction à la forme. »<sup>7</sup>

On pourrait approcher la question de la production artistique comme question de l'habitation.

Ne pressent-on pas dans ces discours du refuge et de la domiciliation, l'ombre d'une hantise et pour tout dire d'un spectre: il se pourrait bien que l'étranger soit là depuis

longtemps déjà (Derrida, mais aussi la Guerre des Mondes). Que le mal est d'avant l'origine?

« L'inhabitable est notre site » (Perse)

« Ce qui nous est propre, il faut l'apprendre, comme ce qui est étranger. » (Holderlin)

7Leroi-Gourhan, Le geste et la parole, Albin Michel, 1965, t. 2, p. 150

Et la technique ne vient-elle pas déconstruire ce désir de territorialité? (images: train, ligne électrique, aéroport, portable)  
« Avoir lieu, ce n'es pas avoir une parternité, une racine, un lieu de naissance certifié dans la terre et le sang, c'est donner lieu au nouveau. Et le nouveau, c'est justement le deuil de la territorialité. » (Bernard Stiegler)

Codage des flux

### LA DISPARITION

Reflux

Rilke (pp. 576-578)

Importance de certains textes sur la production artistique. Parler un peu d'Hugo Hofmannsthal (Lettre à Lord Chandos) et de Rainer Maria Rilke (Les cahiers de M. L. Brigge).

Importance dans les arts de la disparition, de la catastrophe, de la ruine, du reste. La disparition du christ comme ambigue.

Image: christ

La ruine est un objet transesthétique exemplaire. Le motif de la ruine traverse toute l'histoire des arts. La ruine détient une valeur herméneutique susceptible de nous éclairer sur l'essence de l'architecture. La prédilection pour les espaces en ruines trouve une concrétisation nouvelle dans les installations fragmentaires et éphémères. La déconstruction des espaces architecturaux, l'exhibition de leurs éléments architectoniques constituent des formes d'architecture en ruines où le geste architectural se réinvente souvent en transparence. La ruine contemporaine est le symptôme d'une autre appréhension de l'espace et d'un autre rapport entre la forme et la matière. Elle est un élément essentiel pour penser l'architecture, saisir la complexité et la diversité de ses liens avec les arts. En tenant compte des points de vue croisés des écrivains, des architectes, des plasticiens, le colloque s'efforcera de mettre en perspective la spécificité et l'évolution des paradigmes architecturaux et esthétiques.

Le vide on ne vise pas « le rien absolu, mais le vide au sens de se-refuser, de se-dérober, donc le vide comme manque, comme privation, comme urgence » (Martin Heidegger, Les concepts fondamentaux de la métaphysique, Gallimard, 1992, p. 245)  
L'étranger hante la maison, il est toujours déjà-là et c'est le principe constitutif de la frontière »

(images: Boltanski avec les deux immeubles à Berlin, Klein, Cindy Sherman, Untitled, # 168, 1987, Pompéi + francois roche baghok et duchamp Elevages de Poussières, tous les films catastrophe)

Christian Boltanski, «The Missing House,» 1990 on Grosshamburger Strasse, Berlin.

This apartment house in central Berlin was destroyed by aerial bombardment in February, 1945. In 1990, French artist Christian Boltanski and his students did research on the site, found that all the former residents were Jews, and constructed a memorial space dedicated to «absence.» The signs indicate the names of the residents and approximate place where they lived in the building, their dates of birth and death, and occupations, which went across class lines.

Plaques indicate the approximate space occupied by Jewish and non-Jewish residents, testifying to a diversity that was lost with Nazi decrees against the Jews and removal of the Jewish population from Berlin.

Ambivalence de l'habitable: signe la possibilité de la disparition, du reste de nous-mêmes. Des civilisations nous ont précédés, d'autres suivront. Obsession du nazisme pour son devenir ruine.

Inframince de duchamp comme façon de saisir la jonction habiter-inhabitable.

Derrière l'apparente diversité des nouveaux lieux de l'art se cache une évolution profonde et anthropologique de la question même de l'habiter.

A l'ère de la mondialisation et de l'intensification des transports (humains, informationnels, etc).

Changement aussi dans le mode d'habiter de l'artiste et dans la notion de l'atelier modifié par le concept de home studio. L'artiste devient à son tour un nomade.

## SPLIT

la dislocation comme changement de relation entre forme et matière donc fonction techniquement la maison hantée dans l'imaginaire anglo-saxon.

Naimark

Gordon Matta-Clark

Intérieur et extérieur

Fonction (question du flux technique, de la machine à habiter)  
« La technique n'est rien d'autre que la technique de suppléer à une non-immanence de l'existence dans le donné. »<sup>8</sup> Relation Série d'oeuvres.

Biographie

b. 1943, New York; d. 1978, New York

Gordon Matta-Clark was born in New York on June 22, 1943, to artists Roberto Matta and Anna Clark. Teeny Duchamp, Marcel's wife, was Matta-Clark's godmother. Matta-Clark's childhood was spent in New York, Paris, and Chile. He studied architecture at Cornell University in 1963-68. At the 1969

exhibition Earth Art at Cornell, he met Robert Smithson and helped Dennis Oppenheim construct two projects, including Beebe Lake Ice Cut. Like the earth artists, Matta-Clark would reject the commodification of art, eventually working in photography, film, video, Performance [more], drawing, photo collage, and sculpture in the form of large-scale interventions into existing architecture.

In 1969, Matta-Clark moved back to New York. Over the following two years, he explored the metamorphic possibilities of cooking, beginning by frying Polaroid photographs in oil with gold leaf. In the early 1970s, he helped

8Jean-Luc Nancy, Une pensée finie, Galilée, 1990, p. 44

organize 112 Greene Street, an exhibition space showing new art. He also collaborated on Food, a combined restaurant and performance piece; made Garbage Wall, a prototype shelter for the homeless; and was active in building SoHo as an artists' community. He addressed popular culture in the 1973 Photoglyphs, hand-colored black-and-white photographs depicting New York's burgeoning graffiti.

During the 1970s, Matta-Clark made the works for which he is best known: his «anarchitecture.» These were temporary works created by sawing and carving sections out of buildings, most of which were scheduled to be destroyed. He documented these projects in photography and film. Although he made interventions into a former iron foundry in Genoa, Italy, in 1973, his first large-scale project has been defined as Splitting (1974). To create this work, Matta-Clark sawed two parallel slices through a nondescript wood-frame house in Englewood, New Jersey, and removed the material between the two cuts. In addition, he cut out the corners of the house's roof, which were subsequently shown at John Gibson Gallery in New York. He made similar gestures in some of his photographs, cutting the actual negatives rather than manipulating individual prints.

In Day's End (1975), the artist removed part of the floor and roof of a derelict pier in Manhattan, creating a «sun and water temple.» After he worked undiscovered on the project for two months, the City of New York filed a lawsuit against him; it was eventually dropped. For the Biennale de Paris the same year, he made Conical Intersect by cutting a large cone-shaped hole through two seventeenth-century townhouses, which were to be knocked down to construct the then-controversial Centre Georges Pompidou. In 1976, Matta-Clark created his own controversy. Rather than participating in an exhibition alongside well-known architects as planned, he shot out the windows of the Institute of Architecture and Urban Studies in New York. This act has been interpreted as a protest against the architectural establishment. Interested in the inner workings underneath the visible, he filmed and photographed tunnels, sewers, and catacombs in New York and Paris in 1977, a project aided by a fellowship from the John Simon Guggenheim Memorial Foundation.



Matta-Clark's twin brother committed suicide in 1976 by jumping from the window of the artist's SoHo loft. After marrying, Matta-Clark himself died at a young age, from cancer on August 27, 1978. Before his death, his work was shown in several solo gallery exhibitions as well as in solo shows at the Museo de Bellas Artes in Santiago, Chile (1971), Neue Galerie der Stadt in Aachen, Germany (1974), Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (1974), and the Museum of Contemporary Art in Chicago (1978).

## LE SITE

Le netart, les arts de la maison

les arts ménagers

retour à la collection et au désir

Jeu de rôle avec des Lego pour comprendre les flots économiques et esthétiques dans l'art contemporain. Chaque joueur a des Lego et des billets. Il est artiste et collectionneur et ne peut acheter ses propres oeuvres.

Illustration 54: Jeu de lego et jeu de l'art

## Auteurs (en marge)

On connaît cette vieille polémique de la mort de l'auteur et la persistance de la croyance doxatique en un auteur créateur s'exprimant par l'intermédiaire d'une matière à laquelle il donne forme. Nous ne la thématiserons pas à la suite des théories françaises post-structuralistes, théories qui nous semblent encore aujourd'hui d'un grand intérêt. Nous questionnerons le fait que cette disparition de l'auteur vécue par "nous" (mais qui est ce nous au juste?) n'est pas un problème personnel mais social. La mort de l'auteur ne nous pose en fait aucun problème, elle n'est pas même une question et si elle l'est c'est futillement dans une discussion vaine de salon. On peut donc à peine parler d'une mort. La production artistique ne nous a jamais semblé, aussi loin qu'on s'en rappelle, une question d'expression de soi, de développement personnel, de réalisation individuelle, mais simplement comme une activité, rien de plus, activité tantôt arbitraire et protocolaire, tantôt nécessaire, tantôt ludique, aux règles multiples et qui se déplacent selon des lignes de fuite temporaire. Mais cette "mort" reste une question sociale car si de nombreux artistes semblent tenir un discours clair sur ce point, dans la réalité de l'activité il en va tout autrement. Les projets de collaboration échouent souvent, pas toujours (cf avec Reynald Drouhin qui est justement un artiste qui questionne le réseau, le flux, la perte des frontières et des limites assurées), parce qu'il est question d'ego et que "nous" ne comprenons décidément pas ce jeu. Des projets s'arrêtent parce que déjà engagé dans la réflexion un des deux artistes décide de faire machine arrière estimant qu'il ne se retrouve pas dans le travail, qu'il ne pourra pas porter sa signature, qu'il n'aura pas son nom. Tout ceci suppose qu'on sait ce qu'est un nom, ce qu'est une signature, ce qu'on est soi-même pour soi-même et pour les autres. Le langage est souvent calme, le corps producteur agité de reflux infantiles. Sans doute est-ce la l'intelligence de Sophie Calle que d'avoir accepté/demandé à Daniel Buren, justement à lui, d'être le commissaire de son exposition à la prochaine Biennale, histoire de se perdre un peu plus dans cette question d'identité, de ne plus savoir, de ne plus vouloir savoir par quel bout on prend cette question et de jouer de ce milieu, l'art, qui ridiculement ne cesse de brandir l'idéal de l'ego pour justifier ses activités. Ce n'est pas dire là qu'avec certaines pratiques, qui ne sont d'ailleurs pas exclusivement celles du réseau, il n'y a plus personne puisqu'il n'y a plus d'auteur. L'auteur n'aura été que le nom temporaire d'une activité tout aussi temporaire. L'absence d'auteur ne signifie en rien l'absence d'un corps, ici et maintenant, événement infime dans la pluie du cosmos, mais simplement la disparition d'un corps qui croit exister dans le dévoilement d'une vérité, d'un corps qui croit connaître ce qui est lui et ce qui n'est pas lui, ses frontières et ses contours, précisément. Il y a tout un jeu pour d'autres corps, d'autres rencontres, d'autres hasards que cet auteur qui croit s'exprimer (de l'intériorité à l'extériorité). Repérer les pratiques (nombreuses) qui déjouent l'auteur, qui ne procèdent pas, plus de cet a priori.

## Flux (en marge)

Readymade et popart opéraient sur des plans différents, contexte et représentation, mais les deux qui ne sont pas si strictement séparés que leur dénomination, amenaient des objets préexistants dans le champ de la perception. Disant par là le changement radical de l'action artistique qui d'initiateur esthétique<sup>9</sup> devenait médiateur esthétique, reprenant du donné pour le transformer, le détourner, le reconfigurer, ils répondaient à un univers industriel.

Si certains perpétuent ces pratiques qui ont considérablement perdues leurs pouvoirs de perturbation, d'autres tentent de penser l'esthétique post-industrielle dont les structures semblent beaucoup plus incertaines et insaisissables que celles industrielles. La répétition (des objets et des marques) n'est peut être plus un facteur aussi important que dans la période précédentes, cette répétition qui fascinaient tant nos aînés car ils y voyaient sans doute le principe d'une différenciation paradoxale faites de déclinaison et d'infimes différences<sup>10</sup>.

Le flux dans son tempo propre, quelque chose s'écoulant de façon continue, semble avoir remplacé la répétition. Des instances font des extractions sur ce flux, codent et décotent des fragments, les introduisent à nouveau dans le flux, ces fragments circulant à nouveau. Cette extraction, qui n'est pas une mise à distance mais qui se joue selon des degrés différentes d'autorités institutionnelles<sup>11</sup> fait qu'on ne saurait se placer hors du flux si de n'est par une réaction nostalgique, toute possibilité de codage et de décodage est dans le flux, le flux lui-même est le possible.

On nommera indifférence l'esthétique du flux. L'indifférence n'est pas le contraire de la différence, il en est la radicalisation, car il faut savoir entendre le mouvement d'indifférenciation, c'est-à-dire quelque chose qui n'est pas d'avance indifférent de façon stable, mais qui s'indifférencie. Cette indifférence rend illusoire et naïf toute narration progressant dramatiquement selon des enchaînements de cause à effet, car ceux-ci oblitèrent les extractions dans le flux, ils créent un monde logique et clos régis par un ensemble de lois définies (la causalité, le déterminisme) et non des mondes possibles, configurables, selon des règles et des logiques variables.

L'indifférenciation doit être rattachée à la passibilité, c'est-à-dire à la faculté d'être ouvert à..., de se donner à..., de s'abandonner à... En ce sens, la notion d'interactivité n'est pas esthétique mais déterministe. Elle réintroduit du contrôle alors même que le flux s'écoulant toujours et encore<sup>12</sup> devrait nous mener à penser une esthétique du lâcher prise, mais un lâcher qui n'oublie pas l'humour de son herméneutique, de la conscience de la conscience comme redoublement infini du sens intime.

9 L'artiste romantique est un voyant qui offre ses visions au peuple, cf Hugo

10 Question de la série dans les arts visuels

11 Discussion entre Foucault et Deleuze

12 On ne décide pas d'ouvrir ou de fermer le robinet, même quand on ne voit pas le flux on le sait encore là, s'écoulant indépendamment de notre perception ?

## .03 / La rue (24 janvier)

### DÉRIVES URBAINES ET PRIVATISATION DE L'ESPACE PUBLIC

La semaine dernière nous avons abordés la question de la maison qui est apparue comme une structure fissurée par l'étrangeté. Le dehors y est toujours, d'une manière ou d'une autre, présent. De façon symétrique la rue, qu'il est difficile de définir tant elle mêle des surfaces et des espaces différenciés, met en jeu le dedans et le dehors de façon complexe et stratifiée. Au-delà de certains lieux communs de l'art contemporain où il faudrait nécessairement être dans la rue, avec tout le discours politiquement correct sous-jacent, il existe des pratiques qui questionnent la complexité de la rue.

Documents: Ivan Chtcheglov, *Écrits retrouvés*, Allia, 2006  
"Formulaire sur un urbanisme nouveau"

Dans ce texte rare il y a certaines anticipations: la ville comme décor mouvant, la question du libéralisme expérientiel (cf Rifkin, *L'âge de l'accès*), la valorisation des espaces artificiels (Las Vegas), etc.

Au 19ème siècle, émergence de certaines structures marquantes: la figure du flâneur urbain comme nouvelle articulation du privé et du public. La multitude devient paradoxalement une condition de la singularité (cf "L'élite artiste" de Heinrich sur la tension entre le régime de singularité et de la démocratie). Cette nouvelle articulation est contemporaine de l'apparition de certaines techniques du flux (électricité, organisation industrielle du travail et moyen de transport ferroviaire et maritime, cf Kittler).

Charles Baudelaire, *Les foules*

"Il n'est pas donné à chacun de prendre un bain de multitude : jouir de la foule est un art; et celui-là seul peut faire, aux dépens du genre humain, une ribote de vitalité, à qui une fée a insufflé dans son berceau le goût du travestissement et du masque, la haine du domicile et la passion du voyage.

Multitude, solitude: deux termes égaux et convertibles pour le poète actif et fécond. Qui ne sait pas peupler sa solitude, ne sait pas non plus être seul dans une foule affairée.

Le poète jouit de cet incomparable privilège, qu'il peut à sa guise être lui-même et autrui. Comme ces âmes errantes qui cherchent un corps, il entre, quand il veut, dans le personnage de chacun. Pour lui seul, tout est vacant; et si de certaines places paraissent lui être fermées, c'est qu'à ses yeux elles ne valent pas la peine d'être visitées.

Le promeneur solitaire et pensif tire une singulière ivresse de cette universelle communion. Celui-là qui épouse facilement la foule connaît des jouissances fiévreuses, dont seront éternellement privés l'égoïste, fermé comme un coffre, et le paresseux, interné comme un mollusque. Il adopte comme siennes toutes les professions, toutes les joies et toutes les misères que la circonstance lui présente.

Ce que les hommes nomment amour est bien petit, bien restreint et bien faible, comparé à cette ineffable orgie, à cette sainte prostitution de l'âme qui se donne tout entière, poésie et charité, à l'imprévu qui se montre, à l'inconnu qui passe.

Il est bon d'apprendre quelquefois aux heureux de ce monde, ne fût-ce que pour humilier un instant leur sot orgueil, qu'il est des bonheurs supérieurs au leur, plus vastes et plus raffinés. Les fondateurs de colonies, les pasteurs de peuples, les prêtres missionnaires exilés au bout du monde, connaissent sans doute quelque chose de ces mystérieuses ivresses; et, au sein de la vaste famille que leur génie s'est faite, ils doivent rire quelquefois de ceux qui les plaignent pour leur fortune si agités et pour leur vie si chaste."

Charles Baudelaire, *A une passante*

"La rue assourdissante autour de moi hurlait. Longue, mince, en grand deuil, douleur majestueuse, Une femme passa, d'une main fastueuse

Soulevant, balançant le feston et l'ourlet ;

Agile et noble, avec sa jambe de statue.

Moi, je buvais, crispé comme un extravagant, Dans son oeil, ciel livide où germe l'ouragan, La douceur qui fascine et le plaisir qui tue.

Un éclair... puis la nuit ! - Fugitive beauté Dont le regard m'a fait soudainement renaître, Ne te verrai-je plus que dans l'éternité ?

Ailleurs, bien loin d'ici ! trop tard ! jamais peut-être ! Car j'ignore où tu fuis, tu ne sais où je vais,

Ô toi que j'eusse aimée, ô toi qui le savais !"

Étrangeté de la phrase: Ô toi que j'eusse aimée, ô toi qui le savais qui signale un temps du possible qui n'a pas à se réaliser pour nous affecter.

Illustration 55: Monet, Claude, *Boulevard des Capucines*, 1873

LA RUE (Littré)

Provenç. espagn. et portug. rua ; anc. ital. ruga ; du bas-lat. ruga (rua, dans un texte du IXe s.), place, rue, que des étymologistes dans du Cange, approuvés par Diez, regardent comme tiré du lat. ruga, ride, au sens de sillon, de là rang, rue. Du Cange a aussi ruta, ruttura, mais le g a l'antériorité ; cependant ruta fait songer au celtique rod, rut (voy. ROUTE à l'étymologie).

Rester au dehors tout en s'isolant par la temporalité et la fonction. Pourquoi ce paradoxe du singulier au dehors? Façon de remettre en cause radicalement l'identité: on ne constitue pas une identité par l'habitation (rester), on ne s'identifie pas aux autres par un autre usage de sa vie (grégarité).

1. Vous, chaque monade

Le paradoxe le plus apparent de la rue contemporaine est sans doute que les passants essayent majoritairement de sauvegarder une intimité dans un espace public. Il faudrait observer en détails la motricité de ces corps qui se croisent et s'évitent, se frôlent et repartent.

Ce désir d'intimité, la rue étant alors considérée comme un moment de la maison, un simple suspend temporaire, est relié de façon massive par les technologies de la communication. C'est là le second paradoxe: ces technologies communicantes ont comme fonction de s'isoler en produisant une disjonction entre le lieu où je suis et l'espace de la communication (des autres si on veut). Le lieu devient un espace indéterminé que le second espace technique, devenu lieu, vient remplir. Il y a là une disjonction qu'on a encore peut-être pensé et problématisé. Quelques phénomènes contemporains: le flux de la rue, la lecture des journaux, le mobilier urbain, le secret de Marcel Duchamp, le téléphone portable et le passage du "qui" au "où", l'interdiction du portable dans les lieux publics. La playstation et le GPS. Le projet "Tokyo Ubiquitous Project Ginza" ([www.tokyo-ubinavi.jp/index\\_en.html](http://www.tokyo-ubinavi.jp/index_en.html))

1.1/ Gursky, Quelque chose sonne faux ou la disproportion  
\* Remarques sur la présence de Gursky sur Internet

1.2/ S'immobiliser dans un flux pour apparaître.  
[www.kimsooja.com/](http://www.kimsooja.com/)  
A Needle Woman 1999-2001 (Tokyo, Shanghai, Delhi, New York, Mexico City, Cairo, Lagos, London)

1.3/ Disparaître dans la continuité du flux en s'y fondant  
[laurentlagamba.free.fr/](http://laurentlagamba.free.fr/) Camouflages (2002)

1.4/ Privatiser l'espace publique

Illustration 58: Leopold Kessler, Privatised (2004)

1.5/ Matérialiser le privé dans le public Aram Bartholl  
[www.datenform.de/](http://www.datenform.de/)

1.6/ Camoufler pour apparaître Moiré, Make a tree  
[www.moire.ch/](http://www.moire.ch/)

1.7/ Couper dans le flux en allant en sens inverse  
Rainer Ganahl, The Apprentice in the Sun - Bicycling  
Bucharest, Bucharest 2006 [www.ganahl.info](http://www.ganahl.info)

1.8/ LA RÉPÉTITION DU FLUX COMME CONDITION

DE LA DIFFÉRENCIATION Georg Schöllhammer  
[www.lot.at/urbanex/onform/index.htm](http://www.lot.at/urbanex/onform/index.htm)

1.9/ TRANSFORMER LES USAGES SOCIAUX  
Golan Levin, Dialtones (A telesymphony), 2001 [www.flong.com/telesymphony/](http://www.flong.com/telesymphony/)

Illustration 60: Golan Levin, Dialtones (A telesymphony), 2001

SANS ABRIS

La rue est un lieu de passage et un lieu de partage. Elle est habituellement opposée à l'habitation. Habiter dans la rue c'est être socialement inadapté.

Une partie de la production artistique va montrer que cette inadaptation est une de ses conditions d'élaboration, mais aussi à la manière de Foucault que cette marge excentrée définie en fin de compte le prétendu centre du pouvoir et de l'autorité.

Comment habiter au dehors?

1. Rester, persister, s'immobiliser dans un lieu de passage.
  2. Habiter dans les signes et les mémoires.
  3. Se libérer des fonctions sociales communes par une décision arbitraire.
- 2.1/ Sophie Calle & Paul Auster, Le Gotham handbook, New York : mode d'emploi

TRANSFORMER LA VILLE EN TEXTE JEFFREY SHAW,

Illustration 61: Jeffrey Shaw, Legible City (1989)  
Place Urbanity (2001)  
Matt Mullican, Mullican City

Illustration 62: Matt Mullican, Mullican City  
SUSPENDRE LA FINALITÉ D'UNE RÉUNION bomelin.net/

Illustration 63: Bo Melin, Queue 25 people got together one day and formed queues on five different locations in Stockholm city centre.  
Stockholm, 2005

2.4/ L'INVERSION DU SOMMEIL DANS UNE GALERIE  
[www.robertbarta.de/work\\_selbst.html](http://www.robertbarta.de/work_selbst.html)

2.5/ LES ÉTAGES D'UN CAMPING ou la solitude retrouvée dans une tente [www.kevinvanbraak.com](http://www.kevinvanbraak.com)

Illustration 65: Kevin Van Braak, CampingFlat (2003)  
Flatland comme flux en entrée et sortie.



## 2.6/ HABITER LA PAROLE

kellymark.com/statueReuben1.html

Private Conversations with Public Statuary (Kristan) – 2003

## 2.7/ HABITER LE REFLET [www.franckscurti.net](http://www.franckscurti.net)

Les Reflets, 2002-2004

Enseignes lumineuses, Dimensions variables

2.8/ Des commerces à hauteur d'homme

Commerces, 2006 Bois, acier, néons.

## 2.9/ HABITER LE TEMPS ET LA DISTANCE

Questions à propos des oeuvres qui dépassent la temporalité du public [www.jeroenkooijmans.com](http://www.jeroenkooijmans.com)

Waiting, 1999

## 2.10/ HABITER LA DISPROPORTION D'UN VISAGE

[web.mit.edu/idg/cecut.html](http://web.mit.edu/idg/cecut.html)

Illustration 68: Krzysztof Wodiczko, Adam Whiton, Sung Ho Kim (2002)

## À LA DÉRIVE

Le concept de dérive est devenu dominant dans le domaine des arts visuels et doit être rattaché au phénomène de la mondialisation et de l'accélération des moyens de transport, ainsi que du home studio. Le nomadisme serait-il devenu un lieu commun et un mot d'ordre?

### 3.1/ Dérivé géographique et dérive identitaire

“L'attention qu'il lui porte est telle qu'aucun homme ou femme qui l'a aimée ne lui a jamais donnée...”

Illustration 69: Sophie Calle, La Filature (1981)

3.2/ Qui parle? Privé et public / qu'est-ce qu'un auteur?

Emmanuel Perrotin, Vingt ans après, 2001

3.3/ Enregistrement et diffusion des flux

Illustration 70: Janet Cardiff, The Telephone Call, 2001

Audio and video walk through San Francisco Museum of Modern Art

Duration: 17:00, Media: digital video, equipment: mini DV camera and headphones

3.4/ Tout proche de moi

Illustration 71: Janet Cardiff and George Bures Miller, The Muriel Lake Incident, 1999, Wood, audio, video projection and steel, 72 1/2 x 90

1/4 x 62.

[fr.groups.yahoo.com/group/syndicathype/](http://fr.groups.yahoo.com/group/syndicathype/) Syndicat du Hype, THTH, 2001

3.6/ L'affirmation de l'échec comme stratégie de l'exil

Illustration 73: Sophie Calle, Unfinished, 2003

Sophie Calle, Unfinished, 2003

Cash machine, images extraites de vidéos de surveillance.

3.7/ Les piétons redoublés

Illustration 74: Pedestrians, Shelley Eshkar and Paul Kaiser (2002)

3.8/ La dérive et la géolocalisation ou comment un système d'espace se transforme en stratégie des lieux Atau Tanaka, Netderive, 2006

3.9/ A l'aveugle

Francisco Lopez, Blind City, 2006

# Priva(tisa)tion (en marge)

Les services se revendiquant du Web 2.0 (Google vidéo, Google map, YouTube, Flickr, Odeo, etc.) privatisent la mémoire individuelle à une échelle jusqu'alors inconnue. Quel est l'objectif de ces services captant les mémoires individuelles sous la forme de médias divers? Cette nouvelle mode, suivie par beaucoup, des artistes comme les autres (Jennifer et Kevin Mc Coy par exemple), consistant à placer ses médias sur de tels sites, est-elle véritablement réfléchi? Ou répond-t-elle simplement à un mot d'ordre impensé?

On peut s'interroger sur la réflexion esthétique en ce domaine car cette délégation de médias à des serveurs gérés par des entreprises privées n'est pas sans conséquence. Derrière les concepts d'interopérabilité (rendre les langages compatibles suppose toujours de produire un métalangage, de régler un différend au sens de Jean-François Lyotard), derrière la peur de l'incompréhension, de l'isolement (des médias non-partageable sous la forme de fil RSS pourraient bien se retrouver seuls sur le réseau et constituer la part imperceptible du réseau[1] il y a une délégation de mémoire.

Pourquoi toutes ces entreprises s'empressent-elles de capter nos médias? Pourquoi nous offrent-elles gratuitement de l'espace sur un serveur? Pourquoi ce déchaînement de la part des internautes à fournir des millions de médias à ces machines à mémoire? N'est-ce pas une manière de privatiser la mémoire individuelle, nos souvenirs et la constitution même de notre devenir historique? On voit bien que ce qui se joue là est d'un bien autre niveau qu'une simple démarche commerciale. Les revenus attendus pour cette privatisation sont à venir, les investissements en infrastructure sont importants, car c'est l'ensemble des vivants que l'on veut ainsi privatiser. C'est le partage même de la mémoire c'est-à-dire de la frontière entre le vif et le mort, le passé et le futur qu'on rend par là même calculable.

En déléguant nos médias à ces entreprises, on ne fait pas que sauvegarder des données sur des serveurs, elles deviennent garantes de la survie de nos enregistrements et de la communication de ceux-ci [2] On permet à ces entreprises de structurer selon une certaine logique ces médias. On aura beau mettre les mots-clés qu'on veut, on devra mettre des mots-clés, les cases ne sont pas remplies d'avance mais elles existent, les règles du langage sont définies. Et en plaçant des mots-clés on sera automatiquement lié à d'autres mots-clés, à d'autres médias, à d'autres mémoires et ainsi de suite. Quand on envoie un lien à une connaissance, selon une logique de l'accès décrite par Rifkin, pour lui demander d'aller voir tel ou tel document sur un site partagé, on se soumet à une certaine logique qu'on ne peut pas configurer, qui est d'avance construite. Les modalités qui règlent le partage des mémoires ne font pas l'objet d'une discussion publique, politique si vous voulez, elles

sont le fruit de réflexion dans des entreprises dont les objectifs sont économiques.

Ce phénomène n'est pas ici critiqué. Il entre dans la ligne directrice de notre temps: le brouillage de la frontière entre les domaines privé et public. Le fait que des entreprises dont les finalités sont déterminées interviennent "naturellement" sur le champ de nos consciences individuelles et de leurs partages (j'insiste sur ce point) n'est pas un mal, car il faudrait alors se placer selon un point de vue extérieur capable de juger. Mais nous ne sommes pas hors du réseau, nous ne pouvons revendiquer aucune autorité, en écrivant ce texte et en citant ces services, nous participons à leur médiatisation comme nous profitons de leur célébrité, nous faisons encore et encore circuler le mot d'ordre. Il s'agit plutôt de comprendre, hors de tout jugement de valeur, ce qui advient de notre configuration esthétique quand une telle délégation de mémoire est en cours.

Notes:

1. Analyser les travaux tentant de se rendre visible sur Internet, de se disséminer, de se sur-médiatiser, et ceux à l'inverse qui ont un devenir-imperceptible, qui se cachent et s'isolent. ?
2. Et si un incident détruit des données, les internautes peuvent-ils attaquer ces entreprises? Quelle est leur responsabilité exacte si elles me font perdre la mémoire? ?

## Le flux, la fiction contre la narration (en marge)

Il faut distinguer ce qui relève de la visualisation du flux (infosthetics.com) des fictions du flux (mouchette.org).

Les premières malgré leurs habilités visuelles (packetgarden.com) jouent sur la scène de la représentation et de la traduction des données (visualiser quelque chose, des chiffres, sous une autre forme, des images par exemple). Et en ce sens, elles rentrent dans la tradition de la citation et de l'auto-référentialité (car ce flux traduit reste du flux). Ainsi Mathieu Laurette et sa répétition médiatique. Ainsi tous les projets permettant de voir le flux internet en extirpant des informations esthétiquement "utiles".

C'est la fameuse notion de Zeitgeist dont l'usage s'est aujourd'hui étrangement généralisé sur Internet pour désigner l'esprit du temps, la quantification et la visualisation à un moment donné de certaines données interprétables. Le Zeigeist c'est une coupe temporaire dans le flux, un décodage si vous préférez, qui dit ce qu'est le flux à un moment donné, donc ce que sont les esprits. On peut ainsi obtenir un effet impressionnant de masse, avoir le sentiment de sentir ce Zeitgeist, cette communauté silencieuse du réseau, comme si nous entendions les murmures intérieurs des habitants d'une ville (Les ailes du désir).

Les secondes formes proviennent d'une autre tradition, celle qui relie et disjoint l'art et la vie: invention de sa vie, d'autres vies, d'autres flux. Ce sont les travaux qui proposent des identités "factices", de "fausses" informations, qui ne font pas une extraction dans le flux, mais qui ajoutent du flux au flux, encore et encore. Et en ce sens là elles ne racontent pas, comme dans le cas de la visualisation du flux, elles le fictionnalisent. Cette différence est fondamentale car dans le premier cas il s'agit bien de narration au sens où entre le flux et nous il y a un intermédiaire qui nous raconte, c'est le narrateur. Celui-ci a l'autorité pour raconter, cette autorité lui accorde le droit de traduire les données du flux en autre chose, c'est-à-dire de les visualiser, de les rendre sensible, perceptible d'une façon ou d'une autre selon une décision arbitraire. Bref de prendre la matière (les données) et de lui donner une autre forme. Dans le cas de la fictionnalisation du flux, cette autorité fait défaut, elle déjoue ses effets d'avance parce qu'elle ne repose pas sur un discours de vérité et de Zeigeist: regardez donc l'esprit du temps! Ce qu'est le flux du réseau, là, maintenant! Elle dit d'avance sa fiction comme fiction.

L'objectif de la visualisation du flux est la complétude, celui de la fictionnalisation l'incomplétude. En effet, dans la visualisation l'idée est de donner à voir ce qu'on ne voit habituellement que partiellement (sortir de l'objet partiel donc, voici le rêve de cette catégorie), donner à voir une totalité, celle-ci future fuyante. Lorsqu'on navigue sur Internet on ne croit voir

qu'une parcelle infime du réseau, parcelle qui s'identifie à notre déplacement. Sur Internet on reproduit le partage de l'espace et du lieu produit du déplacement. En navigant on présuppose un ensemble plus grand: il y a là de l'absolu. Et ce n'est donc pas le fait du hasard si la notion philosophique de Zeitgeist dans sa germanité même a su infiltrer le discours d'entreprises comme Flickr, Yahoo ou encore Google ([www.google.com/press/zeitgeist.html](http://www.google.com/press/zeitgeist.html)). Il faut entendre dans le Zeitgeist une notion miroir du Volkgeist. Le Zeitgeist est l'historicité en tant que celle-ci est une matière qui influe sur la signification (Karl Löwith) comme lorsqu'on dit que quelque chose est dans l'air, dans l'air du temps. Cet air est le Zeit qui relie les esprits. Cet air est devenu un réseau faisant circuler du flux. Voltaire et Herder s'interrogent pour savoir "Quel est l'esprit du temps?", c'est-à-dire de leur temps, et il faut savoir entendre dans cette question posée à l'esprit ou aux esprits quelque chose qui relève de la hantise (Jacques Derrida). L'esprit du temps revient-il ou est-il une nouveauté inanticipable et monstrueuse? Le Zeitgeist détermine donc un certain discours sur la manière dont on conçoit le temps comme futur calculable ou comme à venir incalculable, improgrammable. Il faudrait faire une analyse serrée du Zeitgeist courant de Kant à Hegel, de Johann Gottfried Herder à Schiller, de Marx à Heidegger, à Sartre également dans la "Critique de la raison dialectique", pour comprendre comment cette notion a un tel succès aujourd'hui.

Ce qui nous importe ici est de comprendre que la fictionnalisation du flux peut se jouer selon deux plans: introduire dans le flux existant des informations inexistantes (fictionnelles) ou prendre du flux et lui faire dire ce qu'il ne dit pas, donc le traduire mais en faisant en sorte que la traduction ne soit pas considérée comme un reflet d'un sens originel mais comme la production de nouvelles possibilités de sens. Par cette transformation on défait l'autorité du narrateur qui ne vient pas rapporter des faits mais les transformer radicalement. C'est ce que nous avons tenté de faire depuis "La révolution a eu lieu à New York" (2002) jusqu'au prochain travail réalisé avec Jean-Pierre Balpe "Le peuple manque" (2007). Or ces démarches ne sont pas dans une logique de l'absolu (élimination de l'objet partiel et présupposition d'une totalité spatiale), elles produisent de l'incomplétude, quelque chose manque, un reste. Le Zeitgeist sur Internet nous tend un miroir: voyez l'esprit de notre temps. La fiction n'offre qu'un fragment, que des fragments intotalisables. "Le peuple manque" joue précisément sur cette finitude des dispositifs esthétiques contemporains. Il s'agit de constituer des vies fictives, produites par un générateur de textes à chaque visite (le miroir: une visite = une nouvelle vie, mais qui n'est pas la mienne) ensuite traduites visuellement par des photos, des vidéos, des sons glânés sur le réseau. La création de souvenirs fictifs à partir de documents effectivement trouvés sur le réseau. On ne verra jamais tout le peuple, il manque donc, on ne pourra consulter que quelques vies, rien de plus. On ne pourra donc pas comprendre toutes les relations entre ces vies fictives (et des relations il y en a). Bref,

il manquera toujours un principe cartographique totalisant la pluralité des expériences, le transcendantal fait donc défaut. Dans "Sur terre" (2006) c'était exactement la même question: construire une fiction, dont la narration (c'est-à-dire l'autorité) fait défaut, où il est impossible de faire le tour de ce qui est racontable, notre vie n'y suffira pas. Mettre donc l'internaute devant une certaine frustration de ne pas comprendre tout, de ne pas pouvoir totaliser. Dans notre existence, nous ne totalisons pas, nous ne pouvons pas totaliser, le fragmentaire règne. Et peut-être était-ce le rôle de l'oeuvre d'art de donner à expérimenter une cohérence qui fait quotidiennement défaut comme l'expliquait si justement Bergson à propos du théâtre. Pourrait-on concevoir une fiction qui ne soit pas dans ce désir absolu de totalité, qui soit incomplète, fragmentaire, proche, tout proche de nos existences, ces flux?

Le paradoxe de l'usage actuel du Zeitgeist réside dans le fait que si ce concept servait dans le passé à approcher l'esprit d'un temps, à subsumer donc la singularité de chaque esprit sous l'emprise d'une historicité surdéterminante (Hegel), il est maintenant transformé en un outil de l'actualité: les pages de Zeitgeist que l'on trouve sur Internet sont des captures de certaines requêtes faites par les utilisateurs. Elles sont fugaces et en général tirées d'une actualité médiatique (Paris Hilton, le iphone, etc.).

L'évolution du Zeitgeist qui pour la première fois a un usage étendu à la sphère sociale, va donc dans le sens du flux de l'actualité, il ne permet en rien de prendre du recul et de conceptualiser notre historicité. Par contre il est un peu comme le flâneur dérivant dans la ville et entendant, à la manière de Joyce, des brides de discours, des fragments d'échanges.

La production artistique saura-t-elle être ce flâneur, dans cette étrange position qui n'est plus la répétition warholienne de la consommation, qui n'est pas non plus une critique se mettant au dehors du flux, mais marchant au côté de tous ces flux, de toutes ces requêtes, de toutes ces idées (dont la fugacité, la superficialité, le manque de singularité ne doit pas nous cacher les désirs se tramant au-dessous), écoutant donc et donnant une voix par cette écoute même à la multiplicité?

## .03 / L'information

### QU'EST-CE QUE L'INFORMATION?

#### Définitions (Littré)

INFORMATION (in-for-ma-sion ; en vers, de cinq syllabes), s. f.

1° Terme de philosophie. Action d'informer, de donner une forme. L'homme est l'information suprême et comme la vivante synthèse des forces créatrices du globe, D. STERN, Essai sur la liberté, p. 9.

2° Terme de jurisprudence. Instruction à laquelle on procède pour la recherche ou la constatation d'un crime ou d'un délit (ainsi dite parce qu'on forme, on construit l'ensemble des renseignements).

3° Particulièrement, dans le langage général. Action de prendre des renseignements (il se dit surtout au pluriel). ÉTYMOLOGIE :

Provenç. informacio, enformacio ; esp. informacion ; ital. informazione ; du lat. informationem (qui signifie action de former, de façonner), de informare, informer.

La question de la forme, du devenir et de l'intentionnalité du qui? Aristote, Simondon.

L'information: une nouvelle valeur économique. Le web 2.0 produit de l'information à partir de l'existence des visiteurs: la visite produit ce qu'elle consulte, concept de feedback.

La question du flux. Problème: existe-t-il encore un en dehors? La provocation est tout de suite rattrapée. Est-ce la victoire du politiquement correct ou du tout est permis?

### L'INCIDENT

#### Travaux:

Grand Verre, Marcel Duchamp (1915-16) Parade amoureuse, Francis Picabia (1917) Card File, Robert Morris (1962)

Information, Bill Viola (1973)

Present Continuous Past(s), Dan Graham (1974) Jodi (1995)

Shredder, Mark Napier (2001)

Crank the web, Jonah Brucker-Cohen (2001) Hard drive (2006)

Autre?

#### Concepts:

flux, fluidité, communication, out of order, ralentissement, délai, mauvais branchement, aberration, arrêt (question de l'objet dans l'installation et de l'oeuvre d'art comme objet à l'arrêt), cause de l'incident visible (destruction) ou invisible (inutilité), détournement, réappropriation, saturation. Esthétique incidentelle.

### L'INDÉTERMINATION

#### Travaux:

Papiers collés

Guernica, Picasso (1937)

Marilyn, Warhol (1962)

News, Hans Haacke (1969)

Nam June Paik

E-toy (1995)

N-CHA(n)T, David Rokeby (2001) Sorting Daemon (2003) by David Rokeby <http://www.easylife.org/386dx/>

Listening Post (2001)

Carnivore RSG (2001)

Wax Web, David Blair (1994)

#### Concepts:

rien n'est en dehors du flux de l'information. Coupure. Extraction.

L'information comme langage: code, décode, encoder. La machine autiste: une nouvelle esthétique.

Waxweb: l'indétermination, en rester aux possibles (alors que l'information fixe les possibles).

### LA DISLOCATION

#### Travaux:

Oiseau dans l'espace, Brancusi (1927)

Revenances, Reynald Drouhin et Grégory Chatonsky (2000)

201: a space algorithm, Jennifer et Kevin Mc Coy (2001) / <http://www.mccoospace.com/201/>

Rhizomes, Reynald Drouhin (1999)

Des Frags, Reynald Drouhin (2000-01)

<http://transition.turbulence.org/Works/oilstandard/>  
L'amplification, Jean-Pierre Aubé

Se toucher toi, Grégory Chatonsky (2003)

Michel de Broin

#### Concepts:

le ralentissement

le concept de 11 septembre

l'espace, le lieu et le non-lieu

dislocation des usages (les usages instrumentaux comme production des lieux pour l'interacteur). Fragmentation: discret et continu.

tra(ns)duction.

Détournement

Variabilité



# Transduction des médias et représentation dans le popart (en marge)

Malgré les apparences, la situation actuelle des médias n'est pas identique à celle qui a vu l'émergence du popart. Elle n'en est pas la simple radicalisation. En effet, dans le popart les médias étaient des représentations, c'est-à-dire des formes et des matières déterminants un signifié et un signifiant. En ce sens le popart pouvait s'inspirer des médias, pouvait également couper cette matière pour lui donner une nouvelle forme. Mais dans tous les cas il restait dans la représentation en lui associant un surplus de sens, par exemple la répétition. En ce sens le popart était dans une certaine continuité avec les papiers-collés du cubisme. Il s'agissait de copier et coller.

Dans le cas des médias numériques le copier/coller a un tout autre sens: on copie et on colle non une forme/matière déterminée mais des informations transformables, traduisibles sous une autre forme. Quand vous coupez un journal papier vous ne pouvez pas modifier la police de caractères utilisée, quand vous copiez dans un traitement de texte un journal sur Internet il vous est possible de modifier ce document comme bon vous semble. Ceci veut dire que la production esthétique actuelle entretient une relation au langage qui dans le domaine artistique est relativement nouvelle. On pourrait bien sûr associer cela à l'art conceptuel et programmatique, mais ceci nous empêcherait d'apercevoir la spécificité du changement radical qui se joue dans le couple que forment esthétique et langage.

Le flux des médias ne correspond plus au cadre aristotélicien d'une matière appelée à la forme qui déterminée constitue un enregistrement fini. Avec les médias numériques, tout se passe comme si le langage (et avec l'ordinateur tout est langage comme nous l'avons déjà dit ailleurs parce que même les images sont considérées comme des fichiers qu'il faut obligatoirement nommer) était inscrit mais que cette inscription n'arrêtait pas son pouvoir de transformation, son devenir si vous voulez. L'inscription n'est plus définitive, elle est au contraire une transduction potentielle. Quand un journal diffuse de l'information sur le web, cette information peut être partagée, citée, modifiée, comme arrachée à sa source originale. Cet arrachement nous rapproche de la nature même du langage et de son pouvoir de dissémination, de surinterprétation et de stratification.

Ainsi la référence dans certaines oeuvres contemporaines à des "icônes" médiatiques nous semblent relever d'une logique passée. Il n'y a plus d'icône au sens où ceux-ci ne sont plus consistants dans une inscription stable. Il n'y a plus que des informations transductibles, transformables en réseau. Ceci

signifie que le mode de perception de ces informations est bouleversée. Leur perception n'est plus simplement de référence (un souvenir par exemple associé à une coupure de journal) mais de devenir (un souvenir qui transforme une information). Le fait d'analyser de façon précise et circonstanciée le nouveau statut de l'inscription au regard de la structure de l'information, pourra nous éclairer sur des modes de perception qui émergent dans notre contemporanéité ainsi que sur les nouveaux modes de partage et de participation politique hors de la représentation démocratique.

# L'information comme trouble du privé et du public (en marge)

L'information apparaît comme une notion tout aussi bien vague que massive. Nous avons bien du mal à la définir et dans le même temps elle semble nous envahir de toute part comme si elle était la structure même de ce sentiment de débordement. Nous n'arrivons plus à suivre le rythme effréné de l'information et on peut bien promettre dans quelques théories post-modernes le plaisir d'une fuite en avant sur la surface fugace de l'information reconfigurant nos identités liquides, on aura pas pour autant approché les raisons de ce malaise.

Supposons que l'information vient perturber la relation classique entre le privé et le public et tentons une classification partant du présupposé que l'information n'est rien d'immatériel (ce qui je vous l'accorde est une formulation étrange), que son apparence d'immatérialité n'est que le résultat de traduction et de transport complexes dont il nous faut tirer à présent les fils.

À cette fin nous partirons de la question artistique non par quelques intérêts pour l'autoréférencialité de ce microcosme mais plutôt par souci d'y voir un symptôme. Nous nous interrogerons pour savoir pourquoi depuis au moins Marcel Duchamp, l'information est au coeur de la création contemporaine et quelles sont les stratégies artistiques par rapport à elle.

## L'ENREGISTREMENT

Cette première stratégie consiste à changer la surface d'inscription d'une information et par ce changement en général de rendre le privé public. Cette démarche est celle de la photographie et des techniques d'enregistrements tant analogiques que numériques, mais c'est aussi celle de Warhol ou des paparazzis et de tous les phénomènes contemporains consistant en une diffusion du privé dans la sphère public.

L'enregistrement d'une information permet sa diffusion et donc l'indétermination de sa destination. Il ne s'agit plus de la configuration un destinataire / un destinataire mais un destinataire, un diffuseur et un public.

## LE DÉTOURNEMENT

Changer le mode de visibilité et/ou la fonction d'une information. En modifiant ainsi l'apparition, on vient éclairer le mode de visibilité antérieure qui était accepté. Il y a là une instrumentalité négative. C'est le cas de l'ensemble des stratégies informationnelles consistant à se réappropriier un matériel déjà existant pour lui faire dire autre chose que ce qu'on croyait qu'il disait à l'origine (nous verrons comment la

présupposition sémantique de l'information est une illusion). Le détournement est la pratique dominante aujourd'hui dans le champ de l'art contemporain.

## LA TRA(NS)DUCTION

Ce concept que nous avons déjà proposé dans le passé, nous semble être à même de cerner la situation actuelle d'articulation entre la traduction tout azimut du numérique et la capacité de diffusion décentrée du réseau. Ce double aspect ouvre des possibilités nouvelles aux pratiques artistiques encore peu utilisées. La tra(ns)duction traduit ce qui veut dire qu'elle change le langage et donc la fonction même de l'information et produit de nouvelles fonctions qui se répandent et se transforment de proche en proche sur les fils du réseau. L'information devient le phénomène même de sa diffusion (alors qu'avec le détournement elle est fonction de sa réception). Avec la tra(ns)duction nous nous éloignons de l'information comme activité strictement anthropomorphique. Il faudrait revisiter la notion de feedback à l'aune de ce concept afin de comprendre comme le premier est performatif et produit des effets nouveaux à partir d'une répétition.

L'information peut donc se définir comme un certain rapport entre un enregistrement et une diffusion. Nous écartons la conception énergétique de Simondon ainsi que la conception sémantique de la communication. Entre l'enregistrement et la diffusion il y a un paradoxe que des artistes comme Bruce Nauman ont largement exploré au cours des années 70 par l'intermédiaire de dispositifs de délai. Bergson pourrait nous être fort utile pour comprendre comment le délai entre l'enregistrement et la diffusion affecte d'une manière si forte notre perception,

Ce serait là une manière nouvelle de problématiser le concept d'interactivité mettant en doute la relation entre ce qui a été enregistré, fut-ce dans un sentiment de temps réel, et ce qui est diffusé (est-ce bien moi qui ait fait cela?). Ce doute sur la causalité entre les deux serait une question posée à la perception elle-même. Ou encore: quelle est la relation spatio-temporelle entre l'enregistré et le diffusé? Voici le doute posé par les grandes oeuvres interactives. Ce serait là un véritable laboratoire esthétique, un doute sur le moment même du retour du senti sur la perception, donc du "sujet" qui (se) sent. Ce (se) sentir ne serait pas après coup, il serait toujours déjà là hantant le dispositif esthétique de son impureté.

L'information serait en rapport avec un support de diffusion, un support d'inscription, des unités discrètes, mais ne supposerait pas l'intentionnalité, le message, le langage, l'être humain (il peut y avoir du transfert d'information entre machines), mais supposerait le signe et une causalité. Cette dernière question est complexe (nous avons déjà traité ailleurs du paradoxe de

l'ordinateur machine très déterministe au moment où le modèle physique quantique met en cause la relation de cause à effet) car elle fait de l'information une forme variable (ion), elle est l'élément d'un réseau causal. L'information produit des effets.

Quelle différence dès lors dans le régime de l'information entre le langage et le signe. Un signe peut-il être sans langage? Une unité binaire est bien un signe mais est-il pour autant du langage porteur d'une visée? Cette visée n'est pas dans le signe lui-même mais dans sa possible transformation sous forme de traduction (le signe informatique est signe d'autre chose pour autre chose, une interface, un traitement, etc.). Le signe n'est pas obligatoirement lié à l'idéalité d'un monde ou à une visée phénoménologique alors que le langage présuppose toujours un des deux.

Il faudrait encore distinguer la visée de la direction pour cerner la notion d'information qui a toujours une direction. La direction est un mouvement alors que la visée est une anticipation. En ce sens la direction produit de l'espace tandis que la visée produit du temps et on trouvera là l'une des raisons profondes qui fait des arts du XXème siècle des arts temporels (cinéma, vidéo et photo à sa manière) tandis que les arts du XXIème sont avant toutes choses des constructions spatiales (un jeu vidéo par exemple). C'est du fait de la visée que par exemple le hors-champ cinématographique prend du sens. Les nouveaux médias sont spatiaux, ce sont avant tout des directions.

Toute oeuvre produit et réagit à des informations. Ce double jeu permet de comprendre pourquoi la question du contexte est devenue très importante dès le début du XXème siècle avec Marcel Duchamp. Nous ne saurions comprendre cette prise en compte du contexte comme un retour au monde, mais plutôt comme l'irruption d'une nouvelle catégorie esthétique: l'information.

## Circulation (en marge)

Des millions d'images circulent sur le réseau. Leur origine n'est que rarement identifiée, parfois cette origine fait retour par le juridique sans prévenir alors même qu'elle a été oublié depuis longtemps. Ces images circulent de proche en proche, de loin en loin. Elles passent d'un ordinateur à un autre, d'un serveur à un client, client qui devient serveur à son tour pour un autre client. Elles se déplacent, passent d'un lieu géographique à un autre. Voici leurs histoires. Elles sont non seulement reproduites, mais on oublie où elles sont localisées, perdues parfois sur un disque dur remisé. Elles continuent de circuler. On peut les modifier, les couper, les incruster, les transformer, faire de ces images l'origine d'autres images, renaissance de l'image, renaissance perpétuelle, les associer à un autre document, à un autre média, illustrer un texte avec, faire un fondu dans une vidéo. Ce n'est plus la reproductibilité, c'est bien autre chose cette histoire de banque d'images, de flickr, de toutes ces images accumulées qui nous racontent, que nous le voulions ou non, toutes ces vies.

Dans cette gigantesque circulation, il y a de l'infra-mince. Une image qui touche une autre image. Une image qui devient une autre image. Mais l'identité d'une image n'est plus assurée, nous ne savons plus ce que c'est qu'une image, je veux dire une image particulière, identifiée, puisqu'elle ne cesse de circuler. Alors bien sûr chacune garde certaines propriétés, certains traits, certaines ressemblances, mais comprenons bien qu'il y a là une nouvelle relation à l'informe, l'informe même du réseau, mélasse visuelle qui coule le long de nos organes, de nos corps, de nos sensibilités, de nos perceptions. Il y a autre chose que chaque image, il y a ce flux visuel, quelque chose qui circule d'une image à une autre, qui lie, délie une image à une autre, qui fait que la connexion se fait ou la déliaison. Nommons ce flux imagination si vous le voulez bien. Ce n'est pas un principe structurant le passage d'une image à une autre, une espèce d'autorité supérieure qui viendrait organiser ce chaos. C'est quelque chose qui circule avec les images, comme leur en-tête génétique variant d'un individu à un autre, d'une imagination à une autre.

Pensons alors l'imagination comme un élément qui concerne l'image mais aussi, mais en même temps, toujours différent, la perception et pensons comment la circulation des images dont nous parlons se joint à la circulation du sensible, comment certaines structures de l'image (copiée, volée, transformée, inspirée) est proche, toute proche des structures de l'imaginaire, de cette circulation du sensible qui nous structure de part en part.

## Extension du domaine de l'objet (en marge)

On a encore du mal à penser l'évolution de la notion d'objet à l'ère numérique. Non pas du fait d'une quelconque dématérialisation dont on se demande bien quelle est la définition, mais plutôt du fait de l'ouverture préalable de l'objet. Le débat sur les objets dans l'art du siècle dernier de Duchamp à Warhol et aux nouveaux réalistes, Beuys, etc. (d'autres encore), peut être considéré comme un débat sur la réappropriation des objets. Celle-ci peut être active comme dans le cas des collages surréalistes, appropriation consistant à transformer la signification originale de l'objet ou impassible comme dans le cas des ready made (dont il faudrait ici détailler les catégories). Ces stratégies étaient des symptômes d'une situation sociale et économique donnée, le capitalisme industriel et de propriété. Au regard du changement actuel de ce capitalisme qui devient une logique de l'accès, les réappropriations de l'objet évoluent également.

Jettons un regard sur ce que signifie l'économie du web 2.0. On peut bien sûr être méfiant quant à ce buzz quelque peu artificiel, discours performatif qui produit les effets qu'il prétend décrire préalablement, mais il n'empêche qu'on restera étonné de voir combien des entreprises sont aujourd'hui valorisées non par quelques actifs, par quelques technologies particulières ou par quelques médias, mais simplement parce qu'ils sont des "providers". Ainsi Youtube qui technologiquement n'a pas beaucoup d'intérêt, Youtube encore qui n'a pas de médias (à qui appartient les vidéos disponibles dessus?), Youtube donc qui ne vaut que parce qu'il est un intermédiaire, une plate-forme (revoir Guattari pour cette notion), un espacement qui rend disponible. C'est donc une économie de la disponibilité. Est-ce toujours disponible, à portée de main, à portée de téléphone mobile, d'ordinateur?

Les APIs, cette standardisation à des requêtes vers ces disponibilités, ne constituent pas un phénomène mineur, mais est l'un des signes les plus frappants de cette évolution: donner ainsi accès à l'accès, c'est permettre d'avance le détournement, c'est l'intégrer d'avance au système, c'est faire en sorte que rien de l'excède. À relire le cours de Deleuze sur le flux on ne doit pas être surpris de lire que le capitalisme change d'axiomatique dès qu'un nouveau flux apparaît. Les APIs sont simplement une application technologique et sociale de cette logique. Au milieu des années 90, les artistes (Mark Napier, Reynald Drouhin et d'autres) ont détournés des flux numériques pour produire autre chose. Ce détournement est maintenant autorisé, désiré, anticipé par les entreprises de la disponibilité. Cette anticipation remet en cause les logiques (souvent politiquement correct) de hacking appliqué au champ esthétique. Le hacking n'est pas simplement complexe de l'industrie, il est l'industrie.

On peut donc voir dans les APIs, mashups, etc. une extension de la problématique de l'objet et en particulier du ready made qui consistait à choisir un objet (le sortir donc du réseau instrumental) de façon neutre et non du fait de ses qualités esthétiques, de le nommer, de le signer si nécessaire. Le ready made est une fonction langagière, mais que devient-il quand cette fonction est dans l'objet lui-même codé numérique. On pourrait voir une évolution entre Duchamp (objet industriel), Warhol (logo sur les objets, images de la presse...) et ce qui est en train d'advenir. L'objet est de plus en plus langagier, et ceci dans un sens qui n'est pas si éloigné des tentatives de l'art conceptuel, des Card Files de Robert Morris.



## Du temps cinématographique au flux numérique (en marge)

Une dimension qui a été rarement thématifiée comme telle alors même, pourrait-on dire, qu'elle saute véritablement aux yeux, consiste dans la différence entre la production audiovisuelle qui est temporelle et finie et la "temporalité" du numérique : on monte les uns après les autres des fragments nommés plans. Le montage a un début et une fin. On a bien sûr la possibilité de disjoindre cette règle temporelle du montage de la règle temporelle de la perception par exemple en faisant en sorte qu'on puisse commencer ou arrêter quand on le souhaite, comme c'est le cas d'Empire de Warhol. Il n'en reste pas moins que le montage a un certain temps, il est ce temps.

Les possibilités techniques de la vidéo ont quelque peu brouillées cette temporalité chronologique en permettant une nouvelle relation entre enregistrement et diffusion grâce au "temps réel". Au moment même de l'inscription, les images peuvent être regardées. Elles ne sont plus le fruit d'un fastidieux et mystérieux mécanisme de développement de la pellicule, elles existent au moment même de leur captation. Ceci a donné cette étrange machine par exemple d'une caméra à pellicule sur laquelle on monte une caméra vidéo afin que le réalisateur puisse voir "ce que cela donnera". La simultanéité de la captation et de la diffusion a été largement thématifiée par des artistes tels que Bill Viola, Dan Graham ou encore Peter Campus principalement par le biais de la pratique du délai venant creuser l'écart entre les deux moments de l'image.

La troisième période (même si ces périodes coexistent et sont des polarités mélangées dans les faits esthétiques) est celle d'images programmées, c'est-à-dire dont le médium est langagier au sens logico-mathématique du terme, qui ont bien un début (le programme est initialisé) mais pas de fin (une fois lancé, il faut l'arrêter). Ce simple fait qui peut sembler sans importance au premier abord est un déplacement qui vient radicaliser le changement qui était déjà en cours entre le cinéma et la vidéo, un changement de la relation même entre la captation et la diffusion, relation qui est au cœur des dispositifs techniques si nous comprenons ceux-ci avant tout comme des dispositifs de rétention et de mémoire.

Le fait que les images puissent être sans fin, et toujours différentes, toujours variantes, est une modification d'importance tant dans le champ de la production artistique que dans celui de la perception esthétique: si ce qui est initialisé est un processus infini, au sens strict du terme, quelle est ma relation à celui-ci? En suis-je l'auteur? L'artiste devient alors un producteur de modèle, non pas au sens d'un concepteur publicitaire laissant à d'autres (des techniciens) la réalisation de son projet, mais au sens d'un individu qui plutôt que de produire une forme particulière (un montage par exemple)

propose un spectre de possibles (un programme) qui produira différentes formes selon une logique et des choix déterminés. Et c'est justement en ce point que la temporalité des images numériques n'est plus chronologique, c'est aussi du fait de cette intempestivité anachronique qu'il est si difficile de les percevoir aujourd'hui même alors que nos modèles esthétiques sont encore modelés par la première et la seconde période de l'image audiovisuelle. Se posent effet la difficile question esthétique: lorsque nous faisons face à un dispositif numérique infini dans sa temporalité qu'arrive-t-il? Sans toute cette infinité promise et jamais réalisée se confronte-t-elle à notre finitude d'être mortel et affairé (nous ne pouvons rester trop longtemps devant toutes ces images), mais il faut encore ajouter que ce débordement de l'image possible (le programme et son apparition) sur l'image sentie est structurellement proche d'une esthétique du monde, monde toujours plus vaste, plus étendu que ce que mon corps au fil du temps peut apercevoir et expérimenter.

On pourrait ainsi rapprocher ce "trop grand" d'un sentiment de flux, car le flux est bien un affect: marchant dans une ville étrangère ou familière, flânant, regardant les fenêtres surplombantes de la rue, imaginant la multitude des existences, aussi intenses, complexes, vivantes que celle de celui qui est en ce moment même en train de marcher et de regarder, ignorance pourtant de ces vies mêmes, de ces gens que nous ne connaissons pas, sentiment une seconde fois de cette ignorance maintenant acceptée, désirée comme ce qui forme la communauté, sa promesse et sa possibilité. Il y a là des écarts très proches de ceux qui émergeront à n'en point douter d'une esthétique à venir de l'image numérique.

Programme: distinguer les différentes temporalités de production et de perception en thématifiant la relation captation/diffusion.

## .04 / La ville

### LA COMMUNAUTÉ À DISTANCE

Bcp de projets qui ont lieu dans la ville mais peu sur la ville. Dans "Les ailes du désir" il y a une intuition étrange qui nous intéresse: le sentiment de proximité, l'empathie, la sensibilité et pour ainsi dire le pathos se réalisent à travers la compréhension infinie, celle entre les anges et les êtres humains, l'être-avec (Jean-Luc Nancy, La ville au loin).

La ville n'est pas un sujet anodin pour l'art. C'est son milieu quasi-naturel. Une exposition rentre dans un jeu de forces et de pouvoirs qui est celui de la ville. Mais plutôt que de considérer la ville comme une méta-structure englobante, représentons-la comme un espace délimité. Il n'y aurait donc pas la ville, mais des infinités de villes singulières chacune ayant son « esprit », la particularité de son expérience.

Une ville semble évidente, elle est là, elle dispose du lieu, elle le dispense. Elle est souvent notre lieu de vie, notre quotidien. Mais imaginons nous sa forme tentaculaire et l'étrangeté de ses histoires, des millions de vies qui sont des milliards d'histoires dans les strates accumulées de son histoire. Fleury, « Berlin Chantier » comme tentative de dire cette stratification benjaminienne de la ville.

Un chien Andalou: passage public privé à partir du flux libidinal

La ville ouvre l'espace d'une liberté qui cependant ne se mesure pas en termes d'autonomie ni d'indépendance. Elle est un monde d'émancipation, mais il n'est pas réglé sur le modèle accompli d'une citoyenneté ni d'une civilité. L'urbanité est plus subtile et plus délicate, plus difficile et plus opaque. En ce sens, l'ethos de la ville n'est pas un ethos politique. Il est plus ou moins que cela, il est d'une autre espèce, plus policée et moins policière, plus affranchie et moins souveraine. L'« énergie de la rue » est plus désordonnée et a moins d'horizons que la pulsion politique : elle est plus déchaînée, elle se dépense plus. En elle ne règne ni l'intimité de la communauté, ni l'ordonnement de la collectivité, ni la régulation de l'assemblée. Mais c'est elle en revanche qui donne à l'être-avec son plein régime. L'être-avec nomme un peu maladroitement ce pour quoi nous n'avons pas de nom : ni communion, ni communauté, ni association, ni groupe. La foule s'en approche, et elle appartient à la ville, à moins que ce ne soit l'inverse. Mais la foule tourne vite à la cohue, voire à la panique, et l'on parle ici d'autre chose : d'une multitude qui mêle et qui distingue en un seul mouvement.

Un par un tous ensemble, tous précipités les uns contre les autres et les uns à travers les autres, dans une géométrie urbaine où les parallèles se coupent et s'ignorent simultanément. Des ensembles nombreux se touchent par tous leurs points et

se dispersent comme essaims pourchassés, comme grappes égrenées.

C'est l'enjeu de l'avec, de l'auprès de (sens latin de apud hoc, qui donne avec), la contiguïté ou la collection des gens sans assortiment, la proximité des lieux et des fonctions qui reste sans identité d'appartenance, sans cohésion ni coercition symbolique, sans assumption dans une représentation.

Sans doute, il en faut bien, il y a des images. New York aime à se dire qu'elle est N.Y., thebig apple, ou Noto, Noto, la « perle du baroque sicilien », tandis qu'Alexandrie, Pékin et Saint-Petersbourg n'oublent rien de l'aura déposée par leurs fastes ancestraux, tout comme Paris entoure sa place de la Concorde des figures en pierre des grandes villes de la nation. Mais ces images sont des cartes postales. On y reconnaît Rome à Saint-Pierre, Séville à la Giralda et Rio au Pain de Sucre. La carte postale est à l'identité de la ville comme est à la personne sa photo d'identité : inexpressive, sans épaisseur, le contraire d'un portrait, une sorte d'indice ou d'icône au sens informatique ; un signe de reconnaissance, mais pas une présence, ni une rencontre.

Une ville, on y fait des rencontres, et on la rencontre aussi. Mais ce n'est pas la rencontre de quelqu'un, d'une unité individuée et bien silhouettée : c'est une traversée avec impressions et tâtonnements, avec hésitations et approximations. En vérité, c'est une approche qui ne finit pas, c'est un rendez-vous dont le lieu se déplace, et peut-être aussi la personne.

C'est toujours aussi une gerbe de traits divisée, une composition fendue. Seule constance, peut-être, de ville en ville : la division des riches et des pauvres, leurs éloignements, leurs refoulements, à l'Est ou à l'Ouest, en ceintures ou en mansardes, en zones et en signes. Toujours recommencent une expulsion et une reprise, toujours se conforte à nouveau le domaine bourgeois avec des remparts invisibles mais puissants qui sont des loyers, des polices, des boutiques, des codes de sécurité, des matériaux de construction. La burgensia fut à l'origine la redevance payée pour jouir des franchises du bourg et de ses privilèges. La ville est chère et elle le montre avec indécence et insolence. La ville est pauvre et grouille de manques et d'expédients, dans ces rues que parfois les révoltes viennent barrer et dépaver, que la misère toujours traverse et que l'errance ne lâche pas.

Car de toutes façons l'exclusion rejaillit en morceaux épars qui se glissent partout, qui sillonnent les places, qui rayent les façades et les vitrines, qui essaient partout des vagabonds et des déplacés aux aguets, puisque la ville ne peut se clore sans se contredire. Elle ne peut s'installer dans la posture de résidence surveillée ou de parc à bon genre sans devenir autre chose qu'une ville, un camp retranché ou un Moneyland quelconque, avec milice privée comme Beverly Hills à Los Angeles, et Bel Air dans Beverly Hills.

La ville est de nature sans nature de classe ou de caste, bien qu'elle en distribue les cases sur son échiquier de fer. Il lui faut le partage et le passage autant que la dispersion et le côtoiement des éboueurs et des chauffeurs de maître, des creuseurs de chaussées, des livreurs de farine, des avocats pressés, des laveurs de carreaux, des motards d'escorte, des vendeurs de saucisses, des ambulanciers, des collégiens, des manifestants et des fêtards.

Qu'elle le veuille ou non, la ville mêle et brasse tout en séparant et en dissolvant. On se côtoie, on passe au plus près, on se touche et on s'écarte : c'est une même allure. On est serrés, corps à corps dans un métro ou sur un escalator, voiture contre voiture, et vitre à vitre aussi le soir d'un bord à l'autre de la rue : rideaux légers, lumières bleutées des télévisions, et parfois dans la nuit la musique énervée d'une partie de danse, parfois le soupçon d'une scène tendre ou furieuse.

On y mêle tous les accents, toutes les charges et les décharges du côtoiement, du frôlement et de l'écart, les battements de l'avec qui n'est ni dedans, ni dehors, comme toute la ville est sans dedans ni dehors. « Dedans », dans la maison, ce n'est plus la ville, non plus que « dehors », en pleins champs, et la ville est justement sans l'un ni l'autre, topologie d'une bande moebienne dont l'échappée fait retour en soi mais qui ne se pénètre que pour s'extravertir.

C'est le voisinage, ni lien, ni même rapport, juxtaposition toute locale qui ne fait qu'esquisser l'échange. Glissement et frottement, léger ou râpeux, sur le palier ou dans la rue, au cinéma ou dans le tram. Le voisin est tout près sans proximité, il est loin à portée de main ou de voix. Entre nous clignote un faible échange de signaux, une correspondance imperceptible et aléatoire. Et les morts des cimetières sont eux aussi voisins des maternités ou des ateliers, des salles de rédaction et des restaurants.

