

Roug

Adaptation interactive d'une nouvelle de l'écrivain Philip K. Dick

réalisations interactives:

<http://www.roug.tk>

Mémoire en vue de l'obtention du DEA

Arts Plastiques, Universités de Paris 8

Octobre 2005

Catherine Cochard

Directeur de mémoire:

Jean-Louis Boissier

Sommaire

I. Introduction	6
II. Adaptation	8
II.1. Esthétique de la rencontre	8
II.2. Imagerie mentale	11
II.3. Captivité consentie	11
II.4. Ajustements	12
II.5. <i>Mouchette.org</i>	13
III. L'auteur	16
III.1. <i>The World's First Collaborative Sentence</i>	18
IV. La nouvelle	20
IV.1. <i>The Impermanence Agent</i>	21
IV.2. <i>Roug</i>	22
V. Lire	25
V.1. Dualité contemporaine	26
V.2. Propositions interprétatives	27
V.3. Combinatoires	29
V.4. <i>The New Five Foot Shelf</i>	30
VI. Net.art	32
VI.1. Posture nouvelle	33
VI.2. De l'imprévisible	34
VI.3. Hors du cube blanc	35
VI.4. Merchandising VS marché de l'art	37
VII. Pièces sur le net.art	39
VII.1. <i>Julia 1926</i>	39
VII.2. <i>How to Bow</i>	40
VII.3. <i>Beyond The Fire</i>	41
VII.4. <i>Art Generator</i>	43
VII.5. <i>OneWordMovie</i>	44
VII.6. <i>Famous For One Spam</i>	45

VIII. La place du spectateur	47
VIII.1. <i>des frags</i>	48
VIII.2. Dialogue	49
VIII.3. Ce qui nous regarde	50
VIII.4. Les différents spectateurs	52
VIII.4.a. L'Antiquité	52
VIII.4.b. Le Moyen-Âge	53
VIII.4.c. Les Temps modernes	54
VIII.4.d. Aujourd'hui	55
IX. L'identification	57
IX.1. Interactions primaires	57
IX.2. L'individu	59
IX.3. <i>Vaticano.org</i>	60
X. Réalité intentionnelle	63
X.1. Compromis hallucinogènes	64
X.2. Le hors-champ interactif	66
X.3. Des notions d'objectivité et de subjectivité	67
X.4. Manipulation	69
X.5. Les trajectoires du possible	70
X.6. <i>Live-shot.com</i>	71
XI. Expérimentation	74
XII. Appropriation	76
XII.1. Règles de tournage	77
XII.2. Caméra embarquée	78
XII.3. Collection d'images	80
XII.4. Interface	81
XII.5. La voix de l'auteur	82
XIII. Peeping_zooming	84
XIII.1. Caméra subjective et art vidéo	85
XIII.2. Se rapprocher de l'image	86

XIV. Traduction	89
XIV.1. L'intraductible	89
XIV.2. <i>On Translation: The Internet Project</i>	91
XIV.3. Aura	91
XV. J'ai de la chance	93
XV.1. Héritages	94
XV.2. Lectures automatiques	95
XV.3. Citations	96
XV.4. Art conceptuel	97
XVI. Adaptator	98
XVI.1. Associations	98
XVI.2. Autarcie	99
XVI.3. Matériaux vulgaires	100
XVII. World_news	102
XVII.1. Le monde selon <i>Yahoo! News</i>	102
XVII.2. Discours silencieux	102
XVII.3. Overview	103
XVII.4. Decorum	104
XVII.5. <i>Wordnews</i>	104
XVIII. Conclusion	106
XIX. Index des figures	107
XX. Bibliographie	110
XXI. Annexes	114
XXII. Remerciements	121

I. Introduction

Cette recherche propose une réflexion sur les différentes questions soulevées par la notion d'adaptation. Il s'agit de discuter des éléments impliqués dans le passage d'une forme à une autre et, plus précisément, de la part intime et personnelle connotant une telle entreprise. Ce document fait référence à certaines théories portant sur le septième art, à des écrits de cinéastes et d'artistes contemporains ainsi qu'à leurs oeuvres.

L'idée première de ce travail est celle d'adapter une nouvelle de science-fiction en récit interactif. Or, l'interactivité, comme tout autre champ de recherches artistiques, n'est pas un territoire aux frontières et limites hermétiquement définies. Ce terme regroupe des propositions diverses et variées, métissages de techniques photographiques, cinématographiques, picturales ou littéraires, mais se rattachant à l'art contemporain.

Au commencement de ce travail est une lecture; nous pourrions la qualifier de classique. L'adapter interactivement résulte à proposer d'autres lectures qui diffèrent par la forme - la structure linéaire du texte étant mise de côté de façon à ne freiner aucune interprétation - mais aussi par le médium - passage d'un livre relié à un écran d'ordinateur. Chacune de ces nouvelles lectures étant à la fois semblable aux autres lectures, mais unique. Semblable, puisqu'il s'agit toujours du même récit, mais unique, puisque révélée selon la subjectivité propre à chaque lecteur et selon l'ici et maintenant de chaque processus de lecture.

La finalité de ce travail est de questionner la place de la subjectivité de l'artiste dans la réalisation d'une oeuvre interactive et celle du spectateur dans la réception de cette oeuvre interactive. Par cette recherche, il s'agit de discuter de l'identification du regardeur à une certaine réalité constituée par l'artiste, ce dernier devenant, au sein de la scène interactive, un chef d'orchestre dirigeant le déroulement de la rencontre entre le spectateur et l'oeuvre.

En guise d'illustrations aux développements proposés, la préférence a été volontairement donnée aux oeuvres dites de net.art, c'est-à-dire à des propositions artistiques prenant pour médium le réseau internet, jouant de ses fonctionnalités, de ses caractéristiques et de ses possibles contradictions. Ce faisant, il s'agit de légitimer ces différentes expérimentations et de les défendre en tant qu'oeuvres d'art à part entière. Le net.art met en scène nos relations complexes au réseau et la mutation de nos vies quotidiennes par rapport au numérique.

Esthétiquement et conceptuellement diverses, ces oeuvres s'illustrent par leur caractère engagé. En parlant de ces oeuvres-là, je m'associe - en quelques sortes - à l'engagement de ces oeuvres et salue leurs revendications.

Enfin, six travaux personnels me permettent d'affirmer ma position d'artiste. Ces travaux expérimentaux ont été réalisés expressément pour ce mémoire et illustrent chacun à leur manière les problématiques discutées. Volontairement libre, la consultation de ces travaux se fait sur internet à l'adresse <http://www.roug.tk>.

II. Adaptation

La première question posée par ce travail est celle de l'adaptation. En prétendant adapter une nouvelle d'un écrivain, quelle est mon intention?

Au commencement est un texte. Si le médium permet d'exprimer des idées, alors le texte est un médium. Ainsi l'écrit est le moyen choisi par l'écrivain pour livrer ses différentes observations au sujet de la vie. Le texte est un dispositif, un lieu d'échange entre le dedans de l'auteur et le dehors, le lecteur.

Cette idée de dispositif est reprise par Umberto Eco¹ quand il déclare: « Le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà dit restés en blanc ».

Le lecteur en pénétrant la « machine-texte » cherche à créer du sens. Ce travail, visant à donner une signification au texte, Eco le qualifie de coopératif. Les deux acteurs de cette coopération sont le texte - « machine paresseuse qui exige » - et le lecteur. Si les termes d'interactivité ou d'interaction ne sont pas directement nommés, je considère que les développements du philologue italien traitent directement de l'interactivité. La définition qu'il donne du texte peut s'appliquer à tous les dispositifs mettant en relation une œuvre, c'est-à-dire un abstract d'intentions, d'idées et un récepteur.

II.1. Esthétique de la rencontre

De cette rencontre entre un dedans et un dehors naît ce que Nicolas Bourriaud² qualifie d'*Esthétique relationnelle*. Ainsi, l'approche d'œuvres diverses, c'est-à-dire aussi bien un texte, qu'un tableau ou qu'un film, relève d'une esthétique de la rencontre.

1. Umberto Eco, *Lector in Fabula*, Grasset, Paris, 1985.

2. Nicolas Bourriaud, *L'Esthétique Relationnelle*, Presses du Réel, Paris, 1998.

De cette rencontre naît la relation qui lie l'œuvre, le concentré des intentions de l'artiste, et son récepteur, son spectateur. L'œuvre est le lieu de l'expression, du partage et de la compréhension.

Les idées, les intentions de l'auteur le mènent à créer un objet, pour ne pas dire un dispositif en attente de se faire littéralement « saisir » par le regardeur. Et il y a saisie de plusieurs façons: le fait de comprendre, discerner l'intention - du moins de tenter de le faire - mais aussi « saisie » dans le sens de « préhension », c'est-à-dire de prendre, manipuler un objet. Et cette manipulation - bien que le terme renvoie étymologiquement à la notion d'opérations manuelles - est un agencement mental des éléments induits par l'auteur de l'œuvre. Le spectateur devient lui-même, en quelques sortes, manipulé à son tour par l'auteur. Il est spectateur actant, « spectateur-acteur » ou encore, « spect-acteur ». « Spect-acteur », c'est-à-dire selon Jean-Louis Weissberg³ cette nouvelle posture prise par le regardeur qui non seulement procède d'une activité mentale mais aussi d'une pratique gestuelle dans la réalisation de l'interactivité. Je pense que l'auteur propose certaines directions à son spectateur, il le dirige à la façon d'un metteur en scène. Ainsi le « spect-acteur » est acteur non seulement par une gestuelle qu'il allie à une réflexion, mais aussi parce qu'il est dirigé dans telle ou telle direction. Mais en aucun cas, l'auteur ne délimite précisément le champ des réflexions, des actions possibles à partir de son écrit. Il ne fait que suggérer au spectateur, le reste de l'expérience n'est que la résultante de la spontanéité du lecteur face à une œuvre qu'il découvre.

Si dans la création de l'œuvre prévaut l'intention auctoris, dans sa réception se joue ce que j'appellerai l'intention lectoris, c'est-à-dire la part de création et de réflexion menée

3 . Jean-Louis Weissberg , *Présences à distance, pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, L'Harmattan, Paris, 1999.

par le lecteur de l'œuvre. Roland Barthes⁴ la théorisa de la façon suivante:

L'auteur une fois éloigné, la prétention de
« déchiffrer » un texte devient tout à fait inutile.
Donner un Auteur à un texte, c'est imposer à ce texte
un cran d'arrêt, c'est le pouvoir du signifié dernier,
c'est fermer l'écriture.

Ainsi, selon Barthes, il n'est pas utile de donner un signifié au texte. Ceci n'aurait pour effet que de fermer toute discussion, de fermer en fait l'écriture de ce texte. Et de déclarer plus loin : « La naissance du lecteur doit se payer par la mort de l'auteur » . Barthes insiste sur la nécessité que la notion d'auteur fasse place à celle de lecteur, lui-même producteur de texte. Ce mémoire reviendra sur ces différentes notions notamment lors des discussions portant sur mes réalisations interactives.

Roug est un texte constitué de mots formant des phrases. Ces mots, ces phrases ont la vocation d'être lus, les messages contenus dans le texte d'être décodés. Les mots du texte sont mis en relation par le lecteur. L'œuvre littéraire prend naissance dans l'acte de lecture. Cet acte est déjà une adaptation.

J'ai lu *Roug*. Cette lecture fit naître en moi l'envie de travailler à partir de ce texte. La nouvelle dans sa structure possède ce qu'on pourrait appeler un « potentiel d'adaptation interactive ». Je m'explique. La nouvelle est un genre qui présente plusieurs aspects pratiques: il s'agit d'un texte condensé, la préférence est donnée au déroulement d'actions permettant de faire avancer l'intrigue plutôt qu'à des descriptions détaillées des personnages, des lieux ou des ambiances.

4 . Roland Barthes, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris, 1984.

Et comme disait Barthes⁵: « Toute description littéraire est une vue. », de ce fait l'absence de description permet de se créer ses propres vues.

II.2. Imagerie mentale

Par son absence de descriptions précises, la nouvelle permet à un plus grand nombre d'images mentales de voir le jour dans l'imaginaire du lecteur, contrairement à un roman qui aurait tendance à globaliser cet imaginaire par des descriptions trop détaillées. Ces images mentales naissent de la lecture, elles sont le résultat d'un état proche de celui du rêve, puisqu'elles n'existent que sur l'écran qu'est le cerveau du lecteur. Elles sont, avec le langage, les deux grands systèmes de représentation de l'esprit humain. Le langage permet l'échange d'informations par le biais d'un ensemble de symboles dont le cheminement va de l'émetteur au récepteur. Les images mentales sont le produit d'un système interne de représentations formant la pensée. Elles ont la capacité de faire naître une foule de dérives dissemblables. Le cinéma est le lieu par excellence pour faire naître des images mentales. Les œuvres cinématographiques font écho à l'inconscient du spectateur et elles créent à leur tour de nouvelles représentations. Comme proposé par Pierre Ouellet⁶, tout texte, tout film se double d'un autre film et d'un autre temps qui découle des représentations mentales du lecteur. Ainsi, le cinéma superpose aux images écraniques données à voir par le film, des images « mentalisées » par le spectateur et révélées au cours de la projection.

II.3. Captivité consentie

Lorsque je suis lecteur, je me retrouve pris au sein d'un dispositif immersif. Je me rattache aux différents éléments mis en place et en scène et petit à petit je trouve ma place au

5. Roland Barthes, *S/Z*, Seuil, Paris, 1976.

6. Pierre Ouellet, *Le film du temps. Imagerie mentale et cinéma invisible*, Revue internationale de théories et pratiques sémiotiques, Protée volume 25 (numéro 1), Université du Québec, Chicoutimi, 1997.

cœur du système. Je m'identifie aux situations, aux personnages. L'œuvre fait écho à des aspects intimes de ma personne, elle m'attache, elle me lie à elle, littéralement elle me captive. Captive, je le suis de façon consentante et lorsque je parviens au terme de la mise en scène je suis comme réveillée brusquement. Comme au cinéma, comme dans un livre, la fin du récit ne correspond pas toujours à ma propre fin. J'imagine les retours à l'écran des différents personnages et je leur prête différents discours. Représentations mentales des personnages, échanges verbaux, aussi bien le cinéma que mon cinéma mental activent les deux systèmes de représentation de l'esprit humain: langage et pensée. Les signes linguistiques du langage cinéma sont les images, celles-ci agencées font le montage qui exprime la pensée du film. Cette même chaîne s'effectue dans notre cerveau et aboutit à ce fameux film mental que je défends.

II.4. Ajustements

Adaptation. Le Littré définit ainsi ce terme : « action d'ajuster une chose à une autre. »

L'adaptation, c'est le résultat d'une activité, d'un mouvement de translation donnant naissance à une instance de la chose adaptée. J'adapte - ici - un texte qui véhicule des idées. Celles-ci je les adapte aussi en quelque sorte, puisque je ne peux que les interpréter en me reposant sur une analyse de l'œuvre, selon ma connaissance de l'écrivain et de sa vie. N'étant pas moi-même l'écrivain, je ne peux que me représenter ses idées et à partir d'elles je conçois une autre façon d'envisager le récit. Pour mon projet, j'ai repris la nouvelle et par abstraction j'ai imaginé des scénarios interactifs qui rassembleraient non seulement le texte de *Roug* mais aussi les aspirations de l'écrivain et les miennes. Ces expérimentations sont le cumul d'intentions. Et la lecture de ces travaux feront encore intervenir d'autres intentions, celles du lecteur lui-même.

Le fait d'écrire un scénario à partir de la nouvelle est une adaptation, stricto sensu. Je cale ma rédaction de scénario au texte de *Roug*. Ensuite, je mets en scène les différentes découpes du scénario afin de les filmer. J'ajuste donc ma mise en scène à mon scénario. Je procède au dérushage de ce que j'ai filmé. Je ne garde que les séquences correspondantes à mon scénario. Je traite les données, toujours selon un ajustement possible avec l'œuvre littéraire d'origine. Je programme, je définis les futurs cheminements des lecteurs dans mes expérimentations interactives et ce faisant je continue d'ajuster mes différentes conceptions selon le texte original de *Roug*. Toute itération est déjà une adaptation. Les passages d'un état à un autre, les modifications, même les erreurs deviennent une adaptation libre du récit.

II.5. *Mouchette.org*⁷

Le site *Mouchette.org* est un travail d'adaptation interactive sur le web du roman éponyme de Georges Bernanos paru en 1937 et de l'adaptation cinématographique de Robert Bresson datant de 1967. Sa mise en ligne date de 1996. Le site *Mouchette.org* utilise des hyperliens, des sons et des gifs animés. La technologie est très simple, mais les cheminements que prend la narration n'en sont pas moins complexes. Le site permet de redécouvrir le récit sous l'influence de l'artiste. Les images morbides et sanglantes évoquent les violences physiques, les abus sexuels et le suicide mis en scène dans le film. La découverte des secrets et des poèmes de l'artiste donne au spectateur un avant-goût de la personnalité de l'artiste qu'il va - en vain - tenter de définir. Volontairement anonyme, le site *Mouchette.org* est une quête identitaire, non seulement celle de la fillette et de l'artiste, mais aussi celle de ce nouveau genre de spectateur, visitant un site internet comme s'il s'agissait de la visite physique d'une exposition.