Tout le monde se rencontre et s'évite, se croise et se détourne. Les regards se touchent à peine, s'attardent furtivement l'un à l'autre, les corps prennent garde, des territoires fragiles se transforment sans fin, des frontières labiles, mobiles, plastiques et poreuses, un mélange d'osmose et d'étanchéité. Complexe de lois physiques — attraction et répulsion —, chimiques — assimilation, décomposition —, cosmologiques — expansion et implosion, courbures de l'espace-temps —, morales — ordre et désordre, amour et haine.

Les gens ne cessent pas de surgir et de disparaître. La ville déploie une phénoménologie phoronomique et chronophotographique, du passage et du passant, de l'emportement, de l'évanouissement, de l'éloignement, du coin et du détour de rue, de la montée d'escalier, du rendez-vous et du bus manqué. Les visages ne cessent de se presser : serrés et affairés, offerts furtivement dans une mobilité emportée. À l'infini, des traits, des peaux, des âges, des charmes, des rides, des plis, des postures, des accents, des faces effacées, des figures

fugaces, un plaisir multiplié de portraits non exposés, emportés vers les lointains inaccessibles de leurs soucis, de leurs pensées, de leurs images très intimes. On y touche sans y toucher, on est touché. On observe à la dérobée, on observe le dérobement même. On est voyeur à l'aveuglette. Tous les regards se longent et se plongent dans leurs absences respectives. Sans cesse renouvelés, substitués et irremplaçables, ils sont les uns pour les autres à la fois égarés et indiscrets. Ils sont l'un pour l'autre étrangers, des intrus, des importuns, et l'un de l'autre proches, si ressemblants, revenant sans cesse en types immanquables, jeunes filles, vieux messieurs, dames chic, clients indécis, mecs avantageux, des êtres génériques, des allures, des modes, mêlés à l'infini des singuliers, dans une grande tension inapaisée entre l'universel et le particulier, entre l'extension vague et la précision secrète.

Ainsi la ville est en soi sans jamais revenir à soi, et chaque conscience de soi y est aussi conscience de la ville qui est sans conscience. Plutôt structurée comme un inconscient : à peine un moi qui flotte minuscule à la surface d'une épaisseur peuplée, d'un ça tissé, strié, pulsé, tendu en expansion dans tous les sens, entassant les générations et leurs cimetières, les fondations et les démolitions, l'illimitation généralisée des limites.

La ville n'autorise guère à énoncer « je suis », mais plutôt « j'y suis ». L'espace plié et déplié y précède l'être. On ne peut pas offrir de vue panoramique ou de synthèse, mais toujours seulement un vieillard assis seul sur sa chaise dans une rue blanche et droite de Rosolini, un groupe d'écoliers attendant le bus à Kyoto, les mobylettes soulevant la poussière ocre à un carrefour de Ouagadougou, d'une fenêtre de Moscou les lourdes fumées blanches étirées dans un ciel de neige, une devanture à Marseille pleine de lingerie criarde, un mendiant à genoux sur un pont de Strasbourg, deux filles dans une cabine téléphonique de bois à Prague, à Leipzig un tramway qui tourne en grinçant, le pavé mouillé d'Inverness, images qui passent les unes sous les autres, vues superposées dans une identité brouillée, dans la mêlée des lieux incertains, des lieux de passage, des lieux délocalisés.

L'homme habite en passant : non pas en voyageur embarqué pour un autre monde, mais en passant pressé ou flâneur, affairé ou désœuvré, qui passe en côtoyant d'autres passants, si proches et si lointains, familièrement étranges, dont toutes les stations ne sont que provisoires, au milieu du trafic, des courses, des transports et des trajets, des portes sans répit ouvertes et fermées sur les demeures en retrait pourtant encore pénétrées des rumeurs de la rue, des bruits et des poussières d'un monde tout entier passant.<sup>13</sup>

## 1. LA VILLE ET LE LANGAGE

Travaux:

Paul Auster, Cité de verre, 1986 (langage et espace)

La Cité de verre a été publié en 1993. Il est le premier volume

de la Trilogie New-Yorkaise. Le personnage principal, Quin, écrivain de série noire, accepte d'être pris par erreur pour un détective du nom de Paul Auster. On lui demande d'enquêter sur un scientifique du langage qui vient de sortir de prison et qui déambule dans la ville sans but  
13 Jean-Luc Nancy

apparent. L'écrivain découvrira bientôt que ce scientifique tente d'inventer un nouveau langage pour sauver le monde de l'incompréhension ambiante.

Borges

[www.bruno-latour.fr/virtual/index.html#](http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html#)

ville impossible: Italo Calvino, La città invisibile

Matt Mullican (l'arbitraire des symboles comme production d'un espace public dont nous sommes privés)

Illustration 75: Matt Mullican, Mullican City, 1986

[query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=950DE1D91330F932A3575AC0A96F948260](http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=950DE1D91330F932A3575AC0A96F948260)

(sur la question de l'arbitraire des symboles: Mullican City est une ville étrangère, dont nous sommes exclus, dont nous sommes les observateurs, une manière de briser la relation privé-ville).

For more than 10 years, Matt Mullican has been continuously developing a sign system which is, on the one hand, a product of his imagination, and on the other, taken directly from everyday life. Signs as they can be found in airports, train stations, urban spaces - generally in all places where people of different origin and languages move about; signs for orientation that are as unambiguous as possible for everyone, indicating the way to the baggage reclaim, the telephone, the toilets, etc.

Mullican has systematised these signs and represented them in various media, frequently formally thematising the indicative function of this pictorial sign-language in the form of posters or flags outside of exhibition halls in public space.

Mullican then utilised this international communication system consisting of signs and symbols as the basis for developing his own models of a cosmology which on five levels structures the mechanisms of perception and learning used by humans to access their world.

Mullican uses six colours, each assigned to one of the five levels, to illustrate these models:

Green designates the level of "elements". It is the lowest level and encompasses the realm of nature and the material characteristics of objects, the creation and development of which is not triggered or determined by mental processes.

Blue designates the "World Unframed", the field of unconscious, automatic activities taking place without reflection.

Yellow is the level of consciously-controlled processes of thought and action, through which the world is perceived, analysed and systematised.

Black and white are the colours of "language" as an abstract system of indication through which objects lose their

individuality and are translated into pictures/signs.

Red designates the fifth and highest level, that of the "subjective", of mental activities determining our individual experience in relation to the signs.

In this manner, Mullican has also designed the model of an imaginary city, as an illustrated brochure of human knowledge and personal experience. In the past years, Mullican has developed a series of works on this topic, the detailed plans of which integrate found and invented signs and symbols in a thought-out order.

The computer project gave Mullican the opportunity to physically realise his idea of a model-city in which the viewer can navigate on and between all five levels. The installation at Portikus consists of 18 computer-animated "city views", as well as an endless 5-minute video loop simulating a travelling-shot through Mullican's imaginary city. As a third product and final step in the development of this project, two small sculptures are shown giving physical presence back to the objects stored as data bases in the computer.

".....My city is not the representation of a social phenomenon. It is more abstract, it does not deal with a populated surrounding. It is not necessarily about the space between people, although it actually should exist on this level. It is more about the space between people and objects. This may sound very simplistic, but it is about the space existing between any conceivable object and myself, and about how I can comprehend this object in different ways - emotionally, as a word, etc. In the end, I could place people in the city, but at the moment it is empty because it deals with this perception of emptiness." (Interview with Matt Mullican 1990)

## 2. LA VILLE ET LES HABITANTS

Travaux:

I've heard about, François Roche (la ville non comme forme mais comme projet) [www.new-territories.com/](http://www.new-territories.com/)  
[www.new-territories.com/I'veheardabout.htm](http://www.new-territories.com/I'veheardabout.htm)  
[b.durandin.free.fr/iveheardabout](http://b.durandin.free.fr/iveheardabout)

Illustration 76: I've heard about, François Roche

J'ai entendu parler d'une chose qui ne se constitue qu'au travers de scénarios hétérogènes, multiples et contradictoires, d'une chose qui refuse l'idée même qu'une prévision puisse être émise quant à sa forme de croissance, quant à la détermination de son futur.

Une chose informe qui se greffe sur un tissu existant, une chose qui ne cherche pas un point de fuite pour justifier de son existence mais accepte de palpiter, de s'immerger dans un état vibratoire, « ici et maintenant ».

Cette chose enchevêtrée, entrelacée, semble être une ville, non, plutôt un fragment de ville.

L'immunité dont bénéficient ses habitants est due au fait qu'ils sont à la fois vecteurs et protecteurs de cette complexité.

La multiplicité d'expériences et de formes qui s'y enchevêtrent n'a d'égal que l'apparente simplicité de ses mécanismes.



La forme urbaine ne dépend plus de décisions arbitraires, ni du contrôle de son émergence par quelques-uns, mais de l'ensemble des contingences individuelles. Elle intègre à la fois les prémisses, les conséquences, et l'ensemble des perturbations induites, dans un jeu de renvois réciproques. Les lois sont consubstantielles au lieu, sans effort de mémoire.

Les stimuli qui ont concouru à l'émergence de « I've heard about » sont multiples et se renouvellent sans cesse. Son existence est inextricablement liée à la fin des grands récits, à la reconnaissance objective des transformations climatiques, à la suspicion de toute morale fût-elle écologiste, à la vibration des phénomènes sociaux et à l'urgence de renouveler les mécanismes démocratiques. La fiction y est le principe de réalité : ce que vous avez devant vos yeux est conforme à la vérité de la condition urbaine de « I've heard about ».

Quelle loi morale ou quel contrat social pourraient nous soustraire à cette réalité ? Nous empêcher d'y vivre ou nous en protéger ?

Le protocole de voisinage de « I've heard about », à l'opposé, n'annule pas le risque d'être au monde. Les habitants se nourrissent d'un temps présent, non différé, un temps qui alimente directement la forme de la structure territoriale.

« I've heard about » s'élabore aussi à partir des angoisses et des états de stress, elle n'est pas un refuge contre quelques menaces, elle n'est pas un lieu d'insulation, d'isolation mais reste ouverte à toutes les transactions. C'est une zone franche et libre, produite pour que nous puissions revivre ce qui a été à l'origine de son acte fondateur, pour nous puissions vivre avec, et pouvoir répéter l'expérience du commencement.

Les formes de vie y sont imbriquées, faites d'invaginations et de complexités nouées. Sa croissance est artificielle et synthétique, en rien redevable au chaos ou à la nature informe. Elle s'appuie sur des procédures bien réelles qui génèrent les substances et les modes opératoires de son évolution.

La sphère publique y est partout comme un organisme palpitant dans lequel plusieurs postulats contradictoires se confrontent les uns aux autres et pourtant restent vrais. Les rumeurs et les scénarios qui portent les germes de ses mutations futures y négocient avec le temps vibratoire de nouveaux territoires.

Il est impossible de nommer tous les éléments qui la composent ou de l'appréhender dans sa totalité parce qu'elle est la chose du plus grand nombre, de la multitude. Seuls des fragments peuvent en être extraits.

Le monde est terrifiant quand il est déchiffrable, lorsqu'il s'accroche à un semblant de prévisibilité, lorsqu'il cherche à préserver une unité factice. Dans « I've heard about », c'est ce qui se définit en creux, qui devient garant de sa lisibilité, de sa fragilité sociale et territoriale, et de son indétermination.

Rirkrit Tiravanija

[www.paris-art.com/artiste\\_detail-2353-tiravanija.html](http://www.paris-art.com/artiste_detail-2353-tiravanija.html)

«Ce n'est pas ce que vous voyez qui est important, mais ce qui se passe entre les gens»

### 3. DES HISTOIRS DANS LA VILLE

Travaux:

Twin Peaks, David Lynch

[digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifestFR.htm](http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifestFR.htm)

Art+com, Invisible Shape of Things Past (1995)

Illustration 78: Art+com, Invisible Shape of Things Past (1995)

### 4. LA VILLE, ENTRE LES FLUX

Travaux:

[www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=532](http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=532) RAFAEL LOZANO-HEMMER

» Frequency and Volume, Relational Architecture 9 « 2003 - 2003

“Frequency and Volume” consists of between 100 and 800 square metres of projected shadows which allow participants to scan the radio spectrum of the city with their bodies. As a shadow appears it tunes any radio frequency between 150kHz to 1.5GHz based on its position monitored by a video tracking system. The size of the shadow controls the volume gain of the specific audio channel. We can have 16 frequencies tuned simultaneously and the resulting sound environment is a composition controlled by people's movements. This piece investigates the contested radio space in the context of the increased surveillance of the body as an antenna. The system tunes all sorts of signals including air traffic control, short wave radio, cell phones, police, taxi dispatch, pagers and more.

Knowbotic Research

[www.krcf.org/krcfhome/](http://www.krcf.org/krcfhome/)

» connective force attack: open way to public « 2000

Illustration 79: KR, » connective force attack: open way to public « 2000

'How to crack it!' was the information and encouragement the computer magazine PC Online offered to readers in issue 10/2000, followed by precise instructions on how to take part in the boldly announced scheme: 'The CD supplied with this issue contains the brute force attack software you need to participate to crack the password. After installing the program, dial into the Internet, where you can start to attack the Hamburg server and join the hot action.' Behind the journalistic hype lies xxxxx connective force attack: open way to the public (, realized in collaboration with the Hamburg Kunstverein and the Hamburg Subway (HHA), xxxxx connective force attack: open way to the public is an urban system of action designed for working through the various conditions and potentials of a mediatized public domain. The project addresses the issues of insecure data networks, paranoia about hackers, privacy, electronic . The project foresaw the mass distribution of free software that would invite Internet users to join forces in cracking ('brute force attack') an Internet server



in Hamburg in order to infiltrate the city's public information system 'Infoscreen'. Three times daily via mobile and ISDN networks, the information entered by the trespassers was to be transferred uncensored to the screens of the some thousand monitors installed in Hamburg's tube trains. Hacking and the controversies surrounding privacy, the public domain and data security would have been brought closer - metaphorically and literally - to some 800,000 passengers a week. It foresaw the deployment of 'brute force attacks' based on algorithmic data-descrambling strategies in order to gain access to an Internet server. The software allows participants to get together in a chat environment and so heighten the efficiency of the attacks. The goal is to infiltrate an information medium and/or territory, to allocate a new password to a purpose-created, password-protected area and occupy it with new content - until the next group cracks the password, alters it, and either adds its own comments to the preceding group's content, or else deletes it or overwrite it. The available quantity of time and computer power decides whether, how and when a group succeeds in cracking a password. In other words, a brute force attack's chance of success is directly dependent on the connective efficiency - the number of people who use the Internet to channel and join up their PCs to form a distributed, shared unit of action. Any new content generated is simultaneously displayed in a public location without being censored, namely on the large-scale data display in the 'Jungfernstieg' station, where it remains visible round-the-clock. (knowbotic research)

» 10\_dencies Series [Tokyo/Sao Paulo/Ruhrgebiet/ Venice] «

# Flussgeist, une fiction sans narration (en marge)

Au regard du Pop art et des formes de création qui se sont inspirées, qui se sont liées et nourries des flux technicomédiatiques depuis le cubisme et les papiers collés, la situation actuelle ne constitue pas une révolution mais bien une radicalisation de tendances déjà anciennes. Car quelle est la singularité des flux contemporains et en particulier numériques? Que se passe-t-il lorsque nous “récupérons” un de ces flux de données?

C'est à cette question que convie une série de travaux commencée en 2002 avec “posit.io-n” et “La révolution a eu lieu à New York” et qui continue aujourd'hui avec différentes procédures de récupération de données “We not”, “Traces of a conspiracy”, “Le peuple manque”, etc. L'hypothèse est simple: plutôt que de se limiter à la simple visualisation de données (comme on parle de visualisation en science) comme c'est souvent le cas (Golan Levin et d'autres), il s'agit d'essayer en se nourrissant de ces flux d'élaborer une fiction sans narration, c'est-à-dire sans instance langagière venant fixer d'avance le régime des phrases (puisqu'avec qu'avec ces flux nous sommes dans les multiplicités que la narration ne saurait réduire par subsumation), ce qu'on nomme communément un narrateur (au fil de discussions avec plusieurs personnes cette notion de fiction sans narration m'a semblé bien plus perturbante que je ne l'avais imaginé, certains de mes interlocuteurs estimant qu'il y avait là une espèce de contradiction dans les termes).

Tout se passe comme si nous nous mettions à l'écoute non des individus eux-mêmes (ce serait là un régime de croyance en une transparence des consciences) mais de leurs inscriptions, de leurs écritures. Écouter comme un ange distant et proche la voix intérieure des individus, poser la main sur une épaule insensible, soutenir sans pouvoir retenir (Les ailes du désir, 1986).

Le Pop art, et les pratiques qui le suivent (Closky, Manetas et d'autres) sont dans les flux par neutralisation affective: Warhol explique combien tout est formidable, combien les gens sont intéressants et les machines aussi. Duchamp par une neutralisation langagière: ajouter une signature factice à un objet qui ne l'est pas. Une nouvelle perspective s'ouvre à nous: du fait de la traductibilité généralisée des flux numériques et du fait que les industries culturelles du web 2.0 se nourrissent de l'existence des individus en ne jouant plus le rôle que d'intermédiaire, du fait que ces industries anticipent jusqu'à l'ouverture de ces flux à d'autres applications (API), la neutralisation devient méta-langagière, c'est-à-dire qu'elle opère sur les structures mêmes du langage et non plus seulement sur ses opérations particulières. Il devient alors possible de capter ceux-ci en temps réel et de leur donner un nouvel agencement.

Se mettre à l'écoute des flux c'est entendre l'écho lointain et proche des existences, de toutes ces existences qui s'inscrivent sur le réseau. Internet devra donc être considéré comme une machine existentielle au sens où il devient, peut-être pour une période limitée, le principal support de conservation des vies individuelles (blog, flickr, youtube, etc.). Le téléphone mobile sera une interface d'entrée et de sortie sur le réseau. Ce n'est pas dire là que les existences y sont intégralement inscrites, l'existence se dérobe par définition à l'inscription et ce qu'on inscrit c'est toujours un peu plus et un peu moins que ce qu'on vit. Mais on peut simplement remarquer qu'à la manière du flâneur du XIXème siècle, nous parcourons à présent le réseau sans autre intervention que la récupération, la transformation et la traduction des flux. Loin d'être un jeu simplement déconstructeur (et la déconstruction aura toujours portée un certain désir de fiction et ne saura être analysée comme l'auto-présentation du discours, il suffit de relire “La carte postale” pour le comprendre), il s'agit d'une opération de production et de fiction: une fiction sans savoir ce qui arrivera, ce qui s'affichera parce qu'il y à présent une différence majeure entre l'inscription (ce sont les singularités qui s'en chargent) et l'affichage (c'est l'interface, la fiction, l'agencement que nous proposons).

La production artistique doit-elle être le simple mouvement d'une expression personnelle (parler en son nom n'est-ce pas risquer de voler la parole à d'autres?) ou dans le jeu formel d'un microcosme qui n'est plus que le résidu d'une période passée (les structures artistiques sont plus lentes à se modifier que la production)? Ne doit-elle pas simplement écouter le flux des individuations, l'incroyable mouvement de ces existences? Avions-nous auparavant accès, autre qu'en imagination, à chaque personne, à ce qui les relie, à ce qui les disjoint, à cet être-avec qui n'est pas la production d'une identité communautaire?

## .05 / La galerie

La galerie est un espace qui est apparu dans un certain contexte socio-historique, l'apparition d'une économie bourgeoise de l'art. La galerie est liée à la figure du collectionneur, flâneur esthétique qui dispose des moyens pour habiter une oeuvre et pour se promener le dimanche sur le boulevard des Batignoles.

Ce contexte a sans doute évolué, nous sommes passés d'une économie de la propriété à une économie de l'accès. De sorte qu'il devient de plus en plus difficile, pour certains artistes, pour certaines oeuvres, de fixer une valeur d'achat. On parle de plus en plus souvent de droit de représentation: spectacle, performance, concept, etc. La difficulté, à chaque époque, de rémunérer les artistes, est le symptôme précieux d'une certaine articulation entre temps de production, espace de diffusion et économie de l'échange. Comment une oeuvre se transforme en valeur d'échange?

Pour revenir à la galerie, le contexte a donc changé, mais la galerie comme espace neutre persiste. Doit-elle être considérée comme un simple vestige du passé ou peut-elle être investie de nouvelles fonctions et de nouvelles opérations plus appropriées à notre époque? L'influence de la galerie sur l'oeuvre d'art transforme-t-elle cette dernière en témoignage de l'époque précédente (et l'art n'est-il pas cette nostalgie même?) ou est-ce l'oeuvre qui peut tordre, modifier, faire muter un espace préexistant?

On considère souvent la galerie comme un espace à l'apparence neutre (murs blanc, absence de décoration architecturale, etc.) investie de fonctions sociales (économie, monstration, validation). Ceci voudrait dire que la neutralité est une condition de la fonction. Le discours est souvent le même: déclaration de la neutralité, dénonciation de la surdétermination, tentative langagière ou esthétique de déconstruction de cette autorité. Mais prenons un instant au sérieux cette question de l'espace neutre et ne voyons pas dans le neutre ce que le sens courant entend. Entendons plutôt par lui quelque chose qui défie la dialectique, l'opposition du positif et du négatif et surtout entre le vide et le plein. Ne considérons plus le vide de la galerie comme l'attente indéterminée d'une oeuvre à venir. Représentons-nous l'espace blanc, prenons-le comme il nous arrive.

### LES MURS

#### QU'EST-CE QU'UN MUR?

La galerie en tant qu'espace abstrait dont la fonction n'est rien d'autre qu'être un espace.  
Évolution de l'accrochage sur les murs. Du cabinet des curiosités

à l'espace blanc: avec le temps il y a moins en moins d'oeuvres et de plus en plus de murs. On prend la galerie actuelle comme le modèle de la présentation juste de l'oeuvre mais ce n'est que l'esprit de notre temps. Admettons qu'auparavant on cachait le mur avec le plus d'oeuvres possibles, reconnaissons qu'à présent les oeuvres sont bien seules sur les murs dont on voit la blancheur. Finalement la galerie prend de plus en plus de place, existe de plus en plus comme espace autonome. Tant et si bien que le concept de galerie a dépassé le cadre du marché de l'art pour investir le champ du quotidien: le loft est une adaptation de l'autonomisation de l'espace blanc à l'environnement domiciliaire. Analyse du site de Goodman comme autoprésentation de l'espace dont l'éclairage vient signaler l'absence de public.

La Fondation Barnes comme vestige du XIX<sup>ème</sup> siècle.

### LE BLANC

La question de l'usage du blanc comme couleur de la galerie. Surabondance de blanc dans la production contemporaine: si les oeuvres influent sur l'espace de la galerie, l'inverse est sans aucun doute vrai. Qu'est-ce que le blanc? Disparition des objets dans le mur, inclusion de la profondeur dans la surface, dans l'épiderme. Les oeuvres comme greffes.

Illustration 80: Quelques espaces et objets blancs

Illustration 81: Elias Heim, Acariciador de paredes agujereadas, ventosas y depósito de E.D.D.C. (extracto de dolor comprimido),

Metal, fibra de vidrio. 1998-1 999, Machine à caresser les murs.

### LE RETRAIT ET L'AJOUT

La question est ici de briser l'opposition entre le vide et le plein.  
[www.anjakempe.de/treppe/treppe.html](http://www.anjakempe.de/treppe/treppe.html)

Ajouter dans des espaces vides des espaces pleins non fonctionnels.

Illustration 82: Michel de Broin Braking Matter | 2006

Illustration 83: Michel de Broin Lost Object | 2002

Illustration 84: Michel de Broin Out of the white | 1996

Ajouter de la matière projetée à la surface intacte de la galerie”  
Créer un trou qui n'est pas vide mais habité.

Faire un retrait de peinture. Produire à partir d'une soustraction, une suspension qui agit comme une matière supplémentaire. Comment le fait de retirer est une façon de produire. En art on peut copier, voler (Picasso), on peut aussi soustraire.

### TRAVERSER

Si les murs définissent un intérieur et un extérieur réversibles alors la question réside dans le fait de traverser ces murs pour mettre en cause les frontières et les identités.

Illustration 85: Job Koelewijn, Jump (1999)|installation  
Ajouter un trampoline et produire ainsi un décolllement de la peau de peinture des murs de la galerie, une espèce d'étrange réciprocité entre le trampoline souple et le trou du plafond.

Illustration 86: [www.christianandersson.net/](http://www.christianandersson.net/) 1:1  
Une dislocation du mur suspendue par des fils en nylon.  
Question de l'impact, du trou, de ce qui traverse les murs.

## JUXTAPOSER

Super Natural (Wallpaper showing the office located behind the gallery wall) by Nils Nova.  
Photographier ce qui est de l'autre côté du mur comme dévoilement de l'activité économique de ce qui se présente au premier abord comme neutre.

Illustration 87: Super Natural (Wallpaper showing the office located behind the gallery wall) by Nils Nova.

Illustration 88: Bismuth et Gondry, All seeing  
Fonctionnement par répétition circulaire qui produit de la différence (la répétition comme machine à différence est une des grandes questions de l'art depuis au moins les années 60, question qui met bien sûr en cause l'aura): on découvre au fil des projections que l'espace qui se retire est celui-là même de la galerie où nous sommes.

## UNE FORME

On peut s'interroger sur l'omniprésence dans le champ artistique des boîtes, des cubes, etc. Peut-on l'interpréter du point de vue d'un espace neutre, cad d'une boîte dans la boîte? Logique des poupées russes.

"Condensation Cube??", 1963 by Hans Haacke. L'absence du vivant. La respiration du dehors.

Illustration 89: "Condensation Cube??", 1963 by Hans Haacke.  
CHRISTA / LAURENT SOMMERER / MIGNONNEAU  
» The Living Web « [www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=394](http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=394)

Illustration 90: CHRISTA / LAURENT SOMMERER / MIGNONNEAU » The Living Web «

LUC COURCHESNE »The Visitor: Living by Numbers

Illustration 91: LUC COURCHESNE »The Visitor: Living by Numbers

## L'ESPACE DE PERSONNE

Alain Paiement

Question de l'habitation: la vue de haut permet de mieux voir l'espace mais rend les humains anonymes. La vue de profil effectue l'imverse. Solution de prise de vue pour disjoindre le lieu de ses habitants.

Illustration 92: Alain Paiement

Sorting Daemon, David Rokeby, 2003

Faire habiter la galerie par les passants dans la rue. La galerie n'est plus alors considérée à proprement parler comme le lieu d'exposition d'un travail déjà réalisé mais comme le lieu d'effectuation d'un programme où la production et la diffusion sont simultanées. Question complexe depuis l'art vidéo de l'enregistrement/diffusion comme disjoncture entre le temps et l'espace (par exemple l'usage du délai). Question liée à une catégorie d'images qui après la mise en route est "sans fin" et se produisant toujours de façon différente: quelle est la perception de cela?

## LA DISPARITION

Dislocation of intimacy

[edison.ieor.berkeley.edu/cgi-bin/intro.cgi](http://edison.ieor.berkeley.edu/cgi-bin/intro.cgi)

Nous proposons le concept de dislocation pour désigner des oeuvres dont la spatialité ne répond plus à une unité. Il s'agit de travaux qui existent dans l'articulation entre plusieurs endroits (Se toucher toi en est un exemple), la localisation devenant problématique dans le cadre classique. Il s'agit d'une nouvelle catégorie esthétique rendue possible par la généralisation en Occident des réseaux informatiques domiciliaires. Il y aurait là à repenser les cadres spatiaux.

AGNES HEGEDÜS » Handsight « [www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=103](http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=103)

L'espace est vide, il devient un sphère où il n'y a rien à voir mais par lequel on voit. En déplaçant une interface dans l'espace vide on voit apparaître un cabinet des curiosités (retour à l'époque précédente pour questionner le statut de l'espace neutre). L'espace devient une possibilité du visible.

## LE NEUTRE

"Le neutre renvoie à ce qui n'est ni l'un, ni l'autre (ne-uter). Il est le maintien, dans l'écriture et dans un mouvement en

même temps destructeur et fondateur, de l'affirmation et de la négation dans un rapport qui n'est pas celui du conflit ou du dépassement, mais de la cohabitation. l'espace littéraire est ce lieu Autre d'avènement du neutre." (Maurice Blanchot)

« Mais l'un des traits du neutre[...], c'est, se déroband à l'affirmation comme à la négation, de recéler, encore, sans la présenter, la pointe d'une question ou d'un questionnement, sous la forme, non d'une réponse, mais d'un retrait à l'égard de tout ce qui viendrait, en cette réponse, répondre. » (L'entretien infini, p. 450)

Bartleby comme résistance neutre, c'est-à-dire résistance qui n'est ni dans la critique argumentative, ni dans la dénonciation et qui n'a pas pour objectif de construire une contre-proposition, un contre-récit, une contre-société.

## NEUTRE CONTRE NEUTRE

Daniel Buren

[www.danielburen.com/sitemap.htm](http://www.danielburen.com/sitemap.htm)

Variabilité dans l'oeuvre de Buren: prendre le même motif pour déjouer l'espace.

"Le musée qui n'existait pas", intervenir partout pour questionner le fait que c'est l'institution du musée qui impose l'espace à l'artiste. Le musée donne telle et telle salle alors même que le musée n'est pas restreint à ces espaces. Buren

intervient donc partout où est l'espace, dans l'horizon même du musée en mettant des drapeaux sur la Samaritaine. Manière subtile de déjouer l'attente du vide de l'espace.

Ou encore: un mur, une porte et face à cette porte l'espace qui a été retiré pour produire la porte, coexistence de l'ajout et du retrait, façon encore de casser l'opposition dialectique.

[www.gansterer.org/](http://www.gansterer.org/) Unland

## L'ESPACE NÉGATIF

Claudio Parmiggiani

Long développement sur les notions de brûlures, poussière (cf Duchamp), d'enfouissement, d'ombre, de négatif, etc. en prenant appui sur le livre de Georges Didi-Huberman "Le génie du non lieu". Stratégies de Parmiggiani pour dire la mélancolie (une nostalgie sans passé ou avec un passé trop vieux pour qu'on puisse en désirer le retour) de l'espace.

Analyse comparative entre ce que dit Jacques Derrida des chaussures de Vang Gogh dans "La vérité en peinture" (la chaussure défiant la logique d'appropriation identitaire d'Adorno et d'Heidegger) et ce que fait Parmiggiani avec "Ange": des chaussures où il manque le corps, un cube de plexiglas qui a la grandeur d'un corps, absence présentée du corps de l'ange qui par définition n'est pas reconnaissable et identifiable déjouant ce par quoi on identifie le plus souvent les individus, leur sexe.

Illustration 96: Claudio Parmiggiani

Illustration 97: Christoph Büchel, MINUS (2002)

[www.migrosmuseum.ch/ausstellung/fs\\_main.php?object=werke&key=487<=de&back=../home/index.php](http://www.migrosmuseum.ch/ausstellung/fs_main.php?object=werke&key=487<=de&back=../home/index.php)  
Un concert rock, puis -25c, empreinte de la chaleur du concert. Quel est le moment entre ces deux moments? Neutralisation comme conservation d'un événement. C'est une autre façon de comprendre l'apport du neutre dans la monstration des oeuvres d'art: le neutre conserve, il est comme une glaciation.

## LA DISLOCATION

[www.antonialow.com/index.php?id=home&L=5](http://www.antonialow.com/index.php?id=home&L=5) benteh the sofa

Tous les objets de l'appartement de l'artiste défient les lois de l'équilibre grâce à des fils visibles. La condition de cet espace fragile est son impraticabilité: on ne peut plus le traverser, on ne peut plus aller dedans, il n'est ni vide, ni plein, notre corps n'y a plus sa place. Question que pose aussi le travail de Paiement sur l'espace vide traversé par le corps: qu'est-ce qu'une boîte? Qu'est-ce qu'un lieu?

[www.christianandersson.net/](http://www.christianandersson.net/) 9 was 6 if

Système permettant de changer la couleur de deux chaises. Ce changement de couleur permet de déjouer la construction de l'espace qui est avant tout la construction d'une localisation, la localisation comme identification d'un espace et construction de lieu (espace avec une histoire, une mémoire). Déjouer la mémoire d'un espace c'est suspendre sa construction.

Illustration 98: [www.christianandersson.net/](http://www.christianandersson.net/) 9 was 6 if

## LE CLIMAT ET LA LUMIÈRE

Olafur Eliason

Remagine (large version) 2002

Illustration 99: Olafur Eliason, emagine (large version) 2002

James Turrell (ne pas toucher à l'espace, l'espace insensible: comment ne pas agir?)

Travail sur le mur en retrait avec une lumière indirecte dont on ne voit pas la source (pas de transcendance) mais dont on perçoit les effets.

Illustration 102: James Turrell

Bookmarks: These icons link to social bookmarking sites where readers can share and discover new web pages.

\* BlogMemes

\* blogmarks \* co.mments \* del.icio.us \* De.lirio.us \* digg

\* DotNetKicks \* feedmelinks \* Furl

\* Slashdot

\* Technorati

\* YahooMy Web



## Maintenance à flots (en marge)

Les mashups sont une forme de création entraînant une dépendance très forte par rapport à des systèmes externes. Rappelons qu'un mashup est l'utilisation d'un flux du web 2.0 rendu en général disponible par une API permettant d'aller chercher dynamiquement les informations. C'est le cas de Flickr, Google maps ou Yahoo maps encore.

Si le service externe change son API ou son système, le mashup ne peut plus lire les informations et devient alors inopérant. Ceci reviendrait-il à dire qu'il faut faire une maintenance régulière pour mettre à jour ses travaux artistiques? Il me semble qu'en ce domaine le pragmatique doit prendre le dessus sur le désir idéal de conservation des oeuvres, idéalité fortement criticable dans sa relation à notre contemporanéité. Il faut considérer que cette maintenance est irréalisable à long terme pour des raisons économiques et temporelles. On risquerait de prendre plus de moyens pour "maintenir à flots" (concept désignant à notre sens cette mise à niveau technique) que pour produire de nouveaux projets, paradoxe de la mémoire que Borges dans "Funes et la mémoire" avait déjà magnifiquement décrit.

De plus, le caractère temporaire et transitoire de ces mashups n'est en rien un élément négatif, il fait parti de la structure même du flux dont la mutabilité est le moteur. Ceci veut dire que des travaux apparaissent et disparaissent. La négativité est considérée comme telle seulement du point de vue d'une plénitude de la conservation muséale.

Il faut donc penser à effectuer des enregistrements audiovisuels de ces mashups pour donner à voir un instantané du flux et porter témoignage de ce que le réseau, et donc les êtres humains le nourrissant d'informations, a été à un moment donné. Il y a une sorte d'archéologie du réseau qui est en train de se mettre en oeuvre. Cet enregistrement matériel (DVI2USB par exemple) ou logiciel (Captive par exemple) devra être d'une durée relativement longue afin que l'expérience, aussi différée soit-elle, soit proche du flux: d'infimes différences et répétitions au fil du réseau.

## .06 / L'énergie

### QU'EST-CE QUE L'ÉNERGIE

Terme grec provenant de deux mots se traduisant par : en et faire, agir (voy. ORGANE).

Le mot énergie vient du bas latin *energia* (vers 1500), et du grec *energeia*, qui signifie force en action, vivacité du discours (par opposition à dynamisme = force en puissance).

L'origine du concept d'énergie remonterait à Homère. Dans sa Rhétorique, (329 av. J.-C.), Aristote (384 av. J.-C.) fait la remarque que l'aède Homère emploie une grande quantité de métaphores où les choses censées être inanimées s'expriment comme si elles étaient douées de facultés humaines. Selon lui, c'est pour cette raison que ses deux œuvres, l'Odyssée et l'Illiade, ont traversé le temps en marquant à jamais l'histoire de la littérature.

Pour Aristote, le mot *energeia* désigne le pouvoir dynamique du style qui peut motiver l'auditeur ou le lecteur à l'action.

Au XVIII<sup>es</sup>., l'énergie devient la valeur suprême des théoriciens du siècle des Lumières. Dans l'Encyclopédie, Diderot (1713-1784) et d'Alembert (1717-1783), le sublime est associé au potentiel énergétique de la langue et de l'art.

L'énergie finira aussi bien par désigner « le dynamisme de la matière et la force créatrice de l'homme » que « la puissance de la nature et celle de l'art » (Michel Delon).

La question de l'art ne pourrait-elle pas se problématiser du point de vue des relations entre forme/matière/énergie? N'est-ce pas dans cette relation que les questions de l'intention, de la virtualité, du projet, de l'objet et de son nom peuvent se poser en en posant les fondements historiques? L'art contemporain pourrait-il être compris comme un "délaissement" de la relation matière/forme qui déterminait de part en part l'enseignement des beaux-arts académiques et comme une prise de partie pour l'énergie permettant de passer d'une matière à une forme selon la variabilité d'un programme (Duchamp) ?

Les civilisations se sont constituées avec l'énergie, en transformant certaines matières (le fer par exemple) grâce à l'énergie (la chaleur) afin de leur donner une forme (une épée). L'énergie ne part-elle pas toujours du corps, de ce corps qui alimente le feu, qui brise un caillou devenu silex? N'est-ce pas dans cette motricité volontaire du corps que l'énergie trouve sa première origine, le sentiment que le mouvement peut être provoqué, désiré, imaginé?

Heidegger, "La question de la technique".

L'énergie comme conception du monde, comme valeur d'interchangeabilité, de normalisation des étants.

Illustration 103: Mad Max, un monde à l'énergie épuisée

Mad max: fin de l'énergie = fin du monde. Cinéma catastrophe et de science-fiction des années 70: l'énergie est épuisable,

paradoxe car l'énergie n'est pas un étant subsistant c'est une idéologie.

L'usage de l'énergie dans les films est une structure ambivalente. Elle donne la vie comme dans Frankenstein, Metropolis, Shocker. Sa coupure annonce un danger imminent: Alien, The Abyss, Rencontre du troisième type. Elle est épuisée comme dans Soleil Vert ou est maléfique comme dans la Nuit des mots vivants.

Difficulté à comprendre ce qu'est l'énergie car semble immatériel et ceci est lié à sa capacité de transformation, à sa mutabilité (débat entre Simondon et Aristote). L'énergie n'est pas un étant particulier mais un concept permettant de relier des étants différents grâce à une transformation.

Texte de Gilles Deleuze sur le flux.

### L'INTERDÉPENDANCE

L'énergie est une structure matérielle concrète. Les artistes rematérialisent ce qui semble idéologiquement immatériel. Production de travaux qui exhibent l'interdépendance c'est-à-dire des causalités non hiérarchiques où la cause et l'effet et où l'effet est la cause. Perspectivisme nietzschéen.

L'art des fils: les fils sont des liaisons, une entrée-une sortie et une transformation. C'est la production d'une causalité. Des causes communes produisent des effets différents: une lumière, un lavage, de l'air, etc. Le fil est la condition de possibilité du pop art et des arts techniques.

Miltos Manetas [www.manetas.com/art/paintings/selected/index.htm](http://www.manetas.com/art/paintings/selected/index.htm)

Illustration 104: Miltos Manetas, #51, ZIP DRIVE AND MY LEGS, 1998

Le fil et la disparition de la figure humaine. L'effet de l'énergie est l'absorption de l'attention (cf Crary sur la suspension de l'attention à partir du XIX<sup>ème</sup> siècle).

Michel de Broin [micheldebroyn.org/projects/str/index.html](http://micheldebroyn.org/projects/str/index.html)

Illustration 105: Michel de Broin, Stick to resist, 2000

Le fil était un moyen, il devient une fin, il apparaît comme tel. Relier le fil à une autre source d'énergie comme façon de questionner l'instrumentalité et le réseau de renvois instrumentaux. Produire une énergie négative. Importance du mode d'emploi.

Resonating-With-Light version 1.

Illustration 106: Resonating-With-Light version 1.

[www.eude.nl/](http://www.eude.nl/)

Une énergie non transformée comme retour à la nature.

Magnus Thierfelder

[www.magnusthierfelder.com/](http://www.magnusthierfelder.com/)

Modifier la souplesse d'un fil c'est modifier sa déterritorialisation. Le propre d'un fil c'est de pouvoir être branché et débranché

n'importe tout dépendant de sa longueur. Mais si le fil n'est plus souple alors il correspond à une longueur déterminé et territorialisé. L'énergie c'est habituellement la capacité de déplacement. En durcissant simplement un fil, l'artiste remet en cause tout le système d'axiomatique de l'énergie, sa relation même à l'espace.

Fountain, (Installation with water). Coleman Project, London, 2004

Le flux c'est la science de l'eau, des barrages et des détournements. Ici une fontaine qui apparaît pourtant comme un simple écoulement. Il n'y a qu'une fissure par où passe cette eau et nul endroit pour recevoir ce flux. La fonction de cet écoulement est incertaine.

Illustration 107: Explorer, W.Harbour, Malmö, 2006

Brouiller la source de l'énergie et le mode d'échange, bref le mécanisme même de transformation. Le propre du fil et du tuyau c'est de garantir la régularité de l'écoulement, d'éviter les ralentissements comme les accélérations ou les tourbillons. Ici on sait que quelque chose bloque le tuyau, empêche l'écoulement en trop ou en pas assez.

L'énergie est donc un langage qui structure notre relation au monde, une manière de soumettre d'avance le monde à un échange, à un commerce avec nous.

VALENTIN RUHRY

EMANZIPIERTE STECKDOSENLEISTE

Illustration 108: Lichtobjekt, Steckdosenleiste, AA-Batterie, 2005 mit Daniel Hafner

web349.login-4.hoststar.at/ruhry/index.php?id=47 Brouiller la source, le circuit, l'entrée et la sortie.

PULSIERENDE LICHTZEILE

Illustration 109: Lichtinstallation, 50 Steckdosenleisten, Dimmer, 2003

web349.login-4.hoststar.at/ruhry/index.php?id=52

www.intervals.org/projects/distribution\_power/installations.html TOWER STRUCTURES No.1 (2003)

25 m2 installation made out of cardboard, wire, electronics and sound Sound composition by Terre Thaemlitz

## DISCRET ET CONTINU

L'énergie comme langage peut se concevoir comme un certain seuil de variation entre le discret (transformable) et le continu (consommable). Cette relation a une longue histoire dans les arts (cf session précédente sur la mise en relation entre Renaissance italienne et David Hockney). Faire varier cette relation c'est faire varier les conditions du langage énergétique. Shiny Balls Mirror - 2003

921 hexagonal black-anodized aluminum tube extrusion, 921 chrome-plated plastic balls, 819 motors, control electronics, video camera, computer. Size - W 56? x H 50? x D 20? (142cm,

127cm, 50cm)

The third addition to the mechanical mirror group, Shiny Balls Mirror displays a crisp and clean facade of aluminum and chrome utilizing the jewel-like reflections on its balls to form the reflection of the viewer twice: Once on each ball and once on the entire piece.a

Alexander F rater

www.alexanderfrater.com/this%20could%20go%20on%20forever.html

Oh... this could go on forever! (2005)

Le discret et continu comme équilibre et déplacement. Comment rendre sensible la variation?

video

Matthias Deumlich

www.matthias-deumlich.de/  
the flying ships 200 5/1993

Michel de Broin micheldebroin.org/projects/odc/index.html

Illustration 111: Michel de Broin, Opacity of the Body within the Transparency of the Circuit | 1997

Le passage du discret au continu comme résistance. La résistance fait partie de l'énergie, cad du système de transformation.

## L'AMPLIFICATION

Présentation générale du travail de Stelarc. Relation entre le corps et la technique comme question même de l'amplification car celle-ci touche à la relation différentielle et donc à l'esthétique. Pour qu'il y ait amplification il faut réflexivité de celle-ci dans un système qui puisse percevoir et comparer des quantités et des qualités, des changements d'états.

L'amplification chez Stelarc n'est pas une utopie libératrice, elle est ambivalente. C'est le sens à donner à la fameuse phrase "The body is obsolete": l'obsolescence signe sans doute un avenir mais constitue aussi un lieu de passage, parfois douloureux, un lieu de transformation où deux états coexistent. Et c'est le sens même à donner à l'amplification énergétique, un espace incertain. C'est aussi l'ambivalence de la question du surhomme comme dépassement non dialectique de l'homme chez Nietzsche, Klossowski et Foucault: l'être humain comme pouvoir d'indétermination et donc de transformation.

L'énergie: entre le corps et la techné

youtube.com/watch?v=iDaNyZgtzrU

La fragilité du corps par rapport à la techné. L'amplification est aussi un signe de finitude non d'absolu. youtube.com/watch?v=m4FMRhfuscg

Jean-Pierre Aubé

Save the waves

Rendre visible l'invisible. L'énergie comme système d'amplification. Question de l'amplification sonore comme

changement de qualité liée à la plus grande acuité du son sur l'image. Question de la démesure et du sublime technique.

Illustration 113: Jean Pierre Aubé, Save the waves 2004

[www.wrethman.net/illustration.avi](http://www.wrethman.net/illustration.avi)

L'amplification du hasard. Héritage de Duchamp: laisser faire.

Rosemarie Fiore

[www.rosemariefiore.com/pages.php?content=gallery.php&navGallID=12](http://www.rosemariefiore.com/pages.php?content=gallery.php&navGallID=12)

L'amplification comme persistance, comme temps de pause trop long. Jeux vidéos des années 80 surexposés. Question du ralentissement comme changement dans la qualité esthétique du temps (cf "New philosophy for new media")

Illustration 114: Rosemarie Fiore, "Tempest 1? 2001

NASDAQ Vocal Index, Uppsala 2004 03 04 [www.olapehrson.com/index/NVI/upsala/index.htm](http://www.olapehrson.com/index/NVI/upsala/index.htm) Amplification par traduction.

Illustration 115: NASDAQ Vocal Index, Uppsala 2004 03 04 Biennale Venedig – 'ElectroViaGram' [www.nonconform.at/d/side333.html](http://www.nonconform.at/d/side333.html)

Amplification par retournement de l'effet et de la cause esthétique: ce sont les visiteurs qui produisent les images, c'est le mouvement du papier qui produit l'image. L'amplification donne une image.

Illustration 116: Biennale Venedig – 'ElectroViaGram'

Chris Musgrave

[chris.musgrave.org/projects/infinitemloop/index.html](http://chris.musgrave.org/projects/infinitemloop/index.html) (feedback) Infinite Loop

2004, television, digital video camera

A camera is rotated on its side and pointed into a television at close proximity. The camera feeds the image of pixels on the screen back into the TV's audio and video inputs. The auto focus and auto exposure struggle to gain some coherence expected in an image, but cannot. The result is a fluctuating, oscillating signal.

La répétition du signal et son enregistrement/diffusion produit un surplus d'information imprévisible. Ces machines auto-observantes sont une référence à la physique quantique et à l'inséparabilité du système observé/observant dans les sciences physiques (cf Kojève).

## DÉCANALISATION

L'énergie est habituellement canalisée, lorsqu'elle sort du canal c'est la terreur, elle devient dangereuse. Capacité des artistes contemporains à brouiller les directions, les finalités énergétiques. Il y a bien énergie mais sa fonction est indéterminée.

Duchamp est la figure tutellaire de cette décanalisation au côté de Francis Picabia. On pourrait relire l'oeuvre de Duchamp comme un intérêt portée à la relation entre techné et affect. Faire appel à des énergies étranges (le chocolat) ou communes (l'eau, le gaz) dans le cadre d'une affectivité auto-produite (le célibat mais aussi la virginité). Or cette problématique quasi-fictionnelle chez Duchamp va avec une remise en cause du langage de l'art à travers la disjonction entre forme et matière (accident, signature, ready made sous toutes ses formes, etc.).

Illustration 117: Marcel Duchamp, Roue de bicyclette, 1913  
A Bruit Secret, 1916

Illustration 118: Marcel Duchamp, Paris Air, 1919 or Air de Paris (50 cc of Paris Air) Bruit Secret, 1916

Illustration 119: Francis Picabia, Machine Without a Name, 1915

Illustration 120: Francis Picabia: Parade amoureuse

La question de l'énergie peut être considérée comme une question langagière. Le technique serait le langage même. Kristof Kintera

Conflict of interests 2004

drill, hoover, microchip controller, extension cord etc.

Association étrange. Mise en cause du fonctionnement.

Ouverture de l'énergie comme énergie.

Illustration 121: Kristof Kintera, Something electric 2004 1/6  
Something electric 2004 1/6

coconut, cable, microchip controller, excentric AC motor

It is beginning 2004 2/6

electronically controlled electric discharge (50.000 V) plug, cable, socket

In natura (Coitus bizzarus) 2004 1/5

electric knife, microchip controller, solenoid mechanism, fiber glass, paint, etc.

We've got the power! 2003 1/10

300 kg of potatoes, 250 pairs of zinc and copper electrodes, microchip controller, LCD displays, digital watches, all powered by electric energy extracted from potatoes

Do not Touch!, 1996 1/2

disc saws, electric motors, concrete

Marcis Ahlers [www.marcusahlers.com](http://www.marcusahlers.com)

Illustration 122: Marcis Ahlers, Humidifier (2002)

Shortwave Radio Potato Project (2002)

Hydration Transport System (2000)

## L'INVERSION OU LA PRODUCTION DE DÉCHETS, LA PART MAUDITE

En inversant le circuit énergétique, certains artistes déconstruisent la structure même de la finalité. Produire des déchets, des restes, de la pollution, produire quelque chose qui

est bel et bien produit normalement mais simplement comme ce qui est mis à l'écart de la production elle-même. Ainsi, tout le discours actuel écologique est remis en cause: le déchet ne serait pas après-coup, comme un dérivé des flux énergétiques mais serait peut-être au centre de la fonction de ces flux. On peut attacher cette problématique esthétique au concept de "part maudite" développé par Georges Bataille. Il y aurait là, au coeur même de nos industries, quelque chose du sacré, mais un sacré débarassé de la transcendance.

Michel De Broin

Shared Propulsion Car | 2005

Illustration 123: Michel De Broin, Shared Propulsion Car | 2005

Keep on Smoking | 2006

Défaire la finalité de l'énergie. Non plus un système de gain mais de perte.

Illustration 124: Michel de Broin, Keep on Smoking | 2006

Le retournement énergétique se fait dans ces deux travaux par un retour au corps, à l'activité physique et motrice qui fonde la question même de l'énergétique. Cette articulation serait au coeur de la question des flux et du caractère inséparable en art entre les flux techniques, énergétiques et organiques. Par énergie il ne faudrait pas entendre une espèce de pensée floue et vitaliste (ce qu'on peut d'ailleurs parfois un peu reprocher à Deleuze) mais une fonction qui permet d'articuler plusieurs sortes d'étants entre eux et de configurer ainsi un monde.

Clear Sky Black Cloud

The Metropolitan Museum of Art, New York, USA 2006

Relation aux travaux de Robert Morris sur la fumée (1968-1969) et, dans le minimalisme américain, sur des formes non-humaines mais esthétiquement anthropomorphique. (cf "Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Georges Didi-Huberman)

"L'Hospice" by Gilles Barbier.

Illustration 126: "L'Hospice" Gilles Barbier.

La question des supers héros est moins anecdotique qu'il ne pourrait sembler au premier abord. Ce ne sont pas simplement des réactualisations d'anciens mythes mais une production typiquement moderne et capitaliste. Les supers héros sont le produit d'un surcroît d'énergie comme dans le cas de Hulk, fruit d'une mauvaise expérience où l'énergie sort de ses gonds (cf la kryptonique avec Superman qui est l'origine tout autant que le danger), d'une décanalisation. La question sera donc l'utilisation de cette énergie, dans quelle finalité bonne ou mauvaise? Mais c'est aussi l'incarnation radicale de l'énergie dans des êtres humains, anthropomorphes, le retour de l'énergie au coeur de cette variabilité même de l'action, car le propre de ces supers héros c'est d'agir.



## .07 / Le monument

### INTRODUCTION

#### Étymologie

Provenç. monumen, monimen ; cat. monument ; esp. et ital. monumento ; du lat. monumentum ou monimentum, de monere, avertir : ce qui avertit, indique.

1° Construction faite pour transmettre à la postérité la mémoire de quelque personnage illustre, ou de quelque événement considérable.

2° En général, édifices imposants par leur grandeur, leur beauté, leur ancienneté. Les monuments d'une ville. D'anciens monuments.

4° Fig. Certains grands objets de la nature. Les montagnes sont des monuments des révolutions du globe. 5° Fig. Ouvrages durables de la littérature, des sciences et des arts.

6° Fig. Tout ce qui consacre et manifeste, tout ce qui garde les souvenirs.

Le monument est un élément de transmission, de mémoire selon une certaine grandeur. Il est le signe d'autre chose, c'est donc un mimésis, une représentation d'un élément de partage politique, collectif.

La question du monument est complexe, étendue. C'est une manière de marquer l'espace par le langage (lieu-dit) et de créer une communauté autour de la temporalité (notre présent se définit par les expériences du passé). Le monument est une articulation entre l'espace et le temps. Une manière aussi de rendre le privé public. Commun, partagé. Une guerre par exemple n'a été vécue que par certains, elle devient un héritage public progressivement.

Toute oeuvre d'art est-elle un monument? Et si oui de quoi ou de qui, et en quel sens? Faut-il être pris entre la défense de la durée du monument et la critique, tant et tant de fois répétée, de la monumentalité comme mise en sacorpage, mise à mort du temps? Une oeuvre n'est-elle pas là pour marquer une absence qui pourrait lever les yeux vers nous (cf aura)? Et si le monument semble représenter ce qui a eu lieu en même temps par une telle représentation ne permet-elle pas d'en finir, d'en oublier la présence vivante? Peut-être que cet équilibre fragile est-il une manière d'approcher de nombreux secteurs de l'art contemporain.

“On ne remarquera jamais assez que la mort est une chose honteuse. Finalement nous n'essayons jamais de lutter de front, les médecins, les scientifiques ne font que pactiser avec elle, ils luttent sur des points de détail, la retardent de quelques mois, de quelques années, mais tout cela n'est rien. Ce qu'il faut, c'est s'attaquer au fond du problème par un grand effort collectif où chacun travaillera à sa survie propre et à celle des autres.

Voilà pourquoi, car il est nécessaire qu'un d'entre nous donne l'exemple, j'ai décidé de m'atteler au projet qui me tient à cœur depuis longtemps : se conserver tout entier, garder une trace de

tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et de ce qui a été dit autour de nous, voilà mon but. La tâche est immense et mes moyens sont faibles. Que n'ai-je commencé plus tôt ? Presque tout ce qui avait trait à la période que je me suis d'abord prescrit de sauver (6 septembre 1944-24 juillet 1950) a été perdu, jeté, par une négligence coupable. Ce n'est qu'avec une peine infinie que j'ai pu retrouver les quelques éléments que je présente ici. Prouver leur authenticité, les situer exactement, tout cela n'a été possible que par des questions incessantes et une enquête minutieuse.

Mais l'effort qui reste à accomplir est grand et combien se passera-t-il d'années, occupé à chercher, à étudier, à classer, avant que ma vie soit en sécurité, soigneusement rangée et étiquetée dans un lieu sûr, à l'abri du vol, de

l'incendie et de la guerre atomique, d'où il soit possible de la sortir et la reconstituer à tout moment, et que, étant alors assuré de ne pas mourir, je puisse, enfin, me reposer.”

(Christian Boltanski, Paris, mai 1969)

### HISTORIA MAGISTRA VITAE

L'“*historia magistra vitae*” est l'idée classique selon laquelle l'histoire est constituée d'un ensemble de leçons pour le présent. Cette conception de la communauté a un grand nombre de conséquences sur notre relation au temps, à la chronologie détaillées dans “*Revenances de l'histoire*” (Jean-François Hammel).

« Un monument, au sens originel du terme, désigne une oeuvre érigée avec l'intention précise de maintenir à jamais présents dans la conscience des générations futures des événements ou des faits humains particuliers (ou un ensemble des uns et des autres). Il s'agit soit d'un monument de l'art, soit d'un monument écrit, selon que l'événement à perpétuer est porté à la connaissance du spectateur par les seuls moyens d'expression de l'art plastique ou par une inscription. Le plus souvent, l'un et l'autre genre sont réunis avec la même valeur. L'érection et la préservation de tels monuments « voulus » peuvent être observées dès les premiers temps de la civilisation humaine et n'ont en rien cessé aujourd'hui. (...) »

Nous avons distingué pour les monuments trois valeurs de mémoire. (...)

### LA VALEUR D'ANCIENNETÉ

(...) Le principe esthétique fondamental de notre époque sur lequel repose la valeur d'ancienneté peut donc être formulé ainsi : de l'homme nous exigeons la production d'une intégralité comme symbole d'une genèse nécessaire, de la nature nous exigeons par contre la dissolution de l'intégralité comme symbole d'une disparition tout aussi nécessaire. Sur une oeuvre

nouvelle, une dégradation prématurée nous gêne autant qu'une restauration récente sur une œuvre ancienne. C'est plutôt la perception du cycle nécessaire de la genèse et de la disparition qui plait à l'homme du début du XXe siècle. (...)

Nous voyons donc le culte de l'ancienneté travailler à sa propre destruction. Ses partisans les plus radicaux n'élèveront aucune protestation contre cette conclusion. L'activité dissolvante des forces naturelles est d'abord si lente que même des monuments millénaires dureront encore longtemps, au moins autant que ce culte lui-même. Ensuite, les créations s'accroissent aussi de manière continue : ce qui aujourd'hui est moderne et présente une intégralité individuelle deviendra peu à peu un monument et comblera le vide qu'avec le temps les forces naturelles auront engendré parmi les monuments. Du point de vue du culte de l'ancienneté, on ne doit pas veiller à une conservation éternelle du monument dans son état d'origine, mais à une représentation éternelle du cycle de la genèse et de la disparition qui demeure assurée si à l'avenir, d'autres monuments remplacent ceux d'aujourd'hui. (...)

## LA VALEUR HISTORIQUE

(...) La valeur historique d'un monument résulte du fait qu'il représente pour nous un moment déterminé de l'évolution dans un domaine quelconque de l'activité humaine. De ce point de vue l'intérêt est porté non pas aux traces de la dégradation naturelle mais à l'état originel de l'œuvre. La valeur historique s'avère d'autant plus grande que l'état d'origine du monument est demeuré inaltéré : les dégradations partielles et les altérations sont gênantes. Ceci vaut aussi bien pour l'histoire de l'art que pour l'histoire de la civilisation et à plus forte raison pour la chronique. L'historien ne peut que déplorer que le Parthénon soit en ruine, qu'il le considère comme un monument dans l'évolution de la construction du temple grec, de la taille des pierres ou des formes du culte. Car la tâche de l'historien est de combler les

lacunes qui avec le temps ont détérioré l'objet originel. Les signes de la dégradation, essentiels pour le culte de l'ancienneté, doivent être éliminés par tous les moyens. (...)

## LA VALEUR COMMÉMORATIVE

(...) La commémoration quant à elle, a pour but dès l'érection du monument, que le moment désigné n'appartienne jamais au passé et qu'il demeure toujours présent dans la conscience des générations futures. Cette troisième classe des valeurs de mémoire présente ainsi un lien évident avec les valeurs d'actualité.

Alors que le culte de l'ancienneté est exclusivement fondé sur la dégradation et que le culte de l'historique veut arrêter toute dégradation mais sans toucher à celles déjà accomplies qui

justifient son existence, le culte de la commémoration prétend à l'immortalité, au présent éternel. La dégradation naturelle qui s'oppose à la réalisation de cette prétention doit donc être combattue avec ardeur et sans cesse enrayée. Par exemple, une colonne commémorative dont les inscriptions disparaîtraient, cesserait d'être un monument voulu. La restauration constitue donc le postulat fondamental des monuments commémoratifs. Le fait que la valeur commémorative a de tous temps été protégée de la destruction par une législation ajoute encore à son caractère de valeur d'actualité.

Pour cette classe de monuments, le conflit avec le culte de l'ancienneté existe a priori et continuellement. Sans restauration ces monuments cessent d'exister. Le culte de l'ancienneté est par définition l'ennemi mortel de la valeur commémorative. Tant que les hommes ne renonceront pas à l'immortalité terrestre, le culte de la commémoration demeurera un obstacle insurmontable pour le culte de l'ancienneté. Toutefois, pour la conservation des monuments, le conflit entre les cultes de l'ancienneté et de la commémoration présente moins de difficultés qu'il n'y paraît à première vue, car le nombre des monuments commémoratifs est infime en regard de la grande quantité des monuments non voulus. »<sup>14</sup>

Grandeur du passé

Question de la mesure des monuments, de leur taille, de l'utopie.

<sup>14</sup>Aloïs Riegl, « Le culte moderne des monuments » (1903)

Illustration 127: Le ventre de l'architecte Peter Greenaway (1987)

Illustration 129: Dominique Blain Monuments (1997 98)  
Monuments réunit deux types d'objets : une série de 12 photographies aux dimensions variées et une très volumineuse caisse faite de vieilles planches, entourée de cordages et campée au centre de la Galerie. Les photographies témoignent du sauvetage de plusieurs œuvres appartenant à des collections vénitienes. Elles portent des titres tels que La descente des chevaux de Saint-Marc, L'Assomption du Titien aux portes de l'Académie, L'Assomption transportée sur les eaux, La Descente d'une toile du Tintoret à la Scuola di San Rocco, La Crucifixion du Tintoret à la Scuola di San Rocco, Le Transport de Paradis du Tintoret, L'Ensevelissement des statues à l'église San Giovanni et San Paolo.

La caisse, on le comprend en regardant les images, est une réplique de celle ayant servi au transport de L'Assomption du Titien, du musée de l'Académie à Venise, vers des abris successifs où elle a été cachée pour assurer sa protection pendant la Première Guerre mondiale (1914-1918).

Les images de Monuments présentent un aspect fantomatique qui atteste son origine - des documents photographiques anciens imprimés dans un livre, rephotographiés et agrandis au point où la résolution de l'image s'en voit quelque peu altérée. Bien qu'elles soient traitées en négatif, elles présentent de nombreuses analogies avec la peinture, par leur mode de

composition élaboré dans l'esprit des tableaux religieux et par leur insertion dans des encadrements ouvragés. Parodies de l'histoire sainte et de l'histoire de l'art, elles sont emblématiques aussi bien du devoir de sauvetage de l'art que de celui de la religion.

Certaines scènes représentent d'étranges cortèges faisant allusion aux processions religieuses typiques du culte catholique, chemins de croix ou chemins de gloire, pour le salut de l'humanité, de Dieu ou de l'art. Sur d'autres images, des personnages manifestent le respect et la déférence. Ils témoignent d'une dévotion à ces œuvres qu'il faut soustraire aux menaces de guerre. À nouveau, le travail de Dominique Blain nous éclaire sur les réalités parfois graves du monde dans lequel nous vivons, car elle nous force à nous demander quel sens revêt la protection aujourd'hui, dans un siècle marqué par des dévastations insensées mais également par des mobilisations universelles sur le sort de l'être humain.

Notre regard sur le passé

La mémoire n'est plus la propriété d'une minorité culturelle mais s'est disséminée dans la société. Cette question de la dissémination de la culture (on évitera de parler de démocratisation) est aujourd'hui essentielle car il s'agit là d'un changement profond et palpable.

Écrire sur un support sa mémoire individuelle fictive ou "réelle" était auparavant le privilège d'une minorité de scribes, des artistes, écrivains, politiques, etc. Et cette minorité de l'inscription constituait des monuments, cad des objets que l'on gardait de génération en génération parce qu'on estimait qu'ils étaient un lien essentiel avec le passé mais aussi qu'ils pouvaient renseigner le présent par l'expérience déjà vécu (principe de répétition chronique).

Finalement ce que nous nommons art s'est fondé sur ces principes et les artistes étaient une part de cette minorité. Mais que devient la situation quand l'inscription culturelle n'est plus réservée à une minorité et que chacun, par son ordinateur et en réseau, peut mémoriser, archiver, inscrire sa mémoire? Il n'y a pas lieu ici de juger la qualité de cette inscription, mais simplement de remarquer ce changement de fait.

Certaines œuvres prennent en compte cet aspect et son des éléments de médiation entre le social et le social. On retrouve le schéma de Deleuze: flux/coupeure/code.

Illustration 130: Jochen Gerz, The Future Monument Coventry, UK, 2004

The city of Coventry won a Millennium commission in 1998 for a city centre regeneration initiative and asked Jochen Gerz to produce two works: The Public Bench and The Future Monument. After years of discussion about the controversial projects, the works were inaugurated in January 2004.

The centre of Coventry had been for the first time rebuilt after the Second World War following its bombing by German forces. The idea behind The Future Monument is one of tolerance and reconciliation, peace and change. As often the

enemies of the past become, over time, the friends of today, the artwork addresses the taboos of history and memory. People were asked to name the nations, which were enemies of their country in the past. The names of the eight most commonly mentioned nations among a total of 56 are now inscribed in glass plaques. These plaques read:

TO OUR GERMAN FRIENDS TO OUR BRITISH FRIENDS TO OUR JAPANESE FRIENDS TO OUR FRENCH FRIENDS TO OUR SPANISH FRIENDS TO OUR RUSSIAN FRIENDS TO OUR AMERICAN FRIENDS TO OUR TURKISH FRIENDS

They are placed in front of a glass obelisk, which is lit from the inside. The Future Monument approached the members of the different communities of the city equally and through the resulting answers one can comprehend the constituency of the population today. The results of this 'poll' give voice to the hidden pasts of the city. As a second part of the work, each group, community or organisation coming forward with 40 signatures, had a plaque installed behind The Future Monument. 69 communities did so. These plaques show how unexpected the minorities are that constitute society today. 6000 people contributed to the artwork.

Flussgeist, Gregory Chatonsky (2006-2007)

Problématisation du web 2.0 comme monument des singularités anonymes, des multitudes. Question de sa réification sous forme monumentale. Fictionnalisation de ces flux pour en éviter le caractère statique. Nouvelle forme de readymade existentiel (l'inscription des existences étant à présent quelque chose de tout fait).

## LA DISPARITION ET L'ENFOUISSEMENT

Dans l'enfouissement il y a sans doute de la géologie, ce mouvement de la terre qui vient recouvrir les vivants. Comme si le fait même d'enfouir les corps dans des sépultures répétait, mais avec combien de différence!, l'impact de la nature sur les vivants. Dès lors si la figure classique du monument est l'élévation, certaines stratégies de mémoire consistent au contraire à faire disparaître, à cacher, à rendre périssable ce qui s'inscrit. Cette une mémoire négative comme on parle de théologie négative, sans doute une façon d'intérioriser ce qui fait mémoire et ne pas le laisser aux monuments. Soulignons encore que la redécouverte de Pompéi a constitué un moment majeur de l'art.

S. LeWitt

Burried Cube Containing an Object of Importance but Little Value, 1968, oeuvre disparue

Illustration 131: S. LeWitt, Burried Cube Containing an Object of Importance but Little Value, 1968, oeuvre disparue

Illustration 132: Jochen Gerz Monument against Fascism Mahnmahl gegen

FaschismusHamburg Harburg Germany 1986

The Municipal Council of Hamburg- Harburg reached the decision in 1983, after several years of discussion, to erect a Monument against Fascism. Following a public hearing the commission was awarded to Jochen Gerz and Esther Shalev-Gerz.

The artwork invited the city's residents and visitors to engrave their names and sign against fascism on the monument, a 12-metre tall lead coated square column. As soon as the accessible part of the monument was covered with signatures, it was lowered into the ground. Between the inauguration on October 10, 1986, and its disappearance on November 10, 1993, the Monument against Fascism was lowered into the ground eight times.

Today, a text in seven languages recounts the history of the Monument against Fascism: the 70,000 signatures, the sinking of the column and its disappearance. This text reads:

We invite the citizens of Harburg, and visitors to the town, to add their names here next to ours. In doing so we commit ourselves to remain vigilant. As more and more names cover this 12-metre tall lead column, it will gradually be lowered into the ground. One day it will have disappeared completely, and the site of the Harburg Monument against Fascism will be empty. In the end it is only we ourselves who can stand up against injustice.

Miserabiles personae

“Oui, chaque mort laisse un petit bien, sa mémoire, et demande qu'on la soigne (...) L'histoire accueille et renouvelle ces gloires déshéritées; elle donne une nouvelle vie à ces morts, les ressuscite. Sa justice associe ainsi ceux qui n'ont pas vécu en même temps, fait réparation à plusieurs qui n'avaient paru qu'un moment disparaître. Ils vivent maintenant avec nous qui nous sentons leurs parents, leurs amis. Ainsi se fait une famille, une cité commune entre les vivants et les morts.”<sup>15</sup>

15Michelet, Préface au tome II de l'Histoire du XIXe siècle, p.454

Illustration 133: Muntadas The file room (1994 1996)

Christian Boltanski

Réserve, 1990

Installation

Tissus, lampes, dimensions variables

Illustration 134: Christian Boltanski Réserve, 1990 Installation  
Tissus, lampes, dimensions variable

Réserve se dénoue dans les murs d'une pièce qu'elle tapisse, non pas de feuilles, mais d'habits usagés, l'œuvre enveloppant de différents tissus le spectateur. Aux feuilles de laurier et aux résonances littéraires émanant de parfums naturels fait place l'odeur d'un magasin exigü de fripes où les vêtements s'entassent et envahissent l'espace du spectateur qui pourrait s'en saisir, toute distance étant abolie entre celui-ci et l'œuvre. Cette installation est au cœur d'une méditation sur la mort, développée par l'artiste dans les années 80. La référence à

l'holocauste va peu à peu s'inscrire dans ses œuvres dont Réserve est un des principaux témoignages. Dans cette chambre recouverte de vêtements polychromes, faisant appel au visuel et le dépassant à la fois, la tension entre le visible et l'espace vécu est à son apogée.