7 . <http://www.mouchette.org>



figure 1
figure 2
figure 3

Mouchette.org

détails

Un des aspects principaux de ce site est sa nature variable: chaque visite du site mène le spectateur à un cheminement différent au travers des pages. Rien n'est figé. Les sons qui accompagnent les images sont sujets à variations, le contenu des fenêtres aussi. L'élément accompagnant la visite du site est une petite mouche, une mouchette. Comme le vol frénétique de la mouche, les clics de souris des spectateurs ne les mènent pas à l'endroit imaginé, et les « retours-arrières » par le biais du bouton du navigateur ne leur sont d'aucun secours puisqu'il ne le ramène pas non plus à son repère précédent. Si le site questionne la notion d'identité, il se révolte contre l'anonymat prétendu de l'internaute. *Mouchette.org* interroge constamment son visiteur à ce propos. En effet, les pages du site sont peuplées de formulaires exigeant du visiteur de donner son nom et son adresse électronique. Le visiteur ne sait pas à qui ses mails sont adressés, ni qui les lira. Le visiteur prend ses responsabilités et n'est pas un simple regard extérieur sans implications.

S'il s'agit d'une adaptation très libre selon l'artiste d'une œuvre, le site n'en reste pas moins fidèle à l'œuvre primitive. Le site met en scène le ressenti de l'artiste par rapport à l'œuvre. La relation vécue entre l'artiste de *Mouchette.org* et l'œuvre de Bernanos donne lieu à une nouvelle dimension de l'œuvre, qui se met à son tour en relation avec d'autres sensibilités. L'écho produit par l'histoire de Mouchette dans la propre vie de l'artiste se cristallise dans un système de représentations. Ce système de représentations reprend les images mentales actionnées par le cerveau de l'artiste lisant *Mouchette*.

Sur le site, les textes, les poèmes et les mots parent ces « images-pensées » d'un discours, d'un langage subjectif, dans le sens d'un langage à l'intérieur de l'esprit. L'adaptation est la chaîne de réaction suivante: c'est un récit exprimant un dedans qui est assimilé par un dehors qui à son tour l'extériorise selon un dedans vers un dehors.

Ma recherche soulève - je l'espère - de nombreuses questions quant au fait de passer d'un texte à des images, des sons et d'autres textes. Comment des éléments aussi différents par leur forme peuvent-ils s'ajuster entre eux ?

En fin de compte, s'agit-il toujours d'un travail d'adaptation? Le terme d' « appropriation » ne serait-il, justement, pas mieux approprié? En retravaillant la nouvelle *Roug*, je me permets de la faire mienne. Les termes « adaptation » et « appropriation » ne s'excluent pas, au contraire, ils se complètent. Leur corrélation porte justement la lumière sur la question de l'auteur. Et cette question, qui se trouve être au cœur de nombreuses théories portant sur les œuvres interactives, me permettra d'ouvrir à nouveau le débat et de livrer mes réflexions - plus en avant dans ce mémoire - lorsque je parlerai de la place du spectateur. L'auteur est mort, reste les *intentio auctoris, operis, lectoris*.

III. L'auteur

Le 16 décembre 1928 naquirent prématurément les jumeaux Jane et Philip K. Dick à Chicago. La sœur jumelle de Dick mourut six semaines après leur naissance ce qui marqua profondément le parcours de Philip K. Dick. La recherche de cette part d'identité perdue, de la compréhension de ses semblables, le sentiment de solitude sont au cœur de son travail d'écrivain.

Lorsque le jeune Dick est sujet aux vertiges, les médecins de l'époque le diagnostiquent schizophrène. Cette préoccupation, celle d'être psychologiquement malade ou du moins d'être considéré par les autres comme mentalement déficient, se retrouve au sein des dilemmes dualistes qui dominent le travail de Dick: la science et la fiction, le vrai et le faux, l'humain et l'inhumain.

La science-fiction lui permet de livrer librement la description des réalités complexes de son univers personnel. Les écrits de Dick ne décrivent pas la folie ou une maladie psychique. Ils décrivent la difficulté éprouvée par les êtres humains à se comprendre entre semblables et les raccourcis faciles qui permettent de juger de la folie d'un homme. Ainsi dans une entrevue donnée au magazine américain *SF EYE*, Dick déclare:

La subjectivité. Je pourrais avoir une expérience profonde qui consisterait à percevoir la réalité de façon alternative et j'aurais du mal à vous communiquer mes impressions simplement parce que vous ne voyez pas la réalité sous la même configuration que celle par laquelle je l'appréhende. Ainsi, l'élément métaphysique se glisserait automatiquement par la simple différence que nous avons de percevoir la même réalité.

Et ce problème intervient aussi en linguistique. C'est pour cette raison que je m'efforce d'écrire selon plusieurs points de vue différents. Selon moi, le

monde phénoménologique est la somme des différents points de vue. Et c'est ce qui rend mes livres fondamentalement métaphysiques, je ne prétends pas qu'il existe un univers unique perçu semblablement par chacun.

Cette citation nous fait pénétrer au plus profond de l'écriture de Dick. Toute sa vie, il aura cherché à rendre compte du caractère personnel que prend la réalité. Et c'est cet aspect de son œuvre qui me guide dans cette réflexion écrite.

Lecteur acharné de Kafka ou Joyce, Dick partage cette idée d'une œuvre littéraire ouverte, un récit à points de vue, lectures et relectures multiples. S'il est qualifié d'auteur de science-fiction, ses textes ne parlent que rarement de planètes inconnues, de martiens ou encore de vaisseaux intergalactiques. La science-fiction « dickienne » se trouve dans des situations ne répondant plus à la raison et ne reposant sur aucun modèle connu et apprivoisé. Dans ses écrits, les personnages se trouvent pris au sein d'un système qui déraile et dévoile ses limites. Il y a un avant et un après. Cet « avant », c'est la vie tranquille de la bourgeoisie américaine des années cinquante et l'après, c'est cette même bourgeoisie confrontée à la perte totale de ses repères. Ces situations sont des éléments biographiques. Peu avant sa mort, Dick⁸ déclare:

J'étais très bourgeois. J'avais une femme, un enfant, je m'étais acheté une maison, je conduisais une Buick et je portais un complet cravate. Soudain, ma femme me quitta et je me suis retrouvé à la rue. Et une fois que je me suis sorti de cette situation - qui fut pour moi un réel voyage en enfer - je me suis dit: « J'ai quelques matériaux bruts intéressants au sujet desquels j'aimerais écrire un livre. »

8. dans un entretien donné en juin 1982 au journaliste John Boonstra de l'émission de télévision *Rod Serling's The Twilight Zone Magazine*, Vol. 2, No. 3, juin 1982.

A la fin des années soixante, c'est par la prise de drogues que Philip K. Dick cherchera cette perte de repères et partira à la découverte de nouveaux états de conscience.

Il se rapproche d'auteurs comme Ray Bradbury ou William Gibson avec lesquels il partage ses vues.

III.1. *The World's First Collaborative Sentence*⁹

Théoricien et pionnier de l'art vidéo, Douglas Davis est un artiste américain qui s'intéresse à toutes les formes de relations possibles entre les médias de diffusion et le spectateur. Utilisant la vidéo, la télévision, la transmission par satellite et enfin le web, Davis cherche constamment à renverser l'usage habituel de ces médias afin de créer de nouveaux lieux de discussions et d'échanges, d'où son intérêt particulier pour la langue en tant que moyen de communication. S'interrogeant sur la temporalité des médias de diffusion, sur la simultanéité et le différé, les travaux de Davis sont de l'ordre de la performance.

Plusieurs de ses œuvres et les questions qu'elles soulèvent trouveraient leur place dans ce mémoire, mais j'ai décidé de porter mon choix sur une de ses œuvres de net.art datant de 1994: *The World's First Collaborative Sentence*.

En introduction à son projet *The World First Collaborative Sentence*, Douglas Davis s'adresse directement à son lecteur. Utilisant la première personne du singulier pour parler de lui et la seconde pour désigner directement son interlocuteur, Davis explique les différentes prétentions de son travail. Ainsi, il propose d'écrire une phrase en collaboration avec les habitants de la terre entière, du moins potentiellement. En tant qu'initiateur du projet, il se définit comme « artiste-auteur temporaire »¹⁰ par la suite, chaque personne qui

9. <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>

10. « temporary author-artist », selon le texte de la page <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis>

collaborera à l'écriture de cette phrase deviendra, à son tour, l'auteur temporaire de la phrase.

Davis transpose le jeu du cadavre exquis sur le web. Il met en place un lieu de participation et d'interaction où le lecteur peut naviguer entre la lecture et l'écriture.

Sa participation à l'œuvre l'enrichit. A sa suite, d'autres collaborations viendront à leur tour prolonger sa participation et le repositionner en tant que lecteur. Par le jeu de l'interactivité, le spectateur devient acteur de la performance à laquelle il assiste. Si le texte d'un écrivain est un concentré de ses idées, cette phrase collaborative est un abstract des personnalités de chacun de ses auteurs.

En 1994, Davis découvre les possibilités offertes par le réseau. Peu importe la distance physique, le web permet de se mettre en contact -potentiellement - avec tous les citoyens du monde. Dans *The World's First Collaborative Sentence*, Davis rend hommage aux précurseurs de l'art participatif sur le web: les happenings des années soixante. Par cette performance, il montre en quoi réside l'esthétique de la communication: la subjectivité de chacun forme une œuvre intersubjective.