La sensation visuelle, olfactive, la grande présence physique de l'œuvre saturent l'espace sensible du spectateur. L'appel très fort à l'ici et maintenant des objets, contrastant avec l'appel à la mémoire qu'ils suscitent, rend l'installation hautement dramatique.

« Petite mémoire » du temps qui passe dans la vanité de vêtements qui nous renvoient à des êtres inéluctablement perdus, et « grande mémoire » liée à l'histoire du 20e siècle sont ici à l'œuvre. Un sentiment tragique d'absence et de silence se libère de cette œuvre où, à l'accumulation de vêtements anonymes, répond par un terrible hiatus celle des corps disparus. « Nous sommes fâchés avec la mort » dit l'artiste, et c'est avec elle que l'œuvre essaye de nous réconcilier.

Jochen Gerz

2146 Stones - Monument against Racism 2146 Steine - Mahnmal gegen Rassismus Saarbrücken, Germany, 1993

With the help of Germany's then 61 Jewish communities, a list was compiled of all the Jewish cemeteries that were in use in Germany before the Second World War. The names of these 2,146 cemeteries were engraved on an equal number of paving stones, which were removed from the alley crossing the square in front of the Saarbrücken Castle, the seat of the Provincial Parliament. Initially, the work was carried out without a commission, in secret and illegally. The stones were removed by night and replaced with engraved ones. All stones were placed with the inscribed side facing the ground and therefore the inscription is invisible. In the course of the project the artwork was approved by Parliament and retrospectively commissioned. Castle Square in front of the Parliament was renamed The Square Of The Invisible Monument (Platz des unsichtbaren Mahnmals). Object: 2146 engraved paving stones.

Site: Square of the Invisible Monument, Saarbrücken.

In collaboration with students of the Hochschule für Bildende Kunst, Saarbrücken.

Caleb Larsen, Monument (If it Bleeds, it Leads) (2006)  
caleblarsen.com/projects/monument/monument/monument-images.html

Illustration 135: Caleb Larsen Monument (If it Bleeds it Leads) (2006)

In this piece a computer program continuously scans the headlines of 4,500 English-language news sources around the world, looking for people who have been reported killed. Each time it finds an article, an algorithm determines the number of deaths, and instructs a ceiling-mounted mechanism built from Legos to drop one yellow BB per person. During the course of



the installation, BBs will accumulate on the floor, contributing to an ever-growing constellation, ultimately forming a sort of monument. At the beginning of an installation the pellets will be sparsely scattered around the space, and by the end they will form a dense and chaotic constellation, with errant BBs traveling throughout the environment.

Du monument au tourisme

Pinwheels, 2006

You are not here, Thomas Duc, Kati London, Dan Phiffer, Andrew Schneider, Ran Tao and Mushon Zer-Aviv., 006

Tomas Klassnik, More-uments for London (2005)

Illustration 136: Tomas Klassnik, More-uments for London (2005)

## L'AVENIR DE LA MÉMOIRE

Le toujours-présent

Bruce Nauman

Going around the corner Pièce (Prendre le tournant), 1970

Installation vidéo : 4 cameras vidéo, 4 moniteurs noir et blanc  
324 x 648 x 648 cm

Illustration 137: Bruce Nauman Going around the corner Pièce (Prendre le tournant) 1970

Going around the corner Pièce fait partie d'une série d'œuvres, appelées Corridors, entreprises par Nauman à partir de 1969.

Accompagnées de néons et de vidéos, ces installations se dénouent sur des espaces étroits et complexes que le spectateur se doit de parcourir. Dans cette pièce sont placés quatre moniteurs posés au sol et reliés à quatre caméras qui filment le spectateur. Néanmoins c'est au tournant de la pièce, c'est-à-dire là où il ne s'y attend pas, que le spectateur se voit filmé avec un décalage spatio-temporel.

Archéologie de notre temps

Le grenier du siècle, Patrick Raynaud (2000)

À l'occasion du passage à l'an 2000, une expérience originale a été menée : du 1er octobre au 31 décembre 1999, chaque personne qui le désirait a pu déposer un objet personnel représentatif de son existence. Chacun des 16.000 objets déposés a été répertorié, conditionné dans une boîte en fer blanc et acheminé dans un lieu créé à cet effet, où il a été scellé dans la double paroi translucide conçue par l'artiste plasticien Patrick Raynaud dans un mur du grenier de l'usine LU.

Ce témoignage aux générations suivantes sera révélé le 1er janvier 2100 (soit 100 ans après la fin de l'opération de collecte), à 17 heures précisément. Cette opération a été nommée « Grenier du Siècle ».

La mort à venir

Etoy, Mission Eternity (2005)

[missioneternity.org/](http://missioneternity.org/)

## LA QUESTION

Notre époque est friande de repentances, de victimes, etc. On érige des monuments et des archives partout. Aucun autre temps n'a peut être désiré autant la sauvegarde d'un passé intégral.

Pourquoi cette peur de l'oubli (Nietzsche)? Pourquoi cette rumination?

Il y a un paradoxe: les lieux qui demandent le plus de mémoire sont sans trace possible. Toute trace devient un arrangement. C'est le paradoxe même du monument et de la mémoire. N'être: Belzec, Treblinka, Chelmno et Sobibor. Pour mémoriser il faudrait oublier les monuments.

Illustration 139: Belzec, 1998



## .08 / Le mobile

La question du téléphone n'est pas d'ordre technique, si par technique on entend simplement une instrumentalité. Le téléphone a modifié de part en part notre monde, il a changé notre relation aux autres et à nous-mêmes, il a affecté jusqu'à la distinction entre le présent et l'absent, la définition même de la transcendance.

Il y a bien sûr de grandes différences entre le téléphone et le mobile. Il n'est pas même assuré que ce dernier soit simplement un développement du premier, car entre les deux il y a comme une inversion analysée dans le texte. Une inversion entre le « qui » et le « où », un changement dans l'articulation entre l'identité et l'espace.

C'est donc de cette relation dont il sera question ici, autre façon de problématiser le public et le privé au travers de différents flux. Ceci nous permettra d'approcher tout ce que le télé (à distance) a modifié dans le champ esthétique et donc artistique.

Illustration 140: Coussin servant de téléphone portable  
quelques ressources [www.textually.org/](http://www.textually.org/)  
Texte de référence: Maurizio Ferraris, *T'es où ? : Ontologie du téléphone mobile*, Albin Michel, 2006

### LA DISTANCE DES SPECTRES

#### 1. Ontologie/Hantologie

On peut analyser le phénomène du téléphone du point de vue des spectres. Cette approche imaginée par Jacques Derrida permet de questionner simultanément deux éléments : les technologies comme produisant des revenances et les discours (le logos) à propos des technologies comme produisant des hantises.

Avec le téléphone nous sommes en effet face à une technologie très particulière, car elle véhicule du langage, que celui-ci soit un acte de communication ou d'inscription, c'est-à-dire d'écriture. La technologie est un discours sur les techniques et des techniques du discours.

Développement sur l'enthousiasme conjuratoire...

Nous apercevons le téléphone comme une technologie spectrale d'une part du fait de récit populaire faisant de cette technique un médium vers le monde des morts, mais aussi parce qu'avec le téléphone nous rendons ceux qui sont absents, présents. Le fait de transformer ainsi la nature même de ceux qui manquent n'est pas sans rapport avec la logique freudienne du *fortda* qui nous apprend combien la relation présence/absence est aussi une relation vif/mort.

Imaginons à présent quelqu'un d'une autre époque voyant dans la rue cette foule parlant au téléphone, portant ce petit objet à son oreille-bouche et articulant des mots sans interlocuteur présent. Il aurait sans doute le sentiment d'avoir affaire des illuminés, à des gens étranges, peut-être un peu fou. Quotidiennement nous communiquons avec les absents, sans même plus nous apercevoir de l'incroyable révolution de cette activité journalière. Avec le téléphone il s'agit sans doute de dépasser les limites et les distances de l'espace, de continuer à être en contact avec ceux dont nous avons perdu le contact. Il y a en cela une logique étrange, paradoxal de l'absolu (*absolutum*), du délié qui relie.

Analyse phénoménologique de l'interdiction du téléphone portable dans les lieux publics. La raison pour laquelle une personne parlant à son téléphone nous gêne plus que deux personnes présentes l'une à l'autre et à nous-mêmes, est une question fondamentale pour éclairer la spectralité téléphonique. Par cet exemple nous comprenons que si nous arrivons à faire abstraction de la présence des deux personnes c'est paradoxalement parce que nous comprenons ce qu'ils disent. Dans le cas d'une personne parlant à son téléphone, sa parole persiste et insiste, elle nous énerve parce que nous en sommes explicitement exclus.

#### 2. Distances

Illustration 141: Ken Goldberg et Joseph Santarromana, *Telegarden* (1996-97)

[www.usc.edu/dept/garden/](http://www.usc.edu/dept/garden/)

This tele-robotic installation allows WWW users to view and interact with a remote garden filled with living plants. Members can plant, water, and monitor the progress of seedlings via the tender movements of an industrial robot arm. Internet behavior might be characterized as "hunting and gathering"; our purpose is to consider the "post-nomadic" community, where survival favors those who work together.

Masaki Fujihata, *Lights of the net* (1996)

[www.walkerart.org/archive/7/B7739D91C1A6A56E615F.htm](http://www.walkerart.org/archive/7/B7739D91C1A6A56E615F.htm)

With "Light On the Net," the feedback is immediate. Click on the light, and a few moments later the screen redraws and it is now off or on. To assuage feelings of incredulity (how fast does light travel anyway?), at the bottom of the page are the IP addresses of the last 10 actions (G9 off). Yup, that was me. Of course, a simple cgi or java program could be mimicking this action, even with the different people who walk into and out of the screen each time. I think I finally became convinced of the authenticity of my ability to reach out and turn a switch on a light several thousand miles away, when I logged onto the site one afternoon from Minneapolis. The screen where the lobby had been was completely black, except for the lights. It must

be down. Or maybe they ran out of fake backgrounds. Then it dawned on me that it was 4 in the morning in Japan, and the lobby was indeed dark. Except for the bank of 49 20W lights. Imagine what that must look like to the security guard doing her rounds, one light or another occasionally illuminating or going dark at the whim of who knows where.

[www.startmobile.net/M60-silent.html](http://www.startmobile.net/M60-silent.html)

“My Cage” is a four minute and thirty-three second interlude of digitally-generated silence, freely distributed through START MOBILE as a cellphone ringtone. It can be heard whenever a call comes through, whether out on the street, at a noisy concert, or in the quiet of home. While this is highly useful in its own right, “My Cage” is also a conveniently portable work of conceptual art by Jonathon Keats, revisiting (if not bootlegging) John Cage’s most iconic musical composition: four minutes and thirty-three seconds of silence performed on a piano, in front of a live audience, back in 1952.

### 3. Les fantômes et l’indétermination de la voix

Cette logique du fantôme n’est pas opposée à la logique de l’aura décrite par Benjamin. L’aura est ce qui peut lever les yeux vers nous, l’aura est cette possibilité d’anthropomorphisme à la limite de l’humain, ce n’est pas une présence pleine et entière comme on le croit souvent.

Le fantôme nous parle, s’adresse à quelqu’un (est-ce à nous ?), il peut sembler normal, mais quelque chose est comme décalée. La voix au téléphone est normale, mais pas totalement. Une étrangeté persiste.

Le fait de rendre présent l’absent a des conséquences profondes sur la façon de raconter. Il faudrait sans doute lier cette question du téléphone au nouveau roman et là la déconstruction. L’indétermination du récit au siècle dernier ne trouve-t-elle pas l’une de ses conditions de possibilités non dans une affaire interne à l’histoire du récit, mais dans cette nouvelle sensibilité des spectres au téléphone ?

Développement de la notion d’indétermination et de variabilité comme ouverture de la génétique même du récit.

Viktoria Binshtok, One bear, one elephant, and three people on the phone (2007)

[members.chello.nl/a.p.komen/WHISPER1.html](http://members.chello.nl/a.p.komen/WHISPER1.html)

Illustration 143: A.P. Komen et Karen Murphy, A soft Whisper

Illustration 144: Steve Bradley, Urban Tells (2006)  
[urbantells.net/](http://urbantells.net/)

Golan Levin, Dialtones (2001)

[www.flong.com/telesymphony/index.html](http://www.flong.com/telesymphony/index.html)

Illustration 145: Golan Levin, Dialtones (2001)

Gregory Chatonsky, Standard (2005)

[incident.net/works/standard](http://incident.net/works/standard)

Illustration 146: Gregory Chatonsky, Standard (2005)

Autonomous Light-Air Vessels (2006)

Indépendance de certaines formes technologiques [www.alavs.com/](http://www.alavs.com/)

Illustration 147: Autonomous Light-Air Vessels (2006)

## À FLEUREDE PEAU

Si le portable appartient à une spectralogie et à une hantologie, l’une de ses caractéristiques majeures et sa portabilité qui annonce une invasion de la peau par les technologies, allant de celles qui sont portables à celles qui son nanos.

La portabilité est une nouvelle catégorie, car, à la différence des techniques passées, le téléphone est toujours sur nous, nous ne le quittons jamais, car comme l’explique fort bien le texte « T’es où » il définit notre identité et notre relation aux autres. C’est grâce à lui que nous restons en contact comme on dit, le contact et la peau...

Hegel dans son Esthétique avait longuement problématisé la question du vêtement en art. Il considérait celui-ci comme un élément de tension dialectique entre le voilé et le dévoilé, l’habillé et le nu, fut-ce à titre de simple possibilité. Mais le portable ne relève pas de cette logique du vêtement, il est entre le vêtement et la peau, il envahit le vêtement lui-même, déforme nos poches, il sonne ou vibre. Cest un élément majeur de notre construction corporelle, ce n’est pas un élément et idéal.

Qu’est-ce que la portabilité ? Est-ce pouvoir se déplacer toujours tel un nomade ou une façon étrange de l’immobilité ? Il faudrait observer les gens marchant dans la rue quand leur téléphone sonne, que se passe-t-il ? Comment s’arrêtent-ils dans la rue, cet espace commun, ou continuent-ils leur chemin ? Autant de questions sur la motricité.

Revoir la question de la technique comme ce qui est à portée de main, devient à portée de peau. La peau de saisit pas, ne manie pas. La technique est la peau.

### 1. De la dialectique du vêtement au portable

Teresa Almeida, Space dress (2006)

[www.banhomaria.net/spacedress.html](http://www.banhomaria.net/spacedress.html)

Illustration 148: Teresa Almeida, Space dress (2006)

Beatrice Valentine Amrhein, Videos Lustre (2003)

[suite.tekora.com/i/beatricevalentineamrhein/mobile\\_art\\_2/version\\_fran/videos\\_lustr/presentation](http://suite.tekora.com/i/beatricevalentineamrhein/mobile_art_2/version_fran/videos_lustr/presentation)

Illustration 149: Beatrice Valentine Amrhein, Videos Lustre (2003)

Cell Phone Disco (2006)

Le corps invisible du téléphone portable [cellphonedisco.informationlab.org/](http://cellphonedisco.informationlab.org/)

Flashing cells basically consist of one or more LEDs, battery and a sensor that detects electromagnetic (EM) radiation transmitted by an active mobile phone. When the sensor detects EM waves it sets off the LEDs to flash for a couple of seconds. In general the flashing cells are enclosed in a plastic casing on a strap and sold as a fashion accessory for a mobile phone.

## 2. Le paradigme oeil/main

Développement sur le paradigme oeil-main comme monstruosité esthétique.

Gregory Chatonsky, *Se toucher toi* (2004)

[incident.net/works/touch](http://incident.net/works/touch)

Illustration 151: Gregory Chatonsky, *Se toucher toi* (2004)

## 3. Être-ensemble/être-distant

Montrer la structure profondément ambivalente (car c'est du spectre) du portable. Ainsi, la distinction entre le public et le privé est quotidiennement disloquée. Ce qui structurait de part en part les sociétés est remis en cause.

On peut passer rapidement d'un régime solitaire à un régime social, changer de registre, aller vers une communauté absente dans l'espace phénoménologique, mais présent dans l'espace numérique, jouer entre les flux. Que se passe-t-il quand la distance et la proximité ne s'opposent plus ? N'était-ce pas leur opposition qui structurait le temps (la distance c'est de l'espace parcouru dans un certain temps) ? Et en ce sens les cadres a priori de la perception ne sont-ils pas bouleversés ?

Le graffiti sans trace

[www.mobspray.com/det.php?loc=3](http://www.mobspray.com/det.php?loc=3)

Le son en silence

[www.tacticalsoundgarden.net/](http://www.tacticalsoundgarden.net/)

Illustration 152: [www.tacticalsoundgarden.net](http://www.tacticalsoundgarden.net)

Mysaic, Tim Redfern (2004)

[www.electronics.org/projects/octree/installations.php](http://www.electronics.org/projects/octree/installations.php)

Mysaic allows the audience to take their own picture by sending the installation an SMS text message from their mobile phone. These pictures then become utilised as the database of images the mosaic is made from.

The Cell Atlantic CellBooth (2006)

[jennylc.com/cellbooth/](http://jennylc.com/cellbooth/)

Illustration 153: The Cell Atlantic CellBooth (2006)

[www.simpletext.info/](http://www.simpletext.info/)

SimpleTEXT is a collaborative audio/visual public performance that relies on audience participation through input from mobile devices such as phones, PDAs or laptops. SimpleTEXT focuses on dynamic input from participants as essential

to the overall output. The performance creates a dialogue between participants who submit messages which control the audiovisual output of the installation. These messages are first parsed according to a code that dictates how the music is created, and then rhythmically drive a speech synthesizer and a picture synthesizer in order to create a compelling, collaborative audiovisual performance. SimpleTEXT was originally funded by a commission from Low-Fi, a new media arts organization based in the UK. To date, SimpleTEXT has been shown 12 times in 8 countries across Europe and North America.

Mobile Assassins (2006)

[mobileassassins.com/](http://mobileassassins.com/)

You will receive an MMS message containing a photo of your target and you'll have to locate him/her by any means possible. Stealthily take a photo of his/her face and send it to [hit@mobileassassins.com](mailto:hit@mobileassassins.com)

You will receive an MMS with the photo of your most recent hit's target, who will be your new target

If someone tries to assassinate you, you may counter hit them first.

The game is over when only one assassin is left or if game end-time has been reached.

Blast Theory, Day of the figurines (2005)

[www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_day\\_of\\_figurines.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_day_of_figurines.html)

Day Of The Figurines is set in a fictional town that is littered, dark and underpinned with steady decay. The game unfolds over a total of 24 days, each day representing an hour in the life of the town that shifts from the mundane to the cataclysmic: the local vicar opens a summer fete, Scandinavian metallists play a gig at the Locarno that goes horribly wrong while an occupying army appears on the High Street. How players respond to these events and to each other creates and sustains a community during the course of a single day in the town. From the Gasometer to Product Barn, the Canal to the Rat Research Institute, up to 1,000 players roam the streets, defining themselves through their interactions.

Day Of The Figurines continues Blast Theory's enquiry into the nature of public participation within artworks and within electronic spaces (here, through SMS). It uses emergent behaviour and social dynamics as a means of structuring a live event. It invites players to establish their own codes of behaviour and morality within a parallel world. It plays on the tension between the intimacy and anonymity of text messages, building on previous projects such as *Uncle Roy All Around You*, *I Like Frank* and the award-winning *Can You See Me Now?*

Illustration 154: Blast Theory, Day of the figurines (2005)

## T'ES OU ? DE LA GÉOLOCALISATION

En plus de la portabilité, ces technologies questionnent la géolocalisation des individus. En effet, toutes ces technologies

sont potentiellement ou effectivement géolocalisées et identifiées. Pour pouvoir communiquer sur un réseau, recevoir et envoyer de l'information, il faut identifier. Relation au concept de « société de contrôle » chez Foucault et Deleuze comme internalisation et réification du contrôle.

Analyse du « T'es où » qui remplace le « Pourrais-je parler... ». Conséquences profondes sur la notion même d'habitation et de familiarité. En communiquant avec quelqu'un, on ne va plus vers une famille, vers un lieu, mais vers une personne particulière qui porte son moyen de communication. Proposons une hypothèse : face à une oeuvre, on demandait implicitement auparavant « qui ? » (Qui est l'artiste ? L'art comme expression d'une intériorité exaltée), à présent il faudrait demander « où ? » (d'où tu parles?). C'est un peu la question que posait à sa façon le Readymade de Marcel Duchamp en déconstruisant le contexte institutionnel de l'oeuvre d'art.

### 1. La superposition des espaces

Le moblog

[www.playmobiel.nl/moblog/moblogkaart.php](http://www.playmobiel.nl/moblog/moblogkaart.php)

Paul Notzold, Ttxtual Healing (2006)

[www.txtualhealing.com/](http://www.txtualhealing.com/)

Illustration 155: Paul Notzold, Ttxtual Healing (2006)

Blast Theory, I like Frank (2004)

[www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_ilikefrank.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_ilikefrank.html)

Illustration 156: Blast Theory, I like Frank (2004)

Jean-Pierre Balpe, Fictions (2005)

[www.lesiteducube.com/atelier/jeanpierrebale-fictiondissy.html](http://www.lesiteducube.com/atelier/jeanpierrebale-fictiondissy.html)

Le roman génératif Fictions d'Issy met en scène deux personnages - il et elle - dans une situation sentimentale qui oscille entre la rupture et l'engagement. L'histoire est générée en permanence, par fragments diffusés sur les onze panneaux d'affichage électronique de la ville, en alternance avec les messages municipaux - un nouveau fragment apparaissant régulièrement. La ville d'Issy-les-Moulineaux est le territoire où les personnages évoluent, le nom des établissements publics, rues, places, etc. étant mémorisés dans le générateur de texte. Les usagers peuvent donc suivre l'évolution des personnages dans des lieux familiers. Ceux qui choisissent d'intervenir dans l'histoire, qu'ils soient d'Issy ou d'ailleurs, peuvent appeler un numéro vert où il leur est indiqué de sélectionner l'une des touches de leur clavier téléphonique. Celui-ci devient, pour l'occasion, une carte symbolique qui représente à la fois le territoire global de la ville et celui, sentimental, de la relation entre les personnages. Ce choix rapproche ou éloigne les personnages du roman. L'appelant reçoit sur son téléphone un SMS qui est le fragment d'histoire qu'il aura contribué à générer et qui apparaîtra un peu plus tard sur les divers lieux

d'affichage de la fiction. Un site Internet permet ainsi de retrouver la totalité des fragments générés. Discussion

Illustration 157: Jean-Pierre Balpe, Fictions (2005)

### 2. L'identification et la spatialisation

L'implantation d'un espace en soi

[www.flickr.com/photos/28129213@N00/sets/181299](http://www.flickr.com/photos/28129213@N00/sets/181299)

[amal.net/rfid.html](http://amal.net/rfid.html)

Couper le flux du RFID

[www.rfidguardian.org/prototype.html](http://www.rfidguardian.org/prototype.html)

Kate Hartman, Kati London, Sai Sriskandarajah,, Urban Sonar (2006)

[www.urbansonar.com/](http://www.urbansonar.com/)

Illustration 159: Kate Hartman, Kati London, Sai Sriskandarajah,, Urban Sonar (2006)

Christian Nold, Bio mapping (Jan 2004)

[biomapping.net/](http://biomapping.net/)

Illustration 160: Christian Nold, Bio mapping (Jan 2004)

### 3. Écriture et communication

Le téléphone portable allie des fonctions d'écriture et de communication. Changement profond par rapport à la tradition technique et culturelle.

Critique du téléphone portable comme caméra vidéo comme incompréhension de l'esthétique du portable.

## Le cellulaire: un art de l'enregistrement ou de la communication? (en marge)

On voit fleurir dans les expositions d'art contemporain les vidéos filmées avec un téléphone portable. La médiocrité de la définition et du capteur CCD, le grain de l'image impressionniste, la proximité manuelle, la brièveté des séquences enregistrables, est pour beaucoup dans le succès du petit appareil qui décomplexent un certain nombre d'artistes par rapport à l'usage de la vidéo (le fantôme du cinéma est toujours présent dans une caméra qui ressemble à une caméra) et qui permet à des cinéastes ou vidéastes confirmés de rejouer une scène underground depuis longtemps disparue.

Il est temps de réfléchir à ce qui est en train de devenir un lieu commun esthétique, à cette image instable, aux pixels apparents, aux images volées, etc. à ces images que nous voyons de plus en plus souvent et qui signent peut être une certaine part esthétique de notre temps.

Il y a dans cette pratique une manière de jouer avec une technologies contemporaines de façon passive, en la reprenant telle quelle, mais aussi d'inverser les fondements de cette technologie en remettant de l'autorité narrative là où elle devrait faire justement défaut. En effet, un téléphone portable peut être certes un moyen d'enregistrement (audio, vidéo, gps, etc.), on peut y greffer toutes sorte de capteurs (comme sur n'importe quelle matière d'ailleurs), mais c'est surtout un moyen de communication et de diffusion. Or en filmant avec un téléphone portable et en diffusant sur un vidéoprojecteur cette vidéo, on coupe la communication, on reprend un mode de diffusion qui est celui du XXème et qui est comme par hasard le mode de présentation cinématographique qui est, comme nous le savons, un mode narratif.

De plus réfléchissons bien à ces images pixellisées, tremblées, nous savons bien que leur qualité est temporaire, elle n'est pas liée structurellement aux portables mais simplement à un certain état de miniaturisation des capteurs CCD. Les téléphones portables, soyons-en sûr, dans un avenir proche pourront enregistrer des images HD. Ce qui veut dire qu'utilisant ces images, on produit d'avance une certaine archéologie des médias. Dans quelques années ces images feront portables, on parlera d'une esthétique début XXIème siècle. Bref elles anticipent, ces images, une certaine obsolescence, sans que pour autant cela, cette nostalgie, ne soit thématifiée comme telle.

Les projets qui utilisent vraiment le portable dans ses possibilités esthétiques propres (la communication, le feedback, etc.) sont beaucoup plus rares. Cette rareté n'est pas simplement liée

aux difficultés techniques propres à des projets spécifiques de diffusion/communication, mais au fait que cette diffusion/communication est difficile à penser d'un point de vue esthétique parce qu'elle remet en cause la place de la narration, c'est-à-dire d'un narrateur qui rapporte des faits réels ou imaginaires (on pourra nommer ce narrateur artiste).

Le charme pixellisé de ces images est passager, une simple manière de réactiver une image spontanée qui ne l'est pas. Faire une image sans y penser. Faire une image qui a l'air d'une image prise sur le vif. Le portable, un moyen facile de faire "vrai"? Alors que le téléphone portable est un instrument technologique (une forme qui a certaines finalités: échanger de l'information par exemple), certains artistes le transforment en moyen économique (une économie de l'image, une image moindre, une image pauvre, etc.).

Faire la liste des projets questionnant profondément le portable et regarder d'un oeil critique ces images standards et impensées. Complexité plus grande si on adopte le téléphone portable comme un médium à part entière, c'est-à-dire si on pense des projets à diffuser sur portable.



## .09 / Du peuple aux multitudes

### LE PEUPLE MANQUE

(élitisme artistique, mérite démocratique et utopie totalitaire)  
La question du peuple est essentielle à la compréhension des flux dans son rapport au socius. Le concept de "peuple" est une production moderne qui a structuré de part en part la politisation de l'esthétique et l'esthétisation du politique: il s'agissait, en faisant oeuvre, de s'adresser à ce corps abstrait, le peuple, incarné dans tous et aucun individu.

La relation entre esthétique et politique est ancienne. Dans la République, Platon thématise la formation politique en utilisant une métaphore artistique, la glaise façonnée par les mains d'un artiste-dieu. Le peuple sera à partir de là considéré comme l'oeuvre d'art ultime. Il faudrait retracer cette lignée aussi à travers l'héritage d'Aristote, le peuple est virtuel, il attend sa forme, c'est une matière encore désorganisée mais qui potentiellement contient, appelle déjà une forme à venir. C'est l'idée de destin politique.

Cette question est transversale à plusieurs régimes politiques allant des démocraties représentatives aux systèmes totalitaires. Le XXème siècle a été sans doute le siècle où cette relation entre l'art, le peuple et le politique a été poussé plus loin jusqu'aux "catastrophes" totalitaires. On ne saurait faire l'économie, en approchant cette question, de voir comment un certain système de raison est à l'oeuvre de façon commune dans toute l'amplitude politique que nous avons indiqué. C'est pourquoi dans les différents régimes de représentation il va s'agir de passer du peuple à l'unité d'une figure et de soumettre le premier au second.

Il faut aussi remarquer que la modernité va accentuer la concentration des êtres humains dans les villes et va organiser politiquement et économiquement celle-ci par le biais d'une part de grands rassemblements politiques et d'autre part de grands centres de consommation. Ces nouveaux phénomènes vont produire de nouveaux imaginaires et de nouvelles articulations entre l'être-solitaire et l'être-ensemble.

"Le peuple manque" (Klee): le peuple comme devenir, comme avenir inanticipable qui a pourtant fait l'objet de tous les calculs. Tension dans la notion de peuple (Volk) et de foule ou masse. La foule comme danger de Platon à Spinoza: comment maîtriser ce corps sans tête? Comment contrôler ce flux qui peut déborder les pouvoirs? Comment assujétir cette puissance? La politique comme tête de la foule, comme direction et maîtrise. Le peuple serait ce qui se promet dans la communauté et le partage, la foule le risque d'un débordement: ambivalence de la conjuration, on en appelle au peuple pour immédiatement avoir peur de la masse. Ou encore: dans l'art contemporain on

parle du public pour immédiatement refuser de s'y soumettre, double bind de la réception.

Le schéma deleuzien du flux, extraction, décodage et codage peut parfaitement s'appliquer aux structures que nous allons décrire.

A/ La démocratie et l'élitisme artistique

(cf Nathalie Heinich, L'Élite artiste. Excellence et singularité en régime démocratique, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 2005)

Comment le régime démocratique s'est constitué autour d'une certaine représentation du peuple dans le champ artistique? De quelle façon le régime démocratique a su articuler plusieurs figures du peuple (incarnation dans une unité, tension d'une communauté et chute) pour en raconter la naissance et la mort?

Illustration 161: Delacroix 1830. La Liberté guidant le peuple. Huile sur toile 260 x 325 cm

Les trois niveaux du tableau: la figure, le peuple et les morts. Le peuple se produit dans l'acceptation sublimée du devenir mortel. On marche sur tous les morts qui nous précède et en marchant ainsi on se sait tout aussi mortel. Le peuple est une avalanche de morts. // Blanchot qui lui refuse la sublimation.

### LE MYTHE DE LA FONDATION ET DE L'ORIGINE

L'espace fermé (public/privé). La foule est dirigée vers un point unique qui élève. Passage encore de la multiplicité à l'unité de la représentation.

### LA CHUTE

Illustration 163: La barricade rue de la Mortellerie, juin 1848 dit Souvenir de guerre civile - Paris, musée du Louvre  
MEISSONIER Ernest (1815-1891)

La barricade rue de la Mortellerie, juin 1848 dit Souvenir de guerre civile - Paris, musée du Louvre

Enrôlé en tant que capitaine d'artillerie de la Garde nationale, Meissonier a vécu de près les journées de juin 1848 pendant lesquelles les troupes du général Cavaignac écrasèrent les insurgés parisiens. Il en a livré un témoignage quasi journalistique dans cette petite toile. Son observation d'un réalisme implacable à l'objectivité d'un daguerréotype. « C'est horrible de vérité », commente Delacroix.

Les nombreuses déceptions apportées par la révolution de 1848 et la IIe République vont permettre à Louis-Napoléon Bonaparte de jouer un rôle sur la scène politique française. Il rallie à sa cause la bourgeoisie effrayée par les désordres révolutionnaires, la paysannerie plutôt hostile à la République mais aussi une partie du monde ouvrier confiant en son programme social. Le 10 décembre 1848, il est élu président de la République. Mais la barricade de Meissonier préfigure

une autre répression brutale, celle qui suit le coup d'Etat du 2 décembre 1851, marquant d'une souillure originelle le futur régime impérial.

La commune de Paris comme spectre du peuple. À partir de 1848, le peuple n'apparaît plus comme une force d'autoorganisation, il va lui falloir une force supérieure pour prendre forme. Karl Marx se méfie terriblement des communards (Manifeste du communisme) qui lui apparaissent comme un danger plus grand encore que les capitalistes. Ils constituent le danger extrême d'un flux décodé qui coule sans règle sur le socius, d'une matière sans forme stabilisée.

## LA FUSION TOTALITAIRE OU LA QUESTION DU PEUPLE INCARNÉE

Les systèmes totalitaires, avec des différences notables entre eux, vont prendre la relève de cet idéal démocratique qui a échoué en imposant des articulations entre la multiplicité et l'unité dans la figure d'un leader. Ces systèmes vont reprendre des schèmes christiques.

1. Le bolchévisme: de la forme anonyme de l'Histoire à la figure paternelle
2. Fascisme et unité du langage (le règlement du différend)
3. Le nazisme, un peuple de ruines

Illustration 166: Leni Riefensthal, Le pouvoir de la volonté (1934)

## LA PRODUCTION POLITIQUE DE L'INATTENTION

Remontons un peu en arrière pour comprendre les conditions d'émergence du passage entre peuple et unité. Le 19<sup>ème</sup> siècle invente un certain corps social au travers de l'apparition de plusieurs disciplines: sociologie, physiologie, etc. Nous nous attarderons sur les conditions techniques qui vont avoir une influence majeure sur l'art du XX<sup>ème</sup> siècle (voir cours précédents sur Marcel Duchamp et la question de la relation entre machine et affect).

Le XIX<sup>ème</sup> va inventer un nouveau modèle esthétique qui a une double caractéristique: une esthétique de l'attention et de l'inattention et une nouvelle façon de mobiliser technoscientifiquement les corps. Par là va s'inventer un certain nombre de concepts dont le champ d'application sera les masses médias au XX<sup>ème</sup> siècle et l'invention de l'audience comme manière de coder le flux du peuple. L'audience comme codage comptable (cf Deleuze).

A/ La dispersion

Avec la modernité apparaît de nouvelles figures dont le flâneur est l'emblème. L'individu est dispersé à la manière dont les sciences physiques dissémine le spectre lumineux. Ces nouvelles figures produisent de nouvelles gestuelles et de nouvelles expressions que l'on va retrouver tout au long du XX<sup>ème</sup> siècle. Illustration 167: Manet, Edouard, Musique aux Tuileries, 1862 Oil on canvas 76 x 118

B/ L'audience

De nouveaux dispositifs scéniques vont modifier en profondeur la relation à la représentation. C'est la genèse de la notion d'audience et de société de loisirs que les médias de masse actuels utilisent et calculent. Les peintres vont multiplier les scènes de loisir au XIX<sup>ème</sup>: foule étrangement ensemble et solitaire, regard absent, corps qui s'abandonne, c'est tout un nouveau contexte du corps qui se produit. Seurat va être le grand peintre de cette évolution, et justement il questionne la relation discret/continu qui est au coeur de la construction d'un nouveau corps technique (voir partie suivante). Le public semble étrangement plat et absent tandis que sur la scène centrale tout est en mouvement, tout se déforme. Le monde se divise alors en deux: le public passif, la représentation active. Le schéma esthétique est celui de la stimulation, schème qui va se joindre parfois avec le concept d'oeuvre totale (aujourd'hui on parle d'immersion sans vraiment penser à cette surdétermination historique).

Illustration 168: Georges Seurat 1859-1891 Cirque 1890-1891 Huile sur toile

Illustration 169: Georges Seurat, Parade de cirque, 1888

C/ Machine de vision individuelle et cartographie du corps

Pendant le XIX<sup>ème</sup> de nouvelles techniques d'évaluation du corps. Ces techniques quantifient les flux en faisant de ceux-ci quelque chose dont le modèle est l'influx électrique. Définition du concept de s(t)imulation tel que le XIX<sup>ème</sup> l'élabore en cartographiant le corps humain de façon discontinue. Développement sur J. Crary, Techniques of the observer.

Illustration 170: Expérience sur l'attention à la localisation des sons, 1893

Les hystériques comme dispositif de captation photographique et comme feedback de la représentation. La représentation est dans le monde, elle n'est pas une reproduction extérieure. Développement sur l'argumentation de Georges Didi-Huberman: construction d'un feedback technico-physiologique.

### Illustration 171: Charcot et l'invention de l'hystérie

Machine esthétique individuelle avant le cinéma questionne la notion d'audience. Définition du cinéma comme travail de deuil (Alain Fleischer). Analyse du passage entre ces machines et le cinéma comme relève du peuple: le cinéma ce n'est pas le peuple, c'est le peuple oublié, c'est le peuple qui jouit de son propre oubli dans l'obscurité de la salle. Puissance du dispositif cinématographique dont les régimes totalitaires vont se saisir (cf les Écrits de Lénine). Les États-Unis vont gagner la guerre (culturelle) en exportant leur vision du monde dans les salles de cinéma. La salle comme lieu "neutre".

Scène de la mort dans *Soleil Vert* (1974) de Richard Fleischer: le cinéma aura été l'acceptation volontaire de notre propre fin pour voir et revoir des images d'un monde disparu, un peu comme un fort da à échelle planétaire.

Illustration 172: Technologies de séparation, Pièce d'écoute téléphonique à l'Exposition Électrique, Paris, 1881

Illustration 173: Émile Reynaud, Praxinoscope, 1879

## MULTITUDES (INDIVIDUATION ET ORGANOLOGIE GÉNÉRALISÉE)

La première moitié du XX<sup>ème</sup> va être le déchaînement d'une conception unitaire du peuple. Les systèmes totalitaires vont tenter de donner une forme aux corps. Ils vont rêver d'un corps sain (racialement ou socialement), d'un corps pur et homogène. Ce mode de subsumation des corps va être mis en cause par la Shoah et plus exactement la production d'images pendant cette période et à la libération. Le peuple ne sera plus alors représenté par des affiches totalitaires avec des foules prenant la forme d'un guide identifié, le peuple sera une autre foule, foule de corps entassés, foule de corps triés, gazés, transformés, rasés, foule de corps devenu anonyme, morts.

On se posera alors la question de l'individuation (Gilbert Simondon) ou comment des individus peuvent entrer en relation et communication sans s'unifier de façon transcendante. Il faudra à cette fin montrer que la genèse de l'individuation continue à s'effectuer dans le présent de l'individu, bref remettre en cause la relation même entre forme et matière pour sous-traiter l'individu au pouvoir d'une unité. De cette individuation on pourra tirer la problématique d'une organologie généralisée comme mode esthétique contemporain.

Multitude est le nom d'une immanence. La multitude est un ensemble de singularités. Si nous partons de ces constats, nous pouvons avoir immédiatement la trame d'une définition ontologique de la réalité qui reste, une fois le concept de peuple libéré de la transcendance. On sait comment s'est formé le concept de peuple dans la tradition hégémonique

de la modernité. Chacun de son côté, chacun à sa manière, Hobbes, Rousseau et Hegel ont produit le concept de peuple à partir de la transcendance du souverain : dans la tête de ces auteurs, la multitude était considérée comme chaos et comme guerre. Sur cette base, la pensée moderne opère d'une double manière : d'un côté elle abstrait la multiplicité des singularités et l'unifie transcendentalement sous le concept de peuple ; de l'autre elle dissout l'ensemble des singularités (qui constituent la multitude) pour en faire une masse d'individus. Le jusnaturalisme moderne, qu'il soit d'origine empiriste ou d'origine idéaliste, est toujours une pensée de la transcendance et de la dissolution du plan d'immanence. La théorie de la multitude exige au contraire que les sujets parlent pour leur propre compte : il ne s'agira pas d'individus propriétaires, mais de singularités non représentables.

(Toni Negri, Pour une définition ontologique de la multitude) Sur le concept de multitude.

### A. Chacun/aucun

Il devient impossible de subsumer la foule. Comment la représenter dans chaque singularité? La reproductibilité technique va être thématisée comme une machine à produire de la différenciation, la foule comme une machine à produire de l'individuation. Une certaine esthétique non plus du peuple mais de la multitude (chez Boltanski que nous avons déjà vu par exemple) va apparaître.

Le brin d'herbe de Walter Benjamin

Illustration 175: Andy Warhol, *The Crowd*. Silk Screen, 1963

Illustration 176: Joseph Beuys, *The Pack*. Volkswagen bus, 1969

David Blair, *Wax* la découverte de la télévision des abeilles, 1994

Problématisation de la fiction sans narration comme remise en cause des autorités narratives qui unifient les multitudes.

Question de l'inscription et de la rétention des existences avec le réseau. Question du récit sans narrateur de toutes ces singularités. Reprise de la question de la dissémination des instances d'inscription culturelles.

Flussgeist est après le popart. La foule n'est plus simplement la représentation d'un concept, elle devient un moteur de production, un matériau non instrumentalisé car inanticipable. [incident.net.net/works/flussgeist](http://incident.net.net/works/flussgeist)

### B. L'attention des médias

Le fait que les médias vont envahir l'espace public tant et si bien que ce dernier va finir par être totalement structuré par lui, n'est pas le fait du hasard. C'est une continuation du projet de s(t)imulation du XIX<sup>ème</sup> siècle et la radicalisation d'une organisation des relations entre l'attention et l'inattention.

Illustration 177: Jenny Holzer, *Truisms*, Time Square NY, 1982

### C. La shoah et les multitudes

La shoah va bouleverser les relations iconographiques aux foules et aux multitudes. De nouvelles formes visuelles vont apparaître et vont venir hanter l'imaginaire occidental. Ainsi notre actualité est souvent structurée au regard de ces images qui constituent une espèce d'inconscient esthétique.

Analyse de l'album d'Auschwitz comme transformation, comptabilisation, instrumentalisation et technicisation du corps. Problème posé par ces photographies car prises par un SS. Quel est alors notre regard?

# Démocratie représentative et multitude du réseau (en marge)

Si on doit éviter l'utopie bien-pensante du réseau où de prétendus hacktivistes de salon applique les structures décentralisées d'Internet à l'avenir de nos sociétés, on peut toutefois penser qu'Internet dans certaines de ses formes peut offrir certaines réponses à la crise de la démocratie représentative.

Est-il nécessaire de revenir à l'analyse de cette crise, crise de la mimésis elle-même qui court depuis des siècles, paradoxe d'une masse devenue peuple par l'acte révolutionnaire, peuple auquel "on" (mais qui est ce on?) accorde un pouvoir qu'immédiatement on diffère en demandant de déléguer ce dit pouvoir à un nombre restreint d'individus qui pourront parler ensemble et prendre des décisions dans l'ordre des voix concertées ("la chose publique", Das Ding). Délégation qui va aller de délégation en délégation, telle une marche toujours déséquilibrée, aucun individu du peuple ne pourra reprendre ce prétendu pouvoir qui était le sien, pour rompre avec la délégation qui devient donc à partir de ce point une simple réification, un pouvoir à jamais délégué.

On connaît bien ce processus et si certains s'étonnent aujourd'hui de la désaffection de la représentation passant par le vote, c'est qu'ils oublient que ce tour de passe-passe est à l'oeuvre depuis longtemps, qui est même un mythe fondateur: la masse informe devenue peuple guidée par une idée, la Liberté par exemple marchant sur le peuple redevenu masse informe des mortels (Delacroix).

Ce que propose certaines structures du réseau ce n'est nullement une sortie hors de la représentation mais seulement de la délégation, nous donnant à penser une démocratie qui ne serait ni délégative ni participative ni directe. Cette dernière est un autre fantasme de notre époque, rêve d'un lien direct, sans différence, sans écart, sans délai, où la voix de chacun pourrait dire et agir ce qui lui échoit. Mais ce n'est là que rejouer le même paradoxe de la délégation, car la démocratie directe reste dans l'horizon platonicien: la démocratie représentative est le moment des figurines portant leurs ombres sur le mur de la caverne, tandis que la démocratie directe serait le moment hors de la caverne pour voir enfin le soleil des Formes Idéales.

Ce que nous propose Internet est peut être plus subtil à approcher, car sa forme est complexe. Il y a de la représentation, mais non de groupe, simplement des multitudes, des individus. Les individus se représentent tandis que les groupes sont tout au plus des "Zeitgeist". Chacun se représente sur Myspace, Second world où ailleurs. Les sites de rencontres eux-mêmes sont un bon exemple des caractéristiques de la représentation en réseau car on sait bien qu'il y a comme un défaut, certains diront une différence: une personne n'est pas nécessairement

ce qu'elle dit, n'est pas comme sur la photo qu'elle donne à montrer. Mais pour autant cette non-dentité n'est pas le signe du mensonger, car au nom de quelle vérité pourrions-nous même la critiquer, la dénoncer, l'évaluer. et ce mensonger n'est-il pas le signe d'un désir de sa propre présentation? Elle est simplement la possibilité d'un doute sans valeur de vérité, d'un doute postmoderne si on enlève de ce concept tout le fratas que des journalistes ont ajouté, si nous retournons au discours joyeux et nietzschéen de Jean-François Lyotard, sortir enfin de la vulgarité du discours à dire la vérité, vulgarité sans doute irrémédiable mais avec laquelle nous pouvons jouer, encore et encore. Donc doute sans discours de vérité.

Et aussi Wikipedia et tant d'autres comme structure non-délégative capable de représentation, disons d'imagination (au sens d'une fabrique des images). C'est un peu ce que François Roche et ses camarades ont tenté de jouer avec "I've heard about". Il y a des phénomènes d'émergence, des inviduations sur le réseau qui ne sont pas simplement individuelles, qui ne sont pas non plus de groupes, mais de relations. Il faudrait alors être à même de penser, et c'est là le nom donné à un projet à venir, la démocratie de Jacques Derrida (la démocratie comme promesse à jamais différée et sortant ainsi d'une simple mimésis) avec la démocratie des multitudes des réseaux. Montrer comment la différence de l'inscription démocratique se (re)joue dans le trouble des imaginations du réseau.



## .10 / Le titre de l'oeuvre

Le titre d'un travail artistique est une question importante et complexe. Par là est posé de prime abord une certaine relation au langage courant. Habituellement la modernité considère la production artistique comme une production langagière dont la compréhension est contemporaine de l'expression. Le dictionnaire fait défaut, le langage est un événement esthétique. Or le titre utilise pour sa part le langage courant et est en ce sens une production littéraire qui tente au sein même du langage normatif de produire un événement, qui est celui de la plasticité. La production de cet événement langagier dans le langage mais contre lui s'élabore autour de plusieurs stratégies que nous allons tenter de décrire. Ces stratégies mettent toujours en tension le titre avec ce qu'il a à voir.

La question du titre et de la signature s'entrelacent en gardant leur différence. La signature est le juridique: l'oeuvre d'art comme document contractualisable (cf Derrida, l'écriture comme document de droit). Le titre c'est la relation signifié/signifiant ou pour le poser en termes deleuziens: comment le flux esthétique d'une oeuvre d'art qui coule sur le socius peut être interrompu par un signifiant (le titre) tout en faisant en sorte que ce signifiant garantisse la continuation du flux comme décodé.

Remarquons que jusqu'à une période récente les titres n'existaient pas. Ils étaient une production de l'histoire de l'art, la manière pour le présent de relire le passé, de l'intégrer, le signe d'une différence entre le passé et le présent.

À ma connaissance il n'existe pas d'ouvrages qui abordent spécifiquement cette question.

### CONTRE TOUTE ATTENTE: LA PUISSANCE DU SIGNIFIÉ (DE L'IMPRESSIONISME AU SURREALISME)

La modernité est l'invention d'une relation active de l'oeuvre au titre, plus encore le fait que ce dernier fait partie intégrante de l'image en creusant le régime différentiel. On peut trouver cette origine dans le XIX<sup>ème</sup> siècle et la relation à l'époque entre les peintres et les écrivains, ainsi que les figures de peintres dans la littérature de l'époque qui vont fonder la relation des peintres à eux-mêmes pendant des décennies. cf Le chef d'oeuvre inconnu de Balzac.

Le surréalisme va creuser cette différence et cette intégration du titre en jouant sur de nouveaux régimes langagiers découverts par la psychanalyse. Le cadavre exquis, le mot d'esprit, le décalage vont être autant de ressources pour déclencher chez le spectateur des interrogations et des régimes de signification ouverts permettant à chacun d'interpréter la relation signifié-

signifiant. C'est aussi l'introduction du collage: théorie du hasard profitable et de la lagune comme réserve de sémantique: le régime différentiel titre/image se réalise par le fait que le titre n'est pas simplement l'expression d'une volonté sémantique de l'artiste mais une possibilité offerte au spectateur pour produire autre chose.

Remarquons encore qu'avec le Surréalisme cette relation s'effectue par des coopérations entre écrivains et artistes visuels.

La Grande Odalisque, Dominique Ingres (1814): le titre produit une attente tandis que la forme déjoue la référentialité visée de celle-ci. Autonomisation de l'oeuvre d'art. Ajouter à la femme quelque chose (3 vretèbres) plutôt que lui enlever.

Le déjeuner sur l'herbe, Édouard Manet (1863): caractère anodin du titre qui rentre en différence avec la scène représentée. Il s'agit encore de femme, donc la question langagière du titre est quelque chose qui concerne sans doute la différence sexuelle.

Man Ray, Cadeau (1921): paradoxe entre le titre et la forme.

Le 3 décembre 1921 s'ouvrait dans la Librairie Six, dirigée par l'épouse de Philippe Soupault, une petite exposition de Man Ray, installé depuis quelques mois à Paris. Au cours du vernissage, l'artiste commençait à prendre froid quand Érik Satie s'approcha de lui. Constatant son état, il l'entraîna dans un café où il commanda quelques grogs. Man Ray, réchauffé, est-il alors « pris de rhum » (pour reprendre l'un de ces désastreux calembours qu'affectionnaient les Incohérents) ? Toujours est-il qu'en sortant du café, les deux compères achetèrent un fer à repasser, des clous de tapissier et un tube de colle. À son retour dans la galerie, Man Ray colla une rangée de clous sur le plat du fer et il ajouta son piquant assemblage aux autres oeuvres exposées. L'artiste souhaitait offrir ce Cadeau à l'un de ses amis dadaïstes, choisi par tirage au sort. Hélas ! le lendemain matin, l'objet avait déjà disparu. Depuis lors, des répliques ont proliféré.

La femme 100 têtes, Max Ernst (1929): jeu de mots, amphibologie du titre comme différentiel entre le régime écrit et le régime oral.

L'Habilement de l'épousée, Max Ernst (1943): scénarisation du titre qui contextualise le travail.

La poésie... (critique)  
Apprivoisements fugaces

### L'ANONYME OU L'USAGE DES NUMÉROS (DU READYMADE À SOL LEWITT)

Le Ready-made de Duchamp va être une révolution dans la relation au langage. On aurait tort de lier l'approche de Duchamp aux objets surréalistes (Man Ray). D'une certaine

manière ces deux perspectives sont incompatibles du fait de leurs conséquences respectives sur l'histoire de l'art. La question va être celle de la *causa mentalis* et de l'intervention la plus minime possible. Comment ne presque rien faire?

“Recette pour un chef d'oeuvre : La présentation matérielle devient accessoire quand l'essentiel est dans la représentation mentale.”

Porte-bouteilles, Marcel Duchamp (1914)

Fontaine, Marcel Duchamp (1917)

L'abstraction comme autoprésention et jeu de la série.

Carré blanc sur fond blanc, Kasimir Malevitch (1918)

Monochrome vert (M77), Yves Kein, 1957

Anthropométrie de l'époque bleue (ANT 82), Yves Kein, 1960

La Grande Anthropométrie bleue (ANT 105), Yves Kein, ca. 1960

Anthropométrie sans titre (ANT 148), Yves Kein, 1960

Anthropométrie sans titre (ANT 63), Yves Kein, 1960

Anthropométrie suaire sans titre (ANT SU 4), Yves Kein, 1960

Anthropométrie sans titre (ANT 8), Yves Kein, ca. 1960

Anthropométrie sans titre (ANT 101), Yves Kein, 1960

Monochrome bleu (IKB 3), Yves Kein, 1960

Incomplete open cubes, Sol LeWitt

5 Part Piece (Open Cubes) in Form of a Cross, Sol LeWitt (1966-1969)

Wall Drawing n°95, Sol LeWitt (1971)

Lines from the Center of other Lines. Lines from the Ends of, Sol LeWitt (17 novembre 1974)

Le titre est la description de la sculpture mais également de l'expérience esthétique proposée.  
L'anonyme comme capacité du langage à dire sa propre surface, à rester à la sensation, déjouer les Formes Idéales du langage.

Épuiser toutes les permutations possibles. Régime chiffré des titres qui suppose des valeurs et des normes: l'usage du numérique permet de décaler encore la relation signifié/signifiant et permet de se demander: “par rapport à quoi?”, le chiffre c'est la question de la mesure et de la démesure, c'est aussi la question de la série, c'est-à-dire d'un processus qui échappe à l'identification d'une forme actuelle.

Le sans titre

Manière de neutraliser l'exigence du langage, de jouer le langage contre lui-même.

Untitled (Not Perfect), Barbara Kruger, 1980

Untitled, Felix Gonzalez-Torres (1992)

Untitled, Felix Gonzalez-Torres (North), 1993

Untitled, Felix Gonzalez-Torres (1991)

Untitled (Placebo), Felix Gonzalez-Torres (1993)

Untitled (Portrait of Ross in L.A.), Felix Gonzalez-Torres (1991)

untitled (Marfa project), Dan Flavin (1996)

LA DESCRIPTION D'UN PROGRAMME OU L'USAGE DE L'INFINITIF (DE LA PERFORMANCE À L'ORDRE

ESTHÉTIQUE)

La performance et l'infinif

Décrire ce qui est fait, décrire ce qui regarde. Référence aux indications dans les pièces de théâtre. Question de la théâtralisation de l'art contemporain.

Five Day Locker Piece, Chris Burden (1971) Deadman, Chris Burden (1972)

B.C. Mexique, Chris Burden (1973)

Fire Roll, Chris Burden (1973)

TV Hijack, Chris Burden (1978)

Honest Labor, Chris Burden (1979). L'art conceptuel

4. La référence ou le bassin culturel (Du popart au post-cinema)

Douglas Gordon

Matthew Barney

\* Drawing Restraint 9 (2006)

\* Cremaster 3 (2002) \* Cremaster 2 (1999) \* Cremaster 5 (1997) \* Cremaster 1 (1995) \* Cremaster 4 (1994) Le cas David Lynch

1976 Eraserhead

1980 Elephant Man (The Elephant Man) : (César du meilleur film étranger)

1984 Dune

1986 Blue Velvet (Grand Prix du Festival international du film fantastique d'Avoriaz en 1987)

1988 Les Français vus par les Français (épisode The Cowboy and the Frenchman) court-métrage de 22mn en 35mm couleurs

1990 Mystères à Twin Peaks (Twin Peaks) feuilleton TV

1990 Sailor et Lula (Wild at Heart)

1990 American Chronicles (série TV)

1990 Industrial Symphony No.1, The Dream of the Broken Hearted Featuring Julee Cruise (en collaboration avec Angelo Badalamenti)

1992 Twin Peaks (Twin Peaks, Fire Walk with Me) 1992 On the Air (série TV)

1993 Hotel room (série TV, épisodes Blackout et Tricks) 1995 Lumière et compagnie, épisode Lumière

1997 Lost Highway

1999 Une histoire vraie (The Straight Story)

2001 Mulholland Drive : (César du meilleur film étranger)

2002 Rabbits

2002 Darkened Room 2007 Inland Empire

## Du readymade au todo (en marge)

Le readymade hante depuis un siècle le domaine artistique comme sa limite, son parage, sa frange. Son esthétique “neutre” et “sèche”, le déplacement de la notion d’auteur et d’objet, l’accent porté sur la contextualisation institutionnelle de l’oeuvre, la question de la standardisation industrielle, sont autant d’éléments qui ont nourris les débats esthétiques jusqu’à devenir, à partir des années 80, un véritable lieu commun, passage obligé des esthètes officiels pour qu’un objet acquiert le statut d’art contemporain. Le readymade est devenu à son tour une norme, mais c’est le destin prévisible de toute proposition venant troubler nos habitudes que d’être repris et instrumentalisé de la sorte. Le readymade a coulé sur le socius. Le socius a fait son travail au fil des décennies.

Le readymade a été un élément de perturbation majeur dans le champ artistique, il est devenu avec le temps une norme et s’il questionnait la norme dès son origine, cette question est devenue pour ainsi dire passive et entendue. Elle fait l’objet d’une complicité enre spécialistes. L’affaire est entendue comme on dit. Faire aujourd’hui un readymade, et Duchamp avait critiqué d’avance un readymade faisant école, faisant académie, c’est répéter un acte dans son écho, alors même qu’il a déjà été entendu, reçu, perçu et pour ainsi accepté, peut-être pour d’autres raisons qu’il a été produit.

Il y a à présent une inversion qui est aussi une radicalisation.

De nombreuses créations ne sont plus des readymades, la prise en main d’un objet quelconque par la signature d’une personne et son déplacement dans le champ de monstration artistique, mais des todo: des choses à faire.

Quelles sont ces choses à faire? Et que sont-elles avant d’être faites? Sont-elles dans cette antériorité déjà des choses? Des choses à faire et non pas des choses toutes faites, c’est une réversion dans le champ artistique, plus profonde et radicale que ce que nous entendons encore par les formules utilisées, une réversion quant au pouvoir d’agir ou plus exactement au possible (non au virtuel).

Tout se passe comme si le readymade avait nettoyé la production artistique depuis les années 60 (il est certes encore difficile de préciser quand le readymade a commencé à agir, il a été en réserve pendant toute la première partie du XXème siècle) pour laisser une place vacante au todo.

L’art programmé (cf “card file”) fut une étape intermédiaire. Il est à présent question, sous des formes différentes, de faire à partir de choses déjà faites, déjà sous la main. Mais à la différence des readymades, ces choses intègrent d’avance l’utilisation, le détournement, pour tout dire la coupure et le décodage puis le recodage, fut-ce dans un contexte artistique. Il n’y a là aucune

perturbation d’un ordre préexistant (la coupure du flux comme révolution) simplement la continuation du flux, son devenir même.

On peut en trouver de nombreux exemples dans le domaine technologique, mais comprenons bien que la problématique du todo ne s’y limite pas. Les technologies sont tout au plus paradigmatiques, de bons exemples, rien de plus qui témoignent de la transformation radicale de la question du faire dans le champ esthétique contemporain.

L’esthétique par défaut proposée par Étienne Cliquet est une perspective du todo: dans les systèmes informatiques, il y a déjà une esthétique implicite qui, de part son apparente neutralité provoque notre oubli et donc la persistance passive de ses formes esthétiques. Ou encore les API s’ouvrant à des Mashups n’appartiennent plus à une dynamique du détournement utopique, mais plutôt d’éléments langagiers qui s’ouvrent d’avance à la possibilité d’une réappropriation. Ceci veut dire que les normes qu’utilisaient les readymades sont devenus des éléments d’un langage à venir, la norme ne doit donc plus s’entendre comme normalisation identitaire, comme devenir-même, mais comme n’empêchant pas l’individuation, c’est-à-dire la singularisation continuée des individus.

C’est pourquoi, à l’étonnement des esthètes classiques, de plus en plus de travaux contemporains ressemblent visuellement à des choses déjà existantes: utilisation de google, de flickr ou d’autres services encore. Donner une nouvelle forme à ces formes ressemblent de plus en plus à un nettoyage cosmétique de type graphique dont nous savons qu’il nous éloigne des problématiques esthétiques de notre époque. Le jeu artistique ne s’effectue plus dans une articulation entre une forme et une matière. Les deux sont déjà donnés. Le jeu s’élabore à présent par un troisième élément qui articule et rassemble les deux précédents, et qui est le todo: ce qui reste à faire, la possibilité ouverte pour des éléments déjà donnés de se structurer autrement.

Si de plus en plus de travaux artistiques ressemblent visuellement à des services déjà existants, si les artistes prennent de moins en moins la peine de maquiller ce que l’on voit à l’écran, c’est bien que la production esthétique ne s’attarde plus sur la production d’images mais d’articulation entre le déjà-donné et le restant-à-faire, bref entre deux pouvoirs d’agir.

## .11 / La peau

La structure que nous avons vu au cours de l'année sur les relations de flux entre le privé et le public pourrait se résumer à la peau. Celle-ci est recouverte d'une autre peau encore (structure feuilletée à l'infini), un épiderme, elle constitue une frontière entre l'intérieur et l'extérieur, et parce qu'elle est une telle frontière elle n'est ni intérieure ni extérieure. Les différents paradoxes de la peau pourraient bien éclairer et intensifier notre problématique.

### ÉPIDERME

1° Membrane transparente qui fait partie de la peau et recouvre toute la surface du derme.

On peut trouver la preuve de ce paradoxe dans la question du toucher.

Se toucher toi (2003-2004): qui touche l'autre? Qui me touche? Qui te touche? Suis-je toucher (toi) par moi?

« (...) le mode singulier de la présentation d'une limite, c'est que cette limite vienne à être touchée : Il faut changer de sens, passer de la vue au tact. »<sup>16</sup>

C'est le paradoxe même du sens intime, c'est-à-dire de la présence et de l'absence à soi, le fait qu'on se sent comme exercé par un soi extérieur.

Ceci voudrait dire que les différents éléments que nous avons abordés et particulièrement les techniques, sont des configurations analogues à des structures de la conscience. Tout se passe comme si, dans un étrange parallélisme sans identité, les deux se projetaient l'un sur l'autre. Notre conscience dans le monde des techniques et les techniques dans le monde de notre conscience. C'est dans ce parallélisme qu'il faut entendre le projet à venir d'une anthropologie des technologies.

Dans le domaine brouiller cette frontière de l'épiderme c'est donc travailler ce parallélisme même, c'est tenter: 1.de déconstruire les frontières communément admises du corps.

2.de produire un flux (codage, décodage, etc.) artificiel.

Il faudrait donc considérer la question du corps non comme quelque chose de naturel mais comme une construction langagière et technique même s'il ne se réduit pas à cette construire, et loin s'en faut.

Question épistémologique d'un changement radical des sciences dans le domaine de la biologie: non plus l'analyse de ce qui est mais sa transformation (mutabilité, Aristote: le sujet de la mutabilité devient son objet).

### TRAVERSER

Traverser la peau: modifier la frontière, mettre en jeu des limites, brouiller l'intérieur et l'extérieur et donc la question

même du Sujet.

#### a. Couper

La première opération par rapport à la peau va consister à effectuer une coupure.

En coupant faire couler un flux interne vers l'extérieur. La question du sang et des humeurs.

16 Jean-Luc Nancy, Une pensée finie, p. 179

Illustration 178: Hermann Nitsch, omt 1960-70

Illustration 179: Carolee Schneemann, Interior Scroll, 1975

Le sang menstruel comme reste.

Illustration 180: Marc Quinn, Self, 1991, blood, stainless steel, Perspex, refrigeration equipment

Congeler son sang pour en faire son visage. Passer de l'intérieur à l'extérieur.

#### b. Inscrire

Question du marquage de la peau. Déconstruction de cette question du point de vue de son succès médiatique et du discours de l'origine à venir qu'elle cache.

Modéliser, transformer la peau

Illustration 181: Vieillesse de Kate Mosh

Le corps traversé en un double sens: ouverture, mort du corps, mais aussi individualité fermée brutalement traversée par autre chose. Analogue à la production esthétique: corps de l'artiste et corps des spectateurs traversés par le corps de l'oeuvre. C'est la question du corpus.

Illustration 183: Fra Angelico "mise en croix" (1440)

Illustration 184: Grunewald, Le retable d'Issenheimv. 1512-1515, Huile sur bois, Musée d'Unterlinden, Colmar

Illustration 185: Adam Brandeys, Animatronic Flesh Shoe [2004 - 2005]

La limite et l'intouchable

Illustration 186: Janine Antoni, "Mortar and Pestle" 1999, C-print, 48" x 48

Illustration 187: CHRIS BURDEN Relic from "Trans-Fixed"

Illustration 188: CHRIS BURDEN Relic from "Trans-Fixed"  
Inside a small garage on Speedway Avenue, I stood on the rear bumper of a Volkswagen. I lay on my back over the rear section of the car, stretching my arms onto the roof. Nails were driven through my palms into the roof of the car. The garage door was opened and the car was pushed half way out into Speedway. Screaming for me, the engine was run at full speed for two minutes. After two minutes, the engine was turned off and the car pushed back into the garage. The door was closed.



## PEUPLER

### a. Greffe et prothèse

Longue tradition de la greffe et de la prothèse, cad d'une relation étrange entre le naturel et l'artificiel. Le corps est-il jamais sans greffe, sans technique, existe-t-il un corps pur de toutes prophéties? Les vêtements eux-mêmes ne sont-ils pas une seconde peau?

La question du membre fantôme telle qu'elle a été problématisée par Merleau-Ponty. Question du corps plein et du corps vide. Distinguer la greffe de la prothèse.

Illustration 189: [www.bmm.charite.de/museumtransparent/our\\_museum.htm](http://www.bmm.charite.de/museumtransparent/our_museum.htm)

Les prothèses évoluent entre esthétique et fonction: s'agit-il de prothèses sociales (reconstitution du visage) ou de prothèses corporelles (réanimer une fonction disparue?).

Un organe implanté garderait la mémoire du corps d'origine.

Illustration 190: Wish You Were A Bit More Like Me

### b. Implanter

Illustration 192: [www.stevhaworth.com/wordpress/welcome-from-steve-haworth/en.wikipedia.org/wiki/Stomach\\_stapling](http://www.stevhaworth.com/wordpress/welcome-from-steve-haworth/en.wikipedia.org/wiki/Stomach_stapling)

Illustration 193: Michael Burton, Memento mori in vitro, 2006 (1)

Illustration 194: Michael Burton, Memento mori in vitro, 2006 (2)

How would you like to be remembered after death or how would you like to remember a loved one after they die?

With the burgeoning possibilities of biotechnology we have the opportunity to readdress our relationship with life and death. Memento Mori In Vitro presents a vision of a new association with death whereby a daily ritual and form of remembrance of a past loved one is imagined. With reference to the Victorian tradition of locks of hair worn in pendants, the act of sustaining disembodied hair growth of the dead presents a new encounter with remembrance. The memory of the person is further heightened by the emotive qualities of hair; it's smell, texture, length, colour and style.

Illustration 195: Marta Twin, epiSkin, 2006 (1)

Illustration 196: Marta Twin, epiSkin, 2006 (2)  
episkin jewelry extends biological identity by combining technology and design into a new decorative body surface. This project is an exploration into the decorative technological control over biology to create an artifact which is a hybrid

of both. Cultured in a lab, this biological jewelry is made of epithelia cells which grow to create an artificial skin. The cells are grown into custom designed forms, controlled by the artist. The cells are incubated for a period of time, following which they are stained with a custom dye. The skin is then visibly sealed into a wearable object. The process in creating these pieces includes human tissue culturing as well as computer generated form on which the cells are cultured and then transplanted into adaptive jewelry. The jewelry is worn on the body, completing the relationship of biological cells mediated by technology.

[stage.itp.nyu.edu/~mjl359/wearables/skindesign.html](http://stage.itp.nyu.edu/~mjl359/wearables/skindesign.html)

Le renversement de l'implantation. Ce qui est intéressant dans ces différents exemples c'est que la greffe qui semblait un instrument pour le corps retourne la relation causale au corps et s'autonomise car son individuation est différente. (On peut questionner le désir de symbiotique humain/machine comme désir d'identifier la dynamique d'individuation du vivant et du technique).

Illustration 197: Metalosis Maligna, Floris

### c. Le corps étranger

Les nanotechnologies sont une nouvelle perspective: technologies du minuscule permettant un autre rapport au corps, un rapport de peuplement avec toutes les questions de territorialité. Le corps est-il un état-nation? Comment peut-il accueillir inconditionnellement l'étranger qu'est la technique et qui le hante depuis toujours (le récit biblique de la chute hors du paradis est justement cette origine technique du corps ou encore la faute d'Épiméthée chez les Grecs).

Illustration 198: Stelarc, Stomach sculpture  
cf L'Intrus de Jean-Luc Nancy

## CULTIVER

### a. Capter/Encoder

Lier cette question à celle de la s(t)imulation telle que nous l'avons vu dans les précédents cours. Le XIX<sup>ème</sup> siècle invente la gestion comptable du corps qui va culminer avec le marketing dont l'objet est de quantifier les affects. Cette découpe du corps tentant de le rendre calculable peut être libérée par la production esthétique. L'usage des capteurs sensoriels n'est pas anecdotique.

Illustration 199: Helen Chadwick's 'In the Kitchen', c.1977

Illustration 200: The Heart Chamber Orchestra

### b. La peau sous la peau



The EXTRA EAR is a soft prosthesis, constructed not out of hard materials and technologies, but out of soft tissue and flexible cartilage. This would not be simply a wearable prosthesis, but one constructed on the body using its skin and cartilage as a permanent addition. The surgical techniques for ear reconstruction have been developed, so this is a plausible project. The difficulty is finding the appropriate medical assistance to realise it. Since 1997, there were several instances where doctors initially expressed interest in assisting, but then changed their minds. The problem is that it goes beyond mere Cosmetic Surgery. It is not simply about the modifying or the adjusting of existing anatomical features (now sanctioned in our society), but rather what's perceived as the more monstrous pursuit of constructing an additional feature that conjures up either some congenital defect, an extreme body modification or even perhaps a radical genetic intervention...

Constructing the Extra Ear would involve a number of procedures, over approximately 8-10 months. Techniques from Cosmetic, Re-constructive and Orthopedic surgery are necessary. The essential steps would be:

1. Harvesting cartilage from the rib cage.
2. Carving the cartilage in the appropriate shape to provide the ear framework
3. Positioning the shaped cartilage beneath the skin
4. Lifting the ear form (the ear would be supported away from the side of the head with a cartilage wedge)
5. Covering the skin defect with a full-thickness skin graft.
6. Forming the ear lobule (this being done using local soft-tissue flaps with some internal cartilage support- otherwise atrophy of the lobule will occur)

[www.revitalcohen.com/](http://www.revitalcohen.com/)

Enlever le gras des liquides organiques.

Body Hacking: être le support

Illustration 203:

[www.wired.com/science/discoveries/news/2002/06/53302](http://www.wired.com/science/discoveries/news/2002/06/53302)

Illustration 204: [www.wired.com/gadgets/mods/news/2006/06/71087](http://www.wired.com/gadgets/mods/news/2006/06/71087)

Illustration 205: MOLOUDI Hadji, Piercing "Brosse à dents" (2003)

[www.tca.uwa.edu.au/](http://www.tca.uwa.edu.au/)

Illustration 206: Art Orienté Objet, Culture de Peaux d'Artistes, 1996

Cultiver la peau comme on cultive l'enveloppe de quelque chose d'absent. Qu'est-ce que la peau? Cette matière qui entoure le corps, qui le protège et qui en même temps permet la sensation, la diffusion de la perception dans un système nerveux. Qu'est-

ce qu'une peau qui ne sent pas? Une peau sans corps?

Les développements actuels de la biologie sont fondamentaux en terme esthétique. Il ne s'agit pas seulement de modifier des objets à percevoir, des images, des sons ou d'autres choses encore, mais de reconfigurer purement et simplement les sujets percevants. En ce sens c'est le flux même, en tant que structuration, du sensible qui est modifié. On pourrait tout à fait imaginer des perceptions inconnues jusqu'alors pour des raisons organiques.

On peut apercevoir ces changements comme une altération d'un état initial, toutefois il faut bien comprendre que cet état n'a jamais été initial, que le corps a toujours été cultivé au sens d'une culturelle (ethnologie). Par définition le corps n'est pas intact, parce qu'il est du tact, il est du contact, une rencontre avec un autre, le monde, les autres corps, la société, etc.

Il faut donc parvenir à comprendre les raisons de ce devenir organe du corps, ou pour le dire autrement: notre époque n'est-elle pas celle des organes sans corps? Une époque qui troubles les identités (avec toutes les réactions qui vont avec: les frontières comme corps à rendre pur) tout autant que chaque fragment semble s'individuer, un mécanisme de complexification.

La peau en ce sens là est peut-être la dernière frontière parce qu'elle est la condition de possibilité du sensible. Toucher à la peau c'est toucher ce qui touche, c'est à proprement parler se toucher. À vif, sans peau, le sensible est si intense qu'il est insoutenable. Voir un corps sans peau c'est rendre ce corps insensible au sens d'une surcharge innommable de la sensibilité (cf les écorchés, Fragonard, etc.)

# Les projets

963-8523 (ANTAKI, VLADIMIR)

Intervention urbaine et économique

Mode de présentation:

Une de mes affiches « Besoin d'un coup de pouce pour... » a été placée dans cette boutique.

Je vais parler des divers lieux qui ont servi au projet, des nombreux refus, des raisons invoquées, de la réaction des gens vis à vis du projet.

Je suis allé poser des questions à des gens dans la rue, dans les boutiques et j'ai enregistré (audio) leurs réactions face au projet.

Je présenterai ces entretiens au moyen d'une diffusion audio dans toute la boutique, via le système de son habituellement utilisé pour diffuser de la musique.

Ces entretiens audio seront donc audibles par tous (vendeuses/clients).

Je présenterai directement sur mon ordinateur la fiche Facebook créée pour le projet, les photos des divers lieux d'affichage et si, d'ici là, j'ai reçu des appels pour mes « coups de pouce » je diffuserai les vidéos des services rendus.

Enfin, je parlerai de mes surprises et de mes déceptions sur le projet.

CODE 6658 (BALLARD, CATHERINE )

Synopsis:

Dans une pièce aux murs blancs on voit un clavier de système d'alarme accroché à un mur. Il y a également un capteur de mouvement installé dans un coin entre mur et plafond, de façon à ce qu'il puisse capter tout mouvement dans la pièce. Ce capteur est relié à un dispositif sonore camouflé, qui émet le signal sonore d'un système d'alarme domestique en mode d'alerte. Par contre, le processus normal d'activation du système d'alarme est inversé. C'est-à-dire que le son est audible de façon continue, s'il n'y a aucun mouvement dans la pièce. Si il y a du mouvement dans la pièce, le son s'arrête tant que le mouvement se poursuit.

Dans une pièce aux murs blancs on voit un clavier de système d'alarme accroché à un mur. Il y a également un capteur de mouvement installé dans un coin entre mur et plafond. Lorsqu'il y a du mouvement, il ne se passe rien. Lorsqu'il n'y a aucun mouvement dans la pièce, le signal sonore d'un système d'alarme domestique en mode d'alerte est audible.

LA TABLE (BÉDARD, CRYSTELLE)

Sérigraphie sur tee-shirt et dispositif économique

Synopsis:

Globalement, mon projet de session consiste en la réalisation et la mise en ligne d'un site web destiné à l'exposition et la vente de t-shirts imprimés. Le site aura la fonction de vitrine virtuelle sur mon alimentation quotidienne, présentant une série de trente et un t-shirts numérotés aux couleurs et tailles variées\*, sur lesquels j'aurai sérigraphié mon menu du jour.

L'exercice de mise en forme du site web sera précédé d'un recueillement systématique de tout ce que je consomme, chaque jour du mois de mars, ainsi que le coût payé pour les aliments consommés. Par exemple, sur le t-shirt no. 8, en lien avec mon menu du 8 mars, on pourrait y lire une énumération du genre :

café + jus d'orange + pita cannelle et raisins + lasagne aux légumes + gâteau aux carottes + lait de soja aux fraises + sauté aux arachides +

eau + pamplemousse + bonbon à la cerise + eau

Le texte sera imprimé en couleur (variable selon la couleur du tissu) sur le devant du t-shirt, dans le bas, à l'endroit où le ventre se trouve. La fonte utilisée sera sans empattement, de style Akzidenz Grotesk Bold.

Le site web aura une page d'accueil qui décrira globalement le concept du projet, et nous invitera à cliquer sur un bouton pour accéder à la page principale. La navigation sur la page principale se fera entièrement à l'horizontale, sur fond blanc. Chaque modèle de t-shirts imprimés sera présenté un à la suite de l'autre, en ordre chronologique, sous forme de photographie (vue de devant). Une date (du 1er au 31 mars), une étiquette détaillée et un option « achat en ligne » seront associés à chacun d'eux, en format texte cliquable. Lorsque l'utilisateur cliquera sur l'option

« étiquette détaillée », une fenêtre pop-up s'ouvrira et affichera l'étiquette de ce t-shirt en format plus grand, sur laquelle on pourra lire tous les détails des coûts de production, qui signifie dans mon langage le prix de base du t-shirt non-imprimé (disons autour de 10\$) + le prix payé pour chaque aliment inscrit sur le t-shirt (variable selon mes goûts du jour). Lorsque l'utilisateur cliquera sur l'option « achat en ligne » d'un t-shirt, il sera dirigé sur une page dédiée au processus de paiement

« Paypal ». Chaque t-shirt étant unique, il portera la mention « épuisé » dès qu'un acheteur se manifeste. Il sera donc impératif pour l'éventuel acheteur de vérifier la taille du t-shirt qui l'aura séduit avant de passer au paiement. À l'extrémité droite de la page principale, un lien menant à mon adresse courriel sera affiché, laissant libre aux visiteurs la possibilité d'échanger tout commentaire en lien avec le projet. À l'extrémité gauche, un lien cliquable nous ramènera à la page d'accueil. Une note en bas de page spécifiera que les t-shirts ne sont pas échangeables, ni remboursables.

\* Comme on m'a proposé de participer à une exposition au courant de l'été prochain, je prévois réaliser le projet dans le but de l'exposer en galerie.

Mode de présentation:

Le projet La table sera présenté dans un restaurant du centre-ville (lieu à déterminer), où une vingtaine de sièges seront réservés pour un dîner et, par la même occasion, une discussion de groupe. Les 31 t-shirts seront présentés de façon chronologique sur un ou des supports à roulettes prévu(s) à cet effet, à côté de la table à manger. Un ordinateur portable sera accessible sur place pour la consultation du site web mis en ligne pour la vente des t-shirts.

## POSITIONS (BRASSEUR, EMMANUEL)

Intervention urbaine et traduction

Synopsis:

Une série de post-it parsemés dans la ville. On y lit quelques mots plus ou moins cohérents. Chacun est libre de lire ou non, de laisser ou d'emporter le message. La pluie, la neige, les vents, le chaud, le froid auront aussi leur impact sur la survie du support.

Les messages ont une suite logique que seul le parcours permettra de reconstruire, mais le caractère volatile du support ne permettra pas cette reconstitution in situ. Seule la documentation doit permettre de comprendre le message.

Aucune indication ne donnera accès au reste de la documentation sur le post-it, afin de ne pas être assimilé à une publicité.

Je note à l'aide d'un GPS la localisation de chacun des messages. Les déplacements font partie du message, il complète l'information contenue dans les post-it.

Une série de photos témoigne des situations (même distance, même cadrage...). Chacune montre le post-it en plan rapproché, on peut y lire les différents messages. Le cadrage permet aussi de percevoir l'environnement proche. On y voit également les coordonnées géographiques du message (longitude, latitude) qui permettront de tracer le parcours.

Une documentation basée sur une géolocalisation (gps, google map...) permet de localiser les messages, on observe alors les déplacements sur des cartes, mais aussi sous forme de diagrammes divers (idée à développer). Une recherche de production plus esthétique est alors soulevée.

Possibilité de recréer un projet connexe via Internet en laissant des messages en lignes (voir [shiftspace.org](http://shiftspace.org)) Un site Internet retrace toute la documentation.

On peut alors comprendre la partie du message contenu dans les post-it.

On peut faire les liens entre les post-it, les déplacements et les cartes et diagrammes générés. On peut aussi accéder à la version on line de l'expérience.

À régler :

Contenu du message des post-it (sans doute une référence littéraire aux déplacements, au nomadisme...) Interaction des déplacements

Interaction de la documentation

Mode de présentation:

Le projet PositionS nous questionne sur le déplacement, et sur la possibilité de localiser un trajet en fonction de variables prédéterminées.

Ce qui nous est donné à voir réside en quatre supports visuels et deux sources sonores. Chaque élément est appelé Prise de position et possède un numéro d'ordre.

Une projection vidéo nous permet de visualiser un parcours dans Montréal. La visite virtuelle fait 229 poses de 3 secondes, laissant apparaître sur la carte, une punaise, son numéro et une partie d'un texte en vieux français. Le premier arrêt donne la nature du texte : le discours sur la méthode de Descartes. Cette vidéo est en boucle.

Une deuxième projection vidéo donne à voir des post-it in situ. Ces panses bêtes portent un texte imprimé mécaniquement. Il s'agit du même texte précité. Des poses plus conséquentes permettent d'observer 27 situations : le post-it est accompagné des coordonnées qui le caractérisent, de l'adresse où le geste fût posé et d'une interprétation mathématique de la latitude et de la longitude de sa position.

Le troisième visuel regroupe trois photographies montrant chacune, une portion de Montréal mise vis-à-vis de carte générée par GPS TrackMaker. Ces trois photographies sont de plus en plus rapprochées.

Le dernier visuel montre 7 diagrammes. Trois couleurs identifient trois courbes. Chacune est tracée en fonction de la variabilité des éléments déterminés : longitude, latitude, altitude. La particularité réside dans le fait que chaque donnée détermine sa place dans l'espace 3D (XYZ) non pas en fonction des autres, mais de son propre contenu (la décomposition de cette même donnée). La troisième courbe est en fait un trompe-l'œil : seulement deux données sont prises en compte pour créer la courbe.

Une première source sonore récite en anglais une succession de chiffres sans fin.

Une deuxième source semble vouloir prononcer des mots en anglais sans aucun sens apparent. Ces deux ambiances sonores sont reconnaissables comme étant générée par un ordinateur.

## EDDY ET GLADYS (CAMIRÉ, MARJORIE)

Photographies

Synopsis:

Dans le cadre du cours, je vais intervenir dans un espace qui jadis était privée. Je vais reconstituer l'allure physique de l'endroit, du temps où il remplissait encore ses fonctions d'habitat. Pour ce faire, je vais intervenir à l'intérieure d'une maison abandonnée en modifiant l'apparence de ses murs. Les couches restantes de peintures sont des traces laissées par les anciens occupants et l'apparence de cette surface est souvent modifiée, par les multiples sujets qui y ont élus domicile. De cette manière, le mur devient un objet de décoration, alors que

ses occupants y inscrivent leur singularité (peinture, tapisserie, ajout d'objet tel que des tableaux, etc.). Les interventions effectuées sur cette surface seront d'ordre identitaire, puisque cette inscription concerne l'appartenance au lieu.

Dans l'élaboration du projet, l'apparence des murs va être modifiée (apparition et disparition de couche de peinture et de tapisserie). Les multiples strates de peintures vont s'imbriquer dans l'espace, à travers l'effacement, le chevauchement et l'accumulation, sans jamais s'inscrire complètement dans lieu. De plus, les modifications seront imbriquées les unes aux autres et la surface murale va se retrouver en mutation, telle une pelure qui s'ajoute et s'enlève. Les apparitions et disparitions seront faites dans l'intention d'inscrire le passage des différents habitants qui ont vécu dans le lieu. Le médium vidéo sera utilisé pour la présentation du projet. Il s'agira d'une mono bande en boucle, faite à partir d'animation provenant d'une intervention réelle dans l'espace. De plus, la vidéo va se déployer sur une durée illimitée ne déterminant pas le début ni la fin. Alors que la maison abandonnée est un lieu de mémoire, les mutations seront présentées de manière intemporelle, comme si toutes les couches de vies venaient se manifester de manière non linéaire. Cette accumulation dans l'état du lieu correspond à la manière dont l'esprit garde les souvenirs du passé. Le travail sera projeté sur une surface plane et présentera un seul plan du lieu où les modifications vont s'opérer. Ce plan fixe en transmutation visera à définir cet espace comme un lieu de passage.

Mode de présentation:

Ce projet photographique dont le sujet est une habitation abandonnée, nous montre une prise de vue dans un caisson en bois et en verre. La section photographiée correspond à une section de la cuisine qui est remplie par divers matériaux. Différentes parties dans l'image sont masquées, par des aplats de couleur verte. Ces mêmes sections correspondent aux objets qui ont été ajoutés dans la pièce. Placé contre la surface de verre, les fragments de photographies (parties manquantes dans l'image) sont fixés vis à vis les vides, laissés par leur extraction. Un espace sépare l'image initiale de la seconde couche (constitué par ces mêmes parcelles d'images) qui lui est superposé. Lorsque le spectateur se retrouve face au cadre, les deux couches d'images retrouvent leur forme initiale, soit une seule image. Dans cette même optique, un point de vue de biais vient re diviser l'image et accentuer le détachement des deux strates en laissant entrevoir les aplats verts. De cette manière, les fragments dans l'image semblent être extraient selon la position choisie par le spectateur.

## ACCOUPLLEMENT (CHÉLANIE BEAUDIN QUINTIN)

Performance

Synopsis:

Le projet Vivre ensemble à distance consiste à faire cohabiter en temps réel deux univers privés en insérant en directe l'image

vidéo de la chambre de Philippe dans ma chambre et celle de ma chambre dans la sienne. Philippe est un jeune étudiant dans la vingtaine, tout comme moi, qui vit seul dans un appartement à Bordeaux. Il s'agit de vivre une expérience de cohabitation durant une semaine, vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Une webcam, disposée à l'entrée de chacune de nos chambres, capte nos actions quotidiennes ainsi qu'un environnement déterminé. Cette image est envoyée via internet et est projetée en grandeur nature, à l'aide d'un projecteur suspendu au plafond, sur le mur surplombant nos lits. Ainsi, nous nous retrouvons mutuellement avec l'image de l'autre dans notre chambre, nous cohabitons. Pour permettre cette projection, des rideaux devront empêcher la lumière d'entrer par les fenêtres. Le son est également captée dans chacune des chambres et retransmis dans l'autre. J'impose à cet échange une règle de jeu: ne pas échanger ensemble verbalement. Toutes les images projetées seront également enregistrées sur disque dur.

Puisque nous ne vivons pas sur le même fuseau horaire, nous vivrons un décalage dans nos habitudes de vie. Nous serons ainsi chacun témoin d'une partie de la vie de l'autre dans un état de veille et un état de sommeil. Nous vivrons des moments d'échanges et de contemplation de l'autre. Nous serons constamment éclairés par l'image de l'autre et la nuit cet éclairage prendra un sens nouveau puisqu'il sera, outre une partie du dispositif de captation et de diffusion de l'image, la source lumineuse nous soumettant au regard de l'autre dans ce moment de vulnérabilité qu'est le sommeil.

Le nécessaire pour la réalisation de ce projet consiste en deux projecteurs, deux webcam, quatre enceintes, deux ordinateurs et un accès internet.

Mode de présentation:

L'expérience Accouplement fait cohabiter en temps réel deux univers privés en introduisant une vidéo de la chambre de Philippe, un jeune étudiant vivant seul dans un appartement à Bordeaux, dans ma chambre et celle de ma chambre dans la sienne. Il s'agit de vivre une expérience de cohabitation durant une semaine, vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Une caméra, installée à l'entrée de chacune de nos chambres, capte nos actions quotidiennes qui sont ensuite envoyées - via internet - dans l'autre intérieur pour être projetées en grandeur nature sur le mur surplombant nos lits. Ainsi, nous nous retrouvons mutuellement avec l'image et l'environnement sonore de l'autre dans notre chambre. J'impose une règle de jeu: ne pas échanger ensemble verbalement.

Vivant un décalage horaire, nous serons chacun témoins d'une partie de la vie de l'autre dans nos moments de veille et de sommeil. Nous serons constamment éclairés par l'image de l'autre et la nuit cet éclairage prendra un sens nouveau puisqu'il sera la source lumineuse nous soumettant au regard de l'autre dans un moment de vulnérabilité qu'est le sommeil.



## EMBARGO (DUPUIS, JONATHAN)

### Intervention urbaine

#### Mode de présentation:

J'interviendrai sur les entrées extérieures de la station de métro « Berri-UQAM ». Celle-ci comporte plusieurs entrées extérieures menant directement au métro dont quatre seront investies.

1. Angle St-Denis et Maisonneuve (entrée directe)
2. Angle Maisonneuve et Berri (Terminus d'autobus)
3. Angle Maisonneuve et Berri (librairie Le Parchemin)
4. Angle Maisonneuve et St-Hubert (Place Dupuis)

Sur chacune des portes d'entrées il y aura la signalisation « ne pas entrer » Votre navigateur ne gère peut-être pas l'affichage de cette image. à la hauteur des yeux d'un adulte. La dimension des panneaux sera de 7" de diamètre

## PAR LES DEMEURES (FONTAINE, DOMINIQUE)

### Vidéo

#### Synopsis:

« (...) mais les mémoires ne connaissent plus de telles frontières : par définition ils traversent les murs, ces revenants, jour et nuit, ils trompent la conscience et sautent des générations. » 1 J'ai tiré cette phrase du livre Spectre de Marx de Jacques Derrida. Elle semble assez juste à propos de ce sujet que je tenterai d'explorer : le spectre, revenant, dans l'habitat privé. C'est le cours présenté par G. Chatonsky, autour de la maison, qui m'a lancé sur cette piste. La maison comme symbole central de l'art contemporain? Un propos intrigant qui marquera le point de départ de ce travail de session. La maison, lieu de confort, d'autonomie, d'individualité. Un territoire privé où peut se déployer l'intimité entre ces parois sécurisées. Un territoire divisé, aussi, par les salles diverses et les chambres, autant de lieux où se jouent le va et vient des mœurs. Les habitudes de l'habitant dans l'habitat. Cette succession d'individus qui occupe ce lieu qu'ils transforment, reconfigurent, parcourent, piétinent. Des histoires d'hommes et de femmes qui se montent et se démontent puis se remonte à répétition, génération sur génération. Et comme les vernis ou la peinture, ces mémoires s'accumulent-elles aussi, en épaisseur? Cette mémoire du lieu est intimement liée cette notion de spectre ou de fantôme, intrigante selon moi.

Qu'est-ce qu'on voit? Sous la forme d'une projection vidéo en mono bande Lieu privé filmé & traces de qq'un qui nous glisse entre les doigts...

Dans un lieu intérieur privé (maison, appartement) nous prenons part à un parcours qui nous est suggéré par une caméra subjective. Le mouvement de la caméra est lent, ce qui nous permet de capter des détails de l'image, éléments du décor, mobilier. Cet espace est donc aménagé pour nous laisser croire qu'il est habité. Par contre, tout au long de ce trajet vidéographique, nous ne rencontrerons personne, en

fait, personne en entier. Parfois nous aurons l'impression d'une présence qui se trouve, par exemple, sur la limite du champ de vision de la lentille de la caméra. Une ombre qui fuit, un bruit de pas (ex. : soulier-talon sur bois franc) qui résonne dans la bande son de cet espace filmé. Le son in et hors champ sera attentivement travaillé, très important pour la crédibilité du projet. Une ambiance sonore pas complexe, ni saturée de sons, mais plutôt des sons concrets et simples appliqués à l'image avec justesse. Dans ce parcours, nous nous rapprochons aussi des traces qui, dans un lieu privé, disent la présence passée et immédiate des corps. Nous voyons comment cet habitat est usé par ses usagés. Les marques sur le matériau des planchés, les cernes autour de ces tuyauteries du domestique et les machines de la maison qui semblent, étrangement, fonctionner toute seule. Il y a des indices physiques et sonores qui laissent croire à un « événement » imminent et en proximité. Notre trajet se poursuit et nous passons maintenant d'une pièce à une autre pièce, sans égard à la limite des murs que la caméra subjective traverse. Des objets (décor, mobilier) semblent immobiles dans l'écran, mais ils seront pourtant soumis à de légers déplacements sans cause humaine. Nous ressentons que le lieu est occupé mais nous ne pouvons pas capter l'image de ces habitants. Leurs visages glissent hors du champ et les corps apparaissent seulement dans des nuées (vapeur, fumé) ou des reflets de surfaces miroitantes (acier inox, verre, miroir). La maison ici est donc vivante, et de plus, nous voyons qu'elle est en connexion avec le réseau des énergies de l'extérieur. Cela est représenté par la présence de « l'eau courante » et de l'électricité, des flux vitaux qui alimentent le cœur de cette habitation.

#### Mode de présentation:

Dans une salle de projection de l'Université, cette mono bande...

Nous voyons apparaître des lueurs, des ombres puis cette image enfumée nous introduit à un trajet. C'est un trajet guidé, par la caméra subjective qui nous montre les lieux. Nous avançons en frôlant les murs, nous nous approchons des objets, nous découvrons ces chambres vides. Il y a le son de l'air, les sons de ces courants qui ventilent l'espace. Il y a aussi tous ces mouvements subtils qui agitent certains éléments, l'impression que « quelque chose » se passe. Un événement imminent ou même une présence se fait ressentir, juste là, tout près, mais pourtant il n'y a personne, seulement la demeure et son souffle. Notre parcours évolue, il se complexifie, l'espace de l'écran s'embrouille, devient flou et là, doucement, paraît ce corps attendu, pressentit, un tout jeune bébé, ce nouvel habitant.

## MY FRIEND FUZZY (NADÈGE FORGET)

### Photographies et performance

My friend Fuzzy est un projet qui a pour but de mettre en lumière la solitude et la lassitude de chaque individu lorsqu'il est emporté dans le tourbillon de la répétition quotidienne. My Friend Fuzzy aura comme personnage principal de la



mousse de linge.

Récoltée suite à de nombreux lavages, cette matière est en fait utilisée comme une causalité qui contrôle et qui raccommode des temps différés. Chaque mousse est en fait l'effet d'un contact avec quelqu'un d'autre et chaque lieu fréquentés dans une journée. Le but sera donc de ramasser le plus de mousse possible et d'en créer des êtres chers, de les définir comme des amis.

En relation avec quelques observations, la répétition enseigne au corps des certains automatismes, crée des rituels et par conséquent l'emmène à s'isoler. Ce comportement est observable lors de nos routines matinales. L'axe principal du projet se construit autour de cet affect.

Premièrement, je ferai une série de tirages photographiques de mousse de linge.

Nous pouvons constater un contrôle radical du temps et des positions corporelles si par exemple nous utilisons le train de banlieue. À cette image, dans les photos, nous verrons une série de mousses de différentes couleurs en lignes un en arrière de l'autre, en foule, en plan rapproché pour en voir les spécificités, en interaction entre eux et dans des sphères vitrées. De grande et petites dimensions, elles seront placées dans les bulles seulement si elle doivent sortir de ma résidence privée. Ceci pourra les rendre précieuses.

Deuxièmement, je filmerai mon trajet matinal durant de nombreuses semaines afin d'observer les visages qui se répètent sans que nous puissions s'en apercevoir. Mes mousses protégées par la sphère partageront une à la fois la route avec moi, mais feront partie du film seulement dans le troisième volet.

Voici mon trajet (hivers 2007- 3 fois par semaine, 3 jours de suite) :

(Porte maison s'ouvre/se ferme)

8h06am- je marche vers le train, me poste devant la cabine - Ile Bigras -Laval

8h13am- bonjour monsieur le wagon 4

(Porte s'ouvre/ se ferme)

8h14am- je suis debout ou assis face à des gens aux regards

robotiques et ce jusqu'à 8h35 8h37am- Gare centrale -Montréal

8h45am- Métro Bonaventure

9h00am- je suis face aux ascenseurs pour aller au 6e pour un café

Cette partie de ma vie reste intacte. Aucun changement n'est permis entre le moment où je me lève et celui où je quitte la maison si je veux arriver à destination à l'heure.

Troisièmement, pour détourner la familiarité des lieux et provoquer le dialogue ou l'intrigue une action performative sera répétée pour certains voyages et sera documentée.

Nous verrons une mise en scène où je sors la sphère de mon sac, je la pause sur le siège devant moi et je l'observe. Or, si le siège s'occupe, cela détermine une relation plus douillette et amicale de moi, tenant la mousse dans sa sphère, dans les paumes de mes mains, d'une manière un peu renfermée comme si c'était un autre être vivant et ce, tout le long du trajet pour ensuite

l'abandonner à la fin et y laisser ainsi ma trace récurrente.

Mode de présentation:

Afin de recréer la préciosité de notre relation à court terme, un cabinet de curiosités exposera le récit d'une vie commune entre moi-même et des rebuts vestimentaires. Récoltés avec soin, les résultats représenteront les divers passages accompagnés de la mousse en lieu public. Ainsi, traité comme un être cher au même titre qu'un humain, les souvenirs rappelleront autant mon parcours performatif que le développement d'une vie propre et singulière de la mousse.

Les objets qui figureront dans le cabinet seront: mousses, photographies, bandes vidéos, coupons de caisse, lettres etc partant de la naissance jusqu'à la perte de l'objet en question.

Cette tentative de créer des souvenirs personnels à partir de rejets de souvenirs appartenant à tous s'installerait caché dans une rangé ou sur une table dans la bibliothèque nationale.

## PLANTS (FRÉCHETTE, KARINE)

Performance végétale et intervention urbaine

Synopsis:

En premier lieu, le projet se base sur une installation à domicile, plus précisément une serre botanique dans un garde-robe. Le premier vidéo présentera donc l'inauguration de cet espace.

Cette culture s'échelonne sur environ deux mois et sera documentée sur un site internet. Ses plantes subiront probablement des mutations telle que des injections de colorants. L'intention est

de leur donner un aspect singulier et d'attirer d'avantage l'attention. Au printemps venu, je planterai furtivement ces intrus sur les plate-bandes privés de mon quartier et filmerai cette

action. Une étiquette sera attribuée à chaque plante avec la mention d'un numéro attribué à celle-ci ainsi que l'adresse du site internet afin d'en savoir plus. Sur le site, on pourra visionner les

deux vidéos. Ainsi, le spectateur identifiera l'origine de la plante, c'est-à-dire chez-moi, et assistera à l'acte illégal ( cet élément reste à confirmer, je censurerai les adresses et les plans détaillés de façade, de plus je me questionne à savoir si je me montre à la caméra ). Ainsi, chaque plante individuelle sera présentée avec son évolution et son parcours de la serre à la plate-bande.

Mode de présentation:

La présentation du projet sera géolocalisée au carré Saint-Louis. Sous la forme d'un site internet diffusé à l'aide d'un portable, il sera possible de parcourir une documentation visuelle et écrite de l'évolution du travail dans sa conception. Plus précisément, ce compte-rendu consistera en quatre séries de photographies suivant la progression des pousses, l'élaboration des règles d'un jeu que je m'impose progressivement à travers une discipline quotidienne et le recueil de statistiques absurdes, ainsi que le

plan de l'opération proposée au quartier choisit. De plus je partagerai deux vidéos, l'un produit durant le processus de germination et l'autre documentant la déportation nocturne des plantes. Prévoyant une semaine entre ce dépôt final et la divulgation de l'opération à la classe, j'espère finalement partager des réponses possibles des récepteurs.

## IL Y A UN INSTANT (GOSSELIN, GILBERT)

Installation sonore

### Synopsis:

Le spectateur est muni au début du trajet à suivre, d'un lecteur cd prêt à être utilisé avec une paire d'écouteurs et d'une lampe-torche. On explique au spectateur de démarrer le lecteur lorsqu'il sera prêt et de suivre les instructions de la piste sonore. La piste sonore par le biais d'une narration, indique le trajet à suivre qui l'amène à passer par une ruelle, entrer dans un garage puis dans une maison qu'il traverse. À la sortie, il est attendu par une personne qui lui reprend le lecteur et la torche.

Le récit propose au spectateur de se substituer à une personne qui doit en rencontrer une autre. L'action se situe dans l'anticipation de cette rencontre, rencontre qui ne se matérialisera pas.

### La narration

Une voix (féminine, je crois...) intime et engagée vous parle sur le ton de la confiance ; des bruit de pas en fond sonore vous impose une cadence, arrêtant et reprenant selon les besoins des actions:

Vous marchez... allez-y, marchez!

Vous marchez doucement dans cette ruelle, vous sentant un peu inquiet car vous ne savez pas où vous allez, du moins vous ne le savez pas encore.

Vous avez hâte d'en savoir plus... Vous trouvez que c'est un peu comme un jeu dont les règles sont floues. Vous savez, ces jeux d'enfants dont les règles inventées changent sans cesse seulement pour que le jeu continue un peu plus longtemps...

C'est la nuit. Ce peut être une nuit claire comme il peut pleuvoir averse, vous êtes tout de même là et vous marchez.

Vous voyez cette lumière passer au travers de la porte de ce garage à votre gauche... approchez vous de celle-ci... tendez l'oreille et entrez discrètement ... fermez la porte derrière vous... merci

Vous arrêtez un instant...Vous êtes ici chez des gens que vous ne connaissez pas. Vous-même, vous n'êtes pas celui que vous croyez ; vous êtes ici pour rencontrer quelqu'un, quelqu'un qui a quelque chose à vous transmettre.

Vous vous demandez à qui peut bien appartenir tout ce bardas; visiblement il n'y a pas beaucoup d'action ici .

Vous pensez qu'il faudrait que quelqu'un fasse le ménage ici... pas que ça change grand chose pour vous, mais bon, quand même...

Vous vous demandez à qui est cette camionnette? Vous vous dites qu'elle doit être là depuis des années... Peut-être appartient

t-elle à la personne que vous venez rencontrer...

Et quel est cet objet ? Est-ce un cercueil? C'est étrange tout de même...

Enfin vous aimeriez en savoir plus... est-ce que cette personne doit vous rencontrer ici ?

Allez, vous tentez quelque chose... vous voyez cette porte au fond, oui celle-là, allez-y, ouvrez-là et sortez.

Vous vous trouvez dans une cour, derrière une maison où il y a de la lumière: demandez-vous si vous devriez être ici.

La personne que vous devez recontrer doit sûrement être à l'intérieur, elle vous attend sans doute, enfin si elle est là...

Vous devez savoir avant d'entrer que cette personne que vous devez recontrer est importante pour vous et que ce qu'elle a à vous apprendre devrait vous changer de telle sorte que vous ne serez plus le même... vous n'avez pas peur; pour vous, ce n'est toujours qu'un jeu après tout...

Vous attendez encore un peu, le temps de voir si quelque chose bouge à l'intérieur : vous vous approchez de cette grande porte double et vous essayez de distinguer quelque chose au travers de ce plastique qui sert de tenture...

Il entend des bruits de pas venant de l'intérieur de la maison. Vous entendez des pas : il semble y avoir quelqu'un. Entrez! Arrêtez-vous un moment, asseyez-vous à cette chaise.

Pendant que le spectateur est dans la maison, il entend des bruits subtils qui ne viennent pas du lecteur, mais plutôt d'une source sonore indéterminée dans la maison.

Vous pensez que l'endroit est en rénovation, ou du moins que l'on cherche à isoler une partie de cette maison, pour des raisons qui ne vous sont pas très claires...

Vous pensez « je me demande où il est... » : après tout, d'où venaient ces bruits de pas?

Pour un raison étrange, vous vous sentez observé : il n'y a pourtant personne autour de vous...

Vous remarquez que les plastiques vous suggèrent une issue vers l'avant de l'habitation : il y a une feuille collée au mur avec quelque chose d'écrit dessus : vous allez y voir de plus près.

Mode de présentation:

Point de ralliement : 4667 rue Saint-André, métro Mont-Royal.

Temps de la performance: 6-7 minutes. Cycle de monstration: environ trois minutes par personne. Autant que possible j'aimerais montrer la pièce une fois le soleil couché.

Départ: intersection de la ruelle de Saint-André sur Bienville, entre Saint-André et Mentana.

Le projet final est très différent du point de départ; au début c'était plutôt l'aspect technique de l'installation qui me semblait important; la partie texte était basée sur une atmosphère de complot, un peu trop littérale. J'ai travaillé un texte au « vous », puis je l'ai neutralisé en enlevant tous ces vous; le résultat est étonnant, le texte surprenant et fort, il y a même une dimension poétique qui en ressort, à mon étonnement.

## STRATES (LACHANCE, NICOLAS)

### Intervention urbaine

#### Synopsis:

Le stationnement est sans doute un espace non productif que l'on considère d'abord selon ses limites quantitatives. Cet espace est souvent pensé en rapport avec un lieu précis, comme dans le cas qui nous intéresse ici, un centre commercial. L'espace de stationnement est construit comme un parcours, il a un entré/sortie et la réglementation est clairement définit et conventionné. La fonction du stationnement est simplement d'être non-vide ; d'être utilisé. L'occupant d'un espace de stationnement s'est rendu en voiture non pas là où il est stationné, mais ailleurs, a un lieu précis ; en l'occurrence au centre commercial. La voiture vide n'est qu'un témoin, une trace qui nous dit qu'il y a là quelqu'un qui n'est pas là.

Cette grille qui dispose d'un stock de flux, pourrait être cartographié de la même manière que l'on situe une personne sur une carte. Le « vous êtes ici » qui permet à quiconque de se situer géographiquement, transposé dans un espace qui n'a pas pour fonction de se situer mais, de trouver une « place » dans l'espace, devient une sorte de « vous êtes pas ici ». Concrètement, le projet serait des cartes géographique du stationnement collées sur les panneaux en périphérie, chacune d'elles indiquant leur localisation par le « vous êtes ici ».

#### Reconfiguration des lignes en triangle

Joindre les lignes perpendiculaires pour en faire des triangles. L'espace est reconfiguré en triangle isocèle par la jonction de deux lignes. Une autre section serait des triangles rectangles. La grille de stationnement se transforme en motif par la répétition des triangles. Le projet serait présenté par une série de photographies en plonger.

#### Soulever l'espace en volumes

La division de l'espace de stationnement est délimitée par les lignes peintes. Détourner la fonction de l'espace/surface en soulevant le sol pour en faire des prismes rectangulaires. Les lignes qui délimitent les volumes restent au niveau du sol. Pourrait être présenté en différente configuration, selon la hauteur de volumes. Ex : podium 1-2-3.....ou escalier. L'inverse pourrait aussi être fait ; par le creux le vide.

#### Brouiller les lignes

Une seconde couche de ligne est ajoutée en transparence, dédoublant le plan du stationnement. Les lignes ajoutées créent un jeu optique, qui décale la surface, tirant l'espace vers le haut et/ou vers le bas. Les lignes sont décalées en diagonales pour augmenter l'effet.

#### Mode de présentation:

Le projet consiste à intervenir dans différent stationnement de la ville de Montréal. Certains segments peints au sol sont amplifiés, détournés, reconfiguré. Documentées en photographie, les interventions sont prolongées par des métamorphoses fictives. Celles-ci sont réalisées par photomontage et dessin vectoriel. Les documents photographiques des interventions ainsi que les

dérives fictives sont regroupées dans un livret.

## LES CONVERSATIONS PODCAST (LESCARBEAU, CATHERINE)

### Performance et site Internet

#### Synopsis:

##### Phase première

Errance au quotidien. Je suis un être qui se déplace, qui se positionne à différents endroits. Je suis dans l'espace public ou privé et l'on discute autour de moi. Je discute. Beaucoup d'informations circulent. J'enregistre les conversations des individus qui m'entourent. Les gens conversant entre eux m'offre la possibilité de m'informer autrement. Ils ne discutent pas avec l'idée qu'ils seront diffusés. Il ne s'agit pas d'un travail réalisé dans l'esprit de créer un « vox-pop ». Ce travail d'enquête est effectué plutôt sous la bannière de l'anonymat, de la captation du banal. Ce banal ne vise pas à être romancer, mais plutôt s'agit-t-il d'en révéler la richesse des idées qui s'y trouve.

##### Phase seconde

Que puis-je réellement apprendre des autres? Que puis-je apprendre de moi-même. Comment puis-je faire dialoguer ensemble des individus qui n'étaient pas prédestinés à s'instruire mutuellement?

Dans la perspective de rendre éternel ce qui n'était pas prédestiné à l'être, que tout le monde à quelque chose d'intéressant à dire, quelques conversations au hasard seraient désormais accessibles à tout le monde via Internet. Elles le seraient de la façon suivante : il y aurait un blog où les gens pourraient télécharger les conversations en ligne. Ces conversations seraient transformées en podcast. Il s'agirait d'un site alternatif d'informations. Ces conversations seraient catégorisées par « genre » (rendre « catégories » ce qui n'était pas supposé l'être) et cartographiées par la suite. Une carte géographique de la conversation pourrait donc être mis en place.

##### Phase troisième

Il faut imaginer le scénario magnifique : les gens pourraient déambuler sur le terrain urbain avec comme baladodiffusion les conversations des autres. La liberté de choisir une conversation privée, transformé en objet public, ramené à la sphère privée de l'individu qui a choisi de la télécharger.

Privé : privatus grec, particulier

Publique : appartient au peuple. Populus, publicum (latin), monument.

Rendre le particulier « appartenance au public », d'apprendre dans un esprit de proximités et non de façon spectaculaire.

Ce projet vise à expérimenter la dérive psychogéographique autant chez l'auteur que chez le spectateur. Il traite du flux de l'information dans son économie de moyen. Il vise à construire de nouvelles situations au moyen de ces podcast téléchargeables, afin de faire émerger de nouveaux désirs chez l'auditeur. Ces

nouvelles situations sont envisageables puisque l'auditeur continue de voir déambuler autour de lui des émetteurs, en étant engagé dans le privé d'un autre individu. Ce projet vise aussi à explorer le potentiel du podcast.

Mode de présentation:

Je suis dans l'espace public et les gens discutent autour de moi. Au moyen d'une petite enregistreuse portable, je déambule et je choisis d'écouter et de capter les conversations de certains élus sans qu'ils le sachent. Ces bandes sonores sont par la suite géolocalisées et disponibles à tous via un blog. Les gens sont ensuite invités à télécharger les conversations que j'ai préalablement enregistré, et de déambuler sur le terrain urbain avec les histoires d'autrui comme balado-diffusion.

Lieux : je vais m'annexer aux personnes suivantes. Jonathan, devant le métro Berri

Gilbert, près de chez lui, métro Mont-royal Chélanie, Rachel et Martelais

Vladimir, devant l'Ex-centris

## L'ENTRÉE (LÉVESQUE-GAUVIN, AURÉLIE)

Interventions urbaines

Synopsis:

L'objectif de ce projet est de développer en toute simplicité une problématique basée sur le rapport entre l'espace privé et l'espace public soit la relation entre un lieu commun et un lieu dit intime qui ont des propriétés différentes interreliées.

En lien avec cette problématique, j'en suis venu à me demander si l'espace privé existait vraiment dans le milieu urbain qui est en fait un immense site public. Ainsi, j'ai voulu développer cette idée par une proposition fort simple. Grâce à une série de photographies, je montre des espaces partagés et clés de la ville de Montréal où j'ai déposé un tapis d'entrée devant l'accès à ceux-ci.

Il ne faut pas oublier qu'en ville, qu'environ 50% des citoyens vivent dans un appartement loué. Ainsi, ils empruntent pour une période de temps cet espace et se l'approprient. C'est pourquoi j'utilise le tapis d'entrée comme un outil qui permet de se questionner sur la différence entre le fait d'entrer dans un espace privé ou un espace public ou encore pour s'interroger sur les ressemblances entre ces deux types d'espace dans un contexte urbain. En ville, en quoi sont-ils si différents? Toujours dans un cadre urbain, existe-t-il réellement des lieux qui sont spécifiques à soi-même? Donc, en fonction d'une définition stricte de l'espace privé, ces espaces peuvent-ils réellement exister en ville?

L'ambiguïté des frontières entre ces deux types d'espace est particulièrement importante. Afin de mieux la saisir, j'ai déposé un tapis d'entrée, symbole par excellence, sur le sol devant diverses entrées appartenant à des lieux connus de la ville de Montréal. Par exemple, il s'agissait de bouches de

métro, la bibliothèque nationale, le centre sportif municipal de Patro, le marché Bonsecours, etc. Les tapis d'entrée se retrouvaient à des endroits achalandés et passants. Je trouble le tapis dans sa fonction. Ces lieux ont été choisis selon le critère de libre accessibilité. Pourtant, le choix des lieux n'est pas le fruit du hasard. Il s'agit de lieux accessibles grâce aux taxes ou requérant un membership (ex. carte de métro) défrayés par les contribuables. D'un certain point de vue, le lieu privé du citoyen rencontre les mêmes caractéristiques que le lieu public. Il paye pour y avoir accès et, dans le fond, la principale différence se situe dans l'interprétation que l'on en fait.

Je propose une série de 5 photographies de dimensions 16x20 pouces. Ces photographies numériques couleurs sont une composition en plongée de la porte et un peu de son ensemble de ces lieux communs. Il est possible de voir un ou deux usagers de l'espace commun sur l'image, ce qui rappelle ainsi sa fonction. Le tapis d'entrée est laissé là environ une heure aux dépens des usagers qui auront à le traverser pour accéder, par exemple, au métro. En complément, je montre une vidéo en boucle qui dure de 3 à 4 minutes par chaque lieu avec un plan rapproché sur le tapis qui permet ainsi de voir en action les pas des usagers intervenant sur le tapis de ces lieux de passage.

Pour réaliser ce projet, je monte au deuxième étage du bâtiment en face du lieu sujet ou sur un échafaudage ou sur un terre-plein stratégique dans l'objectif de faire une photographie en ensemble de ce passage communautaire. Ainsi, j'offre des images parfois déstructurées du passage selon l'espace qu'il m'a été possible d'accéder.

Bref, il est intéressant à constater que ces images semblent, au premier regard, anodines. Par sa composition en ensemble, elles ne forment qu'une simple photographie d'un espace que l'on connaît. Le jeu, ici, est de reconnaître le tapis d'entrée en soi, ce qui n'est pas nécessairement évident. Il sera donc essentiel de faire une bonne observation des photographies pour y comprendre l'enjeu.

Mode de présentation;

Projection d'une vidéo en boucle de trois entrées de la Ville de Montréal dans un plan rapproché en plongé. Trois bandes sonores en mono simultanée en synchronisation avec chacune des vidéos.

Installation des trois tapis d'entrée sur le sol vis-à-vis les lieux de présentation

Présentation photographique en livret de ses trois entrées en plan d'ensemble comme documentation optionnelle au travail. Ce projet se présentera dans le J-5245 dans le pavillon Judith-Jasmin à l'UQAM. Carré, il est de petite dimension et sans aucune fenêtre. L'intention est de présenter une vidéo en boucle sur un écran projecteur. Cette projection se compose de trois petits écrans montrant chacun une séquence en boucle de trois lieux différents. Trois tapis seront disposés au sol devant celles-ci. Ce sont les mêmes qui ont servi à la réalisation du travail. En complément dans un livret de format standard 81/2 x 11, il sera possible de visionner les photographies à titre de documentation supplémentaire et de consulter le texte de



démarche.

## INSOUTENU (MANSEAU, DAVID)

Installation interactive

Synopsis:

En entrant dans la galerie, on voit un projecteur qui éclaire un des quatre murs blancs. Une caméra est disposée sur un trépied à l'avant de ce mur. L'image projetée est celle du mur, à taille réel, filmée auparavant. Alors que nous finissons par arrêter le mouvement de notre marche pour observer la projection ou un quelconque détail de la pièce, l'image du corps inactif apparaît. Dès que le corps se remettra en mouvement, cet «arrêt sur image» disparaîtra en fondu pour retourner à l'image du mur blanc de la galerie.

À l'aide d'une deuxième caméra de surveillance placée au milieu du plafond, le dispositif traque les moments «neutres» du déplacement des gens dans la galerie. Cette inaction, étant enregistrée et diffusée par la caméra au sol, se voit donc réactivée dans la relation du public à l'espace de la galerie. La supposée neutralité de la galerie est mise en relief parce que ce cube est le support même de l'image vidéo tout en se présentant comme un vide rempli de peinture blanche et de lumière. Loin de s'effacer de notre perception de l'expérience, cet espace blanc la détermine ou du moins l'oriente inévitablement.

Au moment où la conscience de la personne est plutôt dirigée à l'extérieur du corps, elle est interpellée par sa propre représentation (être autre et soi à la fois). Un peu comme le ferait un miroir, mais ici la dimension interactive du dispositif est réduite à l'inaction du corps. Le lien entre le corps et l'esprit<sup>1</sup> est détourné, voire disloqué par le flux de la vidéo en temps réel.

Mode de présentation;

En entrant dans la galerie, on voit un projecteur qui éclaire un des quatre murs blancs. Une caméra est disposée sur un trépied à l'avant de ce mur, orientée vers le mur opposé. L'image projetée est celle du mur faisant face à la caméra. Alors que nous finissons par arrêter le mouvement de notre déplacement pour observer la projection ou un quelconque détail de la pièce, l'image du corps arrêté apparaît. Dès que le corps se remet en mouvement, cet «arrêt sur image» disparaîtra en fondu pour retourner à l'image du mur blanc de la galerie.

Le dispositif traque les moments «neutres» du déplacement des gens dans la galerie. Cette inaction, étant diffusée par la caméra, se voit donc réactivée dans la relation du public à l'espace de la galerie.

## S.H.O.B. (SURFACE HORS ŒUVRE BRUTE) POTVIN BROSSARD GUILLAUME

Installation domiciliaire

Mode de présentation:

Lieu : 3816 St-Laurent

La présentation de mon projet final se fera chez moi lors du lancement de la vente aux enchères des espaces découpés à l'intérieur même de mon appartement. Lieu en location, mon appartement se compose de deux étages en 6 pièces dont deux chambres louées pour fin de colocation. Ainsi, je découperai l'espace de chaque pièce (selon les modalités légales) à l'aide de fils afin de créer de nouveaux volumes que je mettrai par la suite aux enchères sur Ebay. Le prix, la durée ainsi que les modalités des enchères reste encore à prévoir. Les espaces ainsi achetés seront accessibles aux acheteurs selon les modalités prévues dans le contrat d'achat, à savoir un accès totalement libre de toute intervention sous réserve de me contacter préalablement.

Welcome out (Richard-Villalpando, Arnaud) Installation et photographies

Synopsis:

Mon travail, à son stade de présentation, sera sous forme photographique. Il sera constitué d'une quinzaine de photographies couleur. Les photos auront une dimension se rapprochant du huit et demie par onze. L'ensemble se retrouvera exposé sur un support rigide rectangulaire (plastique ou cartonné) de taille suffisamment grande pour contenir toutes les photos. Ce support sera placé dans un lieu non déterminé (possiblement l'UQÀM). Capturées par appareil numérique, les images seront imprimées sur papier photographique.

Sur toutes les photographies présentées, on pourra observer la présence d'une porte. Cette porte (puisque c'est la même sur chaque photo) sera de taille normale (à l'échelle humaine) et de couleur blanche. La porte sera toujours au premier plan dans les photographies. Le cadrage sera similaire pour toutes les photos. Chaque photographie présentera un lieu respectif. La porte blanche fera donc partie intégrante du paysage. La porte se tiendra à l'horizontal sans l'aide de support (tel un mur).

Voici l'énumération de certains des lieux où la porte sera placée dans mes photographies :

Face à une tombe dans un cimetière.

Sur un chemin tracé dans la neige par les pas des piétons empruntant le chemin le plus court pour traverser un parc. Devant un lit d'hôpital semi caché par un rideau (rideau d'intimité).

À l'entrée d'un abribus.

Sur un quai de métro vis-à-vis l'ouverture des portes du train.

Devant un kiosque dans le métro.

Mode de présentation:

C'est à l'intersection des rues St-Dominique et St-Laurent que seront présentées les photographies composant Welcome Out, une exposition d'Arnaud Richard Villalpando. Invités à entrer dans cet espace par la présence d'une porte isolée, ayant comme fonction de renforcer l'impression de lieu plutôt qu'espace, les visiteurs pourront observer les photographies encadrées et exposées sur un mur fraîchement peint (en blanc).



Welcome Out se penche sur les lieux de passages; lieux ou non-lieux qui ne sont perçus comme espaces self contained (se détachant de son environnement pour devenir un lieu en soi) que lorsque qu'un individu y prend place. Seulement déterminés par leurs fonctions, ces lieux mi-publics mi-privés ne sont que des points d'arrêts temporaires avant d'être laissés puis réhabités par d'autres passants.

En fait, c'est par la présence d'une porte déplacable (un objet rendu inutile par l'absence de son cadre) que ces lieux de passages peuvent s'approprier le statut de lieu. La porte sert de frontière des espaces.

Lieux de passages : Escalier roulant Quai de métro Urinoire Lit d'hôpital Cabine téléphonique File d'attente Abribus Banc public Place de stationnement Quiosque ouvert Station de service Escalier de secours

LAPS (RONDEAU, SOPHIE)

Sérigraphies et installation sonore

Synopsis:

Disparaître. Seulement disparaître. Devenir la lumière, l'immaculée. Perdre les traces, les retrouver seulement dans l'oubli et dans le souvenir qui n'oublie rien.

Je suis entrée. J'étais là, debout dans l'entrée. Comme d'habitude, j'ai enlevé mon foulard, je l'ai posé sur la chaise puis je me suis dirigé vers la cuisine où tu te trouvais. Tu ne m'as pas regardé, je ne suis même pas certaine que tu m'aies entendu. Tu ne m'oubliais pas, tu oubliais, seulement, ma présence. À cet instant, je disparaissais en toi. C'est la première façon de disparaître; la disparition par cumul, par excès de présence, par surplus d'apparitions. Je ne suis plus là, même si je suis là. Et toi non plus tu n'es plus là. Je suis contrainte à oublier ta présence puisque tu oublies la mienne. Nous nous retrouverons dans l'oubli, où nous ne sommes pas nous, mais ce que nous voudrions que l'on soit l'un pour l'autre. Nous nous touchons sans maintenir de rapport. Nos présences se touchent sans que nous ne soyons présent, à cet instant précis. Il est possible de disparaître ainsi.

C'est au moment de mon départ que tu verras ma présence. Au moment où tu n'entendra plus ma voix, c'est là que tu l'entendra. Au moment où tu ne verras plus mon corps, c'est là que tu le verras. C'est là que je serai. Et j'y serai éternellement, infiniment, puisque le souvenir n'oublie rien, puisque pour m'oublier vraiment, il te faudra d'abord t'oublier toi.

Mon projet sera un livre, une revue, quelque chose de consommable. Sur chacune des pages, il y aura la même image. Le portrait de quelqu'un, sans expression, sans regard, une présence vide, une présence, seulement. Cette image sera imprimée sur 25 pages à l'aide de la sérigraphie. Quelques micro-différences seront donc visibles. Les 3 dernières pages seront blanches. Un disque audio accompagnera la revue. Sur ce disque, on entendra la voix de cette personne représentée sur

les pages. Sa voix, sa respiration, les sons de ses mouvements et toutes les autres traces audibles de sa présence. Après quelques secondes, on entendra le son d'une cloche qui indiquera au spectateur qu'il est temps de tourner la page. Le son utilisé en guise de cloche sera le son que l'on entend en train lorsque celui-ci effectue un changement de niveaux. La trame sonore sera la même à chaque page. Sur la première page, on entendra la trame sonore une fois. Sur la deuxième page, la trame sonore sera superposée à elle-même avec un léger décalage (comme en canon). Le son de la cloche sera aussi entendu de cette façon (on entendra alors deux fois le son de la cloche). Sur la troisième page, la trame sera superposée à elle-même trois fois ainsi que la cloche, (on entendra ainsi trois fois la trame sonore en canon ainsi que trois sons de cloche) et ainsi de suite, (quatre fois pour la quatrième page, cinq fois pour la cinquième page, etc, jusqu'à la 25e page.) De cette façon, après quelques pages, les sons qu'il était possible de distinguer à la première page ne seront plus reconnaissables. Par cette accumulation, on perdra la voix, la respiration et tous les autres sons de la trame sonore. Elle ne deviendra que du bruit. Le contraire se produira avec le son de la cloche. Ce son, cette ponctuation sonore qui servait au spectateur d'indice pour lui permettre de changer de page ne sera plus entendu de la même façon de la première à la dernière page. Au premier abord, ce son était celui d'une cloche. Plus le temps passera, plus ce son de cloche répété s'entendra comme le son d'un train qui change de niveau.

La présence humaine représentée de la même façon identique subira elle aussi les transformations du temps. À la première page, on la regardera bien. On l'examinera, on la scrutera. On la découvrira comme on découvre une présence nouvelle dans notre quotidien. Après quelque page, on la prendra pour acquis. On aura compris que cette présence reviendra à la page suivante. On ne remarquera plus rien de cette présence, ne serait-ce que les légères différences que l'on pourrait découvrir sur la photo et qui seront dus à la sérigraphie. L'image immortalisée de cette présence humaine subira alors une première disparition. Elle n'existera pour l'autre que dans l'image mentale que cette image laissera en lui. Le spectateur pourrait aussi arrêter de regarder l'image pour se concentrer sur le son, mais le son se transformera bientôt en bruit sourd qui ne sera plus déchiffrable (décodable) par le spectateur. Au fil du temps, le spectateur se retrouvera devant rien, parce qu'il sera devant trop. Il oubliera l'image qu'il voit parce qu'il la verra trop. Parce qu'il la prendra pour acquis. Parce qu'il saura trop qu'elle y sera encore pages après pages. Il ne pourra plus non plus décoder la trame sonore parce qu'elle sera trop entendue. Les sons accumulés ne voudront plus rien dire à la dernière page, et la seule façon pour le spectateur de retrouver la signification de ses sons superposés sera de se souvenir de ce qu'il a entendu à la première page. Le seul son qui sera de plus en plus déchiffrable au fil du temps (des pages) sera le son de la cloche qui sera bientôt entendu comme le son d'un train qui avance. Le spectateur vivra donc la disparition de cette façon. Il découvrira une personne qu'il

verra trop, qu'il entendra trop et qui, par cette accumulation, disparaîtra, et plus rien n'existera que le souvenir d'une voix encore déchiffrable et le son du temps (train) qui passe.

Mode de présentation;

Mon projet est une revue qui a pour titre « Laps ». Sur chacune des pages, il y aura la même image. Le portrait de quelqu'un, sans expression, une présence, seulement. imprimée en sérigraphie. Quelques petites différences sont donc visibles. Un disque audio accompagne la revue. Sur ce disque, on entendra la respiration de la personne représentée, les sons de ses mouvements et toutes les autres traces audibles de sa présence. Après quelques secondes, on entendra le son d'une cloche qui indiquera au spectateur qu'il est temps de tourner la page. Le son utilisé en guise de cloche sera le son que l'on entend en train lorsque celui-ci effectue un changement de niveaux. La trame sonore sera superposée à elle-même au fur et à mesure que l'on avance dans les pages.

photographies, de manière à reporter ces dernières, grandeur nature, chez moi.

## SALON D'HABITATION (ST-LAURENT, CAROLINE)

Photographies

Je veux obtenir la permission du plus grand nombre de locataires de cet immeuble afin de m'introduire dans leurs appartements pour capter des images. Je veux photographier une partie de la pièce située à l'entrée de ces logements; le salon. À peu près la moitié des appartements de l'immeuble sont identiques : le mur du fond comprend une porte de 24 par 48 pouces à gauche, une fenêtre de 71 par 51 pouces à droite, et un calorifère qui longe le bas du mur.

Les photographies seront toutes prises du même angle, gardant la même prise de vue, afin qu'elles soient ensuite projetées l'une après l'autre, séparées par un léger effet de fondu, sans que l'architecture et les ouvertures de la pièce ne bougent. Se seront alors la couleur des murs, les meubles, les lampes, les rideaux et les autres décorations qui différeront d'un cliché à l'autre. Les seules interventions que je ferai dans les appartements seront de fermer les rideaux ou les «stores» pour éviter un contre-jour aveuglant, ou encore déplacer un objet qui m'empêche de me placer à l'endroit précis d'où je dois capter l'image. Je demanderai aussi aux locataires de rester hors du champ de la caméra pour ne photographier que le lieu.

Pour que l'expérience de ce travail atteigne son plein potentiel, il est nécessaire de capter une centaine de ces unités d'habitation, donc faire au moins une trentaine de visites par fin de semaine pendant un mois. Le défilement des photographies de quelques secondes chacune sera finalement projeté dans le salon de mon appartement que j'aurai préalablement vidé de ses meubles et autres éléments décoratifs. Mon appartement est architecturalement identique à ceux qui seront photographiés. Le cadrage de la projection respectera alors celui des

# ATELIER II / AVM

## 8111

jetable, utilisé le temps que le collectif trouve ses propres règles de collaboration.

## Les étudiants

Bellissent, Sophie

Bouchard, Jérôme

Boudreau, Olivia

Cuillerier, Martin

Fabre, Grégory Alexandre

Flaman, Teva

Fournier, Andréanne

Houde, Marie-Andrée

Martin, Helena

Moisan, Sylvie

Moreau, Aude

Nerbonne, Suzanne

Pichette, Catherine

Raymond, Danielle

Savard, Véronique

Sirois, Dominique

Sottolichio, Rafael

## La procédure d'exposition

L'évaluation se fera en 2 temps.

Première étape :

3 expositions sur 2 jours selon 3 thèmes généraux : le lieu, le corps, les signes.

Deuxième étape :

1 table ronde permettant l'échange et la discussion sur les projets présentés.

LE LIEU : 10 ET 11 AVRIL 2007 AU CEDEX DE 12H À 21H

Sophie Bellissent, Teva Flaman, Suzanne Nerbonne, Danielle

## Présentation

Création et recherche en arts visuels et médiatiques. Présentation et réalisation d'une œuvre reliée au projet de recherche-création de l'étudiant, dans une ou plusieurs disciplines de son choix. Contextualisation de sa pratique artistique dans le champ de l'art contemporain.

### LE PIQUE-NIQUE LE COURS

Règles informelles de conduite du pique-nique dans un projet collaboratif

Au centre d'un pique-nique se trouve le repas. Au centre du collectif se trouve le projet.

Au centre d'un pique-nique se trouve le repas. Au centre du collectif se trouve le projet.

Autour du pique-nique, assis sur un site plat et verdoyant, se trouve les convives. Autour du projet se trouve les participants à un niveau d'égalité de perception du projet.

Organiser un pique-nique ne signifie pas en être le chef ni le chef cuisinier. Initier un projet collectif ne signifie pas le diriger ou en être le seul responsable.

Chacun apporte une partie du pique-nique, à manger et à boire par exemple. Chacun apporte une part égale de travail en fonction de ses compétences.

Il est mal vu de venir les mains vides au pique-nique. Il est mal vu de regarder les autres travailler.

Il est bien vu de présenter ceux et celles qui ne se connaissent pas. Il est bien vu de proposer des collaborateurs qui ont

quelque chose à apporter aux autres et au projet.

Il est mal vu d'attendre toujours des autres qu'ils prennent le téléphone pour vous inviter au pique-nique. Il est mal vu d'attendre toujours des autres qu'ils

viennent quérir des informations sur l'avancée du projet.

Il est bien vu d'avoir sur soi quelque chose d'indispensable auquel personne n'a pensé comme un couteau ou le tire-bouchon par exemple. Il est bien vu de ramener dans le projet un élément dont tout le monde manque.

Le pique-nique est une rencontre temporaire permettant aux convives d'apprendre à se connaître. L'éthique du pique-nique est un outil temporaire,

Raymond, Dominique Sirois, Rafael Sottolichio  
LE CORPS : 13 ET 16 AVRIL 2007 AU CEDEX DE 12H  
À 21H

Olivia Boudreau, Grégory Fabre, Andréanne Fortin, Marie-Andrée Houde, Sylvie Moisan, Katheryne Pichette

LES SIGNES : 18 ET 19 AVRIL 2007 AU CEDEX DE 12H  
À 21H

Jérôme Bouchard, Martin Cuillerier, Helena Martin Franco, Aude Moreau, Véronique Savard \* Performance sonore de Aude Moreau le 18 avril en soirée

TABLE RONDE : 20 AVRIL 2007 AU CEDEX DE 10H A  
17H 10H à 12H : Le lieu

12H à 13H : Pause – Lunch

13H à 15H : Le corps

15H à 17H : Les signes

L'objectif de cette procédure :

Distinguer la réception du travail artistique et le discours sur celui-ci en les plaçant en deux temps différents.

Permettre un rapport aux travaux plus personnel, moins teinté du discours de l'étudiant et des échanges du groupe. Reproduire des conditions de réception plus adapté à la réalité du milieu de l'art.

Donner un recul nécessaire entre la réception et le discours, qui, nous l'espérons, enrichira les échanges et les commentaires sur le

travail des étudiants.

Permettre à un plus grand public d'accéder aux travaux des étudiants

Cette manière de faire vous engage :

À prendre le temps de visiter les expositions

(prendre des notes ou du moins être actif dans votre réception des travaux)

À assister à la table ronde

(une documentation de l'œuvre de chaque étudiant servira de repère)

## Les corps

Le corps, le corps atrophié, la peau, entre le corps et le vêtement, enfile une peau, le corps, le corps du modèle, greffé, représenté dans un univers merveilleux, le corps, être devant la caméra, le corps de l'autre, l'attitude du corps soumis à son regard, le corps, contraint à des procédures, placé dans un système, l'image du corps, sa variabilité, le corps, l'énergie de sa souffrance dans le temps, dans le mouvement, et leurs intervalles comme état à part entière, le corps, mutation du corps de chair ou le mouvement se fixe, le laissant flottant.

Ici, le corps est à distance de son identité, il est une forme, une matière, une image, un concept, un état, une sensation.

## Les lieux

Pivot entre voir et être, l'espace des relations impossibles, le lieu se déploie à l'infini avant d'être nommé. Chaque habitant de chaque lieu adopte la position qui lui échoit. Organisées, désorganisées, ces zones indiscernables se peuplent de corps. Passants, personnages, oiseaux, jumeaux, souvenirs sont les infiltrés. Ils occupent la scène et essaient entre quatre murs, prisonniers de leurs récits.

Le lieu se définit par ses frontières. Parois, souvenirs, espaces de transition, rencontres inespérées sont les limites des lieux. Vrais ou fictifs, les décors sont-ils habitables ? Ici, l'imaginaire, le souvenir, le corps infiltrent son lieu et suintent des murs. L'espace entre les deux vient nommer son site.

Le lieu est le théâtre de fictions et de fuites. S'y mêlent des paysages furtifs, des corps indéfinis, des absences bruyantes. S'y perdent les souvenirs, les rencontres inassouvies, les passants. Point de rencontre, de confrontation, l'œuvre est insertion dans l'espace, l'espace est la rencontre des limites.

## Les signes (l'indice de X)

X attend. X contemple. X est interpellé. X jouit. X se perd. X est gêné. X est confus. X absorbe. X opère. X nettoie. X se retient. X se fond. X s'installe. X occupe. X parcourt. X ne comprend pas. X formule. X accumule. X se fait une idée. X calcule. X squatte. X s'arrête. X sort. X revient. X transforme. X vérifie. X s'impatiente. X rit. X inverse. X recule. X avance. X frustre. X juge. X n'aime pas. X répond, X fait du bruit. X compose. X endure. X s'épuise. X machine. X balance. X relance. X éclate. X connecte. X hésite. X codifie. X brouille. X déplace. X trouve. X coule. X forme. X interagit. X aime. X échange. X brille. X lubrifie. X réinvente. X parle. X se vide.

## Les projets

Désœuvrement 2 (Bellissent, Sophie)

Projet No1:Affaires bananes Projet No2:J'ai présenté une esquisse en appuyant sur la flèche du haut:sac en plastique  
Projet No3:Numérisation d'une peau (Bouchard, Jérôme)

Salle C/procédure préparatoire (Boudreau, Olivia)

Une mécanique organique (Cuillerier, Martin)

Corolle (Fabre, Gregory)

Sans titre (Fournier, Andréanne)

En joue (Houde, Marie-Andrée)

...But I am what I am that's something you can't never be  
(Martin, Helena)

Transition charnelle (Moisan, Sylvie)

Occuper le temps d'attente (Moreau, Aude)

Transiter (Nerbonne, Suzanne)

Sans titre (Pichette, Catherine)

Furtifs (Raymond, Danielle)

Spaces between (Savard, Véronique)

Inva-sillon (Sirois, Dominique)

Twinnings (Téva Flaman)

Intérieur N 5 (Sottolichio, Rafael)

## À propos de la relation entre écriture manuscrite et numérique

Le dispositif est une documentation d'une future performance consistant à tenir pendant la durée d'une exposition, chaque jour et chaque heure, à un endroit donné nommé galerie. Ce mode paradoxal de documentation réconcilie la tradition conceptuelle (l'inscription d'un programme à venir comme dans Card File par exemple) et la tradition de la performance (la documentation d'un événement passé comme dans le travail de Gina Pane).

Une partie de ce dispositif de documentation anticipée consiste en la juxtaposition de deux modes de lecture et d'écriture. D'une part un écran sur lequel défile des phrases décrivant minute après minute la performance dans sa régularité, d'autre part des feuilles manuscrites reprenant ce même texte. Il y a là quelque chose du contrat (cf Derrida sur le juridique) et de l'éthos.

Cette juxtaposition croise deux modes d'écriture et deux modes de lecture. Une écriture sans rature, semblant identique à elle-même et qui défile sans que nous fassions rien sur un écran. Une écriture qui se déprime, qui au cours des pages change de forme, s'écarte et se disjoint d'elle-même graphiquement parlant. En lisant ces 80 feuilles on voit l'écriture évoluer, on voit la forme évoluer d'elle-même et cette évolution nous fait signe de la temporalité non seulement de l'écriture manuelle mais aussi du temps auquel se réfère cette écriture, c'est-à-dire la future performance qui joue justement sur cette répétition déprimée du corps. La lecture se fait ici activement, elle suppose de se saisir d'une feuille, de la manipuler puis de passer à une suivante si on le souhaite.

La dépression de la forme fait partie de la forme (cf Georges Bataille) parce que celle-ci n'existe jamais indépendamment d'un devenir, c'est-à-dire d'un processus de production qui engage aussi un processus de perception. On peut nommer "art" une forme qui par transduction passe de la production à la perception, l'individuation de la première servant à l'individuation de la seconde. Ce n'est pas dire là qu'on perçoit le processus de production (l'art comme autoprésentation de ses procédures, Bourdieu-Haacke) mais plutôt que production et perception sont dans un jeu à deux, se hantent l'un l'autre. Le fait de penser la forme dans sa relation à une matière donnée comme quelque chose de produit et de fixe (conséquence de l'hylémorphisme) est l'illusion d'un mouvement qui s'arrête. La transformation de la forme est inhérente à la forme d'une manière analogue au fait que l'incident est inhérent aux technologies.