IV. La nouvelle

La forme du web, telle que nous la connaissons, provient de la volonté de reproduire les connections associatives du cerveau en un média. Si la textualisation correspond à l'ensemble des procédures de la mise en discours, par exemple, d'un événement, je nomme « hypertextualisation » ce qui correspond à la transposition d'un élément - de quelque nature - sur le web. Ainsi, la forme du web est une tentative d'hypertextualisation du mode de fonctionnement du cerveau humain.

L'autre façon d'envisager la forme du web est celle du rhizome. Le rhizome est un terme de botanique qui se définit par « Tige souterraine, ordinairement horizontale, qui s'allonge en poussant soit des rameaux, soit des feuilles à l'une de ses extrémités, tandis qu'elle se détruit par l'autre » . Deleuze¹¹ emprunte le rhizome à la botanique pour définir un mode de pensée utilisant des connections diverses et non ordonnées. Il se sert de cette image pour montrer que la pensée, comme le rhizome n'a pas de début ni de fin, qu'il ne peut se lire de gauche à droite. Le rhizome est une multiplicité de dimensions reliées entre elles selon des variables et non de façon hasardeuse.

Que ce soit par la métaphore du cerveau ou par celle du rhizome, on comprend sous quelle forme est envisagée le web. Avec ses croisements, ses enchevêtrements et ses voies sans issue, le web est un réseau.

En voulant « hypertextualiser » une nouvelle, je cherche à transposer les chemins empruntés par ma pensée durant la lecture selon le possible « mode de pensée » du web. La nouvelle à lire dans mon travail pratique utilise donc les représentations du web et son interprétation des mots par les moteurs de recherche.

11. Gilles Deleuze, *Rhizome*, Minuit, Paris, 1976.

IV.1. *The Impermanence Agent*¹²

The Impermanence Agent est un projet des artistes et chercheurs Noah Wardrip-Fruin, Adam Chapman, Brion Moss et Duane Whitehurst. Ce travail est une sorte de modèle littéraire pour le web, c'est-à-dire pour le dispositif particulier mettant en scène des ordinateurs reliés entre eux par une connexion au réseau internet. Les artistes définissent leur projet de la façon suivante :



figure 1

The Impermanence Agent

détail

Noah Wardrip-Fruin,
Adam Chapman, Brion
Moss et
Duane Whitehurst

Il ne s'agit pas d'un livre que nous prenons et que nous lisons. Il ne s'agit pas d'une peinture que nous regardons. Il ne s'agit pas non plus d'une œuvre constituée de liens hypertextes que nous cliquons, ou de toute autre œuvre de net.art qui requière toute notre attention.

The Impermanence Agent est une œuvre qui évolue en fonction de l'utilisation faite par le spectateur du web. *The Impermanence Agent* est un périphérique accompagnant le travail quotidien de son spectateur sur le web.

L'agent est une fenêtre présentant un texte racontant une histoire en regard duquel est placée un collage d'images l'illustrant. Le contenu des sites visités en parallèle va modifier le collage de l'agent. Cet agent donne une interprétation des différentes interactions qui ont lieu entre l'utilisateur et le réseau internet. S'actualisant au gré des ouvertures de fenêtres et des nouvelles visites, le récit narré par l'agent diffère à chaque fois, tout comme le cheminement de l'internaute.

Ainsi, *The Impermanent Agent* montre la nature inconstante du web. L'agent se nourrit des connexions variables et

12.

http://www.whitney.org/artport/gatepages/artists/wardrip-fruin/agent_gate2.html

diverses du médium et crée un récit à son image: une libre et prolifique association d'idées.

IV.2. *Roug*

Au début des années cinquante, avec l'aide d'Anthony Boucher - mentor et éditeur de science-fiction à Berkeley - Dick commence à publier ses nouvelles dans les fanzines de science-fiction de l'époque. La première nouvelle qu'il publie est justement *Roug*, récit sur lequel repose ce travail.

En 1976, vingt-cinq ans après la première publication de *Roug*, Dick écrit:

Cette petite nouvelle parle d'un vrai chien mais qui n'est plus là aujourd'hui. Son véritable nom était Snooper et il avait autant foi dans son travail que moi dans le mien. Ce travail consistait (apparemment) à s'assurer que personne ne vole de nourriture dans la boîte à ordures de son maître. Car Snooper vivait dans l'illusion que ses maîtres accordaient de la valeur au contenu de celle-ci. En effet, tous les jours ils sortaient de la maison des sacs en papier entiers remplis de mets délicieux pour les déposer soigneusement dans un grand récipient en métal très solide sur lequel ils rabattaient fermement un couvercle. A la fin de la semaine, la poubelle était pleine - sur quoi le plus affreux assortiment de créatures malveillantes de tout le Système de Sol débarquait à bord d'un énorme camion et venait voler la nourriture en question. Et Snooper savait très bien quel jour de la semaine cet événement se produisait: c'était inmanquablement le vendredi. Aussi, dès cinq heures du matin ce jour-là, il poussait son premier aboiement. [...] Il les entendait. Il était le seul à savoir; le reste du monde vivait dans l'ignorance de ce qui se tramait. Snooper devait se croire sur une planète de fous. [...]

Manifestement, il ne voyait pas la même chose que nous. Il s'était élaboré tout un système de croyance, une vision du monde totalement différente de la nôtre, mais logique étant donné les bases sur lesquelles il la fonde.

Et voilà, sous une forme primitive, ce qui m'a servi de base pendant le plus clair de mes vingt-sept ans de carrière: On tente une incursion dans la tête d'une autre personne, ou d'une autre créature, et on regarde par ses yeux; et plus cet individu est différent de nous, mieux cela vaut. On part de l'entité intelligente et on induit le monde dans lequel elle vit. Naturellement, on ne peut jamais vraiment savoir à quoi il ressemble, mais je crois qu'on peut s'en approcher d'assez près. Puis je me suis mis à développer l'idée que chaque créature vit dans son monde différent de tous les autres. Et je continue à penser que c'est vrai. Pour Snooper, les éboueurs étaient d'horribles et sinistres individus. Je crois vraiment qu'il ne les voyait pas sous le même jour que nous.

Par ces quelques lignes, Philip K. Dick trace les lignes suivies dans ce mémoire de DEA.

La composition est la suivante: Plusieurs personnages, c'est-à-dire un chien, ses maîtres et les éboueurs.

Une intrigue: le chien se sent responsable d'un travail qu'il réalise consciencieusement. Ce travail est la garde

« rapprochée » de l'urne d'offrande de ses maîtres, c'est-à-dire de leur poubelle. J'imagine qu'il tient cette idée saugrenue des effluves alléchantes qui s'échappent de cette boîte. En effet, si ces odeurs le font saliver, le contenu de cette poubelle doit certainement avoir de la valeur. Pour quelles raisons ses maîtres veulent-ils s'en débarrasser? En réfléchissant logiquement, le chien arrive à la réponse suivante: ses maîtres préféreraient ne pas se séparer de ces bonnes choses, mais ils n'ont pas le choix. Les Rougs pratiquent sur eux un racket régulier. Plus précisément:

chaque vendredi, ils viennent ramasser les offrandes qu'ils exigent de ses maîtres en échange de leur tranquillité.

Le temps de l'histoire est donné: cette histoire se déroule sur une semaine, mais chaque semaine reproduit le même schéma. Comme dans les récits de Kafka, comme dans *La Jetée*¹³ de Chris Marker, on ne s'échappe pas du temps.

Pour le tournage du récit, la nouvelle est adaptée en un scénario. Le scénario remanié est à lire en annexe de ce mémoire.

13. film de Chris Marker, 1962, France.

V. Lire

Le Littré définit le verbe lire en ces termes:

« Connaître les lettres et savoir les assembler en mots. »

L'acte permettant au spectateur de faire l'expérience des pièces interactives est un acte de lecture. Le spectateur est un lecteur, lorsqu'il « décode » la proposition interactive en activant son cerveau et en recherchant les itinéraires lui permettant d'éprouver l'œuvre, il la lit. Et ceci doublement. Non seulement, il cherche à assembler les éléments qu'il voit et manipule, mais ce faisant il exécute les différentes lignes de programmation. Par l'action de l'utilisateur, l'ordinateur lit le langage de programmation et assemble les différentes commandes. Cette lecture informatique des lignes de codes produit des manifestations perceptibles par l'utilisateur et crée l'interaction.

Dans ce travail, la notion de lecture se retrouve aussi bien dans le texte adapté que dans les expérimentations résultantes. L'action qui procède de l'expérience de l'œuvre écrite et de l'œuvre interactive est une lecture.

Je reprends la définition du Littré. Elle me semble quelque peu incomplète. En effet, que puis-je faire des mots seuls? A leur tour, ces mots doivent s'assembler correctement pour former des phrases qui elles-mêmes seront mises en relations à d'autres phrases constituées de mots constitués de lettres. La définition première que donne le Littré équivaut à dire que la lecture n'est en somme pas la recherche de signification dans un objet, qu'elle est purement l'agencement des lettres en mots. Cette définition fait écho à la définition du montage proposée par Jacques Aumont et Alain Bergala¹⁴ « art de la combinaison et de l'agencement des images ». La rédaction est au texte ce que le montage est au film.

La lecture est l'action consistant à décomposer les expérimentations discutées dans ce travail, c'est à dire à les

14. Jacques Aumont, Alain Bergala, *Esthétique du film*, Nathan Université, Paris, 1983.

dérouler et à les saisir dans leur entier afin d'en éprouver les intentions.

V.1. Dualité contemporaine

La cohabitation de différents messages au sein d'une même proposition crée l'ambiguïté. C'est précisément l'effet recherché par l'art contemporain. Pour citer Umberto Eco¹⁵ :

L'œuvre d'art est un message fondamentalement ambigu, une pluralité de signifiés qui coexistent en un seul signifiant. [...] L'ambiguïté, c'est ce vers quoi tend explicitement l'œuvre. C'est le but recherché. Une œuvre d'art cherche à être ambiguë, double.

Si l'œuvre d'art cherche à être ambiguë, double; la lecture tente « d'aplatir » cette dualité de l'œuvre, elle cherche à percer à jour son ambiguïté et d'en décoder tous les signifiés. Sur la question du lecteur, Umberto Eco continue:

L'initiative du lecteur consiste à émettre une conjecture sur l'intention de l'auteur. L'ensemble du texte - pris comme un atout organique - doit approuver cette conjecture interprétative, mais cela ne signifie pas que, sur un texte, il ne faille en émettre qu'une seule. Elles sont en principe infinies, mais à la fin, elles devront être testées sur la cohérence textuelle, laquelle désapprouvera les conjectures hasardeuses.

Le texte est un artifice tendant à produire son propre lecteur modèle. Le lecteur empirique est celui qui émet une conjecture sur le type de lecteur postulé par le texte, ce qui signifie qu'il tente des conjectures sur les intentions de l'auteur empirique.

L'auteur modèle est celui qui, en tant que stratégie textuelle, tend à produire un certain lecteur modèle.

15. Umberto Eco, *Les limites de l'interprétation*, Grasset, Paris, 1992.

Nous en arrivons au stade où les recherches sur l'intention de l'auteur et l'intention de l'œuvre coïncident, du moins dans le sens où auteur (modèle) et œuvre (comme cohérence textuelle) sont le point virtuel auquel vise la conjecture. Plus qu'un paramètre servant à valider l'interprétation, le texte est un objet que l'interprétation construit dans la tentative circulaire de se valider en se fondant sur ce qu'il construit.

Je parlais précédemment « d'aplatir la dualité de l'œuvre », Umberto Eco lui propose que le lecteur « émette une conjecture sur l'intentio operis ». Dans un cas comme dans l'autre, je propose de condenser ces idées par le terme d'« interprétation ». En m'appuyant sur les définitions du Littré pour les mots « conjecture » et « interprétation », je peux dire que celui qui propose « une opinion sur des probabilités » (une conjecture), « explique ce qu'il y a d'obscur et d'ambigu » (l'interprète).

V.2. Propositions interprétatives

La recherche de sens est au cœur même de la lecture. Et cette recherche n'a pas qu'un seul et unique but. Comme dans la citation d'Eco, il n'y a pas qu'une conjecture possible à émettre. Au contraire, les propositions interprétatives sont infinies. Les textes, les œuvres imaginent un lecteur modèle qui arrive aux conclusions attendues par l'œuvre, et qui parvient à saisir au plus proche l'intention de l'œuvre, mais aussi les intentions de l'auteur. Celui-ci, lorsqu'il écrit un texte ou lorsqu'il crée une œuvre d'art, en imagine plusieurs lectures. Mais il ne peut toutes les prévoir, puisqu'il est lui-même sous l'influence de son milieu socioculturel, de son état d'âme et de nombreuses autres variables qui dirigent son acte de création.

Roland Barthes¹⁶ théorise cette réflexion comme suit:

Un texte n'est pas une ligne de mots qui signifient une seule et unique chose, un texte c'est un espace multidimensionnel dans lequel une variété d'écrits se mélangent et s'opposent. Le texte est un tissu de citations qui proviennent de divers centres culturels [...] cette multiplicité, cette diversité se cristallise en un endroit: le Lecteur.

Le lecteur c'est le lieu où se recompose le texte et où il prend vie. L'unité d'un texte ne réside pas dans son origine mais dans sa destination.

Ainsi, les lieux où peuvent naître le texte sont multiples, l'unité que prend le texte se trouve là où il est reçu et non d'où il est émis.

De la notion de relecture, Barthes¹⁷ disait:

La relecture, opération contraire aux habitudes commerciales et idéologiques de notre société qui recommande de « jeter » l'histoire une fois qu'elle a été consommée pour que l'on puisse alors passer à une autre histoire, acheter un autre livre, et qui n'est tolérée que chez certaines catégories marginales de lecteurs (enfants, vieillards, professeurs), la relecture est ici proposée d'emblée, car elle seule sauve le texte de la répétition (ceux qui négligent de relire s'obligent à lire partout la même histoire), la multiplie dans son divers et son pluriel: elle le tire hors de la chronologie interne et retrouve un temps mythique.

Le texte, s'il est à chaque fois le même est aussi à chaque fois différent. Dans l'idée d'assemblage et de combinaison se trouve aussi celle de variations.

16. Roland Barthes, *S/Z*, Seuil, Paris, 1976.

17. *Ibid.*

Le texte est en somme une sorte de base de données. Ces données sont les mots. Les combinaisons possibles à partir de ces mots contenus dans cette base de données qu'est le texte sont infinies.

Le nombre de relecture est donc lui aussi infini. Relire n'est en rien synonyme de répétition, mais bel et bien de nouvelles ouvertures. Chaque lecture est une nouvelle manière d'envisager l'œuvre.

Cette idée de base de données est reprise par Lev Manovich¹⁸ lorsqu'il théorise le montage au cinéma. Selon lui, le film est le produit de l'agencement d'une base de données, dont les données sont les images. En combinant ces images le film prend forme. Et le web est lui-même une gigantesque base de données approvisionnée par les utilisateurs multiples. Les moteurs de recherche permettent d'ordonner, ou plutôt de différencier les nombreux contenus. A partir de cet état de fait, je peux dire que les possibilités esthétiques du web sont aussi infinies que celles du cinéma ou de la littérature. Chacun de ces médias se différencie de l'autre selon ses spécificités, mais tous fonctionnent, du moins primitivement, sur le modèle de la base de données.

V.3. Combinatoires

Il n'y a pas qu'une façon de monter un film, il y en a un nombre infini. Le montage procède d'un choix créatif de la part du réalisateur qui dirige non seulement son monteur mais aussi son futur spectateur. Les coupes, Les flash-backs, les flash-forwards, les élipèses, les ralentis et les accélérés sont les preuves que les combinatoires possibles sont infinies. Par exemple, au cours du récit filmique, l'énonciation propose un retour arrière. Le protagoniste se souvient d'un événement se situant, selon la chronologie diégétique, avant le premier plan même du film. Ce flash-back aurait pu être inséré au tout début du film et ainsi le récit lui-même aurait pris une toute autre connotation.

18. Lev Manovich, *The language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2001.

Finnegans Wake, le livre de James Joyce qu'Umberto Eco cite¹⁹ à maintes reprises pour parler d'une certaine modernité littéraire est lui aussi un exemple d'un agencement temporel libre et prolifique. Prolifique dans le sens qu'il fait naître une pluralité de lectures. Le réseau, lui aussi repose sur un schéma non linéaire. Sous la forme d'une arborescence complexe qui ne force pas à une certaine hiérarchie, Internet invite à une lecture multiple. Toute page est potentiellement une entrée ou une porte de sortie. Chaque fenêtre s'ouvrant indépendamment d'une autre²⁰ propose un itinéraire nouveau. Si le réseau - de quel côté qu'il soit abordé - est constitué des mêmes pages innombrables, la consultation chaque fois diffère.

Je n'ai de loin pas abordé toutes les questions soulevées par cette notion de lecture et par le titre de lecteur attribué au spectateur. Travaillant sur ces questions, je mettrai en rapport cette thématique de la lecture lorsque je commenterai et développerai - plus en avant dans ce mémoire - certaines de mes pièces interactives.

V.4. *The New Five Foot Shelf*²¹

Travaillant sur le caractère variable d'une oeuvre, son contenu multiple mais aussi l'expérience de l'oeuvre sujette elle-aussi à variations, l'artiste américain Allen Ruppertsberg publie en 2001 *The New Five Foot Shelf*. En apparence, cette publication est la copie d'une anthologie d'encyclopédies classiques représentant tout le savoir que devait maîtriser la bourgeoisie américaine du siècle passé. Mais en fait, seul le premier des cinquante volumes reproduit fidèlement le premier ouvrage de l'anthologie, les autres livres racontent cinq récits différents mais complémentaires.

19. Umberto Eco, *L'oeuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1979.

20. communément appelée « pop up »

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

Les écrits rassemblés par la lecture décrivent les espaces symboliques de l'atelier de Ruppertsberg sur Broadway.