# FAM 4002

## Description

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Se familiariser avec les pratiques actuelles en art interdisciplinaire  
Concevoir, produire et présenter des projets artistiques individuels et collectifs

Prendre conscience de sa dynamique de création personnelle  
Développer des habiletés nécessaires au travail de groupe dans une recherche artistique.

### OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Amener les étudiants vers une conception contemporaine de l'interdisciplinarité, dans des territoires de création en relation avec les arts visuels et le théâtre. Explorer et produire des «manifestations» en se servant, comme matériaux, de l'objet (trouvé et fabriqué), du son, de l'espace, du corps, en interaction variable avec le spectateur.

Reconnaître et différencier certains enjeux esthétiques et conceptuels en art contemporain.

Utiliser des outils qui serviront quotidiennement à un retour réflexif sur les expériences individuelles et collectives, initiées dans le cours.

Travailler en coopération

### FORMULE PÉDAGOGIQUE

À chaque cours, il y aura présentation d'une problématique spécifique. Celle-ci fera l'objet d'un court exposé qui pourra être illustré par le travail d'artistes qui abordent des questions similaires (à l'aide de diapositives, bandes vidéo, matériel sonore, conférence...). Suivra l'exploration des notions à synthétiser dans un travail individuel et/ou d'équipe. À la fin d'un parcours thématique, un retour réflexif sera prévu afin d'analyser les composantes artistiques, pédagogiques.

Brèves démonstrations de techniques utilisées en arts visuels et en théâtre afin d'acquérir un langage de base en relation avec les courants d'art contemporain.

Un ou des artistes pourront être invités en classe afin de parler de leur travail et une sortie de groupe sera organisée afin d'assister à un spectacle à caractère interdisciplinaire (événements à confirmer). De plus, la présence à une conférence dans le cadre du programme ICI (Intervenants Culturels Internationaux) sera exigée.

## Étudiants

Angrignon, Dominique  
Baysset, Arnaud  
Beauséjour, Julien  
Blanchard-Granger, Geneviève  
Boulianne-Lessard, Laurence  
Bousquet, Stéphanie  
Brunelle, Guillaume  
Cardinal Gagnon, Justine  
Charlebois, Roxane  
Daoust Cloutier, Eaubelle  
Daoust, Marianne  
Delorme, Maryse  
Désy-Leblanc, Elisa  
Dufour, Martine  
Elms, Christine Lise  
Haines, Daniel  
Jasmin, Martine  
Joubert, Marie-Ève  
Julien-Fort, Janie  
Lambert, Maude  
Lavertu, Nancie  
Lebeau, Elise  
Leduc, Natalia  
Leger, Emilie  
Lépine, Patrice  
Lévesque, Chantal  
Longchamps, Myriam  
Paradis, Patricia  
Péloquin, Catherine  
R. Bibeau, Josianne  
Robitaille, Julie  
Robert, Véronique  
Roy, Annie  
Simard-Tozzi, Virginie  
Wuattier-Falcimaigne, Kim

## .03 / La gestion de projet interdisciplinaires

### LES CAUSES D'UN ÉCHECS

On a souvent tendance à penser un projet artistique en dehors de toute méthode et de toute rationalité qui apparaissent toutes deux comme une contrainte exogène à la problématique artistique. Or un projet de ce type n'est ni en dehors d'une économie ni en dehors de certaines attentes, celles-ci fussent-elles contestables. De nombreuses évaluations ont lieu, des rapports à remettre, etc. Bref une oeuvre d'art est dans tout un réseau de renvois, de soumissions, de productions. Il faut donc intégrer cette dynamique de gestion dès le début.

On peut bien sûr s'interroger sur cette application des méthodes de gestion et de production économique à un domaine tel que l'art. On peut le contester, c'est même nécessaire. Toutefois, il ne faut pas être dupe et croire que l'art est en dehors de l'économie ou de la société. Cette idée apparue au XIX<sup>ème</sup> lors de l'apparition de la bohème en France, est sans doute devenue obsolète (Nathalie Heinich, *L'Élite artiste. Excellence et singularité en régime démocratique*, Paris, Gallimard, 2005).

Les projets artistiques sont de plus en plus complexes, couteux, et exigent des ressources extérieures au monde de l'art, souvent des ressources utilisées dans l'industrie. Une véritable révolution industrielle a touché un domaine qui semblait traditionnellement relever de l'artisanat quant à sa production. La société <http://www.carlsonandco.com> est un bon exemple de cette évolution. Des artistes comme Jeff Koons, <http://www.ateliervanlieshout.com> ou Olafur Eliasson en sont emblématiques.

On peut penser cette évolution comme un produit de notre civilisation : l'art a suivi la transformation sociale divisant le travail, produisant des savoir-faires de plus en plus précis et segmentés, une hyper-spécialisation du travail. Faire de l'art c'est d'abord travailler. Il va de soi que cela n'est pas sans conséquence sur la relation entre l'idée et la réalisation artistique : dans le savoir-faire de l'artisan il y a une démarche heuristique qui expérimente en faisant des allers et des retours entre le projet et sa réalisation, l'un se transformant par l'autre. Mais quand l'artiste délègue à une autre personne le faire, l'artiste n'a plus alors que le savoir. Quel est alors son rôle ? Est-il seulement un concepteur ? Ne fait-il plus que parler et commander des objets à des techniciens ? Comment problématiser cette instrumentalisation de la production artistique ?

Ceci est d'autant plus vrai pour les projets faisant intervenir plusieurs disciplines, pluralité multipliant les difficultés de communication, les effets d'autorité et les tensions, chaque

discipline se donnant une place plus importante, plus primordiale et originelle que l'autre. La question d'un projet interdisciplinaire consiste à définir un objectif commun atteint grâce à des moyens différents mais convergents, devant s'emboîter les uns dans les autres pour former un tout organique.

Les raisons de l'échec d'un projet sont multiples :

Mauvaise définition des objectifs de départ. L'équipe part trop vite dans le travail sans savoir où elle va.

Mauvaise communication entre les intervenants. Chacun travaille de son côté, dans sa discipline sans aucun échange, le résultat est incohérent.

Mauvaise définition du planning et des étapes de non-retours : alors que des éléments sont produits, ils sont mis en cause, on revient en arrière, le projet n'avance pas parce qu'il n'a pas été à l'origine découpé en phases précises. Les réunions d'équipe apparaissent alors comme des réunions qui empêchent le projet de se réaliser.

Patchwork : chaque discipline travaille de son côté, on additionne un son, une image, un texte, etc. mais il n'y a pas de plan interdisciplinaire d'ensemble.

### MÉTHODE GÉNÉRALE

La gestion de projet semble au premier abord contraignante mais elle a comme intérêt de garantir qu'un projet se termine qu'il soit de petite ou grande envergure.

La gestion de projet remplit exactement le même rôle que la méthode pour faire une dissertation : on peut commencer à écrire directement, sans plan préalable, en suivant son instinct. Le résultat ne sera pas construit, il y aura des incohérences des erreurs, etc. On peut aussi avant d'écrire faire un plan, des sous-parties, chercher les citations, écrire l'introduction quand tout le reste est rédigé, etc. Ce n'est certes pas naturel, mais le résultat pour le lecteur l'est beaucoup plus.

Pour gérer un projet il faut :

Suivre un plan précis.

Définir le rôle de chacun.

Avoir le maximum de traces écrites.

Communiquer de façon transparente afin d'éviter les rétentions d'informations qui peuvent être une cause d'échec.

Les objectifs de la gestion sont :

Planifier : découpe du projet dans le temps.

Budgétiser : prévoir les coûts et les revenus.

Coordonner une équipe en fixant les responsabilités de chacun.

### LES GRANDES ÉTAPES

Il existe plusieurs méthodes, nous en proposons une à adapter selon les contextes. Nous n'abordons pas ici la question du budget car nous n'en avons pas besoin. Chaque étape doit être réglée et validée pour qu'on puisse passer à la suivante.

#### Étape 1 : Étude préliminaire

Il s'agit souvent d'une réunion ou on discute librement du projet. Chacun se présente, donne ses enjeux, parle un peu de son travail propre. Une personne note les compétences de chacun pour savoir si l'équipe sera en mesure de réaliser le projet ou s'il faudra demander des compétences extérieures.

En discutant du projet, il faut tenter d'en définir les limites. Qu'est-ce qui est compris dedans et qu'est-ce qui en est exclu. Il faut éviter de passer à côté d'une dimension évidente du projet.

On essaye, avant même d'avoir quelque idée que ce soit à réaliser, de savoir quels sont les risques du projet, à quel endroit on risque de se tromper, qu'est-ce que serait un échec pour ce projet. Bref, on met à plat le projet et ses propres compétences, sans s'engager dans la conception. On essaye de définir l'intérêt et l'enjeu du projet indépendamment même de ce qu'on souhaite en faire.

#### Étape 2 : Lancement

Il s'agit d'organiser le projet en :

Définissant une équipe avec un tableau comprenant le nom, prénom, contact, titre de la fonction et description de la fonction. Par exemple : photographe, rédacteur, chef de projet, preneur de son, etc.

Voir si on a besoin de compétences extérieures.

Définition du planning : c'est là le point fondamental de la gestion de projet, c'est sur ce planning que chacun va pouvoir avancer tout en restant coordonné avec le reste de l'équipe. On fait un tableau avec : titre de la tâche, personne affectée à la tâche, date de début et fin de la tâche, moyen nécessaire.

En général un planning se compose ainsi :

Conception

Scénarisation, storyboard si nécessaire

Maquette

Révision de la maquette

Réalisation

Test

Recette

Bien sûr cela dépend des projets. Il est très important de ne pas bâcler la conception du planning, c'est véritablement le document de référence sur lequel l'équipe s'entend pour travailler.

#### Étape 3 : Conception

Il s'agit de concevoir le projet en suivant ces étapes :

Analyse du problème posé. Prendre du temps pour cette analyse car souvent c'est dans le problème, c'est en le comprenant, en le décomposant qu'on va trouver les solutions et les idées. C'est particulièrement vrai dans le domaine artistique qui joue sur

des représentations devant s'emboîter les unes dans les autres pour se problématiser elle-même. Par exemple, un personnage de fiction est-il lui-même fictif ? Cette redondance de la problématique est essentielle en art.

Discussion ouverte : chacun lance des idées qu'une personne note (possibilité d'utiliser MIND MANAGER ou FREEMIND).

Discussion de conception : on se met d'accord sur l'idée centrale du projet. Il faut que cette idée soit simple et résumable en 1 ou 2 phrases. Il est important qu'elle soit claire, car il ne faut pas espérer commencer avec une idée confuse qui ensuite se décanterait naturellement. Cette discussion peut durer longtemps, mais ce temps est gagné ensuite en production.

Scénarisation : On écrit un abstract, cad une forme très courte puis un groupe restreint écrit un scénario, un descriptif détaillé que l'équipe validera. Il est très important pour le scénario d'être le plus détaillé possible. Il faut se limiter à la description de ce qu'on fait, éviter les grandes phrases vides, les déclarations d'intentions, les analyses esthétiques. Si on a rien à écrire c'est que le projet est vide. Il faut donc continuer la discussion de conception pour trouver une bonne idée.

#### Étape 4 : Recherche des solutions techniques

À partir du moment où le scénario est validé, on peut chercher les solutions techniques. Cette étude technique est importante, car elle permet de savoir avec quoi on va créer. Il est fondamental de séparer la réalisation de cette étude préalable afin d'éviter de se perdre dans des méandres techniques. C'est particulièrement vrai des projets contenant de l'informatique sous une forme ou une autre.

On doit aboutir à une liste des solutions (quels logiciels, quelles fonctions utilisées, quels besoins techniques en location ou en prêt) que l'on peut relier si besoin est au planning afin de savoir quand on a besoin de quelque chose.

#### Étape 5 : Réalisation

La réalisation se découpe en deux phases. La première est optionnelle, c'est la maquette. Quand on doit faire un projet complexe, on peut maquetter chaque élément pour le valider en réunion. Pour la réalisation proprement, le planning doit inclure des dates-limites de rendu. S'il s'agit d'un projet qui se développe dans le temps et qui est narratif, il faut définir les interdépendances d'une étape à une autre : on a parfois besoin qu'une étape soit terminée pour passer à la suivante.

#### Étape 6 : Recette

Une fois que la production est terminée, l'équipe se réunit pour vérifier l'ensemble du projet et le tester. On peut alors y apporter des petites modifications (s'il y a du texte, prière d'utiliser un correcteur !) qui sont importantes dans la réception du projet. On rencontre alors le destinataire (le public, le prof, le commanditaire), et on lui montre le projet. Une discussion s'ouvre alors entre ce qui a été produit, les attentes, les surprises, etc.

## LE TITRE

Le titre remplit en art une fonction très particulière, dans la réception du projet comme dans sa gestion. Il est un point sur lequel on peut toujours revenir, il configure un contexte de perception, une certaine relation entre l'oeuvre et le langage. En fait, il est souvent le premier et le dernier accès à l'oeuvre. Il est ce par quoi on y entre et ce qu'on mémoriserait pour en parler aux autres.

S'il ne s'agit pas ici de faire une typologie (beau projet) des titres, remarquons simplement certaines stratégies :

Le sans titre  
Le neutre et la numérotation  
L'absurde  
La phrase  
L'infinif

## LES OUTILS

GMAIL  
PHP PROJEKT  
MIND MANAGER  
TRAVAIL COLLECTIF & DES MULTITUDES

## LA DIVISION INDUSTRIELLE DU TRAVAIL

Le travail à plusieurs a été pendant le XIX-XXème siècle le signe d'une aliénation. Plus on était nombreux à travailler ensemble, dans l'usine par exemple, plus on était soumis à une volonté aveugle, quasi-divine dont l'unique objectif était de tirer un profit au détriment des travailleurs. Ce fut la période du métalangage : la multiplicité était ressentie comme quelque chose de chaotique et divergent, et seule une autorité supérieure pouvait régler les conflits, que cette autorité soit capitaliste ou marxiste.

Il faut vraiment s'imaginer ce qu'est le travail en usine, les corps affairés aux machines, le fait pour beaucoup de « gagner sa vie ». C'est là la source du travail interdisciplinaire.

L'autre source est sans doute l'amitié artistique qui se développe au XIXème siècle quand le système des Académies entre en faillite et que les artistes désargentés se retrouvent ensembles. Ils trouvent dans leur amitié, un soutien que la société ne leur donne pas. Les artistes se regroupent dès lors dans des quartiers, Montmartre puis Montparnasse pour mettre en oeuvre de vraies communautés en dehors de la communauté normale.

Des amitiés célèbres voient le jour, Gauguin/Van Gogh mais encore Duchamp/Brancusi ou d'autres encore.

Ces deux origines sont contradictoires, l'une est une normalisation, l'autre se rêve comme en dehors de l'économique et du social, se rêve donc comme une utopie.

## SANS AUTORITÉ

Cette double origine qui est toujours en oeuvre dans l'interdisciplinarité explique que celle-ci soit enthousiasmante et en même temps mène parfois à des échecs. Elle ouvre la possibilité de sortir de la solitude pour l'artiste et en même temps elle ouvre la possibilité d'une autorité, de petit chef, d'une réification culturelle dont parlait l'école de Francfort. Il y aura toujours un jeu à entretenir entre les deux : mise en place d'une autorité et contestation de cette autorité.

Ceci a des implications très importantes sur le travail interdisciplinaire. Il faut éviter qu'une discipline soit instrumentalisée par une autre, car il n'y a pas de hiérarchie entre les disciplines et aucune n'a le droit de coordonner les autres. Il faut aussi éviter que le chef de projet devienne autoritaire. La coordination est indispensable mais elle est indépendante d'un pouvoir de décision, elle ne sert qu'à coordonner.

L'interdisciplinarité ne doit pas s'entendre comme une discipline qui s'associe à d'autres. Il doit y avoir un problème (Deleuze) commun entre plusieurs disciplines, par exemple la question de l'identité sociale, et chacune d'entre elles doit être comme un personnage, vivre sa propre existence, son propre calendrier. Dans un projet il y a plusieurs voix. En ce sens le cinéma n'est pas à proprement parler interdisciplinaire. Même dans le cas de la rencontre entre Dali et Hitchcock il s'agit d'une instrumentalisation de l'un par l'autre, d'une servitude.

## L'ÉTHIQUE DU PIQUE-NIQUE

Analyse du texte de Cliquet.

Une méthode heuristique, pas un discours théorique. Permettant d'éviter les effets d'autorité qui empêchent la création artistique. L'autorité est contradictoire avec l'art, tout système autoritaire produit un désert artistique.

Rapprochement entre l'idéal artistique du XIXème et le réseau Internet.

Importance des techniques, habituellement méprisées selon la division des arts libéraux et mécaniques, dans l'élaboration de nouvelles stratégies de production et de diffusion.

## Fictionbook

<http://incident.net/users/gregory/wordpress/tag/facebook/>

Pourquoi FB est-il si important ?



Il est difficile de séparer une oeuvre d'art de son contexte, non pas qu'elle en soit le reflet, mais elle est profondément liée à son émergence. Ce territoire est celui qui lie et délie l'individu et le collectif. Ce sont là toujours des rapports complexes en négociation, métastables.

Une société définit le rapport entre l'un et les autres en séparant très strictement le privé du public. Se reporter à la Grèce Antique et à la question de l'agora. Or, depuis quelques temps nous vivons une évolution majeure : de plus en plus de domaines habituellement privés deviennent publics et réciproquement. Exemple du téléphone portable. Cette perturbation vient brouiller l'ensemble des rapports sociaux tout autant que la production, diffusion et perception des oeuvres d'art. On peut bien sûr faire comme si de rien n'était et en rester aux maîtres anciens. On peut aussi prendre en compte activement cette dynamique.

FB semble anodin, simplement un effet de mode mais sans rien inventer de nouveau, ce site rassemble différents éléments qui viennent brouiller ce que notre relation à l'autre veut dire. FB est un des éléments d'une évolution plus globale, nous l'adopterons ici à titre de symptômes.

FB est une entreprise marketing où l'information est donnée par le consommateur. Société de contrôle.

FB rend explicite les niveaux de privé et de public et les communautés qu'on y attache.

Superposition d'amitiés virtuelles et réelles, les deux plans, numériques et matériels, existent dans le même lieu. Indistinction.

Caractère viral de FB, le social est conçu comme un réseau qui se répand de proche en proche : les amis d'amis. La société prend modèle sur Internet et ce modèle vient modifier la manière dont la société se forme, dont les liens entre les individus se créent. Les technologies sont performatives. Elles produisent des effets.

Fondamentalement FB est une tentative par une entreprise de privatisation l'existence intime des consommateurs qui deviennent eux-mêmes les fournisseurs d'informations. Il faut savoir entendre le caractère incroyable de cette tentative. A qui appartiennent ces informations ? Quid quand la personne meurt ? A qui sont nos souvenirs ? Que va devenir l'histoire des historiens si nous enregistrons tout ?

## FONCTIONNEMENTS DE FB

Sans entrer dans une analyse scientifique de l'interface de FB, nous pouvons en souligner certains éléments pour comprendre que cette interface n'est absolument pas neutre, ce n'est pas un instrument à notre service, c'est plutôt nous qui sommes à son service. FB est une certaine conception de la vie sociale, et

produit cette vie selon son modèle :

Niveaux de vie privée et public.

Possibilité de régler ce qu'on voit ou pas.

Possibilité de régler les updates.

On ne va pas chercher l'information, elle vient à vous (push media). On sait ce qui arrive aux autres même si on ne veut pas le savoir.

La vie de l'individu est conçue comme une variation de status, cad de phrases très courtes.

Il y a l'individu seul/ses amis/les amis de ses amis/son réseau/et tout le reste. On aggrandit le nombre d'individus en s'éloignant du centre. Conception centralisée sur l'individu de la société.

On peut tagger les images et les rendre visible à tous. Problème de vie privée et vie public.

On affiche son état amoureux.

## LE CARACTÈRE INTERDISCIPLINAIRE DE FB

FB est potentiellement interdisciplinaire parce qu'il se fonde sur le numérique qui utilise la même norme pour tous les médias. Pour la première fois tous les médias sont des informations et celles-ci sont du code binaire. On utilise la même machine pour produire tous les médias, les créer, les traiter et les diffuser. C'est la première fois qu'il y a une telle convergence.

FB contient :

Texte (profil, status, notes)

Images (de soi, des autres, d'autres choses)

Sons

Vidéos

Mots-clés

Relations

Événements

Il faut donc plusieurs disciplines : créer des images, des sons, des performances, scénariser et créer des personnages. Bref FB est très polyvalent !

## LES EFFETS DE FICTION DANS FB

On peut adopter FB au premier niveau, comme une surface d'inscription de notre existence. On peut aussi l'envisager comme un espace artistique, un lieu de fiction. On pourra s'interroger sur le caractère éthique d'une telle transformation, toutefois sur FB personne n'est dupe. Il s'agit de langage, de la manière dont chacun veut se présenter, de notre propre fiction. De plus, il peut faire partie du travail que de problématiser bien sûr cette limite entre réalité et fiction. A quel moment va-t-on trop loin ?

FB est la rencontre entre un récit, autobiographique, intime, et des relations sociales. C'est peut être cette interaction qui définit le régime d'une oeuvre d'art : une personne et un peuple.

L'intervention dans FB peut être multiple. Il s'agit de prendre FB comme un territoire pour y créer une oeuvre d'art mettant en jeu la frontière réalité/fiction. Le travail doit comporter au moins 3 disciplines différentes.

# .04/ Le numérique et MÉDIAS l'interdisciplinarité

L'ordinateur n'est pas une question locale même s'il implique un savoir disciplinaire

Croyance selon laquelle l'ordinateur est un « truc de spécialistes », un savoir très local et limité en art.

Or l'ordinateur se retrouve partout, aussi bien dans le loisir que dans le travail. Il est utilisé dans presque tous les circuits de production. Pourquoi un tel succès et hégémonie ?

L'ordinateur n'est pas une machine comme une autre, c'est une machine de machine qui permet de traiter des données abstraites. Étrangement cette abstraction lui donne une place à part dans notre monde qui est celle dédiée à l'information.

L'information est une notion large et difficile à définir car elle touche à peu près tous les domaines de la réalité. On peut donc en déduire son statut transdisciplinaire. In-forme : quelque chose se forme, est en formation selon un processus rétrogradable (on peut revenir en arrière).

L'ordinateur n'est donc pas une question locale même si son savoir est local.

Image salle d'ordinateurs

## QU'EST-CE QUE LE NUMÉRIQUE ?

Le numérique est une façon de coder l'ensemble des médias sous une seule et même forme, une forme binaire constituée de 0 et 1 (le courant ne passe pas, le courant passe).

Donc le numérique décompose et normalise, puis dans un second temps recompose pour rendre sensible à nouveau les médias (cf la scène finale de Matrix).

Il y a de multiples implications à cette décomposition/recomposition : tous médias sont traités de la même façon, tous les médias sont du langage logico-mathématique, tous les médias sont séparés entre un support d'inscription et un support de perception (ex : Rhizomes, Reynald Drouhin), enfin la perception est indirecte. On ne perçoit pas le code directement, simplement une traduction du code.

Seurat  
Jim Campbell, Ambiguous Icons

## LA TRADUCTION ET LA CONVERGENCE DES

Du fait de cette origine binaire commune des médias, ils ont le même langage et peuvent donc être traduits les uns dans les autres.

La première conséquence est que sur une seule et même machine on peut faire plusieurs choses. L'ordinateur n'est pas une machine spécialisée mais généralisée. C'est une machine de branchements : on peut y connecter un peu n'importe quoi, appareil photo, enregistreur sonore, capteur divers (montrer des exemples de capteurs). C'est un instrument interdisciplinaire en ce premier sens.

La puissance de l'ordinateur consiste en sa non-spécialisation, en son indétermination (Simondon). C'est une machine ouverte en entrée et en sortie. Ce n'est pas une machine célibataire.

La seconde conséquence c'est qu'il est possible de faire communiquer de façon structurée, des disciplinaires qui ne communiquaient auparavant que métaphoriquement : on peut traduire un mouvement de corps en son ou en image. Bien sûr cette traduction n'est pas plus « juste » ou signifiante qu'une décision arbitraire d'associer tel mouvement avec telle image, mais elle permet une automatisation donc des modes de communication plus rapides et plus infimes entre les disciplines. L'ordinateur en ce sens là est un langage commun (au sens de partagé mais aussi de banal).

Jim Campbell, Photo Of My Mother, 1996 / Portrait Of My Father, 1994-95, Custom electronics, glass, photograph, LCD material  
<http://www.flong.com/projects/ursonography/>

C'est pourquoi, pour le meilleur comme pour le pire, il y a de plus en plus de projets interdisciplinaires.

La variabilité comme problème de l'interdisciplinarité

Quel est le problème commun à cette interdisciplinarité. Car pas d'interdisciplinarité sans un problème, elle ne serait sans elle que juxtaposition désorganisée de disciplines.

Le problème est peut être celui de la variabilité. En effet, tout système numérique fonctionne sur la variable (1+n) pour produire quelque chose à partir des chiffres. Or, cette question qui pourrait sembler spécialisée vient toucher des transformations historiques profondes des objets artistiques. En particulier, la capacité de faire des objets variables, indéterminés, dont la forme change.

Une multitude de stratégies a vu le jour : participation du public, improvisation, destruction, etc. À présent la variabilité

peut être inscrite dans la matière même de l'oeuvre.

Il y a le geste inaugural de Monet avec la cathédrale de Rouen (1893). Ce que nous percevons n'est plus garanti par dieu. La totalité du réel n'est plus sous l'assurance d'une cause ultime. Nous sommes à l'extérieur de la cathédrale, nous ne voyons plus que la lumière se réfléchissant dessus, un peu comme si nous étions sortis de la caverne et que nos yeux commençaient tout juste à s'habituer à ce surplus de lumière. Monet fait varier la cathédrale, il devient incertain, les choses se défont. La variabilité esthétique est aussi une hésitation profonde du peintre, un doute qui ne recèle d'aucun au-delà. Il ne reste plus que l'épuisement du travail. Cet épuisement prendra la figure de la révolte dans la première partie du XXème siècle.

Monet

Ainsi des cubistes et des papiers collés, ainsi du popart qui radicalise l'intervention des médias en art en répétant leurs images pour montrer que c'est notre monde à présent, ainsi aussi de Bruce Nauman et de ses polarités Live and Die simplement associées à d'autres mots. Cette variabilité en art va profondément modifier la place du public, car avec elle il va s'agir de produire des lacunes, d'ouvrir l'oeuvre (Umberto Eco), de laisser une place aux spectateurs. Par exemple une installation est un espace qui est pensé pour laisser cette place vacante, cette place habitable ou inhabitable. Sam Taylor Wood avec le dispositif Third Place (1999) produit une disjonction entre la position des caméras au moment du tournage et la position des vidéoprojecteurs, recomposant un espace que le public sera à même d'investir, parce qu'il est en creux.

Bruno Dumont, L'humanité lecture du scénario (1999)

Sam Taylor Wood, Third Party (1999)

John Simon, Every Icon (1997)

Thierry Kuntzel, La Vague (2003)

<http://www.flong.com/projects/optoisolator/>

La conséquence essentielle de ce facteur technique est que le numérique est expérientiel. Il doit être touché, manipulé, transformé pour advenir. Il n'existe pas sous une forme sensible avant la perception. Il permet donc des formes pédagogiques liées à l'expérimentation et des formes scéniques liées à la performance : quelque chose advient ici et maintenant.

Le numérique est par essence pédagogique : en le touchant on perçoit son fonctionnement, donc les relations de causalité permettant de construire un monde autour de soi.

## LE HOME STUDIO COMME ÉVOLUTION DE LA NOTION D'ATELIER

Cette convergence de plusieurs pratiques autour de l'ordinateur

s'effectue dans le cadre d'un lieu : le home studio, notion héritée de la culture DJ des années 80. Le home studio est une façon d'organiser son indépendance. Grâce aux ordinateurs on peut avoir accès à plusieurs types de création pour des bas coûts et selon des savoirs non-spécialisés.

Alors qu'auparavant il fallait des techniciens pour par exemple filmer, il devient de plus en plus facile à un novice de le faire.

Le home studio produit une nouvelle forme d'amateur, sans savoir spécifique, touchant un peu à tout : l'interdisciplinarité n'est plus seulement la rencontre entre plusieurs personnes appartenant à des champs différents, mais aussi la rencontre entre plusieurs champs chez un même personne. Il devient de plus en plus difficile de définir une pratique artistique avec une seule discipline, tout se touche, car tout se code, se décode et se traduit avec le numérique. Il y a une équidistance des pratiques. Réaction : discours de reprise en main disciplinaire des spécialistes. L'amateur défie la séparation entre compétence et incompétence, il essaye, il a une démarche heuristique.

La notion de home studio s'étend avec les machines à fabriquer, le prototypage rapide, la production à la demande.

Le numérique, le home studio, l'amateur sont contemporains de la multiplication des collectifs artistiques. Ceux-ci sont très différents des avants-gardes artistiques, ils sont moins structurés idéologiquement, moins autoritaire également.

Jennifer et Kevin Mc Coy

L'ORDINATEUR COMME RÉCEPTEUR/  
PRODUCTEUR/DIFFUSEUR

Le numérique affecte tout aussi bien la façon de recevoir, produire et diffuser des informations, et transforme ainsi tout le circuit de l'art.

En effet, pour la première fois sur une même machine, on peut dire que si on peut recevoir quelque chose, on peut aussi le produire. La puissance de réception est aussi une puissance de production. La forme la plus commune de cette équivalence est le web 2.0 ou l'information devient participative.

Par rapport aux mass medias classiques, la télévision par exemple, l'ordinateur n'est pas un composant passif. Il ne sert pas seulement à recevoir mais aussi à émettre. Avec la télévision quand on veut émettre, il faut ajouter une caméra, un système de diffusion ou encore une machine à audimat. Ces possibilités ne sont pas intégrées d'avance.

Sur Internet quand on reçoit de l'information, on la demande, c'est ce qu'on nomme une requête. Alors qu'avec la télévision

ou la radio, on ne fait que recevoir un flux déjà en circulation.

En terme de réception : je choisis un flux parmi des millions. Il s'adapte beaucoup plus à mes attentes. Je suis moins passif. Je peux enregistrer certains flux et les modifier, les transformer, en faire le matériau de nouvelles créations.

En terme de production : je peux produire de façon autonome sans beaucoup de moyen.

En terme de diffusion : je peux ouvrir un canal de diffusion et ainsi assurer, dans certaines limites, la diffusion de mon oeuvre. Avec la télévision peu de canaux et beaucoup de récepteurs. Avec Internet, un récepteur est potentiellement un diffuseur.

Cette relation entre réception/production/diffusion, modifie radicalement les relations à la culture. On pourrait presque parler d'une interdisciplinarité des trois. Auparavant, c'était des fonctions bien séparées (si ce n'est qu'économiquement), à présent elles sont intégrées.

## L'ORDINATEUR COMME MACHINE EXISTENTIELLE

Mais l'ordinateur ne touche pas qu'à l'interdisciplinarité artistique, elle affecte également profondément la relation entre les arts et le monde extérieur, l'existence en particulier.

Pour comprendre cela, il faut se prêter à une brève analyse du fonctionnement traditionnel de la culture. Traditionnellement, cette dernière opère par sélection historique : il y a beaucoup de vivants et très peu dont on se souvient, car peu nombreux sont ceux qui inscrivent quelque chose sur un support matériel. On peut se représenter la multitude des existences s'effaçant dans les bibliothèques qui sont un choix, un tri, une sélection des vivants. La culture ne garde que ce qui semble important pour la génération suivante.

Cette situation est en train de changer : tout le monde inscrit tout et n'importe à propos de sa vie. C'est la logique des blogs et de Facebook. On peut être pour ou contre, peu importe. Le phénomène a lieu et est durable parce qu'il est enregistré dans des bases de données. Il retire progressivement le privilège de l'artiste à parler au nom des autres, de son temps. Que vont faire les historiens dans quelques siècles de cet amas d'informations sur nos existences ? L'histoire même est en train de changer.

On peut penser la création artistique comme une manière de communiquer ce qui normalement n'est pas ou très difficilement communicable, l'existence, c'est-à-dire cet écheveau complexe, dialectique, infime d'affects. Les artistes étaient ceux qui étaient capables grâce à différents moyens, à différentes disciplines de résumer, condenser, rendre sensible une existence au-delà de toute biographie. Que devient cette fonction culturelle, quand les existences, chaque existence s'inscrit et est accessible par chacun.

L'ordinateur est devenu en très peu de temps, la technique la plus utilisée pour enregistrer et mémoriser son existence. Quelle relation entre nos existences d'artistes et les leurs ? Peuvent-ils être simplement considéré comme le réceptacle de nos visions ou devenons aussi accueillir les leurs ?

<http://turbulence.org/Works/1year/>

Listening post

<http://www.flong.com/projects/dumpster/>

<http://www.wefeelfine.org>



## .05 / Facebook

### INTRODUCTION

Il peut sembler déplacé de faire un cours à propos de Facebook dans un cadre universitaire. Il ne s'agit pas ici de suivre un simple effet de mode dans le champ des cultural studies, mais de comprendre des symptômes qui ne sont pas sans influence sur le milieu artistique, tant du point de vue de sa diffusion (on communique de plus en plus d'événements artistiques sur ce site) que du point de vue de sa perception. FB modifie en effet peut être notre façon d'être aux autres, donc la notion même de public. FB n'est pas une mode technologique, tout simplement parce que les technologies ne sont plus un domaine spécifique, elles sont partout, ce sont des méta-instruments, comme nous l'avons vu au cours 4. C'est aussi pour cela que les technologies sont inséparables du destin de l'interdisciplinarité.

Une grande partie de l'activité de l'art contemporain, depuis au moins Marcel Duchamp, consiste à prendre en compte le dehors de l'oeuvre, et en particulier d'accorder une attention particulière au contexte institutionnel (Hans Haacke). L'oeuvre serait alors une place vacante que chacun peut investir. Les readymade restent emblématiques de cette réduction, jusqu'à l'esthétique relationnelle.

### HANS HAACKE

C'est donc à titre de symptôme de FB doit ici nous intéresser. Nous faisons l'hypothèse que ce site préfigure de nouvelles façons d'être avec ou sans les autres, bref de nouveaux modes de socialisation. Le propre de celles-ci c'est qu'elles ont des traces : textes, photos, échanges de chat, etc. enregistrées dans des bases de données. L'interdisciplinarité pré-critique (nous entendons comme précritique les démarches ne prenant pas en compte leurs propres effets performatifs) devient une pratique sociale. De sorte, que pour la première fois un graph social global peut être élaboré. On sait qui est ami avec qui, quelles sont les relations des uns et des autres. Ce mode de visibilité de la société est une nouvelle esthétique. La manière dont fonctionne FB, alimenté par les internautes, est très proche de ce que Foucault entendait par une société de contrôle .

Extrait vidéo Deleuze

### LE VIRUS

Pour quelles raisons FB a réussi à envahir nos vies privées ? Qu'est-ce qui explique son incroyable succès ?

FB commence en 2004 comme un annuaire universitaire limité à Harvard et qui va s'étendre ensuite à plusieurs universités pour s'ouvrir finalement à tout le monde. FB garde cette dimension de passage entre les études et le monde du travail. Il faut aussi remarquer que si FB est un annuaire d'identités, sa provenance est incertaine. Un procès oppose FB à ConnectU, les fondateurs de celui-ci reprochant à Mark Zuckerberg d'avoir « volé » leur idée et leur code source.

### Image Mark Zuckerberg

Quoiqu'il en soit, la puissance de FB vient de son caractère viral (ou si l'on préfère de sa transduction), puisqu'en s'inscrivant et en se liant socialement avec des gens, on peut voir ce que font les autres. L'apparition de cette socialité est quasi-automatique, elle est déléguée à la machine par ce qu'on les feeds. L'activité des individus se répand de proche en proche.

Le marketing viral se définit comme une action menée sur internet par une entreprise afin de se faire connaître, d'améliorer ou de repositionner son image ou celle de ses produits auprès d'un public cible. La spécificité de ce type de marketing est que les consommateurs deviennent les principaux vecteurs de la communication de la marque. Par intérêt, curiosité ou amusement, ils diffusent l'information à leur réseau de connaissance. Cette technique présente trois avantages principaux. D'une part, son coût est bien plus faible que celui du marketing direct ; d'autre part, l'intensité et la rapidité de diffusion du message peuvent être très importantes, avec un « auto positionnement » sur le public ciblé. Enfin, le message bénéficie d'une connotation positive liée à sa prescription par le biais d'une connaissance.

### FEEDS

Les feeds syndiquent les contenus mis à jour par son réseau social. Ces feeds sont l'origine profonde du succès de FB : ils permettent de publier ce qui appartient au domaine privé de chacun. Et cette publication est automatisée, les relations sociales sont programmées grâce à un code. Si je connais telle personne alors je vais voir telle information. Cette délégation à la machine, de la perception du réseau social est un phénomène nouveau. FB rend donc visible ce qui n'était qu'implicite.

L'interdépendance est un phénomène tant macroscopique (la mondialisation) que microscopique (les individus). C'est aussi du fait de cette interdépendance qu'il est de plus en plus difficile de considérer l'oeuvre d'art comme un point détaché d'un contexte déterminé.

Dans les années 1960, le philosophe et sociologue américain Ted Nelson suit des cours d'informatique pour l'aider à écrire ses livres de philosophie. Il n'arrive pas organiser le flux de ses

pensées. Il cherche un moyen de « créer sans contrainte un document à partir d'un vaste ensemble d'idées de tous types, non structurées, non séquentielles ». Son rêve est de pouvoir écrire un paragraphe avec des portes que l'on pourrait ouvrir pour découvrir des milliers d'informations nouvelles qui n'étaient pas visibles au premier abord.

C'est le rêve d'une arborescence infinie, d'une super intelligence qui fonctionnerait par raccourcis et associations d'idées. En 1965, Ted Nelson invente le mot « hypertexte » et imagine le projet Xanadu qui annonce l'Internet : le rêve d'une machine qui pourrait mettre des livres à la disponibilité de tous, partout, à tout moment. Le projet Xanadu tel que l'imagine Ted Nelson échoue et l'homme avoue qu'il note encore ses idées sur des petits autocollants qu'il classe par jour, par semaine et par année, et qui correspondent à différents projets qu'il a en tête.

Julien Prévieux reproduit la démarche des caballistes et autres ésotéristes cherchant le sens caché des textes sacrés. Mais ses bibles sont les écrits de Karl Marx, d'Adam Smith et de David Ricardo et il est à la recherche du miracle économique. Identifiant des suites de lettres régulières, il en extrait des mots dissimulés dans le texte. Prévieux, qui fut un adepte de l'échec, de la non-motivation, de l'inadaptation, montre là avec finesse et humour la futilité économique et l'incompréhension qui en découle pour beaucoup. Mais ce sont surtout des pièces à la fois conceptuelles et drôles .

Artiste qui fait des schémas

Est-on jamais seul sur FB ? Si être avec l'autre, c'est programmer une certaine relation sociale, alors quelle est ma relation à l'autre ? Quel est le statut des images, des textes et des sons sur FB ? FB n'est-il pas un anthropocentrisme ou tout est rabattu sur la figure humaine ?

Rimbaud, Je est un autre.

## L'IMAGE

Avec FB, des usages très particuliers de l'image voit le jour, grâce à la juxtaposition de l'image et du texte. Il faut savoir que les relations entre ces deux régimes sont très problématiques dans l'histoire . Qu'est-ce que lire une image ? A-t-elle un sens réductible à un texte ? Existe-t-il un texte sous-jacent à chaque image ? Cette relation est marquée de l'origine religieuse des arts visuels en Occident.

Extrait de Bruno Dumont

Image Jeffrey Shaw, Legible City

2887175674\_efc6625197\_o.jpg

Le jeu avec l'image de soi. Facebook est probablement le réseau

où l'on change le plus souvent son « profile picture » (portrait de présentation). Pas seulement en raison de la facilité de l'opération, mais parce que FB est le premier site à accorder une telle place à l'image. Au lieu des avatars de 48 x 48 pixels, le portrait de présentation est exposé à 200 pixels de côté, et renvoie à un original de 600 pixels. Une taille suffisamment importante pour qu'il devienne possible et intéressant de jouer avec l'image.

2887177088\_34091287fd\_o.jpg

Fonction discriminante. Sur Flickr, c'est le nom du compte qui fournit l'élément discriminant lors d'une recherche. Dès qu'un nom est utilisé, il faut en inventer un autre, d'où l'usage de pseudos. Facebook a été le premier réseau proposant le recours aux patronymes véritables. Ce qui supposait fatalement l'existence de doublons, pour les noms les plus courants. La photo a donc une véritable fonction discriminante dans FB, et participe à l'identification des individus.

2621438639\_2008d560a8.jpg

La photo de fête. Il y avait le portrait, le paysage... FB a inventé un nouveau genre: la photo de fête. Illustration de son usage social, la photo-type sur Facebook est une photo posée nocturne, au flash, de groupes amicaux prenant des attitudes volontiers loufoques. Comme tout genre, celui-ci s'exporte en-dehors de la plate-forme. En situation, il suffit de proposer de «faire une photo Facebook» pour obtenir immédiatement d'intéressantes variations sur le modèle du groupe posé. L'origine de ces photos de fête est à trouver dans les soirées universitaires américaines.

2887177516\_8c4fbec27f\_b.jpg

L'image conversationnelle. Alors que sur Flickr, le sujet des commentaires est l'image elle-même, sur FB, les photos fournissent le point de départ de conversations, sur un mode humoristique ou ironique. Il est possible de commenter une image (analyser la fonction du commentaire qui est finalement une fonction critique en art). Un classique est la photographie d'un friend immobilisé dans une posture fâcheuse ou remarquable, postée par un tiers, qui devient le prétexte à quolibets et engendre de multiples dialogues (à noter: ces photos sont souvent effacées rapidement).

2887180504\_d46826c5bd\_o.jpg

L'extraction visuelle automatique. Facebook, c'est Delicious avec des images. Lorsqu'on signale un billet, une vidéo ou tout autre élément comprenant un fichier graphique, la plate-forme extrait automatiquement les images présentes sous forme de vignettes et propose de les associer à un extrait de texte. Cette fonction puissante qui permet d'ajouter très simplement une composante visuelle à presque tous les items postés, contribue à augmenter leur visibilité et leur intelligibilité.

2887176726\_ef9227a3a4\_o.jpg

L'organisation visuelle du newsfeed. Trois types d'images

interviennent dans la construction du newsfeed (agrégation des informations du groupe de friends), sous forme de vignettes: les portraits de présentation des intervenants, les extractions visuelles, les photos ou vidéos postées. L'image participe donc fortement à l'organisation du newsfeed et contribue à lui conférer un aspect de magazine illustré, proche des flux de news des sites de presse.

Le tag. Le fait de pouvoir tagger une image, c'est-à-dire de lui associer au survol des zones textuelles est l'une des forces de FB. Rabattre les images sur des textes, c'est permettre de naviguer dans des images comme dans un livre. D'ailleurs le titre même du site, FB, témoigne bien du caractère iconologique de la figure humaine. C'est une galerie de portraits sans fin...

Extrait des Ailes du désir

Développer la question de la passion des anonymes : un nouveau mode de perception de ce qui ne l'était pas.

## LA THÉORIE DE L'ICEBERG

Image Iceberg

La théorie de l'iceberg permet de décrire la manière dont les informations que je mets sur FB sont visibles par les autres. L'iceberg est la totalité des informations, la ligne de flottaison est le partage entre le champ et le hors-champ, le visible et l'invisible. Il faut relier cela à toute l'histoire des arts visuels qui a consisté à tracer de telles lignes de partage. Cette ligne s'applique à présent à ce qui est privé et public. Or traditionnellement, elle est définie collectivement par le politique et non pas individuellement et subtilement comme sur FB.

Image Setting privacy

L'iceberg est déterminé par les « Setting privacy ». Il est possible de façon très précise de définir ce que chacun va voir de moi, soit en incluant des individus, soit en les excluant, en créant des groupes et des sous-groupes.

Le niveau d'intimité que j'ai avec les gens sur FB dépend de ces réglages de ma vie privée. Ma vie privée devient donc la possibilité d'accéder ou pas à des médias. On comprend l'impact immense sur l'imaginaire collectif : les médias ne sont plus produits ni diffusés par des grands groupes de presse, mais par des individus. Les médias deviennent donc constitutifs de mon existence et de sa représentation aux yeux des autres. Il faudrait relier cela à l'histoire des bonnes manières et des apparences dans la société bourgeoise du 17<sup>ème</sup> au 19<sup>ème</sup> siècle.

Cet iceberg est instable, il balance, il monte et descend. Cette

palpitation consiste en l'usage des statuts, cad de très brefs textes lisibles en coup d'oeil, permettant d'exprimer quelque chose d'anecdotique. Il faut remarquer que tout ceci est socialisé, cad dans le cadre de FB, il est possible de commenter les statuts ou tout autre élément. En les commentant, on les socialise, on les place dans un réseau qui n'est pas seulement individuel. Ainsi ma mémoire, par exemple toutes les photographies depuis ma naissance, sont l'objet d'une inscription partagée. Les médias individuels deviennent sociaux, sans doute dans une ampleur nouvelle.

## LE MODULE

Image d'un container

FB a une structure modulaire subtile. En effet, ce site reprend la logique du plugin grâce aux applications et au caractère paramétrable des « boxes », c'est-à-dire un corps central sur lequel on peut greffer des éléments. Cette logique du plugin est fondamentale dans le champ contemporain, car elle définit des pratiques et des concepts. Chaque application a sa propre logique et son niveau de vie privée, ce qui signifie que ce sont des sous-mondes.

Image liste des applications

Toutefois, cette structure modulaire ne modifie pas l'apparence du corps central. FB reste propre malgré la possibilité d'y ajouter des choses, à la différence de Myspace. En effet, l'identité n'est pas sur FB fonction du design graphique de votre profil, mais du réseau social dans lequel on est. FB privilégie la circulation fluide dans une apparence unique, plutôt que l'expression des singularités.

Tous les profils FB se ressemblent même si le contenu est différent. On voit comment un choix esthétique peut avoir une influence majeure sur la construction sociale. On peut donc réellement s'interroger sur la relation de FB à toute la tradition, courant de la République de Platon jusqu'à Arno Brecker, entre art et politique. La politique comme un art.

Arno Brecker, Hitler glaise

## PASSAGE À L'ACTE : DU NUMÉRIQUE À L'ANALOGIQUE

La grande force de FB, ce qui en fait un medium artistique, c'est le fait que le graph social de ce site n'est pas si éloigné du graph social en dehors de ce site. FB superpose deux niveaux réalités, l'un numérique, l'autre analogique.

Image Google maps

On peut donc parler de « réalité augmentée ». Il faudrait, si on voulait aller plus loin, relier cela à l'entreprise onto-économique de Google qui privatise de plus en plus de secteurs de la réalité. Il s'agit souvent d'ajouter à celles-ci des informations, cad des symboles, ce qui n'est pas très éloignée d'une procédure artistique. Mais encore, il faut voir combien la réalité devient de plus en plus feuilletée, les niveaux symboliques, alphanumériques, iconographiques se superposent et il devient impossible de les séparer d'un reste qui sera le réel en soi. Ce n'est certes pas une question nouvelle, mais là encore elle prend une tournure sociale explicite.

Ce feuilletage des réalités n'est pas sans conséquence sur l'imaginaire artistique : chaque événement se fragmente en une multiplicités d'interprétations. La maison des feuilles. Nous y reviendrons pendant la seconde partie de la session à propos de la documentation des projets artistiques.

Cette superposition des niveaux numériques et analogiques permet des passages à l'acte. Les informations sur FB ne sont pas seulement virtuelles, elles concernent aussi le monde extérieur, particulièrement avec les « événements » auxquels il est possible d'inviter des gens. De sorte que FB peut devenir un agenda de mes sorties, des choses que je dois faire. FB organise mon temps social.

Cette intrication entre les deux niveaux est un phénomène dont nous avons encore du mal à comprendre les conséquences. La production artistique jouait souvent de cette limite. FB peut-il devenir un médium artistique en passant du numérique à l'analogique ? Ce site peut-il être à la source de nouvelles pratiques produisant des nouveaux contextes dépassant les cadres établis ?

## LE MAPPING À L'IDENTITÉ DE LA POSITION

Comme nous l'avons dit, la stratégie de FB, doit être reliée à une stratégie plus large qui consiste à privatiser la réalité. Ce qui nous intéresse là c'est que cette privatisation est aussi une identification, ce qu'on nomme les IP « identification of position ».

Une adresse IP (avec IP pour Internet Protocol) est le numéro qui identifie chaque ordinateur connecté à Internet, ou plus généralement et précisément, l'interface avec le réseau de tout matériel informatique (routeur, imprimante) connecté à un réseau informatique utilisant l'Internet Protocol.

Il existe aujourd'hui « seulement » 4 milliards d'adresses IP disponibles pour tous les objets de la Terre. 86% seraient déjà utilisées. Il ne resterait plus que 14% d'adresses disponibles. Un nouveau protocole, protocole Internet IP version 6 qui remplacera l'actuelle version 4 et offrira 340 milliards de

milliards de milliards de milliards d'adresses, ce qui devrait nous permettre voir venir et de connecter un bon paquet d'équipements électroniques dans les années futures.

L'Internet des objets est un néologisme qui se rapporte à l'extension d'Internet à des objets et à des lieux dans le monde réel. L'Internet que nous connaissons ne se prolonge pas au delà du monde électronique. L'Internet des objets a pour but de prolonger l'Internet au monde réel en fixant des étiquettes munies de codes ou d'URLs aux objets ou aux lieux. Ces étiquettes pourront être lues par un dispositif mobile sans fil et des informations relatives à ces objets et lieux seront retrouvées et affichées.

MARK LOMBARDI

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Lombardi](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mark_Lombardi)

<http://wik.ed.uiuc.edu/index.php/Sociogram>  
Sociograms are the charts or tools used to find the Sociometry of a social space, especially in the classroom environment they are a useful tool. MJB

Image cybergeography  
[http://mappa.mundi.net/maps/maps\\_023/benfry\\_fig1\\_large.jpg](http://mappa.mundi.net/maps/maps_023/benfry_fig1_large.jpg) [http://mappa.mundi.net/maps/maps\\_022/world\\_large.gif](http://mappa.mundi.net/maps/maps_022/world_large.gif) [http://mappa.mundi.net/maps/maps\\_021/](http://mappa.mundi.net/maps/maps_021/)

<http://infosthetics.com>

Quelques applications :

Les applications de l'Internet des objets décrites ci-dessus permettront de lier de l'information complète et éditable à n'importe quel objet ou lieu. Mais quant à savoir comment ces possibilités peuvent être utilisées au mieux, ça reste à voir. Ce qui a émergé jusqu'ici est un mélange d'applications sociales et commerciales.

\* Les éditeurs des guides Lonely Planet distribuent des flèches jaunes avec un de leurs guides et encouragent les voyageurs à laisser des étiquettes de leurs histoires et commentaires partout où ils vont.

\* Siemens voit son système d'étiquetage virtuel être utilisé pour étiqueter les emplacements touristiques, et ainsi laisser des messages pour des amis. Siemens propose également que des étiquettes virtuelles puissent être employées pour lier des annonces (p.ex. publicitaires) avec des lieux. Geominder offre également un service d'étiquetage virtuel.

\* Nokia a démontré que lorsqu'un téléphone Nokia 3220 avec la coque RFID est branché à une publicité de type RFID, une URL peut être lue et des informations sur le produit ou le service annoncé sont retournées au téléphone.

\* Les consommateurs japonais peuvent lire des codes barres avec leurs mobiles et télécharger des prix comparatifs d'Amazon.

\* Semapedia a créé un système pour lier les objets physiques et les articles de Wikipédia en utilisant le schéma d'étiquetage Semacode. On peut créer des étiquettes graphiques qui instaurent des liens sur les URLs des différents articles de Wikipédia. Ces étiquettes peuvent alors être attachées aux objets physiques mentionnés dans les articles de Wikipédia. La lecture d'une étiquette avec un l'appareil-photo d'un téléphone mobile permettra alors de retrouver un article de Wikipédia et le montrera sur l'écran de téléphone.

\* Une alternative à l'utilisation des codes barres 2D est d'appliquer des techniques de vision d'ordinateur pour identifier des modèles et des images plus complexes. Des compagnies comme Daem développent des plateformes d'identification d'image pour transformer n'importe quelle image en hyperliens.

\* NeoMedia Technologies offre Qode, un système breveté pour lier le monde physique au monde électronique. Avec qode, des objets de la vie de tous les jours peuvent être employés comme hyperliens dans le World Wide Web. Le système qode permet d'associer aux adresses Web (URLs) des Machine Readable Identifiers (MRI), même aux sous-pages des sites Web. En conséquence, qode permet l'approche «one click to content».

En recoupant différentes informations souvent données par l'internaute sur son identité, sa position, ses relations sociales, on arrive à une représentation précise de son environnement et de son existence. Bien sûr, la profondeur de notre intimité n'est pas réductible à ces informations, mais celles-ci sont considérées comme exprimant cette profondeur, à tort ou à raison, les effets sont là.

## FACEBOOK ET L'ART CONTEMPORAIN

Ces évolutions semblent éloignées des problématiques de l'art contemporain et de l'interdisciplinarité. Mais ce n'est qu'une apparence, car nous voudrions plutôt y voir la continuité de ce que l'art contemporain avait amorcé :

1. Brouiller la séparation académique entre les disciplines.
2. Déconstruire les identités.
3. Placer le public au coeur du dispositif esthétique.
4. Montrer que la production artistique n'est pas indépendante de ce qui semble anti ou anartistique.
5. Questionner les institutions de l'art.
6. Parvenir à toucher le public par de nouveaux vecteurs afin de renouveler l'esthétique.



## .06 / L'invention de soi

« L'art n'est qu'un moyen de rendre la vie plus intéressante que l'art. » (Robert Filliou)

### INTRODUCTION : AUX ORIGINES DE L'IDENTITE ARTISTIQUE

La question de l'identité de l'artiste est complexe et dépasse le cadre d'une analyse simplement psychologique. L'identité de l'artiste est une problématique artistique à part entière, pas à côté de l'art mais en son coeur.

Il faut remarquer que tout le monde a une idée sur ce que sont les artistes, même en étant totalement ignorant. Ce sens commun, cette précompréhension qui fait que chacun a une certaine conception de la figure de l'artiste indique une surdétermination socio-historique inconsciente que nous allons tenter de décrypter.

Pour ce faire, nous allons suivre certains artistes qui ont travaillé sur leur identité et voir les stratégies concrètes. Comme dans les précédents cours nous ne porterons pas de jugement, car celui-ci serait normatif et fondé sur des critères exogènes.

Nous remarquerons que ces stratégies ne ressemblent pas à celles dans d'autres disciplines comme le théâtre. Ce n'est pas un jeu d'acteur, ce n'est pas jouer le rôle de quelqu'un d'autre, c'est plutôt inventer sa vie, en faire une oeuvre d'art et troubler, inquiéter la frontière entre la représentation et son référent.

### L'ELITE

Nathalie Heinich, *L'Élite artiste. Excellence et singularité en régime démocratique*, Gallimard, 2005

« Elitisation du troisième type, contre-élite susceptible de concurrencer l'aristocratie embourgeoisée, ou la bourgeoisie aristocratisée », les artistes de la bohème romantique qui apparaissent au XIXe siècle sont pour Nathalie Heinich l'illustration des paradoxes de la société démocratique issue de la Révolution française. Dégagés des contraintes de l'organisation corporatiste qui faisait de leurs prédécesseurs des artisans au service des aristocrates, les romantiques construisent une nouvelle représentation de l'artiste fondée sur la singularité du génie individuel. A l'inégalité de naissance, qui caractérisait la société d'Ancien Régime se substitue l'inégalité du don : on ne devient plus artiste par l'imitation des prédécesseurs et la soumission aux commandes de la société, mais par le génie singulier de la vocation artistique.

Du coup, l'artiste est nécessairement marginal, puisque son génie s'oppose aux « clichés » et aux « stéréotypes » qu'apprécient

autant le peuple que les bourgeois. « Il ne nous restait pour asile que cette tour d'ivoire des poètes, où nous montions toujours plus haut pour nous isoler de la foule », écrivait Gérard de Nerval. « Soudés dans le mépris commun du moyen, du médiocre », les romantiques, bien que se prétendant « au service du peuple » par haine des conventions bourgeoises, sont en fait « loin des masses » dont ils méprisent les goûts stéréotypés. Naturellement, cette analyse vaut pour l'art contemporain : l'élitisme des romantiques annonce l'hermétisme de nombreux artistes contemporains, comme l'illustre la longue citation de Daniel Buren que N. Heinich propose à la fin de son livre.

C'est pourquoi l'auteure voit dans cette émergence d'une nouvelle figure de l'artiste au XIXe siècle un « déplacement des valeurs aristocratiques » au sein de la démocratie, « transformant les privilèges de naissance en don inné, le nom en signature et renom, l'élite du pouvoir en élite de la création et cercle initiatique ». A travers l'étude de la figure moderne de l'artiste, c'est bien la question de la persistance de l'inégalité dans les sociétés démocratiques que N. Heinich pose dans ce livre.

### LE DANDY

Nicolas Bourriaud, *Formes de vie*, Denoel, 1999

Nietzsche ou l'art comme un phénomène global et non plus spécialisé : l'art devient un modèle de compréhension philosophique, on ne dévalorise plus la représentation et la métaphore car elles sont originaires.

La figure du dandy inaugure la vie comme oeuvre d'art.

Charles Baudelaire, figure tutélaire de l'art moderne. Critique de l'authenticité : tout est également faux et vrai. Le dandy se donne à lui-même ses règles, il n'est pas soumis aux règles sociales donc il peut créer sa vie comme une oeuvre d'art.

C'est aussi là qu'apparaît l'importance des vêtements. Par la suite chaque artiste contemporain aura son style vestimentaire (valorisation de l'apparence et du faux : vieux débat en art sur la nudité et le vêtement entre Hegel et Kant).

Car l'artiste moderne, à l'instar des dandies, n'obéit dans son travail qu'à des règles personnelles valables dans le cadre d'une éthique provisoire : il n'y ajoute que le souci d'une production. Mais le dandy crée-t-il des formes ? « Que l'on pense à l'innovation majeure de Brummell, à la cravate en mousseline blanche immaculée, et à son noeud refait tous les matins de main de maître : le dandy y a investi tant de temps et de science, [...] tant d'habileté, qu'elle est devenue l'oeuvre d'art qui le symbolise. Sa blancheur est l'expression de son culte de la propreté. Sa souplesse amidonnée, de son souci de contrôler la nature » Le vêtement n'est pas pour le dandy une fin en soi, mais le « symbole de la supériorité aristocratique de son esprit », expliquait Baudelaire.

Il faudrait faire l'histoire du vêtement à partir du dandy, des

artistes contemporaines puis des sous-cultures jusqu'à la commercialisation de masse actuelle.

À cette période bcp de récits de dédoublement : Docteur Jekyll et Mister Hyde de Stevenson, Le Portrait Ovale d'Edgar Poe, Le Double de Dostievski. Le corps humain se morcelle, se disloque.

<http://www.youtube.com/watch?v=1gt9RRabNRY>

La maison devient aussi un lieu d'identité : chaque artiste va se construire une maison hors norme, la maison comme demeure comme identité. la Merzbau de Kuyrt Schwitters, l'appartement vide de Duchamp à NY, la maison de Jean Pierre Raynaud, la Factory de Warhol, la villa niçoise de Ben.

Dorian Gray d'Oscar Wilde.

La modernité trouvera dans un roman d'Oscar Wilde publié en 1891, Le Portrait de Dorian Gray, une métaphore qui fera fortune. Dorian Gray est un dandy tragique et désabusé dont les faits et gestes, par une inexplicable malédiction, viennent modifier un tableau qui le représente. Chaque mauvaise pensée, chaque action immorale, contribuent à défigurer son portrait : en contrepartie, il cesse de vieillir. L'étrange sortilège qui frappe Dorian annonce l'image de l'artiste total de la modernité : créateur d'une oeuvre dont le temps vécu constitue la texture, Dorian Gray est le prototype de ces démiurges instantanés, de Duchamp à Beuys, qui métamorphosent leur comportement en oeuvre. « Assurément, la vie était pour lui le premier et le plus grand de tous les arts ; à celui-là tous les autres n'étaient guère qu'une introduction », écrit Wilde. L'ambition de Dorian Gray « d'élaborer un nouveau plan de vie, qui s'inspirerait d'une philosophie raisonnée, de principes rigoureusement enchaînés, et dont le suprême achèvement serait la spiritualisation des sens » demeure extrêmement contemporaine. Le Portrait de Dorian Gray manifeste ainsi une troublante analogie structurelle avec l'oeuvre d'art moderne : des liens vitaux le rattachent à l'existence humaine ; il dépend d'un faisceau d'événements extérieurs dont l'intrication vient générer une forme. A l'image de la machine célibataire duchampienne — dont les modèles sont avant tout littéraires — , l'art moderne se trouve à l'état embryonnaire dans Dorian Gray. L'élevage de poussières entretenu par Marcel Duchamp sur son Grand Verre (immortalisé par une photographie de Man Ray), pourrait passer pour un décalage ludique du portrait maudit d'Oscar Wilde, à ceci près que sa signification s'y voit renversée, la poussière de Duchamp affirmant la valeur esthétique de l'éphémère, de l'ennui et du hasard. Dans Le Portrait de Dorian Gray, on retrouve la morale dandy formulée par Baudelaire : « Vivre et dormir devant son miroir. » Et ce miroir, c'est l'art.

## LES TROUBLES DE L'IDENTITE

La figure de l'artiste est souvent associée à l'artiste maudit, cette création du XIXème siècle fruit du décalage entre l'augmentation du nombre des artistes et le système des Académies.

Cet élément sociologique d'inadaptation de l'artiste a mené à deux conséquences extrêmes :

1. La valorisation de la folie comme principe créatif. Les noms de cette valorisation sont : Van Gogh, Munch et Artaud. Ces trois artistes représentent un investissement absolu de l'art dans la vie, jusqu'au point de déséquilibre. C'est la figure d'un artiste voyant, si sensible qu'il devient aveugle, mythe d'Icare.
2. La dévalorisation de l'art comme dégénéré.

Image Van Gogh

Image Munch

Extrait Munch

## LA TRADITION DE L'AUTO-PORTRAIT

### UN REGARD QUI REFLECHIT

Omar Calabrese, L'art de l'autoportrait : Histoire et théorie d'un genre pictural, 2006

L'histoire de l'autoportrait est longue et séduisante. Elle remonte à l'Antiquité classique, aux peintres et sculpteurs égyptiens, aux artistes grecs et puis romains. Au Moyen Age, la représentation de soi-même est pratiquée surtout par les enlumineurs et par les artisans du vitrail.

Mais l'époque décisive pour l'affirmation de l'autoportrait est la Renaissance. La raison en est simple: jusqu'au Quattrocento l'artiste n'avait pas le statut d'intellectuel, mais seulement d'artisan; il n'était donc pas digne de la gloire inhérente à la reproduction de son visage ou de son corps. En fait, les autoportraits anciens et médiévaux ne « ressemblent » pas à leurs exécuteurs. Ils sont plutôt des signatures visuelles que des images de leurs auteurs. Au XVe siècle, au contraire, la personne de l'artiste est reconnue et il commence à être considéré comme partie prenante de l'univers culturel de son époque. Tout d'abord, la pratique de l'autoportrait est timide et plus ou moins masquée: les artistes insèrent leurs visages dans la foule des personnages des histoires racontées. Ils se cachent, se représentant en héros mythologiques ou en figures religieuses. Enfin ils arrivent à se figurer exactement comme les aristocrates, les autorités religieuses ou les riches marchands qui commandent des portraits comme affirmation de leur propre puissance.

La pratique de l'autoportrait est dorénavant parfaitement fixée, et deviendra quelquefois une obsession pour certains artistes: Dürer, Rembrandt, Van Gogh, Munch, Dali. Ensuite, cette

pratique varie, selon les idées et les goûts de chaque époque. Dans la première partie du Cinquecento, par exemple, l'artiste ne se montre pas devant son chevalet avec ses pinceaux en main (il veut prouver qu'il est un intellectuel à part entière). Dans la seconde partie du Cinquecento, il se présente toujours en train de peindre (pour prouver ses capacités techniques). Dans cette seconde moitié du siècle les femmes commencent à produire des autoportraits, et il s'agit souvent d'œuvres de jeunesse (les femmes ne sont pas reconnues en tant qu'artistes et outrepassent leurs droits en peignant un portrait, le leur). C'est au XVIIe siècle que remonte la naissance de l'expression des sentiments (l'autoportrait que nous appelons aujourd'hui « psychologique »), qui deviendra typique au XIXe siècle avec le Romantisme.

Et toujours au XVIIe siècle apparaît la figure de l'artiste « maudit », qui trouve son apogée avec Caravage, mais que nous retrouvons au XIXe siècle avec Van Gogh ou Courbet. L'histoire de l'autoportrait, on le voit, n'est pas séduisante seulement parce que nous y trouvons les visages des grands artistes du passé. Chaque période artistique dévoile, par le biais de l'autoportrait, ses théories: sociales, culturelles, symboliques.

Images Durer, Rembradt

## LE DECALAGE DE SOI

Par exemple, au moment même de la naissance de l'autoportrait dans les Flandres ou dans la Florence du Quattrocento, les peintres doivent se poser le problème de la construction de l'image. Si le tableau est un miroir qui, selon les lois de la perspective, reflète le monde, et si l'autoportrait nécessite un miroir pour se reproduire: comment montrer cette double spécificité? Ou encore: comment se représenter, en regardant le spectateur ou en regardant un point extérieur, de profil? La décision est contradictoire: dans le premier cas, l'artiste tutoie son interlocuteur, qui ne devrait pas exister parce qu'il se trouve devant un miroir; mais dans le second, il se montre en troisième personne, et nie alors l'existence même du miroir. Ainsi, l'histoire de l'autoportrait manifeste la complexité extrême de la réflexion des artistes sur l'art.

Image dans le miroir  
Mystère Picasso

## UN REGARD QUI SE LEVE (AURA)

Georges Didi-Huberman, Ce que nous voyons, ce qui nous regarde, Minuit, 1999

L'aura est sans doute l'une des notions les plus utilisées en art visuel.

Walter Benjamin introduit le terme d'aura en 1931 dans son essai « Petite histoire de la photographie » (suivi en 1936 de L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique), pour caractériser la spécificité de l'œuvre d'art qui est unique,

liée à un endroit précis et qui s'inscrit dans l'histoire. Il définit l'aura comme « manifestation d'un lointain quelle que soit sa proximité » (einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie auch sein mag). Pour illustrer son propos, il donne l'exemple d'un observateur admirant une chaîne de montagnes un jour d'été. Le sentiment qu'il ressent à ce moment ne pourra pas être reproduit, parce qu'il est impossible de reproduire cet instant-là. L'inaccessibilité de l'œuvre d'art s'explique pour lui de ses origines dans des rites magiques et plus tard religieux. Les dernières traces de ses origines rituelles sont visibles dans le mouvement de l'art pour l'art.

« Sentir l'aura d'une chose, c'est lui conférer le pouvoir de lever les yeux. » Limite du regardé et du regardant, limite de la représentation.

Double pouvoir du regard. Voir et être vu.

Ne pas oser voir parce qu'on se croit regardé, pouvoir de la mémoire sur le visuel, explique pathologies nombreuses du regard (anorexie, se voir comme personne).

Être tenu à distance d'une oeuvre d'art, en respect par son regard.

Gary Hill Tall Ship

## MARCEL DUCHAMP SE RETIRE

Judith Housez, Marcel Duchamp, Grasset, 2007

Bernard Marcadé, Marcel Duchamp : La vie à crédit, Flammarion, 2007

Georges Didi-Huberman, L'empreinte comme procédure : sur l'anarchisme duchampien in La ressemblance par contact, Minuit, 2008

## LE SUCCES DU JEUNE MARCEL

Très jeune Marcel Duchamp a bcp de succès avec Nu descendant l'escalier. Il vient d'une famille d'artistes. Le sculpteur Raymond Duchamp-Villon (1876-1918) et les peintres Jacques Villon (Gaston Duchamp) (1875-1963) et Suzanne Duchamp (1889-1963), mariée au peintre Jean Crotti.

Mais il fait le Readymade, signe d'un faux nom en faisant du jury qui refuser l'oeuvre. Il développe alors une posture existentielle : ni dedans ni dehors, entre les deux. Il essaye de sortir de la dialectique.

Nu descendant l'escalier  
Readymade

## MARCEL ET LA FEMME

Jules et Jim

Rose Sélavy

Fre(n)sh Wi(n)dow

Rose Sélavy est un personnage fictif créé par le peintre français Marcel Duchamp en 1920.

Son nom apparaît pour la première fois sur une œuvre d'art, Fre(n)sh Wi(n)dow, modèle réduit de fenêtre à la française (fresh widow = veuve fraîche en anglais). Le nom de Rose, qui ne prend alors qu'un seul r, est inscrit en signature sur la tablette. Elle figure ensuite dans une série de photographies réalisées par Man Ray, où Duchamp pose travesti en femme, maquillé et chapeauté.