On comprend donc que chaque livre fut écrit de façon autonome mais aussi de façon à s'associer aux cinquante autres livres.

L'œuvre ne s'arrête pas là. Le dispositif mis en place par les livres et par leur lecture est mis en scène dans une installation. L'espace de l'installation se compose d'une bibliothèque, dans laquelle se trouvent les cinquante ouvrages, d'un bureau et le mur fermant l'espace de l'installation est recouvert de quarante-quatre affiches recomposant l'espace de l'atelier à l'échelle. Ainsi, l'espace décrit le long des cinquante livres, imaginé mentalement par le lecteur se cristallise physiquement en une représentation photographique.

En 2004, pour sa première œuvre de net.art, Ruppertsberg va reprendre les éléments de son installation *The New Five Foot Shelf*. En les transposant dans l'espace du web, il désigne de façon encore plus précise l'absence de début et de fin de ses récits. Laissant son spectateur face à une multitude de choix possibles pour rentrer en matière avec son œuvre de net.art, l'artiste ne cherche pas à l'égarer, mais au contraire à justement le diriger dans une lecture non linéaire et totalement personnelle de son œuvre. Faisant référence aux connexions variables, rhizomatiques comme développé précédemment, le spectateur suivra les chemins de sa propre pensée pour interpréter sa lecture.

Artiste conceptuel, Ruppertsberg utilise le langage comme médium à part entière. Il s'intéresse à cet inframince, cette distance à peine perceptible, selon la définition de Duchamp, séparant l'artiste du spectateur. Dans cette pièce, Ruppertsberg propose deux lectures. Tout d'abord la lecture conçue généralement, et ensuite une lecture personnelle, prenant corps dans la relation esthétique à l'œuvre.

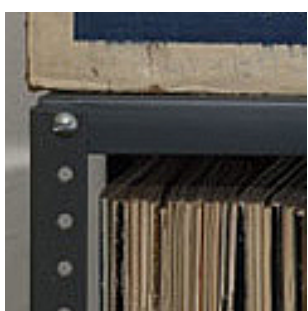
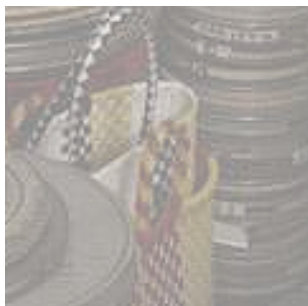


figure 1
figure 2
figure 3

The New Five Foot Shelf

détails

Allen Ruppertsberg

VI. Net.art

Dans un entretien donné le 6 janvier 2005 à l'émission de France 2 intitulé *Double Je*, Umberto Eco déclare qu'il aime les littératures « à contraintes ». Selon lui la contrainte est importante, il en a besoin pour écrire. Eco s'intéresse à celle du détail. Ainsi s'il veut dire que pendant le trajet de Limoges à Paris il a pu faire telle ou telle chose, il prendra le train de Limoges à Paris et vérifiera ce qu'il déclare avant de se permettre de l'écrire. On retrouve cette idée de

« Littérature sous contrainte »²² chez les oulipiens. Les membres de l'Oulipo²³ - Italo Calvino, Georges Perec, Raymond Quéneau ou Marcel Duchamp - inventent et écrivent selon des contraintes de mots, de sons, de phrases, de paragraphes, de chapitres ...

Avec l'interactivité, et plus encore avec le net.art, l'artiste compose autour de la contrainte. Il s'agit de passer par tous les impondérables liés à la technologie et de les résoudre pour parvenir à la réalisation finale de la pièce. Toute réalisation interactive ne se départit pas de la notion de feedback. Ce feedback, c'est la réponse du dispositif à l'interaction du spectateur. C'est sur cette réponse que se joue la relation du spectateur à l'œuvre. Et lorsque je compose une pièce interactive, sans fin je vais - comme Umberto Eco - vérifier les prétentions de mon travail. Je me mets dans la peau du futur spectateur et refais à maintes reprises les différentes interactions proposées pour vérifier le feedback, c'est-à-dire la transmission de mes intentions au spectateur.

En prenant le parti de faire une pièce de net.art, je me fixe d'office des contraintes supplémentaires dues à la qualité de connexion, au trafic du réseau etc... Mais, par contre, je

22 . Oulipo, *Abrégé de littérature potentielle*, Mille et une nuits, Paris, 2002

23 . pour « ouvrir de littérature potentielle »

puise dans une base de données gigantesque qui ne cesse de s'alimenter.

Réseau ouvert et complexe, le web permet d'innombrables interactions qui ne peuvent être réalisées sur un autre support. De plus, il est un lieu d'exposition libre et gratuit qu'il est urgent de peupler de pièces artistiques avant qu'il ne sombre dans une utilisation purement commerciale et / ou pornographique, l'un n'excluant pas l'autre, bien au contraire!

Le web est le lieu théorisé par Paul Valéry dans l'écrit *La conquête de l'ubiquité*²⁴ : « Il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art. »

VI.1. Posture nouvelle

Le net.art propose une posture toute nouvelle au spectateur. Un écran qu'il utilise la plupart du temps pour écrire des courriels, pour établir un planning, pour réserver ses prochains voyages, ce même écran devient support à l'art. Il s'agit d'un des apports du net.art à la notion même d'art.

Sans doute ce ne seront d'abord que la reproduction et la transmission des œuvres qui se verront affectées. On saura transporter ou reconstituer en tout lieu le système de sensations - ou plus exactement, le système d'excitations - que dispense en un lieu quelconque un objet ou un événement quelconque. Les œuvres acquerront une sorte d'ubiquité. Leur présence immédiate ou leur restitution à toute époque obéiront à notre appel. Elles ne seront plus seulement dans elles-mêmes, mais toutes où quelqu'un sera, et quelque appareil. [...] Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans

24. Paul Valéry, *Pièces sur l'Art*, Gallimard, Paris, 1943.

nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi serons-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe.

Paul Valéry - de façon anticipée - décrit ce qu'est le web et de quelle façon le net.art modifie les habitudes de réception des œuvres. Ces œuvres se reproduisent au nombre des spectateurs qui se connectent à l'œuvre. Le terme « connecter » implique une relation plus intense à l'œuvre, comme s'il était question de communier avec l'œuvre, de se joindre à elle, d'entrer en contact tactile avec elle. Et le net.art, c'est surtout la conquête réussie de l'ubiquité, en ce sens que les œuvres de net.art se reconstituent en tout lieu et à tout moment.

VI.2. De l'imprévisible

Ce qui m'intéresse dans mon travail expérimental est l'imprévisibilité. En effet, en proposant une réalisation de net.art, conçue et réalisée uniquement pour le web, nous délégons la réception de l'œuvre à l'aléatoire. Nul ne peut maîtriser toutes les conditions de lecture de l'œuvre de net.art. Ces conditions sont définies par l'ordinateur sur lequel le lecteur va visionner l'œuvre, la qualité, la taille, l'étalonnage de son écran. Elle va aussi dépendre de la vitesse de connexion de son raccordement à internet, aux préférences de son navigateur. Nous pourrions même ajouter à cette liste inexhaustive, une foule de détails qui interfèrent avec la réception de l'œuvre et qui rendent la prévision de cette réception encore plus difficile: le confort de la chaise sur laquelle est assis notre lecteur, les reflets sur l'écran de l'ordinateur qui pourraient détourner l'intention du regardeur, le bon ou mauvais maniement de la souris, l'heure à laquelle la réalisation est lue, étant entendu que la fréquentation du web se densifie à certaines heures et ralentit la navigation. Ces éléments sont inhérents aussi bien à la qualité du réseau et du dispositif de visionnement,

qu'aux aptitudes de notre lecteur. Le tout est de prendre en compte ce caractère variable et d'en jouer. Conformément avec mon idée à ce sujet, je cite Yann Beauvais : « L'aléa fragilise autant qu'il enrichit l'expérience. ». Et c'est de cela qu'il s'agit.

VI.3. Hors du cube blanc

Le numérique crée de nouveaux espaces de distribution et de présentation des œuvres qu'il faut investir et s'approprier. Jusqu'à très récemment, les films sortaient au cinéma, ensuite ils devenaient accessibles à la vente en vidéo et finalement ils étaient diffusés à la télévision. A présent, d'autres espaces de diffusion, d'autres façons de proposer des films au public sont arrivés. Les systèmes de vidéo à la demande sont populaires depuis déjà plusieurs années aux Etats-Unis et le très haut débit bientôt accessible permettra de regarder des films dans leur entier directement sur internet, sans téléchargement préalable. Ce sont là les promesses des différentes entreprises actives dans ce domaine. Si le spectateur fait abstraction de certains désagréments relatifs à la technologie actuelle, Le web est un médium de lecture d'œuvres au même titre qu'un lecteur VHS pour les œuvres vidéos ou qu'une salle de projection pour les films sur pellicule.