Le nom choisi évoque la phrase « Éros, c'est la vie ». Duchamp affirme également qu'il choisit le nom « Sélavy » pour sa sonorité juive (in Duchamp du signe). Le double r initial évoque, lui, le double l initial de certains noms gallois, comme « Lloyd ». Duchamp signe également du nom de Rose Sélavy une série d'étranges calembours, par exemple : « Conseil d'hygiène intime : il faut mettre la moelle de l'épée dans le poil de l'aimée. »

A partir de 1922, Robert Desnos reprend le personnage à son compte lors des séances de sommeil hypnotique qu'il pratique alors avec le groupe surréaliste et invente des aphorismes souvent en forme de contrepèts approximatifs, poétiques et érotiques : « Suivez-vous Rose Sélavy au pays des nombres décimaux où il n'y a décombres ni maux ? », « Rose Sélavy affichera-t-elle longtemps au cadran des astres le cadastre des ans ? », « Nos peines sont des peignes de givre dans des cheveux ivres. »... Une partie de ces aphorismes sera reprise dans le recueil Corps et biens (1930), où ils apparaissent sous forme numérotée. Dans l'aphorisme numéro 13, Desnos reconnaît, pour qui sait lire, sa dette envers le père de Rose : « Rose Sélavy connaît bien le marchand du sel. »

En 1939, un recueil d'aphorismes paraît sous le nom de Rose Sélavy, Poils et coups de pieds en tous genres.

## MARCEL ET LE JEU D'ECHECS

Marcel Duchamp échecs

Marcel va abandonner l'art. Il fut un excellent joueur d'échecs. Champion de Haute-Normandie en 1924, il participa plusieurs fois au championnat de France et fit partie de l'équipe de France à l'Olympiade d'échecs de la Haye (1928), Hambourg (1930), Prague (1932) et Folkestone (1933).

Il va écrire un livre :

Vitaly Halberstadt et Marcel Duchamp, Opposition et cases conjuguées sont réconciliées, L'Échiquier, 1932

Le thème du livre est très proche de ses conceptions artistiques : plus de dialectique, esthétique du peu conjuguer les oppositions. Donc une manière de se mettre en retrait et de mettre en cause la spécificité de l'art. On peut bien faire des échecs.

## MARCEL REVIENT

Dans les années 60 il revient grâce à des moulages et à des reproductions d'œuvres perdues. Met en cause l'originalité de l'œuvre.

## SALVADOR DALI OU LA MARGE

## LA FOLIE ET LA MOUSTACHE

Publicité Dali chocolat

Se donner un style aristocratique

## LE COUPLE

Gala

Mettre le couple au centre de son histoire comme impuissance

## LA GARE DE PERPIGNAN

Perpignan

Décider qu'un endroit est le centre du monde

## ANDY WARHOL OU LE CENTRE DU NEUTRE

Andy Warhol, Entretiens 1962/198, Grasset, 2005

## ECARTER SA VIE DANS LE STYLE

### AU COEUR DE LA FACTORY

Être au milieu du bruit, des gens et travailler comme si de rien n'était

### L'APATHIE

Comme chez le dandy une.

Le dandysme anticipe sur cette esthétique du peu qui se manifeste dans l'art du vingtième siècle. Antispectaculaire, peu démonstrative, la toilette du dandy ne se différencie que par un minuscule détail : un noeud de cravate, un ourlet, la finesse d'un tissu ou d'un accord de couleurs. Inventeur d'un cérémonial de l'infime, il donne une signification esthétique au moindre de ses mouvements, au plus anodin des propos. Socialement parlant, son ennemi est le trop : « Une fois l'effet pro-duit, il faut partir... » Esthétique minimale du comportement : l'exécution ne signifie rien, choisir suffit. Au siècle suivant, en ajoutant deux touches de couleur à un ready-made qu'il intitule , ou par ce désir de sécheresse qui l'amène à privilégier le dessin technique, Marcel Duchamp rejoint l'impassibilité et la parcimonie du dandy. « Des bagatelles les plus insignifiantes [Brummell] fait des questions d'importance, de tout le reste il traite avec une souveraine nonchalance et une pareille indifférence », s'agaçait un chroniqueur de l'époque.

Ce jugement, ne peut-on l'appliquer tel quel au pop art, et particulièrement au travail d'Andy Warhol? Rien de plus quelconque que les sujets pop : bandes dessinées de Roy Lichtenstein, produits de consommation courante de James Rosenquist, salles de bains de Tom Wesselmann... Les méthodes employées, empruntées à l'industrie ou imitées des mass média, découragent tout pathos. Le tableau pop surprend par son insignifiance : cette banalité assumée et cette froideur sans concessions sont des valeurs dandy, suivant le principe qu' « il vaut mieux étonner que plaire ». Le détachement de l'artiste pop et son souci de l'impact immédiat existent en germe dans l'art de vivre d'un Brummell, qui désigne la beauté du transitoire par un comportement froid et la mise en forme du moindre moment, vidé de toute obsession de pérennité, à jamais débarrassé de toute velléité de séduction.



Pharmacie, Duchamp  
bandes dessinées de Roy Lichtenstein, produits de  
consommation courante de James Rosenquist, salles de bains  
de Tom Wesselmann

## ROMAN OPALKA

Pour prendre un exemple insoupçonnable de mondanité ou de pose, considérons l'oeuvre de Roman Opalka : la rigoureuse tâche qu'il s'est fixée en 1965, consistant à chiffrer la course de son existence de un à l'infini, relève bel et bien d'une tradition ascétique moderne initiée par le dandysme. Pour chacune de ses oeuvres, de format identique, la peinture blanche avec laquelle il trace la succession des nombres s'applique sur un fond auquel un pour cent de blanc se rajoute à chaque nouvelle toile, la pâleur progressive du fond peint diminuant l'intelligibilité des chiffres. Tout en peignant, Opalka énumère à haute voix, enregistré par un magnétophone. Avant d'officier, il prend une photographie de son visage, vêtu d'une immuable chemise blanche, afin de mieux sou-ligner la dégradation de son aspect physique. Régi par ce rituel, le travail d'Opalka assume tous les aspects de l'existence humaine comme pour mieux mettre en relief son implacable et tragique dénouement, le commun destin qui lie l'oeuvre et son auteur. Ce protocole pictural décrit l'existence comme le déploiement d'une forme disparaissante, graduellement défigurée par l'informe qui finira par l'engloutir.

Opalka

## JOSEPH BEUYS OU LA MYTHOLOGIE PERSONNELLE

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Joseph\\_Beuys](http://fr.wikipedia.org/wiki/Joseph_Beuys)  
<http://athena.formstreng.net/3-3.html>

### SA PROPRE FICTION

L'originalité de Beuys tient à ce que, non content de construire son oeuvre sur le récit de sa vie (démarche inédite à l'époque), il retourne les termes du problème et s'efforce de mener son oeuvre comme un projet existentiel.

Photo de Beuys

L'artiste s'invente un personnage (reconnaissable à son chapeau et son gilet) qui investit tous les domaines : professeur à l'académie des Beaux-Arts de Düsseldorf, création du Deutsche Studenten Partei en 1966, puis d'une Université libre internationale (manifeste de 1972) ; activités politiques et sociales diverses comportant une dimension ironique et ambigüe.

C'est en partie à cause de cette ironie sous-jacente que Beuys

a été décrié par certains de ses contemporains : il lui fut reproché, entre autres, la dimension mystique de son oeuvre, la récupération de l'Histoire (la tragédie de la Seconde Guerre mondiale est un thème récurrent de ses travaux), mais surtout une certaine propension au culte de la personnalité.

Sa vie commence déjà par une fiction. Il déclarait être né à Clèves et non à Krefeld. C'est en découvrant des illustrations des sculptures de Wilhelm Lehmbruck que Beuys ressent grandement la volonté de devenir sculpteur au cours des années 1930. Il obtiendra son baccalauréat en 1940, juste avant d'être enrôlé en tant que pilote dans l'armée de l'air allemande.

Un évènement va être déterminant pour la suite de sa vie : pilote de la Luftwaffe sur le front russe pendant la Seconde Guerre mondiale, il s'écrase en Crimée. Recueilli par des nomades Tatares qui lui donnent du miel en guise de nourriture, il revient à la vie, recouvert de graisse et enroulé dans des couvertures de feutre. Ces éléments qui lui ont sauvé la vie deviendront récurrents dans sa production artistique (exemple: La Pompe à Miel).

La Pompe à Miel

Dès lors, à partir de la fin de la guerre, il devient la figure emblématique du mouvement Bewegung. Sa production artistique constituée d'actions, de peintures, de dessins, de sculptures, de vitrines s'étend sur plus de 30 ans où, simultanément, il réalise de nombreuses conférences (Londres, Düsseldorf, Bruxelles, Paris, New York,...) tout en enseignant dans de nombreux instituts (Düsseldorf, 1961-1972).

Infiltration homogène pour piano à queue (1966)

C'est à partir de son accident en Crimée (ou sur le mythe de cet accident) qu'il va édifier une oeuvre à caractère autobiographique et métaphorique qu'il qualifie de «mythologie individuelle». Les croix rouges qui apparaissent dans certaines de ses oeuvres comme Infiltration homogène pour piano à queue (1966) rappellent ainsi des souffrances occultées, personnelles ou ancestrales. La symbolique passe également par l'emploi de matériaux non-conventionnels. L'oeuvre de Joseph Beuys a une vocation thérapeutique qui vise à guérir la société de ses maux, ce qui n'est pas sans rappeler les études de médecine qu'il suit avant d'être interrompues par la guerre.

En août 1979, Bernard Lamarche-Vadel interroge J. Beuys à propos d'une crise globale psychique survenue entre 1955 et 1957, qui permettra à l'artiste d'effectuer une remise à plat de tout ce qui affecte sa vie et d'établir les principes fondamentaux de son art : "Je pense que les événements les plus globaux sont toujours étroitement liés à ce que les gens appellent une mythologie individuelle. Car pendant cette période, il n'y eu pas seulement une recherche globale aboutissant à une théorie, que l'on pourrait écrire sur un tableau noir comme un schéma,



mais ce fut aussi une période très productive avec beaucoup de concepts et ce que l'on définira plus tard comme des traits initiatiques chamanistiques. Aussi beaucoup de dessins furent produits avec un caractère radicalement différent des schémas dits « théoriques » du corps social. Il y eut également à partir de cette époque des sculptures, puis des objets et des performances, des actions à caractère intermedia, avec l'acoustique ou la musique. Ces derniers étaient dans la suite très logique des concepts déjà présents dans les dessins. »

## LES MATIERES

A partir de 1964, Beuys inclut dans ses installations des matériaux organiques qui lui tiennent à cœur depuis son accident d'avion : le feutre qui isole du froid, la graisse symbole de chaleur et d'énergie, le miel, mais aussi la cire d'abeille, le terre, le beurre, les animaux morts, le sang, les os, le soufre, le bois, la poussière, les rognures d'ongles, les poils. Ces derniers matériaux montrent la réutilisation par Beuys des déchets, non pas pour les magnifier, mais pour les mettre au service de l'art et explorer leur matérialité.

## Le loup

Joseph Beuys s'explique sur l'emploi de trois de ses matériaux de prédilection dans ses objets et lors de ses actions, à savoir la graisse, le cuivre et le feutre : « Oui. J'ai utilisé davantage de matériaux au début et ils étaient plus conventionnels. Mais après la crise, j'ai commencé une nouvelle théorie et j'ai essayé de trouver les matériaux adéquats pour exprimer mes préoccupations avec de nouvelles énergies, avec les problèmes d'énergie en général et ma compréhension de la théorie de la sculpture. J'ai réalisé que nul ne connaissait le réel caractère de ce dont il parlait chaque jour, la sculpture, et que nul ne connaissait la constellation des énergies mises en jeu par la sculpture. Aussi j'ai essayé de pourfendre cette idée conventionnelle : la sculpture ; ce n'était pas pour moi uniquement le fait de travailler dans un matériau spécial mais la nécessité de créer d'autres concepts de pouvoirs de pensée, de pouvoirs de volonté, de pouvoirs de sensibilité. La graisse fut par exemple pour moi une grande découverte car c'était le matériau qui pouvait apparaître comme très chaotique et indéterminé. Je pouvais l'influencer avec la chaleur ou le froid et je pouvais le transformer par les moyens non traditionnels. De la sculpture tels que la température. Je pouvais transformer ainsi le caractère de cette graisse d'une condition chaotique et flottante en une condition de forme très dure. Ainsi la graisse se déplaçait-elle d'une condition très chaotique en un mouvement pour se terminer dans un contexte géométrique. J'avais ainsi trois champs de puissance et, là, était une idée de la sculpture. C'était la puissance dans une condition chaotique, dans une condition de mouvement et dans une condition de forme. Et ces trois éléments, forme, mouvement et chaos étaient de l'énergie non déterminée d'où j'ai tiré ma théorie complète de la sculpture, de la psychologie de l'humanité

comme pouvoir de volonté, pouvoir de pensée et pouvoir de sensibilité ; et j'ai trouvé que c'était là le schéma adéquat pour comprendre tous les problèmes de la société. Il y avait aussi, impliqué organiquement le problème du corps social, de l'humanité individuelle, de la sculpture et de l'art en lui-même. J'avais besoin de moyens d'expression. J'avais déjà la graisse. J'avais besoin par ailleurs d'un élément très rapide, porteur d'électricité, ce fut le cuivre. Et puis j'avais besoin d'autre chose pour isoler tel secteur de tel autre et j'utilisai alors le feutre. Ainsi, on pourrait dire que c'était le premier concept sur le plan de l'énergie . . . mais c'est aussi une sorte d'anthropologie ! » (Lamarche-Vadel, Joseph Beuys, is it about a bicycle ?, Marval, galerie Beaubourg, Sarenco-Strazzer, 1985)

## YVES KLEIN, SANS AUTEUR

[http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-yves\\_klein/ENS-Yves\\_Klein.htm](http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-yves_klein/ENS-Yves_Klein.htm)

## LE JUDO

### Judo

Yves Klein naît le 28 avril 1928 à Nice, de parents tous deux artistes. Son père, Fred Klein, est un peintre figuratif qui expose dès le début des années trente, et sa mère, Marie Raymond, peintre abstrait géométrique, est largement reconnue à partir de 1945. Cet environnement le familiarise très tôt avec le milieu artistique, mais Yves Klein s'oriente tout d'abord vers une autre carrière.

S'il peint spontanément depuis son adolescence, c'est en subordonnant la peinture à d'autres activités. Tout d'abord au judo auquel il s'initie en 1947, alors que cette pratique n'est pas encore réduite à un sport mais se veut une méthode d'éducation intellectuelle et morale visant à la maîtrise de soi. A l'occasion d'un de ses premiers cours, il rencontre Armand Fernandez, le futur Arman. En 1952, il part se perfectionner au Japon où il devient ceinture noire, quatrième dan, grade qu'aucun Français n'a atteint à cette époque. De retour en France, la Fédération Française de Judo lui refusant d'enseigner, il ouvre, en 1955, sa propre école qu'il décore de monochromes, mais qu'il est contraint, pour des raisons financières, de fermer l'année suivante.

Parallèlement au judo, Yves Klein découvre en 1947 la mystique des Rose-Croix. Les monochromes qu'il peint deviennent, pour lui, des objets de culte. Il lit régulièrement la Cosmogonie, texte fondateur de l'ordre de Max Heindel. Cet ouvrage enseigne la connaissance par l'imagination, considérée comme la plus puissante des facultés humaines. Aussi, lorsqu'en 1958, Klein lit L'Air et les Songes, du philosophe Gaston Bachelard, il y décèle un écho à sa propre pensée.

C'est à partir de 1955 que Klein présente ses travaux dans un cadre artistique : il expose au Club des solitaires de Paris

des monochromes de différentes couleurs, sous le titre Yves, peintures. Il y rencontre le critique d'art Pierre Restany avec lequel il collaborera toute sa vie : sa carrière de peintre est lancée.

## LE CORPS

### Présence

#### Monochrome

Tout d'abord la présence de corps nu (la grande majorité féminine) dans son atelier qui lui sont nécessaire pour sa création de ses monochromes avec sa couleur bleu IKB. Cette nudité, il l'utilise pour dit-il : « stabiliser la matière picturale » (extrait de Dimanche). Il déclare souvent : « cette chair donc, présente dans l'atelier, m'a longtemps stabilisé pendant l'illumination provoquée par l'exécution des monochromes ». Cette présence s'installe à l'époque des premières cessions de zones, c'est-à-dire avant la fin 1959.

Il ne peint pas d'après modèle comme les artistes figuratifs mais en leur compagnie, qui selon lui, lui fait ressentir : « Une atmosphère bon enfant », « un climat sensuel », ou « un climat affectif pur ». Ses modèles se baladent alors nues dans l'appartement, parfois en compagnie aussi de la femme de Klein, Rotraut. Cette sensation est explicitée dans une des citations de Klein où il la décrit : « Mes modèles riaient beaucoup de me voir exécuter d'après elles de splendides monochromes bleus bien unis ! Elles riaient, mais de plus en plus se sentaient attirées par le bleu. »

### Action

#### Anthropométries

Klein comprend vite que leur simple présence dans son atelier est insuffisante. Même si elle imprégnait selon lui l'atmosphère qu'elles créaient dans les monochrome, cette imprégnation serait encore plus réussie si les modèles eux-même peignaient le monochrome.

S'ensuivent donc ces œuvres que l'on qualifie d'anthropométries, où le corps cette fois dans la peinture joue ce même rôle de « stabilisation » de la matière picturale. Une première séance publique (en petit comité) s'organise chez Robert Godet le 5 juin 1958. Celle-ci reste toujours en continuité avec les monochromes mais en constitue le second temps de l'évolution du corps dans son art. Lors de cette séance, un seul modèle féminin agit tel un « pinceaux vivant » sur la toile, le corps enduit de couleur. Le modèle rampe sur la feuille de papier à même le sol sous l'œil d'Yves Klein qui lui, le dirige et l'invite à passer sur les endroits où la peinture n'est pas encore appliquée. Tous moindres gestes du modèle ont été répétés au préalable et Klein donne l'initiative soit à lui même, soit au modèle suivant ses différents écrits.

Klein désigne cet exercice comme une « collaboration ». Ce

mot est très souvent présent et repris dans ces textes comme une obsession. Il déclare : « Je ne les ai jamais touchées, d'ailleurs c'est pour cela qu'elles avaient confiance et qu'elles aimaient collaborer, et aiment encore collaborer ainsi, de tout leur corps à ma peinture »

Il dit voir « apparaître à chaque séances les « marques du corps » qui disparaissaient d'ailleurs bien vite car il fallait que tout devienne monochrome ». Cette citation nous rapproche à sa seconde activité qui est le judo où il pouvait observer les marques du corps en sueurs des judokas sur les tapis blanc poussiéreux, lors des grands combats ou encore un type de dessin japonais fait à partir d'empreinte de poisson. Cette décision d'entreprendre les anthropométries est aussi due à un événement de son temps qui l'a marqué qui est les traces des personnes laissées sur les murs lors de l'explosion à Hiroshima dont il réalisera d'ailleurs une anthropométrie au nom de la ville de l'événement. Sur cette toile on peut observer plusieurs traces de corps en mouvement.

### Empreintes

Dans ce rapport de mouvement Klein déclare que comparé aux figuratif, il libérait les modèles nus féminins car il les laissait agir sur son œuvre alors qu'eux créait leurs œuvres à partir de leur corps exposé immobile.

Seulement les monochromes créés avec des pinceaux vivants ne laissaient pas perceptible la présence de la chair. C'est pourquoi Klein a progressivement mis au point la procédure des empreintes laissées par un modèle sur un support. Après plusieurs essais, estimant qu'il avait bien mis au point cette technique, il la présenta à Restany. Le 23 février 1960 devant le critique accompagné d'un directeur de musée, un modèle dont le buste le ventre et les cuisses ont été badigeonnés de peinture bleue, appose l'empreinte de son corps coloré sur des feuilles de papier placées au sol. C'est à cette séance que Restany trouve le terme « d'anthropométries de l'époque bleue ». Klein organise une soirée dans la galerie internationale d'art contemporain à Paris le 9 mars 1960, devant une centaine d'invités dont des artistes, des critiques, des amateurs d'art ou encore des collectionneurs.

Klein en habit de soirée donne un signal au neuf musiciens présents à côté afin qu'ils commencent la symphonie monoton-silence, composée par lui même en 1949 (et qui sera reprise par Pierre Henry sous le nom de symphonie monoton-silence n°2, offerte à Klein en cadeau pour son mariage), une seule et même note continue de vingt minutes suivies de vingt minutes de silence. À noter que Pierre Henry a composé plus tard les 'noces chymiques', thème rosicrucien. Pendant ce temps-là trois femmes commencent à se badigeonner les seins, le ventre et les cuisses de couleur bleue. Elles réalisent ensuite diverses anthropométries dont la plus connue est intitulé « Anthropométrie de l'époque bleue » (ANT 82), 1960. Il fait avant des répétitions, organise la mise en scène, invite des photographes et caméramen qu'il connaît, contrôle la diffusion

des images. Néanmoins même s'il pense tout faire pour faire passer clairement ses nouvelles techniques, des malentendus se créaient et il paraît pour certains macho ou obscène.

L'artiste laisse également la nature, c'est-à-dire le vent et la pluie, marquer la toile, c'est ce qu'il appelle des cosmogonies.

#### Pochoirs

Par la suite, il diversifie ses méthodes et différencie les anthropométries statiques des dynamiques. Lors de la création des «statiques» le corps de la femme est simplement posé tel un tampon sur le support et y laisse son empreinte. Ces empreintes statiques de femmes et parfois d'hommes, ont souvent été groupées de manière à former, sinon une composition, du moins un ensemble. Les anthropométries réalisées sur des tissus renvoient à un objet de culte qui est le saint suaire de Turin.

Dans les images négatives, comme « Hiroshima », la peinture est projetée et le corps du modèle fait office de pochoir. L'anthropométrie dynamique consiste à faire ramper un modèle sur le support, laissant derrière lui une trace dynamique. Il a aussi convié plusieurs modèles à simuler une bataille où l'on ne distingue plus tellement les corps. Le processus lui-même est conçu comme un rituel. Il s'agit d'un rituel de passage de la toile blanche à la chair : « c'était la chair elle-même qui appliquait la couleur au support sous ma direction » puis de la chair à l'invisible. En réutilisant le bleu IKB, il reprend la couleur, réutilise l'espace conquis par l'immatérielle et évite la ressemblance au rose. Klein choisit aussi de ne pas représenter les mains pour les raisons suivantes : « il ne fallait pas que les mains s'imprimassent, cela aurait donné un humanisme choquant aux compositions que je cherchais », « Bien sûr, tout le corps est constitué de chair, mais la masse se trouve essentielle, c'est le tronc et les cuisses. C'est là où se trouve l'univers réel caché par l'univers de la perception. » (cette vision se rapproche de notions japonaises qui sont le *Katas* et le *Hara*).

#### Couleurs

Le bleu n'est pas l'unique couleur présente dans les anthropométries mais celles-ci peuvent être comme l'une de ces premières anthropométrie, ANT121, datée vers 1960 qui est dorée sur fond noir. Les monochromes dorés sont nommés *Monogold*, essentiellement composés de feuilles d'or et de pièces de monnaie, représentent l'accès à l'immatériel, l'absolu et l'éternité. Beaucoup de suaires comportent la couleur rose et Klein peint également des monochromes roses appelés *Monopink*. En effet, le rose symbolise pour Klein le sang et le corps. De plus, cette couleur contraste avec le bleu. Certaines sont même la réunion des trois couleurs, l'or, le rose et le bleu IKB.

D'autres anthropométries furent réalisées avec le feu. Dans ce cas, les modèles appliquaient leur corps humide sur la toile. Ainsi les empreintes des corps des femmes se révélaient sous l'action du feu. Il y mélange aussi parfois la peinture.

Les anthropométries servent alors de passage à double sens du visible à l'invisible, du matériel au spirituel et du charnel au

divin. Elles le font en l'absence spectaculaire de l'artiste.

Yves Klein est, de par son œuvre et sa posture, l'une des grandes figures de l'art contemporain français et international. Il a été en avance sur son siècle, et conscient de la radicalité de sa position. Il a ouvert l'art sur l'immatériel. Pour lui, l'or, le rose et le bleu sont une seule et même couleur et forme une « trilogie chromatique » au complet.

Klein utilise aussi le feu comme médium à partir de 1961.

De plus, « Le feu est bleu, or et rose aussi. Ce sont les trois couleurs de base dans la peinture monochrome, et pour moi, c'est un principe d'explication universel, d'explication du monde ». Ainsi, les trois couleurs de base bleu, or et rose de son travail s'articulent mutuellement et parfaitement dans le feu. En effet, lorsqu'on regarde la couleur d'une flamme, on distingue bien ces trois couleurs.

Enfin, son œuvre *Ex-voto* a été la conclusion de son travail, réunissant toutes ses idées en une seule et même œuvre. Il l'a réalisée pour le sanctuaire de Sainte-Rita à Cascia. En effet, cette œuvre est composée de ses trois couleurs rose, bleu et or avec une liste des noms de toutes ses œuvres.

#### L'EFFACEMENT DE L'INTENTION

L'œuvre d'Yves Klein révèle une conception nouvelle de la fonction de l'artiste. Celui-ci n'est jamais à proprement parler l'auteur d'une œuvre puisque, selon Klein, la beauté existe déjà, à l'état invisible. Sa tâche consiste à la saisir partout où elle est, dans l'air, dans la matière ou à la surface du corps de ses modèles, pour la faire voir aux autres hommes.

En conséquence, l'œuvre d'art n'est que la trace de la communication de l'artiste avec le monde : « Mes tableaux ne sont que les cendres de mon art » (in *L'architecture de l'air*, Conférence de la Sorbonne, 1959).

La diversité des techniques qu'Yves Klein met en œuvre tout au long de son parcours obéit en effet à une même intuition.

Des premiers monochromes du début des années cinquante, qui manifestent la sensibilité à l'état pur, aux « peintures de feu » de la dernière année de sa vie où l'un des quatre éléments exprime sa force créatrice sous la direction de l'artiste, c'est la réalité invisible qui devient visible. La réduction des couleurs au bleu fait jouer à la matière picturale le rôle de l'air, du vide, duquel, pour Yves Klein, naissent la force de l'esprit et l'imagination. Enfin, la « technique des pinceaux vivants », ou « anthropométrie », revient à laisser au corps humain le soin de faire le tableau, mettant ainsi l'artiste en retrait.

On comprend que cette pratique artistique ne trouve pleinement son sens qu'en référence à une conception singulière du monde que s'est forgée Klein à partir d'expériences parallèles : le judo (en japonais : pratique de l'art) fondé sur les forces et éléments naturels du cosmos (eau, air, feu, terre), pour la visualisation et l'assimilation des énergies positives ou contradictoires, et la philosophie ésotérique des Rose-Croix qui recherche les forces spirituelles gouvernant l'Univers.

L'activité d'Yves Klein est donc gouvernée par une cosmologie

qui fait du monde le principal acteur de l'art. C'est cette idée du monde comme œuvre que Klein apporte au Nouveau Réalisme.

## BEN OU LE NOM PROPRE

« Je cherche systématiquement à signer tout ce qui ne l'a pas été. Je crois que l'art est dans l'intention et qu'il suffit de signer. Je signe donc : les trous, les boîtes mystères, les coups de pied, Dieu, les poules, etc. Je vais être très jaloux de Manzoni qui signe la merde et qui me volera l'idée des sculptures vivantes. »

Magasin de Ben  
Maison de ben  
Plusieurs textes de BEN

Ben devient son écriture et son nom.

## SOPHIE CALLE OU L'EN QUETE DE SOI

Prenez soin de vous, exposition Sophie Calle, DHC, Montréal, 2008  
SE FAIRE SUIVRE

Image  
Image 20 ans plus tard

## L'HOTEL

Image

## LA SEPARATION

Image exposition

## BOLTANSKI OU LA REPETITION QUI DIFFERE

Catherine Grenier et Christian Boltanski, La vie possible de Christian Boltanski, Seuil, 2007

## LES OBJETS

Pâte à modeler

## LA MARIONNETTE QUI VIEILLIE

Marionnette

## TOUS LES AUTRES

Berlin

Autre +

MATTHEW BARNEY

Cremaster 3

## LE JEU

## LES TRANSFORMATIONS DU CORPS

## LA TECHNIQUE

## ORLAN ET STELARC OU LE CORPS COMME MEDIUM

Stelarc: The Monograph, MIT, 2005

## LA CHIRURGIE

Orlan

## LA GREFFE ET L'EXTENSION

Oreille

## LA GRAISSE

Graisse

CONCLUSION : LA CONVERGENCE DES IDENTITES NUMERIQUE ET ARTISTIQUE. UNE THEORIE DU MERCURE.

# .07 / Le privé et le public

## INTRODUCTION

Problèmes éthiques posés par les projets sur Facebook : quelle est la limite entre la réalité et la fiction ? Entre le privé et le public ? A quel moment joue-t-on trop de la vie des autres ? Quelle est la limite ?

Les sociétés se constituent autour de la séparation entre le privé et le public.

## CONTEXTE HISTORIQUE

Exode rural

Augmentation de la population

Accentuation de l'interdépendance

## CONTEXTE ECONOMIQUE

Passage d'une économie la propriété à une économie des services et de l'accès. L'existence privée devient une matière première.

## CONTEXTE MEDIATIQUE

Apparition de technologies intimes et existentielles qui rapprochent les individus à distance.

## CONTEXTE ARTISTIQUE

## LA MAISON : HABITER L'INHABITABLE

Marc Augé, *Non-lieux, Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, 1992, pp.100- 111

Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, PUF, 2004, pp.78-87

Qu'est-ce que la maison? Qu'est-ce qu'habiter?

Importance de la question de l'habitation. Discours actuel de l'habitation, de l'identité, de la communauté. Ce sont des discours qui sont toujours des mises en scène du danger et du risque. Discours de guerre, de frontière.

Relation entre art et habiter: l'art comme fonction d'habitation, comme entrée du dehors dans la maison (images: Lascaux).

La fonction de l'art est-elle d'affirmer l'enracinement ou de promouvoir l'exil? La question peut se poser selon tous les termes d'identité que celles-ci se définissent par un territoire, une sexualité, une ethnie, etc.

Importance dans les arts de la disparition, de la catastrophe, de

la ruine, du reste.

Pompéi

Boltanski avec les deux immeubles à Berlin

Duchamp Elevages de Poussières

Francois roche baghok

Ambivalence de l'habitable: signe la possibilité de la disparition, du reste de nous-mêmes. Des civilisations nous ont précédés, d'autres suivront. Obsession du nazisme pour son devenir ruine.

Inframince de duchamp comme façon de saisir la jonction habiter-inhabitable.

Derrière l'apparente diversité des nouveaux lieux de l'art se cache une évolution profonde et anthropologique de la question même de l'habiter.

A l'ère de la mondialisation et de l'intensification des transports (humains, informationnels, etc).

Changement aussi dans le mode d'habiter de l'artiste et dans la notion de l'atelier modifié par le concept de home studio. L'artiste devient à son tour un nomade.

La dislocation comme changement de relation entre forme et matière donc fonction

La maison hantée dans l'imaginaire anglo-saxon. Victor Hugo, *Lost Highway*

Naimark

Gordon Matta-Clark

Intérieur et extérieur

La question du site (Internet : rhizomes)

## LA RUE

Au 19ème siècle, émergence de certaines structures marquantes: la figure du flâneur urbain comme nouvelle articulation du privé et du public. La multitude devient paradoxalement une condition de la singularité (cf "L'élite artiste" de Heinrich sur la tension entre le régime de singularité et de la démocratie). Cette nouvelle articulation est contemporaine de l'apparition de certaines techniques du flux (électricité, organisation industrielle du travail et moyen de transport ferroviaire et maritime, cf Kittler).

Monet, Claude, *Boulevard des Capucines*, 1873

Le paradoxe le plus apparent de la rue contemporaine est sans doute que les passants essayent majoritairement de sauvegarder une intimité dans un espace public. Il faudrait observer en détails la motricité de ces corps qui se croisent et s'évitent, se frôlent et repartent.



Ce désir d'intimité, la rue étant alors considérée comme un moment de la maison, un simple suspend temporaire, est relié de façon massive par les technologies de la communication. C'est là le second paradoxe: ces technologies communicantes ont comme fonction de s'isoler en produisant une disjonction entre le lieu où je suis et l'espace de la communication (des autres si on veut). Le lieu devient un espace indéterminé que le second espace technique, devenu lieu, vient remplir. Il y a là une disjonction qu'on a encore peut pensé et problématisé.

Quelques phénomènes contemporains: le flux de la rue, la lecture des journaux, le mobilier urbain, le secret de Marcel Duchamp, le téléphone portable et le passage du "qui" au "où", l'interdiction du portable dans les lieux publics.

Leopold Kessler, Privatised (2004)

Sophie Calle & Paul Auster, Le Gotham handbook, New York : mode d'emploi

[www.franckscurti.net](http://www.franckscurti.net)

La dérive

Sophie Calle, La Filature (1981)

Emmanuel Perrotin, Vingt ans après, 2001

Janet Cardiff, The Telephone Call, 2001

<http://fr.groups.yahoo.com/group/syndicathype/>

La dérive et la géolocalisation ou comment un système d'espace se transforme en stratégie des lieux : Atau Tanaka, Netderive, 2006

A l'aveugle: Francisco Lopez, Blind City, 2006

## LA VILLE

### LA VILLE & LE LANGAGE

Travaux:

Paul Auster, Cité de verre, 1986 (langage et espace)

Borges

<http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html#ville-impossible>

ville impossible: Italo Calvino, La città invisibile

Matt Mullican (l'arbitraire des symboles comme production d'un espace public dont nous sommes privés)

<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=950DE1D91330F932A3575AC0A96F948260>

(sur la question de l'arbitraire des symboles: Mullican City

est une ville étrangère, dont nous sommes exclus, dont nous sommes les observateurs, une manière de briser la relation privé-ville).

## LA VILLE & LES HABITANTS

Travaux:

I've heard about, François Roche (la ville non comme forme mais comme projet)

<http://www.new-territories.com/>

<http://www.new-territories.com/I'veheardabout.htm>

<http://b.durandin.free.fr/iveheardabout>

Rirkrit Tiravanija

[http://www.paris-art.com/artiste\\_detail-2353-tiravanija.html](http://www.paris-art.com/artiste_detail-2353-tiravanija.html)

«Ce n'est pas ce que vous voyez qui est important, mais ce qui se passe entre les gens»

## LES HISTOIRES DE LA VILLE

Travaux:

Twin Peaks, David Lynch

<http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifestFR.htm>

Art+com, Invisible Shape of Things Past (1995)

## A VILLE, ENTRE LES FLUX

Travaux:

Knowbotic Research

» 10\_dencies Series [Tokyo/Sao Paulo/Ruhrgebiet/Venice] «

La galerie

Contexte:

La galerie est un espace qui est apparu dans un certain contexte socio-historique, l'apparition d'une économie bourgeoise de l'art. La galerie est liée à la figure du collectionneur, flâneur esthétique qui dispose des moyens pour habiter une oeuvre.

Ce contexte a évolué, nous sommes passés d'une économie de la propriété à une économie de l'accès. De sorte qu'il devient de plus en plus difficile, pour certains artistes, pour certaines oeuvres, de fixer une valeur d'achat. On parle de plus en plus souvent de droit de représentation: spectacle, performance, concept, etc. La difficulté, à chaque époque, de rémunérer les artistes, est le symptôme précieux d'une certaine articulation entre temps de production, espace de diffusion et économie de l'échange. Comment une oeuvre se transforme en valeur d'échange?

Pour revenir à la galerie, le contexte a donc changé, mais la galerie comme espace neutre persiste. Doit-elle être considéré comme un simple vestige du passé ou peut-elle être investie de nouvelles fonctions et de nouvelles opérations plus appropriées à notre époque? L'influence de la galerie sur l'oeuvre d'art transforme-t-elle cette dernière en témoignage de l'époque

précédente (et l'art n'est-il pas cette nostalgie même?) ou est-ce l'oeuvre qui peut tordre, modifier, faire muter un espace préexistant?

On considère souvent la galerie comme un espace à l'apparence neutre (murs blanc, absence de décoration architecturale, etc.) investie de fonctions sociales (économie, monstration, validation). Ceci voudrait dire que la neutralité est une condition de la fonction.

Question de l'usage du blanc comme couleur de la galerie

## LES MURS

### QU'EST-CE QU'UN MUR?

La galerie en tant qu'espace abstrait dont la fonction n'est rien d'autre qu'être un espace.

Fondation Barnes

### LE RETRAIT ET L'AJOUT

Michel de Broin

<http://www.anjakempe.de/treppe/treppe.html>

### TRAVERSER

Michel de Broin

Job Koelewijn, Jump (1999)|installation

<http://www.christianandersson.net/> 1:1

### JUXTAPOSER

Super Natural (Wallpaper showing the office located behind the gallery wall) by Nils Nova.

Bismuth Gondry

## LA BOITE

### UNE FORME

"Condensation Cube", 1963 by Hans Haacke.

CHRISTA / LAURENT SOMMERER / MIGNONNEAU »

The Living Web «

<http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=394>

LUC COURCHESNE »The Visitor: Living by Numbers«

<http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=483>

### L'ESPACE DE PERSONNE

Alain Païement

### LA DISPARITION

Shadows

AGNES HEGEDÜS » Handsight «

<http://www.virtualart.at/common/viewWork.do?id=103>

## LE NEUTRE

Le neutre renvoie à ce qui n'est ni l'un, ni l'autre (ne-uter). Il est le maintien, dans l'écriture et dans un mouvement en même temps destructeur et fondateur, de l'affirmation et de la négation dans un rapport qui n'est pas celui du conflit ou du dépassement, mais de la cohabitation. l'espace littéraire est ce lieu Autre d'avènement du neutre. (Maurice Blanchot)

« Mais l'un des traits du neutre[...], c'est, se déroband à l'affirmation comme à la négation, de receler, encore, sans la présenter, la pointe d'une question ou d'un questionnement, sous la forme, non d'une réponse, mais d'un retrait à l'égard de tout ce qui viendrait, en cette réponse, répondre. » (L'entretien infini, p. 450)

bartleby

### NEUTRE CONTRE NEUTRE

Daniel Buren

<http://www.danielburen.com/sitemap.htm>

<http://www.gansterer.org/> Unland

### L'ESPACE NÉGATIF

Claudia Parmiggiani

[http://www.migrosmuseum.ch/ausstellung/fs\\_main.php?object=werke&key=487&lang=de&back=../home/index.php](http://www.migrosmuseum.ch/ausstellung/fs_main.php?object=werke&key=487&lang=de&back=../home/index.php)

Christoph Büchel, MINUS (2002)

### LA DISLOCATION

<http://www.antonialow.com/index.php?id=home&L=5>  
benteh the sofa

<http://www.christianandersson.net/> 9 was 6 if

### LE CLIMAT ET LA LUMIÈRE

Olafur Eliason

Remagine (large version) 2002

Beauty 1993

1m<sup>3</sup> light 1999

James Turrell (ne pas toucher à l'espace, l'espace insensible: comment ne pas agir?)

L'inversion du sommeil dans une galerie

[www.robertbarta.de/work\\_selbst.html](http://www.robertbarta.de/work_selbst.html)

Robert Barta, Me, 2002

### LA TÉLÉCOMMUNICATION

La question du téléphone n'est pas d'ordre technique, si par technique on entend simplement une instrumentalité. Le téléphone a modifié de part en part notre monde, il a changé notre relation aux autres et à nous-mêmes, il a affecté jusqu'à

la distinction entre le présent et l'absent, la définition même de la transcendance.

Il y a bien sûr de grandes différences entre le téléphone et le mobile. Il n'est pas même assuré que ce dernier soit simplement un développement du premier, car entre les deux il y a comme une inversion analysée dans le texte « T'es où ». Une inversion entre le « qui » et le « où », un changement dans l'articulation entre l'identité et l'espace.

C'est donc de cette relation dont il sera question ici, autre façon de problématiser le public et le privé au travers de différents flux. Ceci nous permettra d'approcher tout ce que le télé (à distance) a modifié dans le champ esthétique et donc artistique.

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

## .09 / La route

Matin :

Analyse des travaux rendus

Introduction à la problématique de la route

Après-midi :

Par deux : un aveugle, l'autre voyant.

artère, asphalte, autoroute, autostrade, avenue, chaussée, chemin, couloir, cours, direction, distance, itinéraire, laie, ligne, parcours, pavé, ruban, sens, sentier, trajet, transport, trimard (arg.), voie, voyage, étape

### FILMS

Andreï Tarkovski, *Stalker*, 1979

Charles Laughton, *La nuit du chasseur*, 1955

Chris Marker, *La Jetée*, 1962

David Lynch, *Lost Highway*, 1997

David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001

David Lynch, *Une histoire vraie*, 1999

Dennis Hopper, *Easy Rider*, 1969

George Miller, *Mad Max*, 1979

Gus Van Sant, *Gerry*, 2002

Jean-Luc Godard, *Week-end*, 1967

Peter Watkins, *Punishment Park*, 1971

Richard C. Sarafian, *Vanishing point*, 1971

Ridley Scott, *Thelma et Louise*, 1991

### VIDEO

Samuel Beckett

William Wegman

### LIVRES

Baudelaire

Cormac McCarthy *La route*, 2008

Gracq, *La forme d'une ville*, 1985

Heidegger

Ivan Cheglou, *Écrits retrouvés*, 2006

Jack Kerouac, *Sur la route*, 1957

JC Ballard, *Crash*, 1973

Kafka

route

nf (rou-r')

\* 1 Grande allée percée dans une forêt, pour la commodité du charroi, de la chasse, de la promenade (cela est le sens propre). Ouvrir des routes dans une forêt. On a percé une route dans ce bois. Ces spéculatifs qui visent d'ordinaire au delà du but, qui

quittent les chemins pour prendre les routes, qui s'égareront pour arriver plus tôt où ils vont. [Guez de Balzac, *Ariste*, ou *De la cour*] Comme on voit qu'en un bois que cent routes séparent, Les voyageurs sans guide assez souvent s'égareront. [Boileau, *Satires*]

Terme de vénerie. Une bête va à la route quand elle suit le grand chemin.

\* 2 Voie pratiquée pour aller d'un lieu à un autre. Une route dégradée, enfoncée, mal pavée. Je pris une route de traverse pour ne pas me retrouver dans les mêmes auberges où j'avais séjourné avec lord Clarendon. [Genlis, *Voeux témér.* t. I, p. 239, dans *POUGENS*] À Smolensk, il [Napoléon] se trouve au noeud des routes de Pétersbourg et de Moscou, à vingt-neuf marches de l'une de ces deux capitales, et à quinze de l'autre. [Séjour, *Histoire de Napoléon et de la Grande-Armée pendant l'année 1812*]

Route royale, impériale, route entreprise et exécutée aux frais de l'État, par opposition à route départementale. Il faut nécessairement, lui dit [à un prince] celui qui les enseignait [les mathématiques], que votre Altesse se donne la peine d'étudier pour savoir ; car il n'y a point de route royale en mathématiques. [Staël, *De l'Allemagne*]

La grande route, ou la grand' route, se dit de la route principale. La grande route, afin d'éviter les marais formés par les divers affluents du Dniéper, se détournait à gauche, cherchait les hauteurs, et s'éloignait du bassin de ce fleuve. [Séjour, *Histoire de Napoléon et de la Grande-Armée pendant l'année 1812*]

Fig. La grande route, les errements connus, vulgaires. Tendre mère qui sus t'écarter de la grande route. [Rousseau, *Émile*, ou *De l'éducation*]

Routes militaires ou stratégiques, chemins qui ont été percés pour faciliter les opérations des troupes, et aux travaux desquels on a fait concourir des corps de l'armée. Routes militaires de l'Ouest, de la Vendée.

\* 3 Direction qu'on suit pour aller en un lieu. La route de Paris à Bordeaux. Il [Alexandre] ramena son armée par une autre route que celle qu'il avait tenue. [Bossuet, *Discours sur l'histoire universelle*] D'Argos, dans un moment, vous reprenez la route. [Racine, *Iphigénie en Aulide*] Ce fut dans ces circonstances que Pierre et son ambassade prirent leur route, au mois d'avril 1697, par la grande Novogorod. [Voltaire, *Histoire de l'empire de Russie sous Pierre le Grand*]

Fig. Si j'approchais autant de la jeunesse que je m'en éloigne, j'attribuerais à cette agréable route la cessation de mille petites incommodités que j'avais autrefois. [Sévigné, 22 nov. 1688]

Mettre en route, faire partir. Mais une ardeur importune En

route met chaque humain. [Béranger, Ad. à des amis.]

La route de tel lieu à tel autre est très bonne, très mauvaise, dangereuse, peu sûre, etc. on trouve sur cette route des commodités, des inconvénients, des dangers, peu de sûreté, etc. Je n'y suis pas encore [à Rome], La route en est mal sûre, à tout considérer. [Corneille, Nicomède]

Fig. Être sur la route de quelqu'un, lui faire obstacle. Quoi que vous en disiez, vous n'êtes sur la route de personne. [Maintenon, Lettres]

\* 4 Terme de marine. Chemin que fait ou doit faire un navire dans une direction donnée. Je suis bien aise d'apprendre.... que les vaisseaux commandés par le sieur de Beaulieu aient mis à la voile par un vent favorable pour leur route. [Colbert, à Levasseur, 3 nov. 1678, dans JAL] Je ferai que le pilote perdra sa route, et qu'il s'éloignera d'Ithaque où il veut aller. [Fénelon, Télémaque] On voit que c'était la route qu'avait tenue la flotte d'Alexandre. [Montesquieu, L'esprit des lois]

En route, à la route, commandement fait au timonier pour l'avertir de ne pas dévier de la route qui lui a été indiquée, ou de reprendre la route dont on s'est momentanément écarté.

Faire route, naviguer.

Faire fausse route, s'écarter à dessein de la route qu'on avait prise ou s'écarter de son droit chemin sans le vouloir.

Fig. Faire fausse route, se fourvoyer, employer des moyens contraires au but qu'on se propose.

Donner la route, prescrire à quelle aire de vent l'officier de quart doit faire gouverner.

Être en route, avoir le vent favorable.

Faire valoir la route, manoeuvrer le mieux possible.

Porter à la route, se diriger exactement sur un endroit.

Chef de route, se disait, dans la marine marchande, d'un officier ayant à peu près les fonctions de chef d'escadre.

\* 5 Terme de chirurgie. Fausse route, accident qui a lieu lorsque, en sondant un malade, l'instrument s'écarte de la direction du canal de l'urèthre, et s'enfonce plus ou moins dans les parties environnantes, après avoir percé les parois uréthrales.

\* 6 Terme de guerre. Chemin et logement qu'on marque aux gens de guerre en voyage. Donner une route à des troupes. Indemnité de route.

Feuille de route, ou, simplement, route, écrit déterminant le chemin que doit suivre et les logements que doit occuper une troupe ou un militaire qui voyage isolément. Une feuille

de route pour trente hommes. La feuille de route tient lieu de passe-port.

Demander route, se disait d'une troupe militaire qui demandait à être renvoyée chez elle. Les Suisses demandent de l'argent.... sinon, ils s'en veulent aller, et même ont demandé route qu'on leur a accordée et promise. [Patin, Lettres choisies]

\* 7 Fig. Espace que parcourent les astres, les eaux, etc. La route du soleil. La route d'un fleuve. Zéthès et Calais, ces héros emplumés, Qu'aux routes des oiseaux leur naissance a formés. [Corneille, La toison d'or] La lune est dans le ciel, et le ciel est sans voiles.... Elle éclaire de loin la route des étoiles, Et leur sillage blanc dans l'océan d'azur. [Lamartine, Harmonies poétiques et religieuses]

\* 8 Fig. Ce que l'on suit pour arriver à quelque résultat, comme on suit une route pour arriver au terme du voyage. Je ne m'endors pas auprès de Mme de Coulanges et de l'abbé Têtu ; cette route est bien disposée et fort en notre main. [Sévigné, 13 nov. 1673] Il avait acquis, par ses lectures continuelles, des habitudes dans tous les pays et dans tous les siècles.... il connaissait toutes les routes de la vertu et de la gloire ancienne et nouvelle. [Fléchier, Oraisons funèbres] Chacun suit dans le monde une route incertaine, Selon que son erreur le joue et le promène. [Boileau, Satires] C'est ainsi qu'à son fils un usurier habile Trace vers la richesse une route facile. [Boileau, ib. VIII] De cette passion [l'amour] la sensible peinture Est pour aller au coeur la route la plus sûre. [Boileau, L'art poétique] Entre ces deux excès la route est difficile. [Boileau, ib. II] Ô Dieu, par quelle route inconnue aux mortels Ta sagesse conduit ses desseins éternels ! [Racine, Esther] Je me tins dans la route de la nature, en attendant qu'elle me montrât celle du bonheur ; il s'est trouvé qu'elle était la même, et qu'en n'y pensant pas je l'avais suivie. [Rousseau, Émile, ou De l'éducation] Forcé de parcourir la route où je suis entré sans le savoir, comme j'en sortirai sans le vouloir, je l'ai jonchée d'autant de fleurs que ma gaieté me l'a permis. [Beaumarchais, Le mariage de Figaro, ou La folle journée] À la faveur de cette méthode, l'art, élevé à la dignité de la science, marcha d'un pas plus ferme dans la route qui venait de s'ouvrir. [Barthélemy, L'atlas du Voyage du jeune Anacharsis] Ne porte point envie à ceux qu'un autre vent Sur les routes du monde a conduits plus avant. [Lamartine, Harmonies poétiques et religieuses]

\* 9 À vau-de-route, voyez VAU-DE-ROUTE.

SYNONYME

VOIE, CHEMIN, ROUTE. Voie est le terme général ; il se dit de tout ce qui mène en quelque lieu : il n'est pas besoin que la main de l'homme y soit intervenue. Le chemin et la route sont toujours des voies frayées par la main de l'homme. Le chemin est une voie de terre. La route, dont le sens primitif ne se fait pas sentir, se dit aussi des voies par mer et des voies célestes. En général, ces trois mots sont employés indistinctement au sens tropique.



## .10 / Un texte

### DE L'USAGE DU TEXTE EN ART

Souvent, les artistes ont une méfiance par rapport à la pensée discursive comme si celle-ci s'opposait à la production artistique. Plusieurs arguments viennent contredire cette idée (car c'est bien elle aussi une idée théorique !) :

- Les arts visuels ont été longtemps soumis à un texte sous-jacent, principalement religieux. La limite du visible et du lisible n'est jamais très claire. L'incertitude de cette limite est sans doute au cœur des arts visuels et constitue pour ainsi dire sa spécificité par rapport à d'autres images. Les arts visuels font des images construites dont les bords définitionnels ne sont pas donnés d'avance.
- Les interactions entre art et théorie sont nombreuses dans l'histoire de l'art, soit des artistes théoriciens, soit des artistes s'inspirant de théorie (scientifique par exemple les Impressionnistes) ou l'inverse. Ce n'est pas dire là que l'art applique la théorie, mais qu'il s'agit de deux chemins parallèles qui dialoguent constamment dans un A/R entre perception et réflexion.
- Les arts visuels réagissent à un contexte plus large qui est celui du langage. Pour s'en défaire, s'y associer. Dans tous les cas, ils sont en relation avec.
- Dans un cadre pédagogique on doit expliquer ce qu'on fait, car si cela reste seulement spontané alors c'est une activité arbitraire. En voulant rester à un caractère strictement intuitif, on exclut des enfants. Rôle de la parole chez les enfants.

### RHAPSODIE POUR LA ROUTE

- La route comme médium (surface d'inscription)
- Médiologie : étude des phénomènes de transmission.
- Matérialité, refus du symbolique ou de la métaphore.
- «le lieu le plus obscur est toujours sous la lampe» proverbe chinois
- Médium : ne pas s'occuper du message mais du canal, de la surface inscrite.
- Remettre en cause l'idée que la route a été ignorée : Baudelaire, Platon, etc.
- Mettre en avant le fait de faire des routes, la construction.
- John Loudon McAdam, ingénieur écossais (21 septembre 1756-26 novembre 1836). Curateur des routes en Écosse, puis à Bristol, il fut le premier à mettre en œuvre le système de revêtement des routes à l'aide de pierres cassées qui porte à présent son nom, le macadam.
- Leroi-Gourhan
- Regarder par terre
- Le médium comme condition de la sensation

- Intérêt pour l'inférieur, l'immobile, l'anonyme
- Finitude de la route vs Dieu. Critique du numérique.
- Partir, revenir. Affects de la route. La route comme connection d'éléments hétérogènes : l'ailleurs.
- Homo viator, ou «L'Homme pèlerin»
- Tout est technique : notre donné est toujours un artefact (repartir sur la question de l'art et de la théorie).
- Art de la route (vision moraliste du 18ème) : critique de la vitesse (à comparer au futurisme et à Ballard).
- Relation entre pensée et lentueur.
- Éthique du marcheur (Kafka, Kant, etc)
- Analyse de la nouvelle philo, art conceptuel et postmoderne... montrer l'absurdité du raisonnement. Petite tendance à la nostalgie : le sentier, Heidegger.
- Conséquence méthodologique sur la rationalité.
- Saint Exupéry, Malraux, Gracq : voyageur immobile, voyageur du local.
- C'est le médium qui produit le véhicule, boucle rétroactive
- Espace du dehors, espace du dedans
- Passage de l'espace externe au temps interne.
- Relation du récit et de la route : le roman picaresque est un genre littéraire né en Espagne au XVIe siècle et qui a connu sa plus florissante époque dans ce pays. Il se caractérise par un récit sur le mode autobiographique l'histoire de héros miséreux, telle que celle d'enfants orphelins, d'« irréguliers » vivant en marge de la société et à ses dépens ; gens des basses classes, ordinairement, ou déclassés, filous de toute espèce, voyous des rues, bandits de grand chemin, bohémiens, voleurs, capitaines de compagnie, courtisanes, étudiants. Au cours d'aventures souvent extravagantes supposées plus pittoresques et surtout plus variées que celles des honnêtes gens, qui sont autant de prétextes à présenter des tableaux de la vie vulgaire et des scènes de mœurs, le héros entre en contact avec toutes les couches sociales de la société.
- La route = un rythme narratif plus rapide.
- Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme (ou, plus brièvement, Tristram Shandy - titre original *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*) est un roman de Laurence Sterne. Il fut publié en neuf volumes, les deux premiers en 1760, et les sept autres dans les dix années suivantes. Ce roman est généralement considéré comme l'un des plus importants de la littérature occidentale. Le texte se présente comme une tentative d'autobiographie de Tristram Shandy. Mais très vite le récit est accaparé par des digressions et par l'omni-présence des membres de la famille Shandy. Chacun semble poursuivre une idée fixe : le père de Tristram cherche à expérimenter sur son fils sa théorie éducative, l'oncle Toby ne pense qu'à chevaucher son hobby-horse et à construire des fortifications dans son jardin, etc. Plus qu'un récit, Tristram Shandy se présente donc plutôt comme un tissage minutieux de thèmes qui se répondent, tels que la création, l'impuissance, la maîtrise du temps.
- // entre roman et route, théorie aristotélicienne de la

progression dramatique.

- Critique la nostalgie de Debray / aux technologies.
- Péguy : l'encheminement (Heidegger).

## ANALYSE PHÉNOMÉNOLOGIQUE DE LA ROUTE

Sortir de l'évidence de la route en tant que donnée. La route est une construction. Il faut en refaire la genèse phénoménologique

La route est la conjonction entre l'espace et le temps. Tracer une route, la construction est un phénomène complexe qui suppose :

- La reconnaissance d'un territoire (y revenir : genèse aussi de la technique, voir les chimpanzés qui cassent des noix tous les ans) comme passé et futur. Cette reconnaissance implique que l'espace est conçu en fonction du sujet auquel est accordé une place centrale. Anticipation et rétention.
- La route est un phénomène de vitesse : aller plus vite d'un point de départ à un point d'arrivée.
- La route est réservable : on peut l'emprunter dans les deux sens. Si je peux aller, je peux revenir. La route est donc au cœur de la curiosité et de l'affairement dispersé dans le monde. La route n'engage à rien, même si historiquement il y a des routes sans retour (migration, déportation, etc.).
- La route suppose une reconstruction d'un flux (océan, terre, montage), son décodage (définir d'une carte, d'un relevé, compréhension des lois physiques), pour permettre la circulation d'un flux décodé (humain, marchandise, énergie, etc.)
- La route suppose une certaine conception ontologique : l'espace est transformé pour gagner du temps. Avec la route la nature n'est plus considérée comme un objet de contemplation subsistant mais comme un environnement à parcourir, une trajectoire avec des orientations et des directions. L'environnement est soumis à l'être humain.
- Toute oeuvre d'art peut être considérée comme une autre : aller d'un endroit à un autre, effectuant une découpe dans les flux existants. Toutefois cette découpe ne va pas consister à recoder mais à libérer les flux, le vivant.

artère, asphalte, autoroute, autostrade, avenue, chaussée, chemin, couloir, cours, direction, distance, itinéraire, laie, ligne, parcours, pavé, ruban, sens, sentier, trajet, transport, trimard (arg.), voie, voyage, étape

## FILMS

Andreï Tarkovski, *Stalker*, 1979  
Charles Laughton, *La nuit du chasseur*, 1955  
Chris Marker, *La Jetée*, 1962  
David Lynch, *Lost Highway*, 1997  
David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001

David Lynch, *Une histoire vraie*, 1999  
Dennis Hopper, *Easy Rider*, 1969  
George Miller, *Mad Max*, 1979  
Gus Van Sant, *Gerry*, 2002  
Jean-Luc Godard, *Week-end*, 1967  
Peter Watkins, *Punishment Park*, 1971  
Richard C. Sarafian, *Vanishing point*, 1971  
Ridley Scott, *Thelma et Louise*, 1991

## VIDEO

Samuel Beckett  
William Wegman

## LIVRES

Baudelaire  
Cormac McCarthy *La route*, 2008  
Gracq, *La forme d'une ville*, 1985  
Heidegger  
Ivan Chegllov, *Écrits retrouvés*, 2006  
Jack Kerouac, *Sur la route*, 1957  
JC Ballard, *Crash*, 1973  
Kafka

route  
nf (rou-t')

\* 1 Grande allée percée dans une forêt, pour la commodité du charroi, de la chasse, de la promenade (cela est le sens propre). Ouvrir des routes dans une forêt. On a percé une route dans ce bois. Ces spéculatifs qui visent d'ordinaire au delà du but, qui quittent les chemins pour prendre les routes, qui s'égarerent pour arriver plus tôt où ils vont. [Guez de Balzac, *Ariste*, ou *De la cour*] Comme on voit qu'en un bois que cent routes séparent, Les voyageurs sans guide assez souvent s'égarerent. [Boileau, *Satires*]

Terme de vénerie. Une bête va à la route quand elle suit le grand chemin.

\* 2 Voie pratiquée pour aller d'un lieu à un autre. Une route dégradée, enfoncée, mal pavée. Je pris une route de traverse pour ne pas me retrouver dans les mêmes auberges où j'avais séjourné avec lord Clarendon. [Genlis, *Voeux témér.* t. I, p. 239, dans *POUGENS*] À Smolensk, il [Napoléon] se trouve au noeud des routes de Pétersbourg et de Moscou, à vingt-neuf marches de l'une de ces deux capitales, et à quinze de l'autre. [Ségur, *Histoire de Napoléon et de la Grande-Armée pendant l'année 1812*]

Route royale, impériale, route entreprise et exécutée aux frais de l'État, par opposition à route départementale. Il faut nécessairement, lui dit [à un prince] celui qui les enseignait [les mathématiques], que votre Altesse se donne la peine d'étudier

pour savoir ; car il n'y a point de route royale en mathématiques. [Staël, De l'Allemagne]

La grande route, ou la grand' route, se dit de la route principale. La grande route, afin d'éviter les marais formés par les divers affluents du Dniéper, se détournait à gauche, cherchait les hauteurs, et s'éloignait du bassin de ce fleuve. [Ségur, Histoire de Napoléon et de la Grande-Armée pendant l'année 1812]

Fig. La grande route, les errements connus, vulgaires. Tendre mère qui sus t'écarter de la grande route. [Rousseau, Émile, ou De l'éducation]

Routes militaires ou stratégiques, chemins qui ont été percés pour faciliter les opérations des troupes, et aux travaux desquels on a fait concourir des corps de l'armée. Routes militaires de l'Ouest, de la Vendée.

\* 3 Direction qu'on suit pour aller en un lieu. La route de Paris à Bordeaux. Il [Alexandre] ramena son armée par une autre route que celle qu'il avait tenue. [Bossuet, Discours sur l'histoire universelle] D'Argos, dans un moment, vous reprenez la route. [Racine, Iphigénie en Aulide] Ce fut dans ces circonstances que Pierre et son ambassade prirent leur route, au mois d'avril 1697, par la grande Novogorod. [Voltaire, Histoire de l'empire de Russie sous Pierre le Grand]

Fig. Si j'approchais autant de la jeunesse que je m'en éloigne, j'attribuerais à cette agréable route la cessation de mille petites incommodités que j'avais autrefois. [Sévigné, 22 nov. 1688]

Mettre en route, faire partir. Mais une ardeur importune En route met chaque humain. [Béranger, Ad. à des amis.]

La route de tel lieu à tel autre est très bonne, très mauvaise, dangereuse, peu sûre, etc. on trouve sur cette route des commodités, des incommodités, des dangers, peu de sûreté, etc. Je n'y suis pas encore [à Rome], La route en est mal sûre, à tout considérer. [Corneille, Nicomède]

Fig. Être sur la route de quelqu'un, lui faire obstacle. Quoi que vous en disiez, vous n'êtes sur la route de personne. [Maintenon, Lettres]

\* 4 Terme de marine. Chemin que fait ou doit faire un navire dans une direction donnée. Je suis bien aise d'apprendre... que les vaisseaux commandés par le sieur de Beaulieu aient mis à la voile par un vent favorable pour leur route. [Colbert, à Levasseur, 3 nov. 1678, dans JAL] Je ferai que le pilote perdra sa route, et qu'il s'éloignera d'Ithaque où il veut aller. [Fénelon, Télémaque] On voit que c'était la route qu'avait tenue la flotte d'Alexandre. [Montesquieu, L'esprit des lois]

En route, à la route, commandement fait au timonier pour l'avertir de ne pas dévier de la route qui lui a été indiquée, ou de

reprendre la route dont on s'est momentanément écarté.

Faire route, naviguer.

Faire fausse route, s'écarter à dessein de la route qu'on avait prise ou s'écarter de son droit chemin sans le vouloir.

Fig. Faire fausse route, se fourvoyer, employer des moyens contraires au but qu'on se propose.

Donner la route, prescrire à quelle aire de vent l'officier de quart doit faire gouverner.

Être en route, avoir le vent favorable.

Faire valoir la route, manoeuvrer le mieux possible.

Porter à la route, se diriger exactement sur un endroit.

Chef de route, se disait, dans la marine marchande, d'un officier ayant à peu près les fonctions de chef d'escadre.

\* 5 Terme de chirurgie. Fausse route, accident qui a lieu lorsque, en sondant un malade, l'instrument s'écartere de la direction du canal de l'urèthre, et s'enfonce plus ou moins dans les parties environnantes, après avoir percé les parois uréthrales.

\* 6 Terme de guerre. Chemin et logement qu'on marque aux gens de guerre en voyage. Donner une route à des troupes. Indemnité de route.

Feuille de route, ou, simplement, route, écrit déterminant le chemin que doit suivre et les logements que doit occuper une troupe ou un militaire qui voyage isolément. Une feuille de route pour trente hommes. La feuille de route tient lieu de passe-port.

Demander route, se disait d'une troupe militaire qui demandait à être renvoyée chez elle. Les Suisses demandent de l'argent... sinon, ils s'en veulent aller, et même ont demandé route qu'on leur a accordée et promise. [Patin, Lettres choisies]

\* 7 Fig. Espace que parcourent les astres, les eaux, etc. La route du soleil. La route d'un fleuve. Zéthès et Calais, ces héros emplumés, Qu'aux routes des oiseaux leur naissance a formés. [Corneille, La toison d'or] La lune est dans le ciel, et le ciel est sans voiles... Elle éclaire de loin la route des étoiles, Et leur sillage blanc dans l'océan d'azur. [Lamartine, Harmonies poétiques et religieuses]

\* 8 Fig. Ce que l'on suit pour arriver à quelque résultat, comme on suit une route pour arriver au terme du voyage. Je ne m'endors pas auprès de Mme de Coulanges et de l'abbé Têtu ; cette route est bien disposée et fort en notre main. [Sévigné, 13 nov. 1673] Il avait acquis, par ses lectures continuelles, des habitudes dans tous les pays et dans tous les siècles... il connaissait toutes les routes de la vertu et de la gloire ancienne et nouvelle. [Fléchier, Oraisons funèbres] Chacun suit dans le

monde une route incertaine, Selon que son erreur le joue et le promène. [Boileau, Satires] C'est ainsi qu'à son fils un usurier habile Trace vers la richesse une route facile. [Boileau, ib. VIII] De cette passion [l'amour] la sensible peinture Est pour aller au coeur la route la plus sûre. [Boileau, L'art poétique] Entre ces deux excès la route est difficile. [Boileau, ib. II] Ô Dieu, par quelle route inconnue aux mortels Ta sagesse conduit ses desseins éternels ! [Racine, Esther] Je me tins dans la route de la nature, en attendant qu'elle me montrât celle du bonheur ; il s'est trouvé qu'elle était la même, et qu'en n'y pensant pas je l'avais suivie. [Rousseau, Émile, ou De l'éducation] Forcé de parcourir la route où je suis entré sans le savoir, comme j'en sortirai sans le vouloir, je l'ai jonchée d'autant de fleurs que ma gaieté me l'a permis. [Beaumarchais, Le mariage de Figaro, ou La folle journée] À la faveur de cette méthode, l'art, élevé à la dignité de la science, marcha d'un pas plus ferme dans la route qui venait de s'ouvrir. [Barthélemy, L'atlas du Voyage du jeune Anacharsis] Ne porte point envie à ceux qu'un autre vent Sur les routes du monde a conduits plus avant. [Lamartine, Harmonies poétiques et religieuses]

\* 9À vau-de-route, voyez VAU-DE-ROUTE.

## SYNONYME

VOIE, CHEMIN, ROUTE. Voie est le terme général ; il se dit de tout ce qui mène en quelque lieu : il n'est pas besoin que la main de l'homme y soit intervenue. Le chemin et la route sont toujours des voies frayées par la main de l'homme. Le chemin est une voie de terre. La route, dont le sens primitif ne se fait pas sentir, se dit aussi des voies par mer et des voies célestes. En général, ces trois mots sont employés indistinctement au sens tropique.

Projection de La jetée de Chris Marker et de Deleuze

## APRES-MIDI

1. Formation des groupes
2. Exercice 1 : Trouver dans l'UQAM une route inhabituelle, un chemin qui n'appartient pas aux grands flux connus, quelque chose qui est resté inaperçu et qui correspond à la définition du chemin. Documenter ce projet par des photographies et un texte descriptif à envoyer par courriel avant samedi.
3. Exercice 2 : Commencer à réfléchir à la construction d'une route inattendue, inhabituelle. Quel pourrait être le scénario d'une route à construire ? Que signifie la construction d'une route ? Quelle serait sa durée et son usage ?

## .11/ Performance : prendre et construire une route

### SUITE DE L'ANALYSE DU TEXTE

La route est réversible, construite, matérielle, immobile.

### LA PERFORMANCE

La performance est par essence un art éphémère qui laisse peu d'objets derrière lui. Certains historiens de l'art situent l'origine de la performance dans la pratique des rituels ou rites de passage observés depuis l'origine de l'Homme. D'un point de vue anthropologique, la performance s'est manifestée et définie de différentes manières à travers les cultures et les âges. ». Selon Richard Martel, l'art performance constitue peut-être la forme artistique la plus ancienne de l'humanité. Une chose semble néanmoins claire : le corps, le temps et l'espace constituent généralement les matériaux de base d'une « performance ».

Dans la tradition de l'art contemporain occidental, il existe plusieurs termes désignant des types de performances se rattachant à différentes traditions.