Gilles Deleuze dans un entretien donné aux Cahiers du Cinéma intitulé *Le cerveau, c'est l'écran*²⁵ déclarait:

Il y a beaucoup de forces aujourd'hui qui se proposent de nier toute distinction entre le commercial et le créatif. Plus on nie cette distinction, plus on pense être drôle, compréhensif et averti. En fait, on traduit seulement une exigence du capitalisme, la rotation rapide. [...] La publicité peut choquer ou vouloir choquer, elle répond à une attente supposée. Au contraire, un art produit nécessairement de

²⁵ . Gilles Deleuze, « *Le cerveau, c'est l'écran* » in *Cahiers du cinéma* no 380, Paris, février 1986

l'inattendu, du non-reconnu, du non-reconnaissable. Il n'y a pas d'art commercial, c'est un non-sens. Il y a des arts populaires, bien sûr. Il y a aussi des arts qui nécessitent plus ou moins d'investissements financiers, il y a un commerce des arts, mais pas d'arts commerciaux. [...] Ce qui complique tout en apparence, c'est que la même forme sert au créatif et au commercial.

Pour se rendre compte pleinement de ce que dit Deleuze, il suffit de se rendre sur n'importe quel site de promotion du prochain blockbuster hollywoodien. Récemment, le film *Constantine*²⁶ a envahi les salles obscures. Le site est visuellement réussi, nous sommes rapidement happés par l'univers du récit. Et bien sûr le tour de force est techniquement maîtrisé. Le chargement des animations et des sons est rapide et efficace. Mais derrière cette prouesse technologique se cache une équipe « surentraînée » de toutes les professions liées aux divers éléments présentés sur le site: photographes, cameramen, programmeurs, graphistes, ingénieurs du son. Et surtout il ne faut pas oublier qu'aux commandes de cette démonstration de créatifs de tout horizon se trouve une démarche commerciale financièrement blindée mettant en scène tous les éléments répondant à l'attente des consommateurs.

Jean-Luc Godard s'est toujours opposé à la main mise des puissants de l'industrie du cinéma. Il lutte depuis toujours contre la globalisation des films, de leur nationalité, de leur discours et de leurs acteurs.

En 1967, dans le Pressbook de *La Chinoise*²⁷, il déclarait:

50 ans après la Révolution d'Octobre, le cinéma américain règne sur le cinéma mondial. Il n'y a pas

26. <http://constantinemovie.warnerbros.com>

27 . Jean-Luc Godard, *Godard par Godard. 1, Les années Cahiers (1950 à 1984)*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1998.

grand chose à ajouter à cet état de fait. Sauf qu'à notre échelon modeste, nous devons nous aussi créer deux ou trois Vietnam au sein de l'immense empire Hollywood - Cinecittà - Mosfilms - Pinewood et tant économiquement qu'esthétiquement, c'est-à-dire en luttant sur deux fronts, créer des cinémas nationaux, libres, frères, camarades et amis.

C'est ce que le net.art doit s'efforcer de faire. Les artistes n'ont de loin pas exploré toutes les potentialités du médium, comme le cinéma est menacé par des forces toutes autres que créatrices, le web en tant que médium à part entière l'est aussi. Le réseau ne doit pas se contenter de la créativité à des fins publicitaires, il faut qu'il trouve sa place en tant que support à l'art.

VI.4. Merchandising VS marché de l'art

Il est grand temps pour les artistes de se saisir du web afin de proposer des alternatives aux productions hyper-formatées des grandes firmes commerciales.

Les grandes « majors » américaines crient au scandale des systèmes « Peer-to-Peer » qui - en permettant le téléchargement gratuit de musique et de films - tueraient les industries du disque et du cinéma. Ces puissantes firmes investissent des sommes considérables afin d'édicter des lois qui punissent les internautes et de mettre en place des systèmes de « flicage » sur le réseau. L'industrie du Cinéma craint de voir ses capitaux fondre sous les téléchargements répétés des internautes via les systèmes de réseaux ouverts. Mais malheureusement pour nous, dans ces réseaux-là, ce sont encore ces films « pop-corn » qui jouissent des plus nombreux téléchargements et donc de la plus large exposition. Expérience faite, il est aussi difficile de trouver un utilisateur proposant au téléchargement un film de Pasolini que d'acheter le DVD d'un film de Pasolini dans une grande surface commerciale: la globalisation fait rage à tous les niveaux! Ces industries du Disque ou du Cinéma ne sont

pas vraiment mises en danger par les téléchargements des internautes; ou du moins pas de la même façon que certaines petites maisons de production et de distribution de films - pour ne citer que cet exemple - qui sont directement mises en danger par le monopole de ces grandes firmes. Les artistes sont inventifs non seulement par le contenu de leurs œuvres mais aussi par les moyens trouvés pour subsister. C'est au tour d'Hollywood et consorts de faire preuve d'imagination quant aux ressources des réseaux ouverts: c'est bel et bien un aspect nouveau que prend l'industrie du divertissement !

VII. Pièces sur le net.art

Sous le terme générique de « net.art », on regroupe une multitude de pièces aux formes et contenus éclectiques utilisant le web comme médium de diffusion. Œuvres engagées, œuvres esthétiques, le web se peuple d'images en mouvement qui s'exposent à la lecture de l'internaute. De nombreuses institutions existant physiquement hors de la toile du web, présentent les travaux d'artistes créant des œuvres de net.art . Je citerai en exemple: le festival du film de *Sundance*²⁸, le festival *Impakt*, le *Whitney Museum*²⁹, le *Dia Center*³⁰ à New-York ou le *Sfmoma*³¹ à San-Francisco. D'autres institutions se sont lancées dans des expositions temporaires on-line d'artistes choisis, comme par exemple le projet *56 k Bastard tv* initié et soutenu conjointement par *ProHelvetia* et le *Centre pour l'Image Contemporaine* à Genève et réalisé par *xcult.org*³². Aux sites des institutions s'ajoutent les inquantifiables sites internet d'artistes de par le monde qui servent de galeries à leurs créations.

VII.1. *Julia 1926*³³

L'œuvre de l'artiste allemand Johannes Weymann *Julia 1926* traite de la maladie d'Alzheimer. Le spectateur assiste à la lente détérioration mentale d'une femme atteinte de la maladie. Julia Herzog Lempp, la protagoniste malade, se rend compte de la perte de ses facultés. Incapacité à reconnaître la famille, les lieux, les objets, la vie échappe à Julia. Le spectateur - par le biais de l'interface - est confronté

28. <http://www.sundanceonlinefilmfestival.org>

29. <http://whitney.org/artport>

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

31. <http://www.sfmoma.org>

32. <http://www.xcult.org> est une plateforme de diffusion d'œuvres de net.art

33 . <http://www.julia1926.net>



figure 1
figure 2

Julia 1926

détails

Johannes Weymann

à cette frustration quotidienne, il ressent l'impossibilité de rattraper ces éléments mnémoniques. L'interface donne des informations concernant Julia, égrène ses souvenirs de la même façon que sa mémoire malade. Ainsi, sa date de naissance varie, évoquant l'impossibilité de Julia à se souvenir de ce détail qui - comme ses souvenirs - fait partie de sa personnalité. Et au-delà des ravages connus de la maladie mentale, le site raconte la perte d'identité ressentie par les malades et la souffrance de ne plus savoir qui ils sont. Ici, la recherche d'une narration propre au web est réussie. Le cinéma classique avait trouvé des « termes » visuels pour suggérer certaines situations. Ainsi, l'effet de fermeture en iris suivant le plan d'un personnage s'approchant d'un trou de serrure signifiait que ce plan ourlé de noir était la scène telle qu'elle était vue par le personnage derrière la porte. Un plan flou sur ses bords suivant un gros plan sur un personnage pensif faisait état de ses pensées et ainsi de suite. Par l'usage de lettres évanescences, de mots, de phrases fuyantes, des lignes se traçant entre les mots, du noir, du blanc et du rouge dans le choix des couleurs, Johannes Weymann a trouvé un vocabulaire propre au médium pour évoquer la maladie d'Alzheimer.

Le peu d'interactions n'entrave aucunement l'interactivité de l'œuvre. Au contraire, la position de lecture, les différents éléments graphiques et sonores rythment les pensées du spectateur. Chaque spectateur associera ces éléments selon son vécu personnel.

Ce travail a été présenté en 2005 au festival du film de *Sundance* dans le cadre de son programme d'œuvres en ligne.

VII.2. *How to Bow*³⁴

Une autre œuvre commissionnée par *Sundance* en 2005 s'intitule *How to bow*, de la réalisatrice Nora Krug. La réalisatrice vient de l'illustration et son travail en garde le



figure 1

How to Bow

détails

Nora Krug

style naïf. Ses animations ont été plébiscitées par le site internet du très sérieux *New-York Times*. Je pense que la motivation d'un tel journal à agrémenter son site internet par ce genre d'illustrations animées et une manière d'actualiser le dessin de presse. En offrant un contenu uniquement visible sur le web, le journal met en évidence une spécificité de ce médium. Ainsi le site internet d'un journal n'est pas qu'une reproduction électronique de ce qui se trouve sur le papier.