1. La « performance concrète », est essentiellement une action artistique comportementale entreprise par un (ou des) artiste(s), face à un public ;
2. la « manœuvre » active une tentative d'infiltration comportementale de l'environnement par l'artiste et des objets prolongateurs; le happening ;
3. la « poésie-action », expression proposée par Bernard Heidsieck, l'un des fondateurs de la poésie sonore, relève de la mise en situation d'une action impliquant le texte et la présence ;
4. la « situation construite » est une action dirigée vers le tissu social ;
5. l'« art corporel » ou « body-art » des années 60 et 70 définit une pratique où les limites du corps sont mises à l'épreuve dans un cadre artistique et où l'artiste vise à expérimenter et à faire partager une œuvre dans laquelle le corps est mis en état de déstabilisation cognitive ou expérientielle.
6. happening (event, performance, action, art événementiel) Le happening est une action évolutive accomplie par des personnes qui agissent à l'intérieur d'un environnement déterminé. Lors de son déroulement et malgré une ligne directrice prévue à l'avance, il persiste une grande marge d'indéterminé, les réactions des spectateurs pouvant interagir sur l'action en cours. La filiation du happening n'est pas à rechercher du côté du théâtre : il en diffère par le choix des lieux, comme par celui de ses participants, ainsi que par son postulat d'indétermination. En revanche, on peut observer un rapprochement entre le happening et les arts plastiques. Au cours du 20e siècle, les pratiques picturales et sculpturales sortent

de leurs limites bidimensionnelles, puis tridimensionnelles, pour s'orienter peu à peu vers des assemblages. Ces derniers ont évolué en environnements, puis en happenings par l'introduction de personnes. C'est en effet dans une recherche de relations toujours plus directes entre l'artiste et le public, entre l'art et la vie, dans un refus de la récupération de l'art par le marché, que le happening apparaît. Au Japon, à partir de 1955, le groupe Gutai - qui comprend neuf membres, dont Murakami Saburo, Kudo Tetsumi et Shiraga Kazuo - se fait connaître par des actions spectaculaires, comme celle de s'ouvrir un passage à travers une succession d'écrans en papier, déchirés au fur et à mesure de son avancée. Parallèlement, le happening fait son apparition aux Etats-Unis. En 1952, John Cage, alors professeur au Black Mountain College, crée un événement qui regroupe dans un même lieu des œuvres de Robert Rauschenberg, un ballet de Merce Cunningham, un poème de Charles Olson et une musique de David Tudor. Mais c'est sous l'impulsion de Allan Kaprow que le happening se répand dans le monde de l'art. En 1959, il réalise 18 Happenings in six parts à la Reuben Gallery de New York. En 1960, à Venise, Jean-Jacques Lebel réalise l'Enterrement d'une chose. Les artistes les plus représentatifs sont George Brecht, Dick Higgins, George Maciunas, Robert Whitman, Red Grooms, Ben Vautier, Jean-Jacques Lebel, Joseph Beuys et Wolf Vostell, ainsi que les artistes viennois Hermann Nitsch, Günter Brus et Rudolf Schwarzkogler. Le happening se présente souvent comme gestes politiques (Beuys) ou sociologiques (Ben, Vostell), mais aussi sous une forme poétique ou ludique (Kaprow, Oldenburg). A ces conceptions diverses, on peut associer les multiples terminologies qui nomment des dérivés du happening : event ou événement - action courte et anodine - pour Brecht, concert pour Fluxus, performance pour Oldenburg et action pour Beuys. Vers la fin des années 60, deux grandes tendances émergent : la performance, plus structurée et parfois narrative, qui replace souvent le public dans son rôle de spectateur ; l'art corporel (Body Art), où le corps de l'artiste devient un véritable médium.

7. D'autres traditions artistiques proposent d'autres concepts de performance. Par exemple, dans la tradition de l'art contemporain Javanais, on propose dès les années 1990 le concept de « Jeprut », une action comportementale spontanée, sans durée pré-déterminée et pouvant se dérouler sur une échelle temporelle inhabituelle.

À cause de leurs caractères souvent monstatifs, faisant appel à une certaine forme de représentation, certaines performances empruntent parfois des éléments au langage théâtral. Mais leurs monstrations, davantage basées sur l'idée de processus, relèvent de situations basées sur une structure de déroulement temporelle qu'au théâtre. Contrairement au théâtre où le temps est construit de manière purement fictionnelle, le temps et l'espace « in situ » constituent souvent les éléments essentiels de la pratique de la performance. Ainsi, si on la met en parallèle avec la tradition littéraire, la prose pourrait être à la poésie ce



que la performance serait au théâtre.

Pratique «intermedia», au sens donné par Dick Higgins à ce terme, la performance peut trouver son origine dans tous les secteurs de l'art dont elle brouille les frontières et mixe les catégories même s'il est évident que, suivant le contexte socioculturel où le terme « performance » est utilisé, il inclut - ou exclut - certaines disciplines artistiques dans son processus de production. Elle peut aussi emprunter des éléments à l'art culinaire, la technologie, l'art populaire ou même quelquefois à des activités socio-économiques où le corps est utilisé à des fins marchandes (comme la microchirurgie chez Orlan, la pornographie chez Cosey Fanni Tutti, etc.). Ainsi, une performance peut indifféremment se produire par un ou plusieurs médiums, médias ou même un média de masse.

Rose Lee Goldberg considère que les poètes futuristes comme Marinetti faisaient des « performances ». Les artistes de Fluxus tels Joseph Beuys, Yoko Ono, Alison Knowles, Benjamin Vautier (dit Ben), Serge Oldenbourg (dit Serge III) ont fondé durant les années 1960 les assises de la performance post-moderne occidentale.

La performance peut être un art du risque immédiat, présenté en public, d'ailleurs souvent en interaction avec les membres de celui-ci.

La performance découle la plupart du temps d'un travail lié à la notion de formulation et par extension, se traduit sous forme de texte qui est produit soit au préalable, soit a posteriori. Né dans un contexte de reproduction moderne de l'image, souvent éphémère et évanescence, elle remet en cause la notion de marchandisation de l'objet d'art. Dans un tel contexte, le problème de la représentation pour les artistes de performance s'avère important. La représentation, traduite sous la forme d'un « spectacle » comporte certains problèmes idéologiques que des artistes actifs en « art action » ont dénoncé dès les débuts (particulièrement parmi les Futuristes et, plus tard, par les happening d'Allan Kaprow, puis par les Situationnistes, comme en témoigne certains passages du livre « La Société du Spectacle » de Guy Debord). Ainsi tout un mouvement de la performance fait appel à la mise en place de situations visant à infiltrer le tissu social (voir par exemple, l'art sociologique). Avec l'apparition des « pratique relationnelles » et de nouveaux outils de communication à la fin du XXe siècle, les artistes qui travaillent de cette manière se sont multipliés depuis les années 1990.

## DADA

Dada, dit aussi dadaïsme, est un mouvement intellectuel, littéraire et artistique qui, entre 1916 et 1925, se caractérisa par une remise en cause, à la manière de la table rase, de toutes

les conventions et contraintes idéologiques, artistiques et politiques.

Malgré la Première Guerre mondiale, Dada connut une rapide propagation internationale.

Ce mouvement a mis en avant l'esprit d'enfance, le jeu avec les convenances et les conventions, le rejet de la raison et de la logique, l'extravagance, la dérision et l'humour. Ses artistes se voulaient irrespectueux, extravagants, affichant un mépris total envers les « vieilleries » du passé comme celles du présent qui perduraient. Ils recherchaient la plus grande liberté de créativité, pour laquelle ils utilisèrent tous les matériaux et formes disponibles. Ils cherchaient aussi cette liberté particulièrement dans le langage, qu'ils aimaient lyrique et hétéroclite.

## LA RÉPÉTITION : BECKETT

### GUTAI

Gutai est l'un des plus important mouvement fondateur de l'art contemporain mondial. Peu connu, révélé en France et en Europe par Michel Tapié, son influence sur l'art nord-américain et européen reste sous-estimée. Le terme vient de gu, instrument et tai, outil, son adjectif gutaiteki, concret, incarnation, qui s'oppose donc à l'abstrait, c'est-à-dire à l'art abstrait.

Jiro Yoshihara, né en 1905 à Osaka, peut être considéré comme le fondateur et le théoricien du mouvement.

En effet, celui-ci en a eu la vocation lorsqu'un jour, il regardait les calligraphies du moine zen Nantenbo peu avant 1954. Il disait : « J'ai été vivement surpris et aussitôt conquis par ces calligraphies grandioses, cernées des éclaboussures noires, jaillies du pinceau! Ce qui m'a saisi alors, c'était moins l'intérêt de ces œuvres en tant que calligraphie, que le fait d'y découvrir quelque chose, disons, de l'ordre de la création, de la forme de peinture que nous cherchons, de l'ordre de ce que les artistes tentent de trouver, et ce qui les fait souffrir [...] Qu'on l'exprime au moyen de signes écrits ou de la peinture revient au même, ça ne change rien au fond [...] C'est ce que j'ai réalisé d'un seul coup, quand j'ai eu ces œuvres sous les yeux. »

Cependant, il déclare : « Je suis un maître qui n'a rien à vous apprendre, mais je vais créer un climat optimum pour la création. »

Il est pourtant déjà un artiste reconnu de cinquante ans alors que tous les autres ont entre vingt et trente-cinq ans.

Ce mouvement prend sa source non pas à Tokyo mais dans le Kansai, région pourtant réputée plus traditionaliste.

\* « En ce qui concerne l'art contemporain, nous respectons Pollock et Mathieu car leurs œuvres sont des cris poussés par la matière, pigments et vernis. Leur travail consiste à se confondre avec elle selon un procédé particulier qui correspond à leurs

dispositions personnelles. Plus exactement, ils se mettent au service de la matière en une formidable symbiose. »

\* « Ce qui est intéressant, c'est la beauté contemporaine que nous percevons dans les altérations causées par les désastres et les outrages du temps sur les objets d'art et les monuments du passé [...] Lorsque nous nous laissons séduire par les ruines, le dialogue engagé par les fissures et les craquelures pourrait bien être la forme de revanche qu'ait pris la matière pour recouvrer son état premier. »

\* « L'art Gutaï ne transforme pas, ne détourne pas la matière; il lui donne vie. Il participe à la réconciliation de l'esprit humain et de la matière, qui ne lui est ni assimilée ni soumise et qui, une fois révélée en tant que telle se mettra à parler et même à crier. L'esprit la vivifie pleinement et, réciproquement, l'introduction de la matière dans le domaine spirituel contribue à l'élévation de celui-ci. »

## BRUCE NAUMAN

A la fin des années 60, Bruce Nauman utilise le film et la vidéo pour enregistrer de façon systématique et minutieuse certaines activités. Le moment où il réalise ces travaux coïncide avec celui où il finit ses études et prend un atelier à San Francisco. Il se pose alors des questions sur le rôle de l'artiste et sa véritable fonction. Il passe la plus grande partie de son temps à arpenter son atelier et commence à chercher la meilleure façon de documenter ce comportement. De cette attitude obsessionnelle il va faire une méthode de travail. Par exemple, il invente des jeux solitaires basés sur des listes de verbes d'action pour «occuper son temps». Sans être danseur, mais néanmoins proche des préoccupations de certains chorégraphes comme Merce Cunningham ou Meredith Monk, Bruce Nauman incorpore des gestes simples et répétitifs dans son travail. Sa rencontre avec Meredith Monk, première personne avec qui il parle de la «conscience du corps», va renforcer son sentiment que même les mouvements d'un amateur peuvent devenir de l'art. Ce qui l'amène à expérimenter différents types de situations : «If you really believe in what you are doing and do it as well as you can, then there will be a certain amount of tension.»<sup>1</sup>

L'impossibilité de trouver des lieux pour la présentation de ses performances va jouer un rôle dans le choix du film et de la vidéo. Outre le fait que ces médiums sont à la fois souples et peu coûteux, ils semblent être le moyen le plus adapté et le plus direct pour enregistrer ses activités. Ils lui permettent également de mettre très facilement en oeuvre une idée sans que des préoccupations d'ordre esthétique et narratif s'imposent.

En 1969, après avoir réalisé quelques films d'une durée approximative de 10 minutes (qui correspond à la longueur de la bobine), Bruce Nauman passe à la vidéo. Contrairement à la durée réelle des films, qui étaient conçus pour être montés en boucle, la durée normale d'une vidéo (1 heure) était suffisante pour rendre compte de l'idée d'un processus sans interruption. Tandis que les premiers films et vidéos ne montraient que des

actions ordinaires et quotidiennes, ils deviennent après 1967 l'objet d'épreuves difficiles, de défis et même d'expériences désagréables. Il s'agissait très souvent d'entreprendre une activité jusqu'à l'épuisement (L'ÉPUISE, DELEUZE).

L'influence des travaux de certains musiciens comme John Cage, Steve Reich, Philip Glass, Terry Riley et LaMonte Young a été déterminante dans la manière dont Bruce Nauman allait traiter le temps dans ses films et vidéos. Il cherchait à retrouver «the continuousness you feel in their music»<sup>2</sup>. Ces musiciens et ces chorégraphes transformaient des effets de hasard en compositions structurées qui incorporaient la notion de processus comme élément essentiel.

Bruce Nauman se sentait également proche des préoccupations de certains cinéastes expérimentaux, et notamment d'Andy Warhol dont les films se caractérisaient par une structure anti-narrative basée sur le temps réel et l'absence de montage : «My idea at the time was that the film should have no beginning or end : one should be able to come in at any time and nothing would change. All the films were supposed to be like that, because they all dealt with on going activities.»<sup>3</sup>

La simplicité des actions et leur répétition à l'infini, sans début ni fin, permettent d'intégrer le spectateur aux processus mis en place par l'artiste. Sans fournir une structure évolutive qui finit par un relâchement subséquent, Bruce Nauman offre au spectateur une logique répétitive que ce dernier expérimente dans son épuisement. Une tension est mise en place mais jamais résolue.

En mettant en avant la transparence des processus de production, Bruce Nauman, comme ses contemporains (Dan Graham, Vito Acconci...), s'intéresse à la possibilité d'une transformation radicale du statut de l'oeuvre en tant qu'objet et de ses modes de diffusion. Ce qui est remis en cause dans les propositions des artistes minimalistes et conceptuels est la notion de point de vue unique et privilégié. Ainsi, la critique de l'hégémonie des catégories traditionnelles du visuel est mise en place. Les travaux du milieu des années 60 redéfinissent l'expérience esthétique comme une multiplicité de modes non spécialisés d'appréhension et contribuent à l'élargissement du champ artistique. Dans ce cadre, la perception de l'oeuvre par le spectateur, son expérience, joue un rôle déterminant et le concept de l'oeuvre est tenu comme essentiel.

Même si ses actions semblent être aléatoires et fortuites, elles mettent en place des situations très rigoureuses. Bruce Nauman laisse peu de place au hasard. Ses investigations font l'objet d'une planification méticuleuse et d'une exécution extrêmement méthodique. Toute l'ambiguïté réside dans le fait que ses travaux donnent au spectateur une impression de liberté qui n'existe pas. La façon dont il garde toujours le contrôle est aussi déterminée par la manière dont il altère le temps par la répétition, le ralenti et la désynchronisation. Il parvient à guider notre perception de ce qui est enregistré en changeant les conditions qui déterminent notre vision et notre écoute. Quand Bruce Nauman nous présente une action banale, les transformations qu'il opère la rendent énigmatique, inattendue

et illogique. Il crée ainsi des types de comportement qui oscillent toujours entre l'ordinaire (le familier) et l'extraordinaire (le méconnaissable).

La plupart de ses films et vidéos s'inscrivent dans un rapport entre le privé / public et l'intérieur / extérieur. Comme le spectateur éprouve l'évolution d'une situation en temps réel, il peut vivre, pas à pas, des expériences intimes déjà passées dans le cadre public d'une galerie ou d'un musée. Comme la durée du film ou de la vidéo coïncide avec la durée de l'activité, le temps devient palpable.

Même si habituellement Bruce Nauman utilise son propre corps comme sujet et objet de ses films et vidéos, son travail n'est pas autobiographique. Il manipule son propre corps, le plie et le déplie, pour transformer la subjectivité intime en une démonstration objective. Il est à la fois artiste et matériau, celui qui perçoit et celui qui est perçu, surface externe et interne. Cette attitude qui consiste à utiliser son propre corps de manière extrêmement distanciée rend son identité à la fois anonyme et infiniment flexible.

La caméra, installée en un point fixe telle une caméra de surveillance, est comme un œil qui fonctionne sans présence humaine : une partie de l'action se déroule dans le champ et une autre hors-champ. Souvent, la caméra est inclinée ou totalement renversée et le cadrage coupe la tête. Ce qui produit une impression d'apesanteur, un flottement perceptif. Cette image déformée induit chez le spectateur des sensations contrariées par rapport à son propre imaginaire de la totalité et de l'unité. Le corps, toujours montré sous un aspect partiel, incomplet, fragmentaire, devient alors une figure abstraite.

Bruce Nauman a affirmé : «Art generally adds information to a situation, and it seems reasonable to also make art by removing information from a situation.»<sup>4</sup> Il fait souvent référence à la Théorie de Gödel (1931), un théorème mathématique qui postule qu'un système complet ne peut pas être consistant.

Le dispositif électronique lui permet ainsi d'exhiber l'espace caché ou inaccessible, dimension essentielle de son travail. L'art comme «produit» n'intéresse pas Bruce Nauman ni dans sa formulation, ni dans son exécution, ni dans sa présentation. Les erreurs restent visibles, ce qui donne à son travail une apparence incomplète, inachevée, et invite le spectateur à participer à ce processus en devenir.

[http://www.ubu.com/film/campus\\_three.html](http://www.ubu.com/film/campus_three.html)

Three Transitions

1973. Video (color, sound), 5 min.

In *Three Transitions*, Campus presents three introspective self-portraits that incorporate his dry humor. He begins with an image created by two cameras facing opposite sides of a paper wall and filming simultaneously. His back to one camera, Campus cuts through the paper. In the double image, it appears as if he is cutting through his back, which is both disconcerting and tongue-in-cheek. Campus then uses the «chroma-key

effect» of superimposing one video image onto a similarly colored area of another image. He applies blue paint to his face, and during this process another image of himself is revealed; he then superimposes his image on a piece of blue paper, which he sets afire. As *Three Transitions* moves between deadpan humor and seeming self-destruction, Campus explores the limits of visual perception as a measure of reality.

Faces and masks have long been subjects in art, but, with the advent of television, these analytical discursive figures intimately entered our daily lives. Campus's video art is concerned with exploring the subtle balance between remote but penetrating and formal, but unsettling, elements.

#### MAKE UP

Dans ses quatre films «Art Make-Up» de 1967/68, Bruce Nauman s'applique à frictionner minutieusement son torse nu avec de la peinture blanche, puis rose, verte et enfin noire. La caméra montre toujours l'artiste dans un plan moyen de son buste, tel l'œil d'un observateur, contemplant de très près Nauman dans son studio, en train de se maquiller de manière quasi rituelle. L'action scénique attendue après l'acte de maquillage n'arrive pas, l'artiste reste tranquillement en place et regarde la caméra. L'éclairage du studio met en scène l'action et éclaire de diverses manières les différents grimages de couleurs réalisés par Nauman.

En raison de la longueur de bobine d'une durée de dix minutes, les quatre travaux cinématographiques faisaient partie à l'origine d'un environnement cinématographique qui avait été conçu par Bruce Nauman pour le Musée d'Art de San Francisco. Les films devaient être projetés indéfiniment sur les quatre murs d'une pièce carrée, ce qui n'a toutefois pas pu se faire, étant donné que Gerry Nordland refusa que l'environnement fasse partie d'une de ses expositions de sculptures.

Quelques aspects centraux de la création artistique de Nauman se révèlent déjà dans ces quatre miniatures *Body-Art* de la fin des années 60 : l'expérience personnelle dans l'action de son propre corps et une sorte de réflexion propre de l'art sur son propre processus de création. Nauman voit la conscience de soi naître non pas au travers d'une réflexion intellectuelle, mais sur la base de son activité corporelle. Cette expérience du corps ne peut être considérée que comme une expérience personnelle, le processus ritualisé conférant à l'action de maquillage quelque chose de plastique, comme dans d'autres exemples de son *Body-Art* de cette époque.

Bruce Nauman a dit à ce sujet : «Le grimage n'est pas nécessairement anonyme, mais en quelque sorte très déformé, quelque chose derrière lequel on peut se cacher. Il ne révèle vraiment rien, mais ne divulgue rien non plus. C'est souvent de là que provient le suspense dans l'œuvre. On ne reçoit pas ce qu'on ne reçoit justement pas.»

Cette situation inclut explicitement l'observateur et ses attentes dans l'événement, démasquées par l'absence d'action.

Dans cette mesure, il ne s'agit pas seulement d'une expérience

personnelle de l'artiste, mais le spectateur apprend en même temps quelque chose à propos de lui-même et de son propre comportement. Cette œuvre cinématographique de Nauman dépasse ainsi le niveau de l'œuvre d'art, du spectacle et entame un discours théorique réfléchi avec l'observateur.

L'observateur participe quasi à fleur de peau au jeu de rôle de la figure changeante, cette situation oscillant entre l'illusion du masque et la réalité, entre la dissimulation et la mise à nu, qui reste un mystère jusqu'à la fin, étant donné que l'artiste ne se montre pas vraiment.

Cosje van Bruggen désignait «Make-up» comme une allégorie entre mascarade séduisante et vérité non falsifiée. C'est ainsi que le nouveau plan de départ avant la pose du masque suivant - lorsque l'on regarde les quatre films comme un continuum - montre de nouveau Nauman dans sa position de départ, sans changement apparent par rapport au dernier rôle, et pourtant l'observateur ne sait jamais si l'artiste montre son vrai visage.

Comme il le soulignait dans une interview avec van Bruggen, pour Nauman, c'est dans l'action de l'artiste que l'art se révèle. Les quatre courts métrages s'insèrent également dans cette phase expérimentale du soi, de la recherche et de la réflexion personnelles sur l'existence même de l'artiste.

Nauman dit : «Je suis à la recherche d'un art menant à de nouvelles frontières, ce qui oblige à prendre davantage conscience de soi et de la situation. Il arrive même souvent que l'on ne sache pas ce qu'est en fait ce que l'on rencontre et/ou vit ici. Tout ce que l'on sait, c'est que l'on est tombé dans un endroit qui ne nous est pas du tout familier.»

La phase expérimentale du soi et réfléchi de Bruce Nauman sur l'essence de l'art intervient à une époque où il fallait redéfinir l'art et son contenu, un phénomène auquel Theodor W. Adorno donna forme en 1969.

L'aspect de tension se reportant sur l'observateur, tel qu'il apparaît dans les travaux de Body-Art, trouve son apogée dans les années 60 dans la médiation de ces expériences limites, de l'imprévu que van Bruggen décrit par l'«esthétique du grandiose» d'Edmund Burkes. Nauman attend des destinataires de ses œuvres d'art qu'ils sortent de cette discussion critique avec «une plus grande prise de conscience».

### Manipulating a Fluorescent Tube 1968

Cette vidéo montre les actions d'une performance, que Bruce Nauman avait réalisée quelques années auparavant en 1965, dans laquelle il manipulait (et jouait avec) un tube de néon de 8 pieds de long afin de créer différentes formes avec son propre corps. Quand Bruce Nauman a réalisé cette performance, il s'est aperçu que certaines de ses poses n'étaient que de simples modifications de postures du corps, tandis que d'autres lui procuraient des sensations très fortes. Quand il répéta la performance pour réaliser la vidéo de 1969, il retint surtout ces postures à résonance émotionnelle. En 1965-66, il exécuta une action similaire, mais cette fois avec une barre de fer en forme de T.

Dans l'espace clos et sombre de son studio, Bruce Nauman est

assis par terre, les jambes ouvertes comme dans un exercice de danse, le tube de lumière fluorescente placé entre ses jambes comme pour évoquer son sexe. Au bout d'un certain temps, il enferme le tube entre ses jambes, se penche vers le sol en tenant ses pieds et reste immobile dans cette position pendant quelques minutes. Le tube de néon devient une extension de son corps, un membre qu'il va ensuite prendre dans ses mains pour toucher ses pieds, ou soulever devant lui, placer sur son corps, glisser entre ses jambes, déplacer dans l'espace. Il expérimente ainsi pendant une heure une multiplicité de positions et de formes. Chaque fois qu'il exploite une nouvelle situation avec le tube de néon, il se fige dans cette position pendant plusieurs minutes. Objet et corps sont traités comme des éléments formels du même ordre ; retournés, déplacés et soulevés en harmonie et en concertation. Bruce Nauman opère ainsi des glissements, des déplacements entre l'objet et l'idée. Objet et corps deviennent presque comme une seule et même entité. De fait, en appréhendant son corps comme une matière sculpturale, il se donne comme matière première de son travail : à la fois artiste et matériau, celui qui perçoit et celui qui est perçu.

La caméra est fixe et légèrement inclinée vers le bas pour montrer le sol. Le tube de néon est la seule source de lumière qui éclaire et parfois aveugle, obscurcissant la moitié de son visage. Il est par ailleurs très rare de voir clairement l'intégralité de son corps. L'obscurité de la pièce, ainsi que les multiples déplacements de l'artiste, parfois dos à la caméra, ne nous laissent voir que des fragments. Le mouvement même de ses déplacements à l'intérieur de l'espace et certains éléments extérieurs, tels que des bruits de voitures que l'on entend par intermittence, constituent la bande son de la pièce.

Avec le souci de mettre en avant l'importance du processus par rapport au résultat, Bruce Nauman prend alors l'habitude de constituer des listes détaillées de toutes les possibilités et variations d'actions qu'il allait ensuite exécuter. Il s'agissait, d'une part, de laisser visible son anxiété par ces actes obsessionnels et, d'autre part, de garder un certain contrôle sur la situation.

### Slow Angle Walk (Beckett Walk) 1968

Une caméra fixe et inclinée montre des images de Bruce Nauman qui répète pendant environ une heure une séquence laborieuse d'exercices pour se déplacer d'un bout à l'autre de son atelier.

Au début de l'action, Bruce Nauman se trouve au fond de la pièce, les mains attachées derrière le dos. Il jette une de ses jambes en avant à angle droit, puis tourne son corps de 45° et retombe brutalement sur cette jambe en faisant du bruit et en soulevant l'autre jambe en arrière, le corps penché en avant comme un balancier. Il répète ensuite cette même séquence. Trois pas vers la droite, trois pas vers la gauche, pour finalement avancer de deux pas seulement. Au fur et à mesure qu'il avance vers la caméra, donc vers le spectateur, il devient de plus en plus difficile de voir l'intégralité de ses actions. La caméra fixe



découpe un cadre qui définit la scène représentée. Son corps est ainsi montré de manière fragmentée, dissociée. La tête est souvent coupée, ou bien l'on ne voit que le pied ou la jambe. A certains moments, Bruce Nauman sort totalement du champ, seuls les bruits de ses pas indiquent sa présence. Cette manière de traiter son corps avec détachement par la fragmentation et la mise hors-champ est renforcée par le flottement perceptif et l'impression d'apesanteur produits par l'espace inversé. Dans *Slow Angle Walk* (Beckett Walk), le spectateur est confronté à un sentiment d'aliénation qu'il expérimente en regardant l'artiste dans le double enfermement du cadre et de son atelier. Ces actions ont été prédéterminées de façon extrêmement rigoureuse et détaillée dans deux dessins de 1968-69 qui ont servi d'études. Bruce Nauman a longuement répété ses exercices avant de les exécuter devant la caméra. L'enregistrement a été fait en continu, une heure durant, sans aucune interruption ni de la prise de vues, ni de l'action. La rigueur de la méthode n'exclut cependant pas le hasard. C'est ainsi qu'une certaine tension se crée quand il perd l'équilibre et surtout quand il tombe. Bruce Nauman exécute ses gestes avec une telle concentration et une telle conviction que le résultat devient aussi puissant qu'absurde.

La lecture de Samuel Beckett est venue renforcer certaines de ses intuitions. En effet, les personnages de Beckett ont très souvent des comportements obsessionnels. Bruce Nauman porte un intérêt tout particulier au personnage de Molloy, qui déplace des cailloux d'une poche à l'autre de son manteau sans les mélanger. Pour Bruce Nauman, cet exercice fastidieux, inutile et absurde, relève néanmoins d'une activité humaine digne d'être examinée avec attention. *Slow Angle Walk* (Beckett Walk) s'inspire d'une description de Samuel Beckett dans laquelle le personnage se déplace d'une habitation à l'autre. Les mouvements du corps ressemblent à des exercices - plier, tourner, soulever une jambe - répétés à l'infini. La progression, ne serait-ce que d'un mètre, implique un processus ennuyeux et compliqué.

Tout comme Samuel Beckett, Bruce Nauman utilise des gestes quotidiens et banals d'une manière si crue qu'ils regagnent l'intérêt et la puissance qu'ils avaient perdus avec l'habitude de leur usage.

## CHRIS BURDEN

Démission de l'école d'art en 2005

La réputation de Burden comme artiste de performance a commencé à se développer au début des années 70 après une série de performances controversées dans lesquelles l'idée du danger personnel en tant qu'expression artistique était centrale. Son action la plus connue à cette époque est peut-être la performance *Shoot* qui a été faite à Santa Ana, en Californie en 1971, où il s'est fait tirer une balle dans le bras gauche par un aide à une distance d'environ cinq mètres. Autres performances

des années 70 : *Five Day Locker Piece* (1971), *Deadman* (1972), *B.C. Mexique* (1973), *Fire Roll* (1973), *TV Hijack* (1978) et *Honest Labor* (1979).

À partir 1975, il réalise moins de performances et commence une période où il crée des installations et des objets traitant de la science et de la politique. En 1975 il crée la *B-Voiture*, un véhicule à quatre roues léger complètement opérationnel, qu'il décrit comme pouvant « voyager 100 milles par heure et réaliser 100 milles par gallon ».

Un autre travail de cette époque est *DIECIMILA* (1977), un fac-similé d'un billet de banque italien de 10 000 lire, peut-être la première impression d'art (comme l'argent papier) qui est imprimée sur les deux côtés du papier. *The Speed of Light Machine* (1983), reconduit une expérience scientifique avec laquelle on « voit » la vitesse de la lumière. L'installation *C.B.T.V.* (1977), est une reconstruction de la toute première télévision.

En 2005, Burden, après une navigation en solitaire sur un yacht spécialement aménagé, a accosté à Newcastle le 28 juillet, un voyage de cinq jours et de 330 milles, depuis Shetland. Le projet a coûté 150 000 livres sterling, et a reçu une contribution significative du UK arts council, il a été conçu et réalisé avec l'aide du département de technologie marine de l'université de Southampton. Il était commandé grâce à des ordinateurs et un système de GPS, toutefois le bateau était accompagné, « en cas d'urgence », par un bateau de soutien.

## GINA PANE

« Vivre son propre corps veut dire également découvrir sa propre faiblesse, la tragique et impitoyable servitude de ses manques, de son usure et de sa précarité. En outre, cela signifie prendre conscience de ses fantasmes qui ne sont rien d'autre que le reflet des mythes créés par la société... le corps (sa gestualité) est une écriture à part entière, un système de signes qui représentent, qui traduisent la recherche infinie de l'Autre. »

Elle a fait ses études aux Beaux-Arts de Paris de 1961 à 1966.

Gina Pane a réalisé des peintures géométriques avant de commencer à s'investir dans les sculptures et les installations. Proches des explorations de Bruce Nauman et Robert Morris, ses premières peintures, hors d'une recherche formelle, engagent déjà ses thèmes de travail futurs, où la relation du corps à la nature détermine ses sculptures, « pénétrables », et surtout, ses performances.

Figure majeure de l'art corporel des années 1970, elle a composé une série de performances, minutieusement préparées et documentées, où chaque geste, souvent lié à la dimension douloureuse du corps, est accompli avec une dimension rituelle.



En 1973, Gina Pane réalise par exemple une performance nommée «Azione sentimentale». Celle-ci se compose de plusieurs parties qui illustrent une dimension catholique du martyre par l'automutilation : Dans une galerie elle est vêtue de blanc et elle porte un bouquet de roses rouges, elle enlève chaque épine et se les plante dans le bras. Elle les retire par la suite laissant un filet de sang couler. Le bouquet de roses rouge devient blanc. Et c'est à ce moment qu'elle s'incise l'avant de la paume avec une lame de rasoir.

À partir de 1981, Pane a terminé son cycle de performances et commencé ses «Partitions», où le rôle du corps et sa relation au monde demeure le sujet central.

## MARINA ABRAMOVIC

Marina Abramovic naît en 1946 à Belgrade, en Serbie, où elle suit les cours de l'Académie des beaux-arts. Dès ses études, elle adopte comme expression le Body Art, sous la forme de performances. Dans les années 60 et 70, ses premières actions, qu'elle impose à son corps, témoignent d'un rejet des conventions et des tabous politiques et sociaux. Ainsi en 1974 met-elle le feu à une étoile soviétique sur laquelle elle s'est couchée, mettant son propre corps en danger (Rythm 5). Plus tard, la performance Thomas Lips consistera à se tailler la même étoile sur le ventre avec une lame de rasoir.

Lors d'un happening à Naples, elle livre littéralement son corps au public, auquel elle affirme : « Faites de moi ce que vous voulez », mettant à sa disposition des outils de torture (couteaux, haches, seringues, fouets) : elle est maltraitée, ses vêtements arrachés, on braque sur elle un pistolet chargé. L'expérience va trop loin.

A partir de 1975, Marina Abramovic forme avec l'artiste allemand Uwe Laysiepen, alias Ulay, un couple mythique, et s'installe à Amsterdam. Ensemble ils pratiquent des Relationworks, dans lesquels ils interrogent les rapports homme-femme, se fixant l'un l'autre pendant des heures, s'envoyant des gifles, parcourant 1000 km sur la muraille de Chine pour se rejoindre... L'artiste poursuit parallèlement ses recherches sur les cultures archaïques et les principes dualistes. Après la séparation avec Ulay à la fin des années 1980, Marina Abramovic réalise des performances où elle interroge son statut d'artiste et l'état du monde. Elle remporte le Lion d'Or à la Biennale de Venise en 1997 grâce à Balkan Baroque, où elle dit sa terreur face à la guerre en ex-Yougoslavie : l'artiste reste des jours assise sur un tas d'os de bœufs, à en enlever les lambeaux de viande en chantant des lamentations.

La vidéo sert à l'artiste comme témoignage de ses actions, lesquelles, souvent, n'ont pour limite que l'intervention d'un tiers : Marina Abramovic éprouve ainsi chez le spectateur sa capacité à résister à la souffrance d'autrui et l'illimitée liberté de l'artiste.

MATTHEW BARNEY

Crewmaster III

GUS VAN SANT, GERRY

# Projet 1 Facebook

## JEAN-CLAUDE L'AUTHENTIQUE

Membres de l'équipe : Stéphanie Bousquet, Julien Beauséjour, Kim Wuattier-Falcimaigne, Josianne R. Bibeau, Geneviève Blanchard et Eaubelle Daoust-Cloutier.

Pitch : Créer un profil à une personne itinérante pour voir quel sera l'impact de sa présence sur Facebook et, inversement, la présence de Facebook dans la vie de cette personne. Découvrir comment une personne dont le mode de vie équivaut pour plusieurs à un échec social représentera sa réalité sur ce site où les gens partagent habituellement leurs réussites et leur bonheur.

Scénario :

Rencontre 0 : Mercredi le 1er octobre avec Eaubelle et Kim.

Nous sommes allées rencontrer Jean-Claude, un itinérant, pour lui demander s'il était intéressé à participer à notre projet, et, par la suite, lui en expliquer les grandes lignes. Il a accepté d'emblée, sans vraiment nous laisser le temps d'expliquer le projet et a immédiatement raconté le récit de sa vie. Ce fut fort intéressant, et nous espérons qu'il voudra répéter son histoire pour que nous puissions la documenter adéquatement. Ce que nous en avons retenu nous donne tout de même quelques pistes pour élaborer des idées de projets avec lui.

Rencontre 1 : Mercredi le 8 octobre avec toute l'équipe.

Nous avons rencontré Jean-Claude à l'Escalier, un restaurant non loin de son banc. Nous lui avons montré ce qu'était Facebook et créé son profil. Il avait emmené des albums photos et des cartes postales pour nous les montrer. Nous avons aussi proposé les différentes idées de projet que nous pourrions faire avec lui et il n'en a rejeté qu'une seule : retourner dans le quartier de son enfance\*. Il jugeait qu'il ne se souvenait de rien et que donc cela n'en valait pas la peine. Voici donc les idées qui nous restent en plus des nouvelles qui sont nées de cette réunion.

\* Lors d'une rencontre fortuite, Jean-Claude est revenu sur cette décision et a proposé d'aller à St-Henri pour se faire prendre en photo devant l'église où il s'est fait baptiser.

Ce qu'on aimerait faire

- Album photo de ses croix : présentation iconographique de la collection de croix de Jean-Claude et ses commentaires. (fait)
- Publication et création de textes : poème, articles, etc. (partiellement fait, nous avons mis des articles de journaux qui parlaient de Jean-Claude, mais nous n'avons pas fait de création de textes avec lui)
- Les fantasmes de Jean-Claude : basé sur l'idée

du « fantasme de joueur » en improvisation. Création de photomontages afin de réaliser ses rêves : aller à Hawaï, Toronto et Paris. (fait)

- Album souvenir : création fictive ou à partir de vieilles photos, recréation de souvenirs d'enfance et souvenirs malheureux suggérés de façon plus artistique et imagée.

(\* fait, mais nous n'avons que mis sur son profil ses photos d'archive tel quel, sans les retravailler ou sans en créer de nouvelles)

Ce qu'on fera peut-être

- Sortie documentée : visite de son quartier, etc. (fait)
- Exploiter les différentes applications : vidéo, music, « my questions », etc. (fait)
- Album de cartes postales (fait)

La séance a été documentée par vidéo et par écrit. Certaines photos ont aussi été prises.

Rencontre 2 : Mercredi le 15 octobre avec toute l'équipe.

Nous avons beaucoup de choses à faire au cours de cette réunion, mais malheureusement, Jean-Claude n'était pas présent au rendez-vous. Nous avons su plus tard qu'il a dû aller à l'hôpital. Kim l'a rencontré le soir même et a pu numériser les photos que Jean-Claude avait amenées. Cela nous a donc permis d'avancer un peu jusqu'à la prochaine rencontre.

Rencontre 3: Vendredi 17 octobre pendant l'après-midi.

Cette rencontre s'est avérée assez fructueuse. Nous nous sommes divisés les tâches de façon à être le plus efficace possible et avons ainsi travaillé sur plusieurs projets en même temps. Josianne et Julien ont emprunté la collection de croix de Jean-Claude et l'ont photographiée à l'UQAM. Pendant ce temps, Stéphanie et Geneviève ont créé sur Facebook un album avec les quelques photos qu'il avait de son passé et avec sa collection de cartes postales via le laboratoire informatique. Au même moment, Eaubelle et Kim mettaient à jour le profil de Jean-Claude en répondant à ses amis et en commentant les photos téléchargées simultanément par Geneviève et Stéphanie. Nous n'avons pas eu le temps de commenter toutes les photos.

Entre temps : télécharger les photos des croix. (Julien)

À partir de ce moment, nous avons décidé de rencontrer Jean-Claude presque à tous les jours (en moyenne 5 jours sur 7) pour mettre à jour son profil. Nous n'avons pas documenté chacune de ces rencontres car 1) elles étaient toutes assez semblables et 2) nous étions seul ou deux avec lui et considérons donc que ces rencontres équivalaient à du « travail personnel chez soi ». Lors de ces rencontres quotidiennes Jean-Claude commentait les photos qui étaient déjà sur son profil, ajoutaient des photos que ses amis lui donnaient ou envoyaient, envoyait et répondait à des messages.

Rencontre 4: Dimanche le 19 octobre avec Eaubelle et Josianne. Nous profitons de la journée pour aller à la Grande Bibliothèque et visiter le quartier de St-Henri. Pour ce qui est de la bibliothèque, nous voulions aider Jean-Claude afin qu'il obtienne une carte pour qu'il puisse, ultérieurement, être autonome et avoir accès à un poste informatique pour consulter son profil. Il n'a pas pu avoir sa carte puisqu'il n'avait pas les documents demandés. (Il s'est procuré la carte quelques jours plus tard, par lui-même.) Après, nous sommes allés à Saint-Henri, lieu où Jean-Claude s'est fait baptiser en plus d'y avoir vécu sa jeunesse. Nous avons marché beaucoup afin de retrouver l'Église St-Cunégonde, qui, certes, avait changé en plus d'être devenue un lieu de prière pour une communauté chrétienne coréenne. Ensuite, nous avons mangé au Green Spot, un restaurant qui se trouvait tout près. Jean-Claude s'est souvenu qu'il y avait mangé quelques fois auparavant avec sa mère. Des photos ont été prises tout au long de la journée.

Rencontre 5: mercredi 22 octobre

Entrevue avec Jean-Claude sur sa vie en général, captation vidéo et sonore de l'entrevue. (Eaubelle, Julien, Geneviève).  
Mise en ligne de photos et d'articles de journaux à propos de JC. (Josianne et Stéphanie).

Entre temps:

Josianne et Stéphanie: Création des photomontages des fantasmes de Jean-Claude : aller à Hawaï, Toronto et Paris.

Kim: \*Création de la cause «Hawaii dans mes bottes». Travail sur d'autres applications, faire de Jean-Claude un fan de Martin Luther King, Marc Favreau, Les Cowboys Fringants, John F. Kennedy, etc.

(\* La cause a échoué. En créant la cause Hawaii dans mes bottes, nous nous sommes rendu compte que c'était problématique pour différentes raisons. D'abord, la façon d'amasser de l'argent était la suivante: il fallait choisir un «beneficiary» dans les organismes déjà enregistrés sur Facebook. Nous nous sommes dit naïvement que nous pourrions en trouver un en lien avec l'itinérance et s'entendre avec eux afin qu'ils puissent nous donner l'argent amassé après, mais nous avons seulement trouvé deux organismes en lien avec l'itinérance. L'un d'eux est dans la rue et s'adresse seulement aux jeunes, l'autre, Passages, ne s'adresse qu'aux jeunes femmes. Puis, nous avons trouvé un autre organisme qui, finalement, n'est pas en lien avec la cause parce qu'il œuvre en réinsertion sociale : Groupe itinérance et travail. Ensuite, nous avons cherché d'autres organismes et d'autres moyens pour amasser de l'argent pour enfin nous rendre compte que Jean-Claude ne semblait pas très à l'aise avec ce projet. Il nous a paru qu'il ne voulait pas « quêter » via Internet.)

Julien: Montage vidéo et sonore.

Eaubelle: Écouter la captation vidéo et trouver des repères, des citations intéressantes pour sa diffusion.

Rencontre 6: 29 octobre 2008

Finaliser le profil avec toute l'équipe et Jean-Claude.

Buts à atteindre en décembre:

-L'accompagner une fois par semaine sur Internet pour qu'il puisse tranquillement acquérir son autonomie.

-Lui donner les feuilles de procédure pour qu'il puisse aller facilement sur son profil. (À l'aide de captures d'écran.)

-Il pourrait être intéressant de trouver des ressources pour que JC puisse apprendre à écrire (à long terme).

## LA LIGNE

Semaine numéro 1- 22 au 28 septembre.

La semaine numéro un s'est déroulé sous le signe de l'organisation. Premièrement, nous devons trouver l'idée que vous connaissez: créer un personnage un brin diabolique qui deviendra de plus en plus envahissant et étrange. Nous cherchions un personnage avec un profil dans la moyenne qui pouvait se faire des amis facilement. Notre but était de tester la ligne morale qu'il nous est possible de repousser ou de franchir sur Facebook sans perdre l'amitié de nos nouveaux amis. En d'autres mots, définir la ligne normative des relations humaines, normes morales et sociales, qui sont très floues dans Facebook et de les dépasser. Notre but était d'être très intrusif et envahissant et que finalement, ces «amis» nous suppriment, à force d'insistance.

Après avoir pensé créer un personnage gentil qui tomberais peu à peu dans la déchéance et les extrême (affiliation avec des groupes racistes ou néo-nazis, rituels sataniques, soirées sadomasochistes), nous avons décidé d'adoucir un peu notre approche afin de garder un maximum de crédibilité ce qui a bien fonctionné et qui fut une très bonne décision. Nous avons également pensé au fait que le personnage, vers la fin du projet, pourrait être très acide commentant de façon offensante des photos et passant des remarques très agressives durant les échanges écrits. Nous avons également laissé tomber cette idée, ce qui nous a beaucoup aidé à faire un projet plus cohérent et plus crédible.

Nous avons finalement décidé d'être d'avantage envahissant, insistant et intime outre-mesure avec nos amis, sans user de méchanceté. Notre but étant de tester la limite véritable de l'amitié Facebook en comparaison avec une véritable amitié vécue dans le monde réel. Autrement dit nous était-il possible, d'agir de la même façon avec nos amis Facebook qu'avec nos vrais amis. Cela pouvait se traduire par la franchise et l'honnêteté, les conversations ou questions d'ordre personnelles, les demandes de services et autres stratagèmes tels que la familiarité.

La première semaine, nous avons affiché une première photographie provisoire de Julie Morin, notre personnage, qui s'est masqué sous les traits de notre coéquipière Émilie Léger transformée à la manière de Warhol.

Semaine numéro 2 et 3-29 septembre au 5 octobre et 6 octobre

au 12 octobre

Durant la deuxième semaine, nous avons affiché une première photographie provisoire de Julie Morin, notre personnage, qui s'est masqué sous les traits de notre coéquipière Émilie Léger transformée à la manière de Warhol et nous avons rempli le profil de Julie avec plein d'information banales qui en faisait une personne très neutre, une madame tout le monde, une fille banale qui pouvait littéralement être amie avec n'importe qui. Durant les semaines 2 et 3 nos buts étaient de se faire un maximum d'amis, le plus rapidement possible et d'établir les premiers liens. Étrangement, les gens nous acceptaient sans aucun égard à notre situation, notre statut, notre passé. Par contre, la première question arrivait inévitablement pour établir des liens: Est-ce qu'on se connaît? Rappelons que notre personnage se présentait presque toujours automatiquement de la façon suivante: « Non, nous ne nous connaissons pas, mais j'arrive de Québec et je viens d'emménager Montréal, je ne connais personne et je cherche à me créer un réseau social ». Réponse à laquelle presque tous nos amis adhéraient en nous souhaitant la bienvenue et en nous demandant d'avantages de renseignements sur les raisons de notre changement de situation. Nous expliquions alors que Julie Morin venais de terminer des études en droits dans la région de Québec et qu'elle venait dans la grande ville afin de dénicher un emploi ou un stage dans son domaines, les opportunités étant beaucoup plus grande à Montréal. De plus, Julie vit seule. Les gens on rapidement adopté notre personnage qui se voulait le plus neutre, gentil et doux possible. Qu'avait-il à perdre après tout, alors qu'ils pouvaient se faire une bonne amie ou une fréquentation éventuelle. La bonté des gens et leur grande ouverture à notre personnage fut surprenante. Le nombre d'ami a rapidement grimpé jusqu'à atteindre environ 389 amis en quelques semaines.

Semaine numéro 4- 13 octobre au 19 octobre

Durant la semaine numéro 4, Julie a commencé à entrer en relation avec ses nouveaux amis. Deux ou trois personnes se sont douté que quelque chose clochait, à cause du manque de photo et d'information, mais surtout à cause de notre adresse e-mail : projetfbgmail.com. Une personne nous a carrément supprimé alors que pour les deux autres, nous avons réussi à leur faire avaler la pilule sans trop de problème. Ce fut pratiquement la seule embûche du projet. Durant cette semaine, nous avons changé la photo de Julie afin qu'elle soit plus crédible et plus réelle. Nous avons ajouté des photos de son frère Steve, de ses deux chiens Vanille et Chocolat, de paysages de son chalet près de Morin-Heights, ainsi que de sa meilleure amie Stéphanie. Ce qui lui donnait un semblant de vie et qui a sûrement rassuré plusieurs personnes. Pendant cette semaine, nous avons également ajouté des photos de Julie, par un beau dimanche après-midi au parc Lafontaine. Les photos, et particulièrement le sourire de Julie a fait fureur auprès de plusieurs hommes. Durant cette semaine nous amorcions les hostilités et nous intensifions les requêtes et commentaires de

toutes sortes auprès de nos meilleurs amis.

Semaine numéro 5 - 20 octobre au 26 octobre

Pendant la semaine numéro 5, nous nous sommes concentrés sur diverses méthodes d'harcèlement et stratégies d'intrusions que nous avons séparés de la façon suivante :

- Émettre des commentaires sur TOUTES les photos de quelques personnes.(ÉMILIE)
- Submerger QUELQUES personnes de la même invitation.(PATRICE)
- Submerger notre propre mur de trop d'information sur nous-mêmes.(VÉRONIQUE)
- Aller faire des commentaires sur les statuts «updatés» des «amis». (LAURENCE)
- Demander des services (argent, lift, garder ma nièce, mes chiens) (ROXANE)
- Poser des questions trop intimes, trop personnelles trop insistantes sur notre «ami». (GUILLAUME)

En résumé, nous posions des questions intimes ou dérangeantes, nous demandions des services exagérés, nous insistions sur nos requêtes que nous répétions avec insistance, nous émettions des commentaires déplacés, sans jamais tomber dans l'excès, nous marchions donc sur une ligne bien mince. Nous disions des choses qui nous auraient personnellement rebutés, mais qui ne semblaient pas déranger nos amis Facebook. Peut-être étaient-ils curieux, peut-être étaient-ils niais et trop serviables, peut-être savaient-ils qu'ils avaient affaire à un personnage et qu'ils jouaient le jeu, peut-être était-ce la distance qui nous séparait qui augmentait leur niveau d'endurance? Nous ne le saurons jamais. Nous ne pouvons qu'affirmer que les gens ont eu des réactions étranges qui sembleraient totalement inappropriés dans le monde réel, à notre grande surprise nos amis n'ont pas tout à fait réagis comme prévu, nos stratégies n'ont pas semblé les embêter au point que nous pensions.

Semaine numéro 6- 27 octobre au 31 octobre

Vers la fin de la dernière semaine, nous avons intensifié nos « douces » invectives. Ce qui donna lieu à de drôles de situations. Soit les personnages se défilait devant nos avances et demandes en se justifiant et en inventant toutes sortes d'excuses, soit ils résistaient à nos attaques ( les raisons pour cette obstination restant hypothétiques) ou soit ils nous repoussaient poliment. Bref, nous commençons à peine à comprendre la façon de penser de nos amis et nous commençons à cibler ce qui les rebute. Il est donc évident qu'avec un peu plus de temps, nous aurions réussi à tous nous les mettre à dos. Mais vu notre inexpérience, la nouveauté du médium et la durée relativement courte du projet, c'est le mieux que nous pouvions faire et nous croyons l'avoir bien fait.

Conclusion numéro 1 et ajustements

Nous nous sommes aperçus que nous étions mal préparé à nous



embarquer dans un projet aussi nouveau, sur un terrain et un médium qui nous étaient presque inconnus ou à la limite peu familiers. À chaque semaine nous devons composer avec des rebondissements et des relations à l'autre que nous maîtrisons plus ou moins bien, l'improvisation fut de mise tout au long du projet. En combinant un médium et une approche nouvelle à l'art et à l'être humain, avec une contrainte de temps avec laquelle nous jonglions tant bien que mal, nous nous retrouvons plus souvent qu'autrement à inventer des solutions ou des méthodes d'adaptation à diverses situations qui se sont avérées parfois maladroites et d'autrefois habiles. Il est évident que nous ne sommes entrés dans le vif du sujet qu'à la toute fin du projet, alors que nous projetions une finale explosive. Ce qui fut plus ou moins bien réussi. Mais avec les diverses composantes du projet et les connaissances que nous avions du médium et des gens qui y naviguent, nous ne pouvions faire autrement.

Si c'était à refaire... conclusion numéro 2

Si nous recommençons le projet, nous pourrions par exemple cibler un nombre de gens plus restreint et leurs groupes d'amis, être plus insistant, plus présent et plus incisif, sans toutefois tomber dans la grossièreté. Si c'était à refaire, il faudrait y mettre beaucoup plus de temps, mais encore là, il y a un danger de tomber une spirale malsaine à force de mentir à des gens, qu'ils soient honnêtes ou non, qu'il s'attendent à quelque chose de vrai ou a du simple clabaudage. On ne peut ignorer le fait que les gens qui se cache derrière une interface sont des gens en chair et en os avec de vraies émotions. Et en voyant la passion avec laquelle certaines personnes embarquèrent dans le jeu, on se sent un peu déviant de jouer à ce jeu malsain. Il ne faut surtout pas oublier que nous ne jouons pas ici avec de la peinture ou de la pâte à modeler, mais bien avec des êtres humains. Alors on peut remettre en question la pertinence et la valeur morale de pousser un tel projet plus loin, puisque nous en avons déjà tiré des conclusions valables, et nous avons tout de même réussi, et ce dans un court laps de temps à définir plusieurs catégories de gens qu'il est possible de rencontrer sur Facebook, ainsi que de plusieurs comportements sociaux récurrents présents dans Facebook. À moins bien sûr d'être complètement insensible dans notre rapport à autrui, à quoi bon s'acharner et se vautrer dans le mensonge, la dérision et la manipulation?

Conclusion numéro 3 : de l'art?

Évidemment, il est facile de contester un tel projet en disant qu'il n'a rien à voir avec l'art, car en effet il a peut-être bien plus à voir avec l'anthropologie, l'étude sociale, l'étude du comportement humain, la science ou autre, vous choisirez votre qualificatif. Mais si l'art contemporain signifie l'exploration de nouveaux médiums, la recherche des émotions et des expressions qui habitent l'être humain, la compréhension de nouvelles formes de langages, ainsi que le besoin de parler, de comprendre, d'habiter et d'exprimer son époque, de dépasser les formes d'art traditionnelles et de toujours remettre en

question, dans une quête sans fin de savoir et d'avancement, les fondements de l'histoire de l'art et de sa trajectoire future, nous devons avouer que ce projet à toutes les raisons d'être. Dans le contexte d'une société dynamique en constante évolution et en recherche perpétuelle de nouveaux moyens de communication et d'expression, un tel projet a sa place dans le monde de l'art. Ne serait-ce que parce qu'il en repousse les limites.

Par contre, il faut savoir cibler ses objectifs et reconnaître le caractère unique de chaque être humain et respecter l'individualité et la dignité de chacun, même au nom de l'art. En sens inverse, notre projet avait pour base une prémisse qui allait inévitablement mener à la prise en compte des êtres humains comme des interfaces, sans vie, sans émotions, étant des cobayes, des rats de laboratoires. Finalement, avons-nous vraiment découvert quelle était cette fameuse ligne?

Cette ligne morale entre virtualité et réalité, entre mensonge et vérité, entre hypocrisie et honnêteté, entre amitié réelle et virtuelle, nous ne savons toujours pas où elle se situe. Finalement, ne l'avons-nous plutôt tracé pour nous-même et envers nous-mêmes, sans égard pour nos cobayes? En fait nous avons découvert bien plus de choses sur nous-même que nous en avons découvertes sur les autres. Jusqu'où étions-nous prêts à aller pour arriver à nos fins, pour obtenir des réponses, des faits, des vérités, au nom de l'art? Ou se situe la ligne? À différents niveaux, un niveau différent pour chacun d'entre nous. Elle est malléable, subjective et vaporeuse. Et de toute façon, puisque cette ligne est en constante mouvance, en constante redéfinition, en constante évolution, finalement, cette ligne, nous ne pourrions jamais la saisir, nous ne pourrions jamais qu'en explorer les nouvelles frontières.

Conclusion numéro 4 : l'être humain dans tout ça?

Par ce projet, peut-on parler de dépersonnification et de réduction de l'être humain dans toute sa splendeur, dans toute sa complexité, dans toute sa grandeur, si évidemment l'on croit à sa grandeur? Peut-on parler de manipulation? De malhonnêteté? De mépris? D'insouciance malsaine? De naïveté? De désinvolture? De désintérêt envers la race humaine? D'impertinence? De désengagement social? D'individualisme? D'art? Ou simplement d'un projet artistique représentatif des composantes et des valeurs de notre époque?

Comment peut-on justifier de jouer avec l'être humain, sous forme de joute dialectique incisive et abjecte, sous prétexte que ce dernier est mis à distance? L'art est-il une justification valable pour tous ces enjeux? Est-il plus grand qu'eux? A-t-il plus de valeur? Quelles valeurs morales nous restent-ils en ces temps de distanciation, d'individualisme et paradoxalement de rapprochement à distance? Où en sommes-nous?

Avons-nous le droit de ridiculiser le caractère humain à distance, sous prétexte artistique et par le fait que nous sommes intouchables, inatteignables, que nous ne serons victimes d'aucunes représailles? Sommes-nous simplement lâches, désinvoltes, désinvestis? Avons-nous développés, comme forme d'amusement, de prendre en pitié ou de rire d'autrui



pour s'élever? Je pose la question sans y répondre, car chacun y trouvera sa propre réponse?

N'avons-nous pas tous une petite nausée face à notre projet? Résidant dans le fait que nous nous moquons à distance. Je crois que nous l'avons tous ressentis à un moment ou un autre durant le projet.

La ligne : Où est l'art? Qu'est-ce que l'art? Question éternelle dont nous devons toujours repousser la limite, retracer la ligne.

2-Les principaux personnages et ami(e)s de Julie Morin : Extraits croustillants et pertinents

Patrick Bombardier

Peux-tu venir peindre mon appart :

23 octobre à 19:15

Dit! Je me demandais si tu pourrais m'aider pour un petit truc. J'ai besoin de peindre les murs de mon salon et de ma cuisine, c'est vraiment pas très beau présentement. Si tu veux, tu pourrais venir chez moi pour m'aider? On pourrait ensuite commander de la pizza pour souper! Qu'en dis-tu?

Julie

23 octobre à 21:12

je pourrais jamais dire non a une jolie demoiselle, t mieux detre bien gentille et rendre sa le fun pcq c pas tres plaisant peindre lol :P Patrick Bombardier

23 octobre à 21:13

y manque un peu de bieres avec ta pizza par contre :P hahaha Patrick

23 octobre à 21:17

C'était sous-entendu tu sais bien, avec un ti-pétard en prime!!! Pis ça te dit?

Julie

23 octobre à 22:37

lol mais oui pk pas, en plus tantot jetais chez un de mes chums quand j'ai pris mes messages et il a dit que si tu emmenais une de tes amies il etait pret a venir aider et meme demmener la biere hahaha

Patrick

24 octobre à 21:25

HA oui, pourtant je n'ai pas d'autre amie. C'est dommage, mais je suis partante pour la bière. Au pire à trois ça peut être intéressant.

Julie

24 octobre à 21:50

lol ta ben raison a 3 cest tj interessant.. ya tj plus de piquant hahaha :P Patrick

25 octobre à 17:24

T'as tellement raison! Il y a toujours un «challenge». En tout ka, fait moi signe. Julie Morin

26 octobre à 11:36

Veux-tu venir vendredi pour peindre avec ton chum, ça adonnerait super bien, en plus juste avant la fin de semaine!

Qu'en penses-tu?

Julie. xxx

28 octobre à 00:56

malheureusement vendredi c vraiment impossible pour moi j'ai un gros party dhalloween que je ne peux rater! cette semaine c dur pour moi mais la semaine prochaine y devrait pas y avoir de probleme, prepare les pincesaux ;) lol

jespere ta reussis a bien dormir malgres la chaleur qui cest emparer de toi se soir :P lol Julie Morin

28 octobre à 18:38

D'accord pour la semaine prochaine! Il y a une journée de préférable pour toi? Dit-moi le jour et je verrai si je n'ai pas d'entrevue cette journée-là. C'est tellement gentil de ta pars! Je suis vraiment contente! J'ai déjà été acheté des pincesaux, oui. Il me reste à décider la couleur... j'hésite. En fait, blanc c'est propre et on peut arranger ça avec tout. Quoique j'aimerais bien un peu de couleur, il me semble que ça sortirait bien chez moi. J'ai pensé à orange ou bleu pour la cuisine... Pour ce qui est du salon, j'hésite entre beige ou une autre couleur proche de blanc... qu'en dis-tu? Quoique bleu pourrait aussi être bien pour le salon... je ne sais vraiment pas! lol. Quoique... blanc, ça coûte moins cher...

Julie. xxx

Aujourd'hui à 01:04

pour la journee de preferable jpeux pas te le dire pour le moment pcq je sais pas encore mon horaire exact pour la semaine prochaine alors jva devoir te donner des news des que je le sais. lol ouais moi jme suis pas casser la tete cest tout blanc chez moi c simple dememe lol ben sa semble etre des bo mixte mais c assez dure a dire a partir de chez moi lol

Julie Morin

Aujourd'hui à 19:46

Ben la, force toi un peu, tu m'aide pas beaucoup! Fait-toi une opinion! C'est toi qui va peindre, tu dois t-y connaître?

JulieAujourd'hui à 20:38

ah pcq toi tu va pas peindre juste regarder? lol

au contraire je m'y connais pas du tout j'ai peinturé 1 fois dans ma vie pis c mon appart et c'était tout en blanc lol a vrai dire moi j'ai plus hate a la biere que nimporte quoi haha Patrick

Pierre Vanesse Simard

Pierre Vanesse Simard

15 octobre à 22:36

Je t'apprécie car j'ai du respect même pour des personnes que je ne connais pas et j'espère que tu prend soin de toi. Bonne Journée! Julie x x x

23 octobre à 20:45

Ça va bien et toi? Quoi de neuf? Au jourd'hui je suis resté chez moi et j'ai eu une très bonne nouvelle j'ai trouvé un stage dans une supppper bonne firme d'avocat, je suis folle comme de la marde comme on dit. Mais j'ai eu une mauvaise nouvelle ma mère a attrapé des poux à l'école ou elle travaille !!!

Et toi... Julie Morin

P.S. xxxx

27 octobre à 18:05

Bonjour! Julie, Tu es mystérieuse, mais j'aime ça. de mon côté il y a pas grand chose à dire à part que j'ai fait une grosse fièvre et pourquoi ont te vois jamais en ligne sur Facebook.

J'aimerais sincèrement te connaître. mais tu es mystérieuse et moi de mon côté je suis craintif et timide. Bonne soirée! je t'embrasse tendrement x x Julie Morin

27 octobre à 23:23

Salut Pierre!

Moi aussi j'aimerais bien te rencontrer, tu sais.. je penses de plus en plus à la proposition de photos que tu m'as faites :) En passant, j'aurais vraiment besoin de ton aide. Tu sais, y a un gars dans mon bloc appartement qui n'arrête pas de me déranger. Enfin, tu vois ce que je veux dire..? Je lui ai dit plusieurs fois de me laisser tranquille, mais il ne veut pas. Je me disais que tu pourrais peut-être venir faire un tour par chez moi et lui faire un peu peur? Tu sais, lui faire comprendre qu'il devrait arrêter de me harceler? En même temps, on pourrait en profiter pour se rencontrer et peut-être faire les photos? Enfin, si tu veux toujours...

Julie

28 octobre à 19:17

Domage comment veut tu que je t'aide tu ma jamais donner ton adresse.

Tu es génial tu devrais écrire un livre. Pierre

28 octobre à 19:37

lol! Moi? Écrire un livre? Je ne pense pas que ça pourrait marcher! Qu'est-ce que tu voudrais que je raconte? lol! Mais merci quand même pour le compliment!

Alors tu acceptes de m'aider!? Vraiment? Tu es vraiment génial! Trop gentil! On pourrait peut-être se voir vendredi soir? On pourrait aller prendre un verre et on pourrait ensuite aller chez moi? Tu pourrais donc avoir mon adresse et m'aider! En même temps, on se rencontrerait pour de bon!

Julie xxx

Aujourd'hui à 17:39

Allo Pierre. Coup donc, a tu peur de mon voisin ou tu veux juste pas m'aider? En tout cas si tu as peur je te pensais plus courageux que ça!!!

Au pire c'est pas grave, je demanderai à quelqu'un de moins strouillard!!!lol!! C't'une joke!!

Je te niaise! Moi aussi ça me ferait peur!!! Je te comprend. Je vais m'arranger autrement, je ne peux plus endurer ce connard. Je fais des farce, mais ce n'est vraiment pas drôle de se faire harceler comme ça, quand tu es une fille qui habite seule. Y'en as-tu des crétins!!!

Alors pour vendredi, toujours partant pour un petit drink?

A+

Julie xxx

Aujourd'hui à 19:40

J'arrive pas à croire qu'il a fait ça! Le salaud! Je le déteste! Pourquoi tu n'es pas venu lui faire peur? Pourquoi tu n'as pas réagi à ma demande? Si t'avais fait quelque chose, Vanille serait encore vivant! C'est de ta faute si mon voisin a roulé sur Vanille avec sa voiture! J'arrive pas à y croire! Je le déteste! Il est vraiment dégueulasse! Julie Morin

Aujourd'hui à 20:01

Écrit moi au plus vite!!!

Julie

Aujourd'hui à 20:06

va donc passer l'Halloween vendredi. Bonne soirée!

Pierre

Ariya Young

28 octobre à 18:54

Ok! Merci! Je t'appelle demain si j'ai le temps!

Dit, est-ce que tu accepterais aussi de faire l'épicerie avec moi en fin de semaine? Je dois dire que j'ai beaucoup de choses à acheter et ce n'est pas évident sans voiture!

Merci à l'avance!!

Julie, xxx

Aujourd'hui à 12:13

lol... ca me fera plaisir de faire l'épicerie avec toi, j'suis libre toute la journée dimanche et samedi durant le jour. on se reparle bientôt xxx Julie Morin

Aujourd'hui à 19:53

Vas-tu pouvoir me prêter un peu de cash par exemple parce que je suis vraiment fauché!!! J me sens mal de te demander ça, mais j ai pu rien a manger et si je veux te faire une petite bouffe! De toute façon, je suis sûr que toi tu manque pas d argent, chanceux!

A bientôt, Julie.

Pat Aresta

20 octobre à 18:31

Oups! J'avais pas vu que tu m'avais réécrit. Je suis contente de voir ça! lol! Quoi de neuf? J'ai passé une soirée d'enfer hier...J'ai été hyper malade, crachats, mucus et tout le tralala!!!

Et toi

Julie

20 octobre à 19:12

Salut Julie !

C'est la température automnale qui cause ça ?! J'ai eu la même "malchance" il y a 2 semaines et laisse moi de dire que c'est vraiment pas l'fun ... Je sympatise avec toi et je t'envoi des pensées positives pour faciliter ta guérison.... BZZZZZZZZZ ... lol ! J' ai eu un week-end très relaxe car j'ai pris du temps pour moi... lire un peu et de faire des courses. (je m'en sauve jamais lol !)

en passant ... tu as un superbe sourire sur les nouvelles photos !

On se donne rendez-vous bientôt !

Pat

20 octobre à 20:07

Et que tu es charmeur!!! Grand fou! Merci de me soutenir dans mes sécrétions de filles malade!!! Ça c'est sans compter les menstruations qui s'ajoutent!!! Tes vraiment chou, j'étais sur que tu trouverais ça dégueulasse. Tu as l'air d'un gars, honnête et terre-à-terre! C'est vrai que la température automnale c'est fatal!

Comment va le boulot, la blonde pis toute!!! Comme on dit. lol!!!

24 octobre à 22:43

Je te comprend pour la job mais lâche pas tu vas trouver chaussure à ton pied. Dans quel domaine tu recherches car Desjardins est présentement en campagne de recrutement. Je te laisse le site internet et tu peux même postuler en ligne.

Si il y a un poste qui t'intéresse laisse moi savoir alors je vais te référer au R-H.

Si jamais tu veux jaser un peu question de sortir le motton ... ou juste rire un peu, tu me fais signe ... alors je t'invite à prendre une tite bouffe ... et je suis Italien alors quand j'invite... je me charge du règlement ! dac !

@ bientôt !

Pat xx

24 octobre à 22:45

[http://www.desjardins.com/fr/a\\_propos/carrieres/Offrez-vous-une-carriere-Desjardins](http://www.desjardins.com/fr/a_propos/carrieres/Offrez-vous-une-carriere-Desjardins)

Source: [www.desjardins.com](http://www.desjardins.com)

Vous recherchez un milieu de travail empreint de respect où vous pouvez progresser selon vos attentes? Desjardins, le plus grand employeur privé au Québec, offre une grande variété ...

Partager- Julie Morin

26 octobre à 11:48

Merci vraiment beaucoup, pour l'offre d'emploi, j'en reviens pas que tu aies pensé à moi et à m'envoyer ça. Tu es vraiment gentil.

Et j'aimerais vraiment ça pour ce qui est question de la petite bouffe, j'ai vraiment hâte de te voir en personne, après tout ce qu'on s'est dit!!!

Penses-tu que je pourrait inviter un ami que j'ai rencontré sur facebook, je crois que vous vous entendriez bien tous les deux! Donne-moi des nouvelles, j'ai vraiment hâte d'aller souper chez vous!

Juju xxx

26 octobre à 18:10

Salut Ju !

NO PROBLEMO pour la job et si j'ai autre chose qui arrive à mes oreilles je te laisse savoir.

Pour la bouffe je voulais plus t'inviter au resto car je préfère un terrain neutre question de se sentir confortable et sans pression pour nous 2 !

C'est qui to ami ?... yé tu plus cute que moi ? lol !

@ plus xx

Pat

26 octobre à 22:34

Un gars avec qui je chat sur facebook, c'est parceque, j'ai un peu peur de rencontrer quelqu'un de facebook seul. Tu sais avec tout les histoires qu'on entend, des fois je suis tellement naïve!!! Alors je lui ai demandé s'il voulait venir!!! En plus je vais rencontrer deux de mes amis, une pierre deux coup lol!

Mais yé pas mal moins cute que toi lol!!!

Julie

26 octobre à 22:35

Est-ce que ca te va??? Ca te gosse-tu? Pat Aresta

28 octobre à 22:52

Je voulais te rencontrer dans un endroit public (resto) donc terrain neutre. Je serais menteur si je te répond que ca me gosse pas mais je comprend et respecte ton point de vue.

je te laisse savoir quand et on je te donnerai mon # tel si tu veux.

Et donne moi de nouvelles pour la job.

Garde le sourire, il est tellement beau !

xx Pat

Aujourd'hui à 19:43

Comment ca, ca te gosse! Tu es ben jaloux, on se connaît a peine?

Es-tu sur que ca te tente?

Julie

Maely Star

Julie Morin

26 octobre à 11:33

Ha oui?, Toi tu trippe beaucoup? Faudrait qu'on sorte ensemble!!! Ça serait vraiment trippant! Donne-moi de tes nouvelles...

Juju x x

26 octobre à 20:38

plutot aNCIENNE clubbeuse trippeuse..disons jme fait vieille!..

mais ca marrive quand meme parfois de faire la folle comme dans le bon vieux temps ..mais le lendemain me tente moins maintenant! Maely

26 octobre à 22:36

Alors on sort où? J'ai hâte de jaser avec une vraie personne!!!

Julie

27 octobre à 20:25

haha!@! ou tu veux!!cest quoi ton style de monde et de musique? il manque de vrai monde dans ton coin? :P Maely

27 octobre à 23:26

Lol! En fait, c'est plus que je ne connais personne encore ;) C'est pour ça que je disais ça! ;)

Mon style? J'aime un peu de tout en fait et toi? Y a un endroit en particulier où tu voudrais m'emmener? J'avais pensé qu'on pourrait peut-être prendre une soirée et tu pourrais me faire visiter plusieurs endroits? Qu'en penses-tu? Julie Morin

28 octobre à 18:48

Allo Maely et alors cette sortie? À bien y penser, emmène-moi donc dans un endroit trash, un peu déviant, genre soirée Fétish!!!

juliexxx

28 octobre à 18:49

En passant, je voulais savoir si tu as une voiture et si oui, est-ce que tu pourrais me la prêter en fin de semaine? Je dois aller à Québec chercher quelques boîtes qui me reste. Mon frère devait venir me les porter, mais il ne pourra finalement pas.

Merci, ça serait vraiment gentil de ta part! Julie

29 octobre à 22:18

j'ai pas de voiture!! je vie a montreal! viv e montreal et laces a tout ma pas maganer un char avec mtl et ses nids de poule!!!

je mexcuse!

fetish pas trop mon styl;e je cnnais pas de place mais si tu veux un peu de tout ta le st sulpice

Maely

Geneviève Grégoire

15 octobre à 13:00

Resalut! Ça fait longtemps qu'on s'est pas parlé comment vas-tu? As-tu passé une belle fin de semaine de l'action de grâce et plus important encore, es-tu aller voter? Tu as vu les résultats!?! Julie

15 octobre à 18:16

je vais bien! ma fin de semaine a été la plus comique de ma vie je me suis rendue compte que e gars que je frequentais depuis pres dun mois avait une blonde... cetais assez comique.. en fait ca lest apres coup!!

oui j'ai ete voté je suis pas particulièrement heureuse des resutats!! et toi de ton coté? Geneviève

20 octobre à 20:11

Putain tu parle d'un beau salaud!!! Je viens de prendre mes messages de la semaine dernière!!! C'est pas drôle ça!!! Si jamais tu veux de défouler et en parler on peut aller prendre un café, ça te ferait sûrement du bien, faudrait pas que tu tombe en dépression solide!!! Pis depuis une semaine comment tu te sens. Gêne toi pas avec moi j'ai une bonne épaule et tu a l'air honnête d'une fille honnête. Entre amies on peut bien s'entraider!

Juju

20 octobre à 20:56

je suis correcte avec ca! ca ma pas traumatisée! lol je ne tomberai pas en depression inquiete toi pas je suis plus forte que ca!!

les canadiens sont en train de gagner encore!! faut pas qui lachent!! Geneviève

23 octobre à 21:23

Tu es sur que tu n'as pas besoin de parler de ta rupture? Je suis sur que tu cache tes émotions, ce sont des épreuves très difficiles. Ne soit pas gêné ça me fait plaisir de t'aider! T'es mon amie après tout, on peut tout se dire sans tabou!

Julie qui te supporte!

ps You go girl!!!

Saaaaaaalut! QUoi de neuf Ge! Tu as fait quoi samedi et dimanche? As-tu du fun? Moi je m'ennui a mourrir!!!! Veux-tu sortir cette semaine, j'ai personne d'autre que toi pour me sortir de ma déprime, tu es mon seul espoir?

Ju xx

27 octobre à 08:16

je voudrais bien mais je reste a ottawa! fadrail tu descende me voir!

moi je suis sorti vendredi soir et samid soi me changer les idées je me suis bien amusée cetait rough dimanche matin a lecole par contre!! sinon je suis en stage aujourd'hui et demain!

je redescend dans le coin seulement vers la mi decembre. mais on se planifira dequoi certain!

deprime pas la... va promener tes chiens dans le parc si ca fait comme dans les film tu va faire de belles rencontres:P!

Souris, la vie est un fromage!

Geneviève

28 octobre à 19:41

Ça serait vraiment génial de faire quelque chose quand tu vas descendre à Montréal, oui.

Ça t'as jamais intéressé de venir vivre à Montréal? Je suis certaine qu'on pourrait devenir de bonnes amies! On aurait même pu devenir colocataires! Qu'est-ce que tu en dis?

Juju xx

28 octobre à 22:39

j'ai rester 3 ans a montreal avec le cegep, j'applique pour un poste a ottawa au mois de mai so si j'ai le poste je reste dans le coin! sinon je veux travailler pour la monteregie! ca serait mental aussi! Julie Morin

29 octobre à 19:40

Ho boy, Ottawa c'est loin! C'est sur que j'irai jamais là! C'est vraiment un trou!!! Tu dois t'ennuyer? Mais tu devrais descendre chez nous en fin de semaine on pourrait s'éclater! C'est sur que ça va être plus le fun qu'à Ottawa! lol!!! Pis là sort moi pas des excuses comme quoi c'est trop loin! lol! C'est quoi, 5 heures de char, tu as le temps de faire ca vendredi soir pour etre chez moi pour qu'on sorte s, eclater!

Qu'en diis-tu, ça va être vraiment malade je vais nous planifier une belle fin de semaine, ça va être fou!!!

J'ai déj' hâte de te voir! Donne-moi des nouvelles pour me dire quand tu descendrais!!!

À bientôt, Julie.

Benoit Biron

18 octobre à 20:02

c pas si dramatique que ca le céliba...surtout que le sex était devenu tabou...

qui peut vivre sans sex?!? surment pas moi!

vive le sex sans aucune attente !

Benoit

20 octobre à 20:01

Ouais le sex sans attente ça c'est le fun, en !

Pis, t'as passé une belle fin de semaine mon ti-pit?

Juju xxx Bisoux

21 octobre à 21:38

ouais, j'ai passé une belle fin de semaine...

si du sex sans attente t'interresse, fais moi signe!

;o) xx Benoit

22 octobre à 15:57

lol.. Faudrait que j'y penses ;) Ça pourrait être envisageable...

dit! Je pars pour en fin de semaine à Québec, voir de la famille...

penses-tu que tu pourrais m'aider en gardant mes deux chiens

le temps que je revienne? Ça serait vraiment gentil de ta pars.

Je cherche quelqu'un depuis plusieurs jours et je n'ai toujours pas trouvé...

bisoux, Juju.

22 octobre à 17:52

désolé...ya pas plus allergique que moi. :(

j'aime tellement les chiens en plus...:(

ca me fend le coeur de pas en avoir

Benoit

23 octobre à 19:09

Ah... c'est vraiment dommage... Connais-tu quelqu'un qui pourrait le faire? Peut-être qu'un de tes amis pourrais s'en occuper? Julie Morin

23 octobre à 21:07

Pis, as-tu trouvé quelqu'un pour mes chiens? Et... Pour le sexe?

Julie xxx

24 octobre à 16:19

pour tes chiens, j'ai trouver personne...

pour le sexe n'importe quand...ta juste à m'invité ou d'accepter une invitation de ma part... Benoit Biron

24 octobre à 16:21

je pourrais meme aller faire un tour chez toi ce soir vers 23h - minuit Benoit

24 octobre à 21:34

Si je ne serais pas menstrué peut-être, mais là , dans ma période, je ne suis pas à l'aise. Mais je prends ton invitation en note. Julie Morin

26 octobre à 11:28

Salut sexy Ben, comment ça va ? moi pas pire.

Je pensais à ça, j'ai vraiment hâte de te rencontrer, je suis encore menstrué, mais si ça te dérange pas trop, tu pourrais venir chez moi quand même??? Donne-moi des nouvelles!!

Juju, bisoux, x x ...

26 octobre à 13:27

Bien sur, pas de probleme...

j'aurais pensé que tu étais plus le genre «sex spontané et ensuite se présenter l'un à l'autre par la suite» ;o)

voici mon cell #514 716-4895

Benoit xx

28 octobre à 19:11

Je t'appelle d'ici samedi, quand je vais avoir le temps!

Dit, je me demandais si tu t'y connaissais en informatique?

J'ai un problème avec mon ordinateur dernièrement... il fait des bruits bizarre et j'ai des programmes qui ne fonctionnent pas.

Au moins je peux encore venir sur internet! lol Si tu t'y connais, pourrais-tu venir le réparer? Ça serait vraiment gentil de ta pars!

Julie, xxx

28 octobre à 21:24

lol....demande moi plutot de t'aider avec une porte qui grince ou sinon de t'aider avec tes impots....

car avec un ordi, j'en connais pas plus que toi...

B xx

29 octobre à 19:28

T'es pas capable de réparer un ordi? Tu vis dans quel époque toi? lol!!!

C'est une joke. C'est sur qu'il y a des gens plus manuel et d'autres plus cérébraux!!! C'es pas grave. Je trouverai quelqun d'autre...Dis donc, on se connait pas gros, parle moi donc un peu de toi, ça me gêne si on se rencontre samedi, pis que je te connais pas. Je suis une fille très gênée...

Julie xxx

Myriam Doucet

20 octobre à 19:58

Ha oui j'oubliais, t'es vraiment cool! On pourrait peut-être se voir. Je suis sûr qu'on aurait du fun ensemble, on a les mêmes intérêt!! Julie

21 octobre à 14:54

Salut ! Pour ma part une fds assez normal :) Samedi j'ai été au centre d'achat avec ma mère pour commencé les cadeaux de Noël. Et dimanche plus relax on a bruncher chez mes les parents à mon conjoint. Et relaxer à la maison en famille.

Effectivement on pourrait se rencontrer mais sa sera pas évident, je viens en ville généralement le samedi et mon chum nous débarque moi et Melody chez ma mère et il garde l'auto.

Le dimanche on essaye de passé la journée en famille, malgré que ce n'est pas évident. On n'a toujours quelques choses... shower de bébé, mariage soupé dans la famille (mon chum est italien), party de fête (généralement enfants)....

Peut-être plus après le fête.

Et toi ta recherche d'emploi sa va bien !!! Ta trouver habituellement des avocate sa chercher pas longtemps surtout en ville.....Tu est avocate dans quel domaine???

Bye bye a+ Myriam

22 octobre à 16:00

Oui je comprend. On pourra donc passer un peu plus de temps ensemble après les fêtes alors...

Oh! J'y penses.. Je dois garder ma nièce la semaine prochaine,



mais j'ai une entrevue mercredi... penses-tu que tu pourrais la garder juste le temps de mon entrevue? Je suis certaine qu'elle pourrait bien s'entendre avec ta fille! Elles pourraient peut-être même devenir amies! En même temps, ça m'aiderait vraiment beaucoup.

Je me vois mal laisser la fille de mon frère à n'importe qui, je n'ai pas vraiment confiance aux gardiennes.. mais toi, c'est pas pareil! :)

Julie

22 octobre à 19:08

Je ne suis pas en ville et j'ai des cours le jour je suis désolé merc pour cette confiance et bonne chance pour cette entrevue

Myriam

23 octobre à 19:05

Je pourrais aller te la reconduire chez toi? À quelle heure sont tes cours? Peut-être que les heures pourraient fonctionner selon mon propre horaire.. qu'en dis-tu? Si c'est juste parce que tu n'es pas en ville, je pense que je pourrais m'arranger... Julie

23 octobre à 19:13

je part a 7h20 le matin pour reconduire mon cum au travail et la petite a la gaderie apres je vais a l'école et je suis de retour le à la maison seulement vers 17h - 17h15 .

Mais dit moi vers qu'elle heure tu as besoin de la faire garder je peux peut-être te trouver quelqu'un en ville (une amie) mais je te garanti rien tout le monde travail de jours presque et les entrevu je sais que dans la grosse majorité des cas c'est le jours.

Myriam

23 octobre à 20:40

Wow! Ce serait génial!!! L'entrevue c'est à 16h, si tu peux trouver quelqu'un ce serait vraiment apprécié. Je commence à plus savoir quoi faire. En tout cas regarde ça de ton côté, moi tant que tu trouve quelqu'un que tu connais, je te fais confiance!!! Merci d'avance...

Julie

23 octobre à 20:42

P.S. Tes journées en famille est-ce que c'est vraiment sacré? Sinon je pourrais passer la journée avec vous. Je suis sur qu'on aurait du plaisir et j'aimerais ça rencontrer ta petite famille!

Julie Morin

27 octobre à 23:08

Myriam? J'attends toujours pour savoir si tu as finalement réussi à me trouver une personne. Étant donné que tu la connais, que c'est une amie, ce n'est pas comme si c'était une étrangère comme une gardienne. J'avoue que ça me dépannerait vraiment beaucoup! Il ne me reste que demain avant mon entrevue, j'ai vraiment besoin de savoir ce que je vais faire!

Merci encore!! Julie

28 octobre à 13:37

Je suis désolé j'ai même pas chercher j'ai pas eu le temps j'ai appris jeudi que le bébé a un de mes freres est née tard mecredi soir et qui a passé a une fraction de seconde de mourrir et Melody est malade depuis quelque jours elle a beaucoup de vomissement et de somnolence, Et meme moi je dort plus pour passé mes nuit debout a prendre soin de elle je suis désolé vraiment, j'auria voulu t'aider...Bonne chance pour ton entrevue :) Myriam

29 octobre à 17:11

En tout cas merci beaucoup pour le coup de main! J'apprécie beaucoup! J'ai râté mon entrevue pour garder ma nièce, mais c'est pas grave, je vais me débrouiller tout seul la prochiane fois, comme d'habitude! Je t'en veux pas là, je comprends. Mais c'est juste qu'entre amie je trouve ça dommage qu'il n'y ait pas plus d'entraide que ça! À Québec tout le monde se donne un coup de main. C'est vrai qu'à Montréal c'est différent! Je comprends que tu étais occupée. On a tous notre petit train train quotidien!!!

Et comment va le bébé de ton frère et ta petite Mélody?

Donne-moi des news!

Juju

Karla Matias

22 octobre à 16:14

J'aurais vraiment besoin de ton aide!

Comme tu sais, je viens d'arriver à Montréal.. je n'ai donc pas vraiment de médecin. Est-ce que tu pourrais me donner le nom et le numéro de ton gynécologue? C'est que je n'en ai pas ici à Montréal et j'aurais vraiment besoin d'aller en voir un.

merci à l'avance Karla! Julie Morin

23 octobre à 21:28

Salut Karla comment vas-tu ma chère? Donne-moi de tes nouvelles...

Julie

23 octobre à 21:29

Ha oui! Et pour le gynécologue ça m'aiderait vraiment!!!!

Merci Julie

28 octobre à 12:59

Salut, Julie! Comment vas-tu?

Parfois je sors avec des amis dans un bar a St Catherine ou aux 2 Pierrots. Quand on sortira la prochaine fois, je te le dirai.

Pour le gynécologue, hélas je peux pas t'aider. Je suis arrivée au Canada il y a 3 mois et j'ai pas encore reçu la carte d'assurance maladie, donc je connais pas encore de medecins ici. J'étais malade toute la semaine derniere et j'ai pas le droit de voir un medecin.

Mais je sais qu'il y a un guide de sante qu'on distribue par la poste avec la liste de tous les medecins du quartier. Demande aux gens pres de chez toi s'ils ont reçu ce guide.

Dommage je peux pas t'aider avec ca. J'espere que tu trouves

un medecin bientot.  
Bisous. Karla

28 octobre à 18:28  
Merci quand même Karla,

Je vais demander aux gens autour de moi... sauf que j'aimerais bien avoir un gynécologue avec lequel je n'ai rien à craindre. Je veux dire, quand il est référé par quelqu'un, tu peux être certain qu'il est compétant!  
Si tu es arrivée au Canada depuis trois mois seulement, ça veut dire que tu es un peu dans la même situation que moi? T'as beaucoup d'amis? Peut-être que les quelques filles que tu connais pourraient te dire quel gynécologue elles voient?

Juju

29 octobre à 17:25  
Salut Karla! Comment vas-tu? Tu ne me réponds pas à propos du gynécologue? Es-tu gênée de demander à tes amis ou quoi? Ne sois pas gênée, y'a rien là, toi au moins tu as des amis à qui demander alors que moi je n'en ai pas! En tout cas, je tiens à souligner que moi je le ferais n'importe quand pour une amie comme toi! Je suis un peu gênée de te dire ça, mais c'est vraiment urgent! J'ai des genres de plaques rouges et des enflures. Je suis vraiment inquiète. J'attends de tes nouvelles au plus vite!!!  
Merci beaucoup, beaucoup, ta bonne amie Julie.

PS. Si jamais tu as besoin de quoi que ce soit, n'hésite pas à me le demander!!!  
Marie –Christine Guindon

Marie-Christine Guindon

26 octobre à 11:33  
Allo Julie tu as une belle chevelure ...! Julie Morin

26 octobre à 22:30  
Merci, mais pas autant que la tienne lol!!

Comment vas-tu?

Julie xxx

27 octobre à 23:14  
Penses-tu que tu pourrais me donner le numéro de ton gynécologue? C'est que je ne connais pas encore de spécialiste dans le coin et je ne veux pas n'importe quel médecin. Je veux un médecin de confiance.

Merci!

Julie Marie-Christine Guindon

28 octobre à 09:30  
Pourquoi le mien plus qu'un autre?! franchement Julie Morin

28 octobre à 18:30  
C'est que je ne connais pas encore beaucoup de gens et parce que je trouve que tu es une fille gentille. En fait, je n'ai personne d'autre à qui demander, alors je me suis dit que tu pourrais me dépanner?

J'ai vraiment besoin d'un bon gynécologue et je n'en connais pas du tout dans la région. Je n'ai pas trop envie d'aller à Québec chaque fois que je dois prendre un rendez-vous! En plus, quand le médecin est référé par quelqu'un, on est certain qu'il est compétant!

Merci à l'avance!  
Julie Julie Morin

29 octobre à 17:04

Simon Blaquière

15 octobre à 17:36  
ton profil fait pitié mademoiselle hehe tu nas pas dinfos et de photos ... qui es tu? :P Simon

20 octobre à 20:19  
T'es ben bête! Mon profil fait pitié!?? J'essaie de me faire des amis comme je peux! Tu es un peu blessant! Tu devrait faire attention à comment tu traite les gens. Et pour répondre à ta question je ne les connais pas «tes amis», j'ajoute du monde et j'essaie de me faire des amis. Ça paraît que tu es pas tout seul dans la vie toi!

Julie Morin

20 octobre à 20:20  
Tu avais l'air pas mal fin mais là je suis plus sûr?

Julie

21 octobre à 10:46  
euhhh .. mais mon dieu je voulais vraiment pas etre blessant

cest juste que tu avais une seule photo et pas dinfos, mais cest pas grave je disais pas ca de facon negative.....

j'ai meme fait un bonhomme a la fin de mon message pour te montrer toute ma douceur

jtrouve ca un peu bizarre d'avoir à me justifier la dessus, cest juste internet tsé.....

dsl encore que tu laye mal pris, c'était pas le but

simon

23 octobre à 19:16

C'est bon, c'est correct...  
mais fait attention la prochaine fois, ok? Julie Morin

23 octobre à 21:14

Tu sais je repensais à ça, quand tu as dit: j'trouve ca un peu bizarre d'avoir à me justifier la dessus, cest juste internet tsé.....

Mais tu sais que c'est pas juste internet, au contraire, en arrière de ça il y a des vrais gens avec des vrais émotions. Je ne te demandais pas nécessairement de te justifier, c'est juste que ça m'a blessé! tu devrais savoir que même si c'est juste internet, il y a un vrai être humain derrière chaque interface et chaque photo! Mais tu es jeune, tu comprendra avec le temps.

Je m'excuse pour ma montée de lait, mais il fallait que ça sorte!  
On oublie tout ça!

Que fais-tu de bon de ce temps là? Ça te tenterais-tu qu' on se rencontre et qu'on jase de tout et de rien? Je m'ennuie terriblement et j'ai beaucoup apprécié ton message!

Juju x x

27 octobre à 23:12

Dit! Que penses-tu de te faire pardonner en venant m'aider la semaine prochaine? J'ai besoin de quelqu'un pour ramener des boîtes que j'ai laissé à Québec. Ça en fait beaucoup et avec une seule voiture, ça serait difficile de tout ramener en un seul voyage... et j'ai pas trop envie d'en faire plusieurs.. Qu'en penses-tu? On pourrait souper ensemble par la suite!

Juju

28 octobre à 03:37

ca serait chouette de boire une biere ensemble un de ses 4 ... pour tes boites je ne pense pas pouvoir t'aider ben ben, je travaille sur un gros projet a shawinigan ces temps ci et je fais constamment des aller retour mtl-shawi .. je suis un peu débordé :S

tu viendras visiter ma terrasse avant qu'il fasse trop froid si tu veux ... elle est quand meme chouette, meme si elle est commune

a+

simon xx

28 octobre à 18:32

Ah! C'est vraiment dommage que tu ne puisses pas m'aider. Je vais être obligé de faire plusieurs voyage... j'en ai pas trop envie je dois te dire! lol. Tu es certain qu'il n'y a aucun moyen pour toi de trouver une journée pour faire ça? Pas même un samedi ou un dimanche? Ça serait tellement gentil de ta pars!

Sinon, pour la bière, je suis partante! J'aimerais bien voir ta terrasse, oui! Tu es chanceux d'en avoir une! Ce n'est pas tout le monde qui peut s'en venter à Montréal ;)

Julie Julie Morin

29 octobre à 17:01

T'es sûr que tu peux pas m'aider pour les boites, j'aurais vraiment besoin d'aide! Pleeeeeease. en plus, tu fais déjà de la route!!! C'est swt quoi un petit détour de plus pour m'aider? On dirait que tu veux bien me rencontrer et boire une bière, mais tu pourrais trouver un trou pour venir m'aider, entre ami si on peut pas se rendre service, c'est un peu poche. J'apprécierais vraiment beaucoup...Penses-y!

Julie.

Jean-François Baribeau

26 octobre à 04:00

Salut Julie,  
Dsl si ca été long mais je ne savais pas quoi écrire. Quoi dire à propos de moi? Bien... j'ai 24, célibataire, pas d'enfant. J'ai 2 soeurs, une de 27 ans(elle va avoir 28 ans le 19 novembre) qui habite Québec, avec son chum qui est dans l'armée( Si ils sont ensemble, je ne suis pas sure, ils se séparent et reprennent assez souvent). Elle est coiffeuse. Mon autre soeur à 26 ans, elle est marié et elle habite dans un appart de mtl avec son mari. Elle étudie pour devenir notaire à l'université de Montréal. Elle vend des chandelles pour Party Lite. Mes parents sont divorcé depuis mes 14 ans. Ma mère habite à st-calixte avec son chum. Mon père est marié, il a eu un garage de suspension à mtl pendant de nombreuses années mais maintenant il conduit un 12 roues à son compte. Ma belle-mère est cadre dans une Banque Scotia à Laval. Elle a 3 enfants. J'habite dans un appartement dans le sous-sol de la maison de mon père à Terrebonne. Je vien de finir mon cour en assurance de dommage des particuliers et je suis présentement à la recherche d'un emploi dans ce domaine. Depuis deux ans, pendant l'été, j'ai arbitrer dans deux ligues de hockey cosom à mtl. Présentement, je joue comme remplaçant

dans deux divisions d'une ligue de hockey cosom( c'est la ligue à ma soeur et à son mari)(seulement comme remplaçant car je ne veux pas manquer de partie des Canadiens lol). J'écoute les parties des Canadiens, des Allouettes et des Patriots. J'adore écouter des films et j'aimes bien jouer au pool. Je sors des fois dans des bars mais pas souvent. Mon style de musique est le Rock, Alternatif, Punk, Métal. J'espère avoir répondu à tes questions. Si tu as en d'autre, ca va me faire plaisir de te répondre.

Maintenant c'est à ton tour de me parler de toi.

PS. Désolé pour les fautes de français.

J'aimerais que tu m'en dise plus sur les deux events que tu as crée svp.

Le 31 oct, je vais au party à ma soeur mais c'est à mtl aussi, alords si c'est proche, je pourrais p-e venir faire un tour.

Pis tu n'a pas le droit de prendre trop de temps pour répondre comme moi lol.

Je me souvien pas la dernière fois d'avoir écrit à une personne quelque chose d'aussi long. je vais arrêter ca la. Tu dois être tanné de lire lol

Bye ,Benoit

26 octobre à 22:28

Je suis pas tanné de lire pan toute. J'ai été élevé par ma mère et mon père nous a abandonné tr`s jeune moi et mon frère Steve que j'adore, il est soudeur à Québec et est en couple avec Une autre Julie, et oui! Elle est vraiment super et étudie en secrétariat. Moi après mes études j'ai quitté mon chum des quatres dernières années, c'était un putain de trou du cul, il m'en a fait baver le con : il me trompait depuis je sais pas trop combien de temps avec une de mes amie. J'avais besoin de refaire ma vie, de changer d'air. Mais c'est tout oublié, je ne lui en veux pas. Bon des fois je le traite de trou du cul...mais...lol!!! Pas grave, c'est du passé et là je suis à Montréal la fameuse ville dont on entend tant parlé. J'aime le hockey, le cinéma , en fait toutes les formes d'art, j'aime la nature et la pêche, bon j'arrête je me sens quéétaine, lol!!!

es-tu en bon terme avec ta famille?

Julie xxx

26 octobre à 22:29

Je suis un peu gênée de t'avoir dit tout ca, ne le montre pas à personne svp

Ju

Francis Downs

21 octobre à 11:47

Salut Francis,

J'aurais vraiment besoin de ton aide, si ça ne te dérange pas...

C'est que je pars en fin de semaine pour Québec (je vais voir

ma famille), mais je ne peux pas emmener mes deux chiens... Je me demandais donc si tu accepterais de les garder pour la fin de semaine... Ça serait vraiment gentil de ta pars! Parce que je n'ai personne à qui d'autre demander cela... Je te revaudrai ça! Promis! :)

merci,

Julie

21 octobre à 12:29

mmm j'aimerais bien te dépanner mais j'ai déjà 1 chien et 2 chats chez nous et mes chats sont vraiment très très très protecteurs de leurs territoires... et en fds je travail les 2 jours au complet :S... donc je ne serai pas vraiment chez moi de tout le week-end :S... je suis sincèrement désolé Julie, j'aurais vraiment aimé pour t'être d'une aide quelconque Julie Morin

22 octobre à 15:48

Bon, je comprend... je vais essayer de m'arranger autrement.

Mais tu m'en dois une! ;)

Julie

22 octobre à 20:45

bien sur :) Francis

23 octobre à 19:06

Parfait! C'est gentil!

Julie Morin

23 octobre à 21:02

Quoi de neuf Francis? Comment va ton chien et tes deux chats très très très protecteurs? lol!!! Depuis quand des chats c'est si protecteur que ça?

Je suis sur que c'est une excuse! lol! C'est pas grave je t'aime pareil! Moi aussi j'aurais trouvé une excuse du genre! lol!!!

Juju xxx

ps. Donne-moi de tes news!

23 octobre à 22:01

depuis que j'ai un siamois de 12 ans kia fait son territoire et que c un vrai lion :P.. et un gros chien hyperactif kié pas capable de se retenir de sauter sur tout ce qui bouge... et c loin d'être une excuse Julie Morin

24 octobre à 21:27

Pas besoin de te justifier, je vais m'enrangé. Toi comment vas tu, pars cette fin du mois d'octobre? Francis Downs

26 octobre à 11:41

Salut Francis comment vas-tu? Et tes deux chats et ton chien. Moi pas pire à part que j'ai pas réussi à me trouver personne pour garder mes chiens!!! Ça m'a fait un peu chier que personne puisse m'aider. Pourtant j'avais demandé à plein de gens ? Pas grave. Ça te tente d'aller boire un verre cette semaine.

Julie

Geneviève Parent

20 octobre à 12:23

Salut Julie,  
Ça fait longtemps!  
T'as pas changé...  
Bisous  
Geneviève Julie Morin

20 octobre à 18:19

Salut Geneviève comment ça va aujourd'hui? Dis-moi donc, je suis déprimé, tu aurais pas des trucs pour me remonter le moral. J'ai eu un one night stand trop bizarre l'autre fois, j'aurais besoin de parler à une amie...

Donne-moi des nouvelles au plus vite

Juju

23 octobre à 21:27

20 octobre à 20:42

Antoine Leclercq Carriere

9 octobre à 21:29

Ben en fait j'ai terminé l'école, je suis plutôt à la recherche d'un stage avec possibilité d'emploi.

À part ça, je découvre la ville. Aurais-tu des endroits à me conseiller? Julie

10 octobre à 01:39

Ben ouai. Si tu veux on peut faire de quoi.  
Je sais pas quoi exactement.  
On peut aller se promener sur le mont royal. C'est comme un must si tu veux une bonne vue de la ville. Ya le vieux port aussi.  
Antoine

10 octobre à 07:54

Ouais, c'est vrai que c'est bien je suis allé la fin de semaine passé. En fait, je cherche des activités moins touristiques... Julie Morin

10 octobre à 07:54

Je veux découvrir la ville comme une montréalaise et non comme une touriste :P Julie

10 octobre à 12:05

C COOL  
Ben dis moi t'es tu du genre à aller au musée?  
Ya une expo sur warolh (andy) au musée.  
Ca peut être bien  
Antoine

10 octobre à 18:16

J'aime aller au musée et comme tu peux le constater sur ma photo de profil, j'ai déjà vue l'expo d'Andy Warolh. Julie

11 octobre à 10:22

Ha c pas grave.  
Ben ya toujours Simpathy For The devil. C'est une autre expo, ya aussi " La magie des lanternes" au jardin botanique.  
Tu dis voulais découvrir la ville de montreal. Es tu déjà allé chez Shwartz??? Si non c'est clair que je t'enmene si tu veux. À moins que tu sois végétarienne. C'est un resto de smoked meat.  
Si non peut toujours aller boire un verre.  
Aller donne moi des news  
Antoine

11 octobre à 14:14

C'est gentil pour les suggestions, mais je suis vraiment pas «smoked meat»... Je trouve ça un peu trop «cheap» comme viande. :P  
Pour prendre une verre, connais-tu des places intéressantes?  
Julie

12 octobre à 17:53

Ben oui je connais bien quelques place intéressante.  
Si dans les jours qui viennent, il fait encore beau, ya des chances de pouvoir encore profiter d'un terrasse.  
Quand est ce que tu serais libre?  
De mon bord je vais voir où ca serait cool d'aller.  
Redonne moi des news.  
Antoine

14 octobre à 18:39

La fin de semaine prochaine ça pourrait être cool si ça te tente encore d'aller prendre un verre, après tous mes refus! lol!!!

En passant ta photo avec le chandail de fifty cents et un de tes amis es trop délirante. Es-tu un fan de rap? J'adore le rap De Run-DMC à Lil' Wayne en passant par Wu-tang Clan... Julie

15 octobre à 19:06

Ben ouai ca serait cool. Ca peut soit être Samedi ou Dimanche. Vendredi ca peut être cool aussi.

Je dirais fan de Beaucoup de chose. Mais c'est vrais que le rap j'aime pas mal ca. Je suis allé voir Redman et Methodman pis Wu tang dernièrement.

Redonne moi des news pour me dire quel jour te conviens le mieux.

Antoine



20 octobre à 13:31

Cette semaine je travail pas.

Je sais pas si t tjr partante pour faire de quoi?

redonne moi des news

Antoine

20 octobre à 18:17

C'est sur que je suis toujours partante, je m'ennuie à mourir, mais je sais pas ou tu veux aller, moi n'importe ou ça me convient.

J'ai attrapé la grippe et j'arrête pas de morver et de cracher du mucus par exemple je serai pas de s plus sexy!!!lol!!!

Donne-moi des news...

Juju

21 octobre à 00:30

Ben moi je fais rien Jeudi.

Si t'as attrapé la grippe, on peu ben aller prendre un café. Ou si ca te dis plus de faire un truc en soirée ya toujours les lanternes chinoises au jardin botanique.

T'es dans quel coin de montreal?

Moi je suis dans rosemont.

Dis moi si pour jeudi ca te vas pis si oui on s'arrange ca ok.

antoine

21 octobre à 11:57

Je ne sais pas trop Antoine...

Je dois avouer que je ne vais pas très bien dernièrement. Non seulement j'ai attrapé la grippe, mais je n'ai toujours pas réussi à me trouver un stage payé dans mon domaine. J'ai du mal à payer mon appartement et je ne sais pas comment je vais pouvoir m'en sortir.

Il me manque environ 300\$ pour payer mon loyer ce mois-ci! Penses-tu que tu pourrais m'aider? Enfin.. je dois avouer que je me sens assez mal de te demander ça, mais penses-tu que tu pourrais me prêter un peu d'argent? Je te jure, je vais te rembourser aussitôt que je réussie à me trouver un stage! C'est promis, c'est juste que là, c'est vraiment difficile pour moi...

merci à l'avance!

Juju

21 octobre à 12:23

Mais c dans quel domaine que tu voudrais trouver un stage?

T'inquiete pas ya tjr un moyen de s'en sortir. Lol

Le truc c que je peu pas prêter de cash pour la simple et bonne raison que je part pour 10 jours à Vancouver voir de la famille dans le temps des fête. Je dois donc prévoir le billet, les cadeaux, billets de snow etc...

Donc de mon bord aussi le budget est tuff.

Mais dis moi si pour jeudi ca te dirais de faire dequoi. On va trouver un truc cool à faire. Comme je le disais dans le dernier message, si tu veux on peut aller aux lanternes. C'est au jardin chinois qui est dans le jardin botanique.

Aller tiens bon. Si tu veux je peux t'aider à en trouver un stage si ca peut te rendre service. Ben je veux dire faire mon possible pour t'aider.

Donne moi des news

Antoine

Julie Morin

22 octobre à 15:51

Oui je comprend... mais je te promet que je te rembourserai avant le temps des fêtes! Tu pourras donc acheter tous tes cadeaux. Je pourrais te rembourser au mois de novembre sans problèmes! Je continue à faire des entrevues et j'imagine que ça va sûrement débloquer d'une journée à l'autre. Ce serait juste en attendant, pour ne pas que mon proprio soit trop frustré... il m'a déjà permis d'attendre quelques semaines, je ne peux plus vraiment le faire attendre maintenant.

Que penses-tu de jeudi la semaine prochaine pour notre rencontre? Cette semaine, ça ne sera pas trop possible... J'ai encore tellement de problème avec tout ça... Julie

23 octobre à 12:22

Pour jeudi de la semaine prochaine, ya pas de problèmes.

On reviens encore à LA question, qu'aimerais tu faire?

Un cinéma, un beer etc...

Antoine

23 octobre à 19:03

Je ne sais pas, on pourrait aller prendre un verre, qu'en penses-tu? À moins que tu aies une meilleure idée? T'as un endroit à suggérer?

Mais pour revenir à mon problème? Je te le jure! Je vais te rembourser au plus tard vers la mi novembre... Mon proprio est encore venu me voir ce matin... Je ne sais plus quoi faire :( Julie Morin

23 octobre à 20:54

Salut Antoine! Comment ça va? Toujours partant pour un petit verre et des lanternes chinoises Jeudi prochain? Je vais me débrouiller tou seul pour me trouver de l'argent! Je suis habitué

de me démerder!!! Mais j'aimerais vraiment te rencontrer!!! Julie

25 octobre à 10:06

Cool ben c réciproque. Pour jeudi prochain ca tiens tjr. .  
on ce redonne des news parceque la je vais me coucher. Je  
travail de nuit et en plus je boss aussi avec mon pere Antoine  
Leclercq Carriere

25 octobre à 17:16

Pour Jeudi, je suis partante. cependant, je me suis fait couper  
mon téléphone. donne moi des nouvelles  
Julie Morin

26 octobre à 22:14

Pis tu as pas travaillé trop fort?

Pauvre ti pit...

Juju XX

27 octobre à 09:09

non je tiens le coup c getil;  
Pour les lanternnes, je viens de voir sur le site que c'est payant?  
je sais pas si ca te gêne? selon moi ca vaut la peine . Pis pour  
aller boire un vere, je sais pas si t'as des endroits de prédilection?  
On peut tjr aller Chez roger, le trajet en bus est asser facile.  
Si t'as msn, mon adresse (qui est vieille, donc ne rit pas)  
GOLDENASS61@HOTMAIL.COM  
Antoine take care

28 octobre à 18:58

J'utilise pas vraiment msn, je préfère facebook.. mais merci  
quand même pour ton msn!

Est-ce que c'est très cher? C'est sûre que ça serait vraiment  
intéressant... Je n'ai pas vraiment d'endroits à proposer... c'est  
comment «chez Roger», je ne connais pas cet endroit et j'en ai  
jamais entendu parler.

Dit... j'ai une question un peu bizarre à te demander. Je me  
demandais si je devais aller voir le médecin... c'est que j'ai mal  
à l'estomac depuis plusieurs jours. Ça fait comme si j'avais  
toujours faim, comme si j'avais mal parce que j'avais pas  
manger, mais pourtant, je mange comme d'habitude! T'as une  
idée de ce que je pourrais avoir?

merci,

Julie xxx

28 octobre à 19:19

heu non j'ai pas vraiment d'iddée de ce que ca peu être. Moi  
je dirais prend pas de chance et va faire un petit chek up chez  
le doc.

Pour jeudi tu veux y aller vers quelle heure?

Pour chez Roger tu va voir c'est bien et asser sympa.

Ben tu veux tu je te donne un numero ou tu peux me joindre  
pour que on fixe une heure pour jeudi?

redonne des news

Antoine

Take care

28 octobre à 19:33

Oui! J'avoue que ça serait beaucoup plus facile de se parler  
par téléphone... quoique je suis un peu occupée ces dernier  
jours. Je vais essayer de t'appeler au courant de la journée,  
demain (mercredi) ... si j'ai reçu ton numéro d'ici là! lol Je suis  
disponible à partir de 19h jeudi... et toi?

Oui, je devrais sûrement aller voir le médecin... Ça fait  
tellement mal... J'ai essayé de prendre un truc pour l'estomac...  
du maalox (tu connais?) Je peux te dire que ça fait pas grand  
chose!

Si tu as une voiture, penses-tu que tu pourrais venir me prendre?  
Ça serait plus facile... je suis tellement nulle avec les chemins,  
j'ai peur de me perdre! lol

Julie

28 octobre à 20:34

tu habites où? j'ai pas de voiture, mais je vais t'aider pour le  
chemain.

Appel moi demain comme ca on s'arengera pour l'heure.

Je crois que les lanternnes ca doit être dans les 13\$.

Antoine

514-567-5347take care Julie Morin

29 octobre à 19:23

Antoine, je suis pas sur que ça me tente vraiment pour les  
lanternes chinoises. C'est un peu BS. T'aurais pas quelque  
chose d'autre à me propose? Je m'excuse, c'est aussi parceque  
je suis un peu gêné de t'appeler en personne, j'ai besoin de  
temps!!!!

Me trouves-tu conne?

Julie.

Aujourd'hui à 00:19

Heu non

ya pas de trouble on peut trouver dequoi d'autre, mais tu c j'ai  
proposé ca comme ca.

Toi ya tu de quoi qui te tentrait?

Au pire, on peu y aller pour un classique, on va voir un film pis

prendre un verre. Ou ben on peut juste aller prendre un verre.  
Mais dis moi pk t'es généré?  
aller take care  
Antoine

## N'ÊTRE

Nom du personnage au début du projet:  
Non Identifié

### Abstract:

Non identifié est un personnage, dont la page Facebook est vide, totalement vierge, se trouvant en quête d'une identité. Caméléon ou éponge, cet individu collectionne les traits de personnalité, les opinions, les expériences, les goûts et les expressions d'autrui afin de se forger une identité. Celle-ci se construit et évolue en fonction des amis qu'il se fait : À chaque ami accepté, N.I. se voit un peu plus défini.

### Scénario:

Le point de départ du projet est l'ouverture d'une page Facebook au nom de Non identifié. Au début, elle est vide... tout comme ce personnage. Non identifié est à la recherche de quelque chose qu'il n'a pas... Une identité...

Pour se forger une identité, ce personnage doit provoquer des rencontres virtuelles. Ce dernier commence d'abord par ouvrir son statut à tous. Puis, il invite des gens à devenir son ami. Une fois l'amitié acceptée, il entre en action. Il fouille dans les pages de ses nouveaux amis à la recherche de renseignements, de détails, de photos, d'évènements... Chaque élément appartenant à autrui et susceptible de piquer sa curiosité est noté, pour être ensuite approprié et inscrit dans sa page, le tout dans le but de s'inventer une vie à lui. De plus, il porte une attention particulière aux commentaires et aux invitations apparaissant sur son espace Facebook. Il peut en effet décider de se servir de ces éléments pour forger son identité. Autrement dit, chaque fois que les autres interagissent avec lui ou qu'il fouille sur les pages de ses amis, sa vie se précise un peu plus. Il est donc possible de suivre son évolution sur sa page Facebook et ce, en fonction de ce que les gens lui écrivent et des emprunts qu'il fait aux autres. Pour que le personnage soit crédible, il doit répondre à ceux qui communiquent avec lui. Sa réponse doit être un extrait de texte, une phrase, une expression, une image ou une vidéo volés à ceux-ci ou qui faisaient déjà partie de ses informations. Non Identifié n'invente jamais, il reprend.

Non identifié accumule les informations d'autrui de manière plutôt aléatoire, selon les éléments intéressants trouvés. Toutefois, il se définit selon les champs disponibles dans

Facebook. Ainsi, on apprend à le connaître par son sexe, son nom, sa date de naissance, son lieu de résidence, ses activités, son opinion politique, ses films, ses citations favorites, etc. Sur sa page, on peut le voir apparaître petit à petit à travers ses propos, ses photos et ses vidéos. Évidemment, le tout est repris ou inspiré des autres.

Il est enfin important de mentionner que Non identifié se développe peu à peu une identité qui reste plutôt stable au gré de ses rencontres et de ses interactions. Par exemple, s'il devient une femme, il ne peut pas plus tard devenir un homme. Par contre, s'il a peur de l'eau, il peut tout de même faire de la natation. Ses opinions politiques peuvent aussi varier. Par ce fait, même s'il est à la base une personne possiblement réelle, il se peut que sa vie devienne chaotique et contradictoire. Cela reste à voir...

### Rôles de chacun:

Martine: Vidéos

Janie: Images

Élise: Classification des amis

Marianne: Documentation

Annie: Musique | applications

Christine Lise: Texte | communication

### Règles établies :

Toujours garder trace de tous les éléments empruntés (une copie d'écran de l'élément dans son contexte d'origine (si c'est un texte) ou de l'image originale (pour la photo) ainsi qu'une autre présentant cette information appropriée par le personnage.

### Pour la prise de photos :

Ne jamais prendre une photo telle quelle sur une autre page, toujours se la réapproprier, la refaire.

Garder la même composition que l'image d'origine.

Se réapproprier aussi les annotations sous les photos, s'il y a lieu.

On peut s'inspirer de photos de gars ou de filles, mais les images finales doivent présenter des photos du personnage (donc cohérentes avec son sexe et la couleur de ses cheveux).

Le visage doit être flou ou masqué par des objets afin que Non Identifié reste méconnaissable.

Toujours garder les images de bonne qualité même si la photo finale est floue.

### Pour la vidéo :

S'inspirer poétiquement des images des amis ou de leurs statuts, s'ils n'ont pas de vidéo.

### Pour les applications :

Selon l'inspiration d'Annie!!

Pour le texte :

Tout texte publié, que ce soit le statut, les articles ou les informations, doit être formé de phrases ou d'expressions empruntés aux amis et repris le plus possible tels quels en les ajustant pour qu'ils soient cohérents à N.I.

Pour ce qui est des échanges entre Non identifié et ses amis via la boîte de réception ou les murs, il doit toujours répondre en fonction des informations de l'autre, à moins qu'il ne possède déjà l'information nécessaire à la réponse sur sa page. Par exemple : Jean-François demande si N.I. le connaît, N.I. lui répond par la caractéristique choisie de lui. Comme J-F aime le kung-fu, N.I. lui répond : « J'ai vu que tu aimais le kung-fu. » ou encore Maria envoie une vidéo et N.I. lui répond par une citation tirée de cette même vidéo.

Non Identifié n'invente rien, il reprend pour se construire.

PPP

Le travail effectué sur Facebook est venu de l'idée de faire des actions artistiques. La principale source du projet est la réalisation d'action. C'est ainsi que nous avons décidé de former un parti c'est-à-dire une association de personnes, nous, unies pour défendre des intérêts communs, de mener des actions communes et des buts communs. Nous voulons être un parti dans lequel celui-ci est basé sur l'idéologie de l'action. Nos actions sont menées uniquement sur le désir de la demande par l'intermédiaire du site Facebook. Les actions réalisées vont être visible, par des vidéos et des photos, sur le site Facebook dont le but de prouver leurs réalisations.

En élaborant des stratégies de communication à travers notre parti, dont le nom est le PPPP (Parti Pour et Par le Peuple), et notre site Facebook, on désire augmenter de manière assez rapide l'acquisition de nouveaux membres. Cette approche va ainsi augmenter les demandes d'actions et nous voulons qu'il existe une chaîne de solidarité pour le PPPP.

Pourquoi un parti idéologique ? Avant de trouver une voie pour notre parti, nous nous sommes posé beaucoup de questions sur l'idée d'un parti. Autour de nous, différents partis politiques sont présents dans nos vies, c'est à partir de cette étape que le PPPP est née. Nous ne voulons pas être un parti politique car nous ne voulons pas établir un programme, c'est le peuple c'est-à-dire nos amis sur Facebook qui vont établir leurs propres règles à travers leurs demandes d'actions. Notre parti est basé sur la liberté des demandes des amis. Il est basé sur des idées que le peuple nous fait parvenir. C'est notre devoir de les réaliser dans la mesure du réalisable.

La question des actions. Le PPPP ne se pose pas de question à l'encontre de la question d'éthique. On jugera cela en fonction des demandes. Toutes les actions vont être justifiées par des photos, des vidéos, des traces... Les actions vont être seulement réalisés par le PPPP.

Les actions réalisées sont la partie artistique de notre travail.

Finalement, le PPPP devient l'exécuteur de la création tandis que les amis sur Facebook deviennent les créateurs. Et c'est nous qui avons le pouvoir de décider qui va être créateur.

Une des principale question est : « Comment on va amener les gens à être nos amis et à les pousser à nous faire des demandes d'action ? ». Le seul texte, qui explique notre démarche, est celui-là : Chers amis et amies,

le PPPP est là pour réaliser vos actions dans un but idéologique. Vos craintes, vos peurs et vos angoisses d'agir sont nos forces à nous, le PPPP. Notre parti exécutera vos demandes sans que n'avez à le faire.

Tout cela dans le but de satisfaire vos désirs...

Ce texte a été publié sur notre site Facebook. Il caractérise la définition de notre parti. Nous voulons rester dans le superficiel car on ne veut pas exclure des amis ou des futurs amis.

Dans la réalisation d'un projet de création interdisciplinaire, notre projet Facebook va nous permettre de comprendre des modes de collaboration interdisciplinaires mais aussi d'exploiter notre capacité à partager des tâches de création et à établir des stratégies pour que notre projet avance.

## DISSOCIATION

Résumé

Isabelle, qui se donne tant de mal pour créer des liens afin de faire des rencontres intéressantes, n'est tout à coup plus elle-même. D'autres personnes s'approprient ses amis et communiquent avec eux à sa place. Qu'advient-il de ses (ces) relations ?

Scénario

Nous nous sommes inspirées du trouble de dissociation de la personnalité, pour élaborer une expérience où le schéma plastique du réseautage, tel que présent dans Facebook, se confond avec les particularités de ce trouble. Tout d'abord, le personnage d'Isabelle sera créé de façon à la rendre attrayante, par une photo plaisante et des caractéristiques susceptibles d'attirer l'attention. Isabelle se liera ensuite d'amitié avec différentes personnes, dans le but de se créer un réseau d'amis qui communiquent avec elle. L'inscription à différents groupes ainsi qu'à des applications de rencontre amoureuse seront les moyens privilégiés pour créer ces liens. Isabelle interagira avec ces personnes le plus possible, par l'envoi de photos, de vidéos, de commentaires et de messages. Après un certain temps, Isabelle cessera toute interaction avec son réseau d'amis. Si tout fonctionne comme prévu, les amis d'Isabelle continueront d'interagir avec elle pendant un certain temps. À ce moment, une des personnalités multiples commencera à interagir avec les amis d'Isabelle, comme si elle était à sa place. Deux autres personnalités feront aussi de même. Les trois alters répondront directement aux avances qu'Isabelle recevra en donnant des

réponses différentes, selon leur personnalité dominante. Dans les détails des photos, des vidéos, etc, il sera possible d'y constater certaines similitudes. Vers la fin de l'expérience, tous les profils Facebook des alters disparaîtront graduellement. C'est à ce moment qu'Isabelle reprendra vie et se remettra en contact avec les gens qui l'ont contacté au début de l'expérience.

Les faire interagir avec les gars et amis à la place d'Isabelle.  
Toutes  
Fermer les profils des alters. Dominique  
Refaire interagir Isabelle avec les anciens contacts. Éliza et toutes  
Faire une copie quotidienne du profil d'Isabelle et de ses alters.

## Chronologie

À partir du 3 octobre

Isabelle s'inscrit à Facebook.

Elle prend part à des groupes et s'ajoute des applications de rencontre.

Isabelle envoie des messages et tente du mieux qu'elle peut de communiquer avec des gens.

15 octobre

Isabelle cesse toutes interactions avec ses contacts.

Création de Christina (1).

Christina commence à interagir avec les amis d'Isabelle et répond même à ses conversations à sa place.

16 et 17 octobre

Création de Lily (2) et de Natasha (3).

À partir du 16 et 17 octobre

Les trois alters communiquent à la place d'Isabelle.

Lily sabote le profil de Christina.

Lily interagit avec les autres alters, tente de les contrôler. Les autres ne savent pas qui elle est.

Les trois alters communiquent de façon ponctuelle.

22 octobre

Les trois alters disparaissent.

22 au 29 octobre

Isabelle revient et tente de reprendre contact avec ses « prétendants et amis ».

## Rôles

Créer un faux profil pour le vol d'identité. Dominique

Trouver des profils ouverts afin de faire des vols d'identité.

Justine Maude

Créer le profil d'Isabelle. Éliza

Trouver groupes et agences de rencontre auxquels s'inscrire.

Dominique Virginie

Inscrire Isabelle à ces groupes. Dominique Virginie

Faire interagir Isabelle pendant plus ou moins une semaine.

Toutes

Créer les profils de Lily, Christina et de Natasha. Maude

Justine Virginie

Les inscrire aux mêmes groupes et applications de rencontres.

Dominique Virginie



# TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS 5  
UNE POLITIQUE TECHNIQUE 5

## AVM 3301 6

INTERACTIVITE, UBIQUITE ET VIRTUALITE	6
PRÉSENTATION	6
LES ÉTUDIANTS	6
<b>.01/ INTRODUCTION</b>	<b>7</b>
<b>.02/ DÉFINITIONS</b>	<b>9</b>
<b>.03 / ÉCRITURES</b>	<b>11</b>
(21-22 SEPTEMBRE)	11
LES FICTIONS DU FLUX (EN MARGE)	13
<b>.04 / COMPRESSION</b>	<b>14</b>
(28-29 SEPTEMBRE)	14
DES EXTRACTIONS FUGACES (EN MARGE)	16
<b>.05 / LA CRYPTOLOGIE ET LES VARIABLES 17</b>	
LA CRYPTOGRAPHIE PAR SUBSTITUTION MONOALPHABÉTIQUE	17
LA CRYPTOGRAPHIE PAR SUBSTITUTION POLYALPHABÉTIQUE	17
ENIGMA	18
BLETCHLEY PARK	19
RSA	19
LA SIGNATURE ÉLECTRONIQUE	20
<b>.06 / INTERACTIVITÉ, GÉNÉRATIVITÉ, PASSIVITÉ ET PASSIBILITÉ</b>	<b>22</b>
INTERNET ET LE MONDE DE L'ART (EN MARGE)	23
<b>.07 / RACONTER ET NAVIGUER</b>	<b>24</b>
L'ESTHÉTIQUE DE LA NAVIGATION	24
L'ACTION ET L'EXPLORATION COMME NARRATION	24
LA QUESTION DU MODÈLE SPATIAL	25
JEFFREY SHAW: L'ESPACE SANS AUTORITÉ	26
LES TECHNOLOGIES DU POSSIBLE (EN MARGE)	26
ÉTENDUE NUMÉRIQUE ET TEMPS UTILISÉ (EN MARGE)	27
<b>.08 / L'AUTOARCHIVAGE – OPTIONNEL</b>	<b>28</b>
<b>.10 / LA BASE DE DONNÉES, L'EXTRACTION ET LE FRAGMENT</b>	<b>29</b>
L'INFORMATIQUE: UNE RÉVOLUTION DE LA MÉMOIRE	29
LA BASE DE DONNÉES DANS LE QUOTIDIEN: LE RANGEMENT	29
UNE ONTOLOGIE DE L'INFORMATIQUE: ALGORITHME ACTIFS ET DONNÉES PASSIVES.	30
DUCHAMP, GARDER LE BRIS	30
JOCHEN GERZ, L'EFFACEMENT	30
CHRISTIAN BOLTANSKI, L'ACCUMULATION COMME INDIVIDUATION	31
SOPHIE CALLE, LE PRÉSENT COMME ARCHIVE	32
HANS HAACKÉ, LA MÉMOIRE DISPOSITIF	32
MUNTADAS, THE FILE ROOM (1994-2004), L'OUBLIÉ	32

JENNIFER ET KEVIN MCCOY: CATALOGUER ET NAVIGUER	32
GEORGES LEGRADY, L'ESPACE DE NOS MÉMOIRES	32
LA SPATIALISATION DE LA BASE DE DONNÉES COMME POSSIBILITÉ DE FICTION	33
LES DEUX ESPACES DE 24 HEURES (EN MARGE)	34
<b>.11 / LES COMPORTEMENTS ET LE JEU VIDÉO</b>	<b>35</b>
LE JEU COMME ONTOLOGIE ENTRE LE SUJET, LE MONDE ET L'INTENTIONNALITÉ	35
L'ART VIVANT	35
<b>.12 / LA BOUCLE, LA CONDITION ET L'EXCEPTION</b>	<b>37</b>
<b>.13 / LA GÉNÉRATION</b>	<b>40</b>
QU'EST-CE QUE LA GÉNÉRATION?	40
LES PRÉDÉCESSEURS	40
LE TEXTE (TRADITION DE LA LITTÉRATURE VARIABLE)	40
L'IMAGE (TRADITION DU COLLAGE ET DE L'ART BIOLOGIQUE)	41
LE SON	41
EXISTENCES ET MÉDIAS (EN MARGE)	42
<b>.14 / LA CITATION, LE DÉTOURNEMENT, MASHUP</b>	<b>43</b>
CONFÉRENCE DONNÉE AU NT2, DÉPARTEMENT D'ÉTUDES LITTÉRAIRES, UQAM (EN MARGE)	44
LE NUMÉRIQUE PEUT-IL ÊTRE LE SUPPORT D'UNE IMAGINATION?	44
FANTASME DE LA FICTION INTERACTIVE COMME RELÈVE DE LA FICTION.	44
QUE DEVIENT LE SCHÉMA ARISTOTÉLICIEN? (BRENDA LAUREL)	44
PEUT-ON ENCORE PARLER DE FICTION, RÉCIT, NARRATION?	44
<b>.15 / PROJET II</b>	<b>46</b>
SOUK (ADEBIBE, ILHAM)	46
ESCALATOR (ANTAKI, VLADIMIR)	46
DIALOGUES (CHAPUT, JACINTHE)	47
LAISSEZ-LE TRANQUILLE (COSNIER, RÉMI)	47
MONTRÉAL SOUTERRAIN (DIONNE-CORMIER, RAPHAËLLE SARAH)	48
SHELLSHOCK (DUGUAY FRANÇOIS CARL)	48
MODE D'ÉCHANGE (AMÉLIE BRISSON DAREAU)	49
LABYRINTHE (DUPUIS, JONATHAN)	50
MITHRIDATISATION RELIGIEUSES (GIRARD, MATHIEU)	50
DÉROUTES (GOSSELIN, GILBERT)	51
I CALL IT THE TELEPOD-TRANSMITTER (LAGRANGE-PAQUET, EMMANUEL)	52
À MA RECHERCHE (LAPIERRE, SONIA)	53
STRUCTURES ATOMIQUES (LAVOIE, SANDRA)	54
LE POIL (LÉVESQUE-GAUVIN, AURÉLIE)	54
DÉRIVE (MANSEAU, DAVID)	55
TÊTE DE PIOCHE! (RONDEAU, SOPHIE)	55
PALAIS DE GLACE (SABOURIN, LOUIS-JOSEPH)	56
PAIRES AILLEURS (VANIER, ISABELLE)	57

# AVM 580B 59

LES FLUX, ENTRE LES ESPACES PRIVE ET PUBLIC	59
PRÉSENTATION	59
LES ÉTUDIANTS	59
<b>.01 / INTRODUCTION</b>	<b>60</b>
BIBLIOGRAPHIE	60
FILMOGRAPHIE	61
LIENS	61
L'ATELIER ET LE HOME STUDIO (EN MARGE)	62
<b>.02 / LA MAISON OU COMMENT HABITER L'INHABITABLE</b>	<b>63</b>
HABITATION ET ENRACINEMENT	63
LA MAISON EST UN LIEU D'ARTICULATION	63
LA DISPARITION	63
SPLIT	64
LE SITE	65
AUTEURS (EN MARGE)	66
.03 / LA RUE (24 JANVIER)	68
DÉRIVES URBAINES ET PRIVATISATION DE L'ESPACE PUBLIC	68
SANS ABRIS	69
PRIVA(TISA)TION (EN MARGE)	71
<b>.03 / L'INFORMATION</b>	<b>74</b>
TRANSDUCTION DES MÉDIAS ET REPRÉSENTATION DANS LE POPART (EN MARGE)	75
L'INFORMATION COMME TROUBLE DU PRIVÉ ET DU PUBLIC (EN MARGE)	76
L'ENREGISTREMENT	76
LE DÉTOURNEMENT	76
LA TRA(NS)DUCTION	76
CIRCULATION (EN MARGE)	78
EXTENSION DU DOMAINE DE L'OBJET (EN MARGE)	78
DU TEMPS CINÉMATOGRAPHIQUE AU FLUX NUMÉRIQUE (EN MARGE)	80
<b>.04 / LA VILLE</b>	<b>81</b>
LA COMMUNAUTÉ À DISTANCE	81
FLUSSGEIST, UNE FICTION SANS NARRATION (EN MARGE)	86
<b>.05 / LA GALERIE</b>	<b>87</b>
LES MURS	87
LE BLANC	87
LE RETRAIT ET L'AJOUT	87
TRAVERSER	87
JUXTAPOSER	88
UNE FORME	88
L'ESPACE DE PERSONNE	88
LA DISPARITION	88
LE NEUTRE	88
<b>.06 / L'ÉNERGIE</b>	<b>91</b>
QU'EST-CE QUE L'ÉNERGIE	91
L'INTERDÉPENDANCE	91
DISCRET ET CONTINU	92
L'AMPLIFICATION	92
DÉCANALISATION	93
L'INVERSION OU LA PRODUCTION DE DÉCHETS, LA PART MAUDITE	93

<b>.07 / LE MONUMENT</b>	<b>95</b>
INTRODUCTION	95
HISTORIA MAGISTRA VITAE	95
LA VALEUR D'ANCIENNETÉ	95
LA VALEUR HISTORIQUE	96
LA VALEUR COMMÉMORATIVE	96
LA DISPARITION ET L'ENFOUISSEMENT	97
L'AVENIR DE LA MÉMOIRE	99
LA QUESTION	99
<b>.08 / LE MOBILE</b>	<b>100</b>
LA DISTANCE DES SPECTRES	100
À FLEUREDE PEAU	101
T'ES OU ? DE LA GÉOLOCALISATION	102
LE CELLULAIRE: UN ART DE L'ENREGISTREMENT OU DE LA COMMUNICATION? (EN MARGE)	104
<b>.09 / DU PEUPLE AUX MULTITUDES</b>	<b>105</b>
LE PEUPLE MANQUE	105
LE MYTHE DE LA FONDATION ET DE L'ORIGINE	105
LA CHUTE	105
LA FUSION TOTALITAIRE OU LA QUESTION DU PEUPLE INCARNÉE	106
LA PRODUCTION POLITIQUE DE L'INATTENTION	106
MULTITUDES (INDIVIDUATION ET ORGANOLOGIE GÉNÉRALISÉE)	107
DÉMOCRATIE REPRÉSENTATIVE ET MULTITUDE DU RÉSEAU (EN MARGE)	109
<b>.10 / LE TITRE DE L'OEUVRE</b>	<b>110</b>
CONTRE TOUTE ATTENTE: LA PUISSANCE DU SIGNIFIÉ (DE L'IMPRESSIONNISME AU SURREALISME)	110
L'ANONYME OU L'USAGE DES NUMÉROS (DU READYMADE À SOL LEWITT)	110
LA DESCRIPTION D'UN PROGRAMME OU L'USAGE DE L'INFINITIF (DE LA PERFORMANCE À L'ORDRE ESTHÉTIQUE)	111
DU READYMADE AU TODO (EN MARGE)	112
<b>.11 / LA PEAU</b>	<b>113</b>
LA STRUCTURE QUE NOUS AVONS VU AU COURS DE L'ANNÉE SUR LES RELATIONS DE FLUX ENTRE LE PRIVÉ ET LE PUBLIC POURRAIT SE RÉSUMER À LA PEAU. CELLE-CI EST RECOUVERTE D'UNE AUTRE PEAU ENCORE (STRUCTURE FEUILLETÉE À L'INFINI), UN ÉPIDERME, ELLE CONSTITUE UNE FRONTIÈRE ENTRE L'INTÉRIEUR ET L'EXTÉRIEUR, ET PARCE QU'ELLE EST UNE TELLE FRONTIÈRE ELLE N'EST NI INTÉRIEURE NI EXTÉRIEURE. LES DIFFÉRENTS PARADOXES DE LA PEAU POURRAIENT BIEN ÉCLAIRER ET INTENSIFIER NOTRE PROBLÉMATIQUE.	113
ÉPIDERME	113
TRAVERSER	113
PEUPLER	114
CULTIVER	114
<b>LES PROJETS</b>	<b>116</b>
963-8523 (ANTAKI, VLADIMIR)	116
CODE 6658 (BALLARD, CATHERINE)	116
LA TABLE (BÉDARD, CRYSTELLE)	116
POSITIONS (BRASSEUR, EMMANUEL)	117
EDDY ET GLADYS (CAMIRÉ, MARJORIE)	117
ACCOUPLÉMENT (CHÉLANIE BEAUDIN QUINTIN)	118
EMBARGO (DUPUIS, JONATHAN)	119
MY FRIEND FUZZY (NADÈGE FORGET)	119

PLANTS (FRÉCHETTE, KARINE)	120
IL Y A UN INSTANT (GOSSELIN, GILBERT)	121
STRATES (LACHANCE, NICOLAS)	122
LES CONVERSATIONS PODCAST (LESCARBEAU, CATHERINE)	122
L'ENTRÉE (LÉVESQUE-GAUVIN, AURÉLIE)	123
INSOUTENU (MANSEAU, DAVID)	124
S.H.O.B. (SURFACE HORS ŒUVRE BRUTE) POTVIN BROSSARD GUILLAUME	124
LAPS (RONDEAU, SOPHIE)	125
SALON D'HABITATION (ST-LAURENT, CAROLINE)	126

## ATELIER II / AVM

### 8111 127

PRÉSENTATION	127
LES ÉTUDIANTS	127
LA PROCÉDURE D'EXPOSITION	127
LES CORPS	128
LES LIEUX	128
LES SIGNES (L'INDICE DE X)	128
LES PROJETS	129
À PROPOS DE LA RELATION ENTRE ÉCRITURE MANUSCRITE ET NUMÉRIQUE	129

## FAM 4002 131

DESCRIPTION	131
ÉTUDIANTS	131

### .03 / LA GESTION DE PROJET INTERDISCIPLINAIRES 132

LES CAUSES D'UN ÉCHECS	132
MÉTHODE GÉNÉRALE	132
LES GRANDES ÉTAPES	132
LE TITRE	134
LES OUTILS	134
LA DIVISION INDUSTRIELLE DU TRAVAIL	134
SANS AUTORITÉ	134
L'ÉTHIQUE DU PIQUE-NIQUE	134
FICTIONBOOK	134
FONCTIONNEMENTS DE FB	135
LE CARACTÈRE INTERDISCIPLINAIRE DE FB	135
LES EFFETS DE FICTION DANS FB	135

### .04/ LE NUMÉRIQUE ET L'INTERDISCIPLINARITÉ 137

QU'EST-CE QUE LE NUMÉRIQUE ?	137
LA TRADUCTION ET LA CONVERGENCE DES MÉDIAS	137
LE HOME STUDIO COMME ÉVOLUTION DE LA NOTION D'ATELIER	138
L'ORDINATEUR COMME RÉCEPTEUR/PRODUCTEUR/DIFFUSEUR	138
L'ORDINATEUR COMME MACHINE EXISTENTIELLE	139

### .05 / FACEBOOK 140

INTRODUCTION	140
HANS HAACKE	140
LE VIRUS	140
FEEDS	140
L'IMAGE	141
LA THÉORIE DE L'ICEBERG	142
LE MODULE	142
PASSAGE À L'ACTE : DU NUMÉRIQUE À L'ANALOGIQUE	142
LE MAPPING À L'IDENTITÉ DE LA POSITION	143
MARK LOMBARDI	143
FACEBOOK ET L'ART CONTEMPORAIN	144

### .06 / L'INVENTION DE SOI 145

INTRODUCTION : AUX ORIGINES DE L'IDENTITÉ ARTISTIQUE	145
L'ÉLITE	145
LE DANDY	145
LES TROUBLES DE L'IDENTITÉ	146
LA TRADITION DE L'AUTO-PORTRAIT	146
UN REGARD QUI REFLECHIT	146
LE DECALAGE DE SOI	147
UN REGARD QUI SE LEVE (AURA)	147
MARCEL DUCHAMP SE RETIRE	147
SALVADOR DALI OU LA MARGE	148
ANDY WARHOL OU LE CENTRE DU NEUTRE	148
ROMAN OPALKA	149
JOSEPH BEUYS OU LA MYTHOLOGIE PERSONNELLE	149
YVES KLEIN, SANS AUTEUR	150
BEN OU LE NOM PROPRE	153
SOPHIE CALLE OU L'EN QUÊTE DE SOI	153
BOLTANSKI OU LA REPÉTITION QUI DIFFÈRE	153
LE JEU	153

LES TRANSFORMATIONS DU CORPS	153
------------------------------	-----

LA TECHNIQUE	153
--------------	-----

ORLAN ET STELARC OU LE CORPS COMME MEDIUM	153
---	-----

CONCLUSION : LA CONVERGENCE DES IDENTITÉS NUMÉRIQUE ET ARTISTIQUE. UNE THÉORIE DU MERCURE.	153
--	-----

### .07 / LE PRIVÉ ET LE PUBLIC 154

INTRODUCTION	154
CONTEXTE HISTORIQUE	154
CONTEXTE ÉCONOMIQUE	154
CONTEXTE MÉDIATIQUE	154
CONTEXTE ARTISTIQUE	154
LA MAISON : HABITER L'INHABITABLE	154
LA RUE	154
LA VILLE	155
LA VILLE & LE LANGAGE	155
LA VILLE & LES HABITANTS	155
LES HISTOIRES DE LA VILLE	155
A VILLE, ENTRE LES FLUX	155
LES MURS	156
LA BOÎTE	156
LE NEUTRE	156
LA TÉLÉCOMMUNICATION	156

### .09 / LA ROUTE 158

FILMS	158
VIDEO	158

LIVRES 158

**.10 / UN TEXTE 160**

DE L'USAGE DU TEXTE EN ART 160

RHAPSODIE POUR LA ROUTE 160

ANALYSE PHÉNOMÉNOLOGIQUE DE LA ROUTE 161

FILMS 161

VIDEO 161

LIVRES 161

**.11/ PERFORMANCE : PRENDRE ET CONSTRUIRE UNE ROUTE 164**

SUITE DE L'ANALYSE DU TEXTE 164

LA PERFORMANCE 164

DADA 165

LA RÉPÉTITION : BECKETT 165

GUTAI 165

BRUCE NAUMAN 166

CHRIS BURDEN 169

GINA PANE 169

MARINA ABRAMOVIC 170

MATTHEW BARNEY 170

GUS VAN SANT, GERRY 170

**PROJET 1 FACEBOOK 171**

JEAN-CLAUDE L'AUTHENTIQUE 171

LA LIGNE 172

N'ÊTRE 187

PPP 188

DISSOCIATION 188