Ce travail, bien plus léger que le précédent, montre la diversité de nature que peuvent prendre les œuvres de net.art, à l'image de la diversité des pages à consulter sur le web. Sous des faux airs pédagogiques, *How to bow* nous initie à la façon de « faire du business » au Japon. Des textes explicatifs nous introduisent aux us et coutumes en vigueur au pays du soleil levant. Un dessin animé met en scène une rencontre entre un chef d'entreprise occidental et un chef d'entreprise japonais. L'ambiguïté réside dans le traitement enfantin et décalé d'une information destinée à des hommes d'affaires.

VII.3. *Beyond The Fire*³⁵

Beyond the fire de Sesh Kannan, présenté sur *Sundance online*, reprend l'idée du jeu de rôle. Ce travail a la vocation de placer le spectateur à la place des réfugiés de toutes nationalités confondues qui doivent fuir leur pays en guerre. Le lecteur choisit un personnage disposé sur une carte du monde. Ensuite, par des clics appropriés, le spectateur apprendra qui est ce personnage et d'où il vient. Cette pièce s'intéresse à la condition des réfugiés. Si chaque personne est différente, tous les réfugiés partagent la souffrance de devoir quitter leur pays et de perdre leurs proches. En demandant au lecteur de « choisir » un personnage qui lui racontera sa fuite et sa vie nouvelle loin de sa terre natale, Sesh Kannan plonge son lecteur dans une implication plus profonde qu'il

35 . <http://www.itvs.org/beyondthefire/master.html>

n'y paraît. L'interface et le choix des personnages s'apparentent aux jeux vidéo. Mais cette prétendue légèreté



figure 1

Beyond the fire

détails

Sesh Kannan

n'est là que pour montrer l'indifférence mondiale face aux souffrances des opprimés. Alors que des gens souffrent et meurent chaque jour, les médias se gavent de ces drames quotidiens et les digèrent sur les chaînes de télévision et les sites web du monde entier. Un

fois la denrée « guerre civile au

Rwanda » épuisée, c'est-à-dire lorsque le drame est passé de mode, on trouve d'autres aliments à se mettre goulûment sous la dent en attendant d'être à nouveau repu.

Comme les pages web, les chaînes de télévisions se chargent d'informations graphiques déliées. Ainsi, je me rappelle le traitement du tsunami fin décembre 2004 selon *CNN*: alors qu'une présentatrice arborant une attitude travaillée, annonce le nombre de victimes sur fond de plage dévastée, le bas de l'écran annonce les différents indices boursiers. La partie droite de l'écran nous apprend qu'il va pleuvoir sur New-York, et le haut de l'écran titre de façon kitsch et pompeuse - aussi bien par sa rédaction que par sa typographie : « South Asia Under Water ». La mise en scène télévisée aseptise la réalité de la catastrophe. L'écran de télévision censé me donner des informations sur l'état du monde, ne fait que me proposer différentes données sur lequel mon regard va se porter. Comment dois-je interpréter la simultanéité d'une catastrophe, de la météo et des indices boursiers dans l'espace fermé du cadre de la chaîne de télévision? Le débat est vaste et date de bien longtemps. Le spectateur des souffrances mondiales est-il un monstre d'égoïsme qui supporte d'enchaîner la vision de milliers de morts avec la comédie hollywoodienne la plus rose? Et moi-même - chaque jour - je digère le reste du monde pour vivre

ma vie. Mais j'affirme ceci: les médias ne devraient pas nous enseigner l'indifférence.

VII.4. *Art Generator*³⁶

Le web a été choisi par de nombreux artistes activistes de par le monde. Soit en permettant de publier leurs idées en ligne et de les diffuser, soit en utilisant directement le web comme espace d'interventions.

Le site de l'artiste allemande Cornelia Sollfrank est un exemple de cette utilisation active et activiste du web. Les relations entre l'art et la politique sont au cœur de son travail, ainsi que la notion changeante de ce qu'est et de ce que devient l'art. Elle s'intéresse à la nouvelle nature de l'artiste à l'âge de l'information et considère que les activités sur le réseau et la communication sont de l'art. Si l'on trouve sur son site son curriculum vitae et son téléphone personnel, l'internaute peut aussi lire ses différents développements théoriques et accéder à son œuvre *net.art Generator*³⁷. Ce travail explore le potentiel de partage et de mise à disposition du web. Selon l'artiste, au jour d'aujourd'hui la notion de « travail » se rapproche de celles de devoir, d'obéissance, de conformisme, de monotonie et d'exploitation, mais rarement à celles de divertissement et de plaisir. Même la production artistique ne porte plus les signes de ce plaisir du travail, de cette distraction que pourrait être le travail. Son œuvre, le *net.art generator*, propose la production automatisée d'œuvres d'art. Le *net.art generator* assemble de façon aléatoire des éléments - textes, images - se trouvant sur internet. L'œuvre d'art issue de ce *net.art generator* est représentative du trafic véhiculé par le web et du côté participatif que peut prendre le réseau.



figure 1
figure 2

Net.Art Generator

détails

Cornelia Sollfrank

³⁶ . <http://artwarez.org>

³⁷. <http://soundwarez.org/generator>

VII.5. *OneWordMovie*³⁸

Les films pour le web de Beat Broggle et Philippe Zimmermann reprennent l'idée du web comme fourre-tout de matériaux bruts utilisables à des fins créatives et artistiques.

Le *OneWordMovie* permet de créer un film en saisissant un mot, un terme, un concept dans un champ de texte. Si le web contient un bon nombre de reproductions de toutes les images du monde, le *OneWordMovie* est le film de toutes les images correspondantes au terme saisi. Le résultat est assez troublant. Le film obtenu travaille sur les associations d'idées, celles du spectateur se mêlent à celles évoquées par l'algorithme qui calcule et affiche les images du film. La narration se crée, et la forme qu'elle prend est toute autre que celle que nous évoque le terme saisi. La base de données du web s'ordonne selon des notions abstraites définies par des algorithmes et des systèmes de calcul et de comparaisons informatisées. Le moteur de recherche est un puissant outil qui scanne les pages du web et lorsqu'il reconnaît les lettres ou la forme du terme saisi, il considère ce résultat comme lié à la recherche. Ainsi les robots qui sondent internet font des rapprochements entre des contenus disparates qu'ils rattachent à une notion minimale. Les moteurs de recherche procèdent par abstraction, et cette façon de faire engendre une nouvelle façon de voir. En effet, cette façon de voir est une manière de mettre en lien des éléments visuels étrangers. Le web classe les différentes images qu'il contient selon les mots qui les nomment, les définissent ou les complètent. Ses associations hasardeuses mais programmées permettent au spectateur de lire les images et leur succession non seulement en cherchant à créer du sens mais en procédant par associations d'idées.



figure 1

figure 2

OneWordMovie

détails

Beat Broggle et
Philippe Zimmermann

38 . <http://www.onewordmovie.ch>

VII.6. *Famous For One Spam*³⁹



figure 1
figure 2

Famous For One Spam

détails

Ursula Endlicher

Famous for one spam d'Ursula Endlicher traite du flux de spam qui transitent par les messageries électroniques. La fausse identité de l'expéditeur du spam est confrontée à la vraie identité d'une personne portant le même nom et dont le réseau possède des informations. Le spectateur peut suivre alors les images relatives à ces « vraies-fausses » identités en regard du contenu du spam envoyé.

L'artiste mêle le contenu des spams qu'elle a reçus dans sa messagerie et les images des différentes personnalités qu'elle emprunte dans ses performances. Cette recherche d'identité est une quête sans cesse renouvelée non seulement par les artistes en général, mais surtout par ceux travaillant sur le web. En effet, il y a de cela quelques temps, il était très à la mode de « googeliser » ses connaissances. Il s'agissait de saisir comme mots clés dans le moteur de recherche Google le nom et le prénom de X ou Y et de s'introduire à son insu dans une certaine forme de son intimité. S'il est tentant de le faire pour son meilleur ami ou son meilleur ennemi, ça l'est encore plus pour soi-même. On vérifie ainsi une certaine cote que pourrait prendre son nom. Et quel étrange sentiment de découvrir les propos d'homonymes ou des informations, des images de soi dont on n'avait pas connaissance et qui se retrouvent à présent à portée de clic de n'importe qui. Drôle de sentiment ressenti, entre la pudeur et une forme d'exhibitionnisme. Mettre sa vie à disposition de chacun en racontant ses états d'âme sur son Blog, créer son site et permettre à quiconque de consulter son curriculum vitae, c'est une façon d'exposer ses créations.

Le réseau met en lien et fait voyager les idées. Loin des quatre murs du cube blanc, il est un espace à disposition des artistes, le lieu de diffusion des œuvres du net.art. Ces œuvres prennent des formes inattendues et jouent des multiples possibilités du médium. Luttant contre le caractère

³⁹ . <http://www.ursenal.net/new/famousforonespamintro>

commercial d'internet, les artistes de net.art se situent bien souvent en bordure de ce qui est considéré comme du hacking. La façon dont nous entendons le terme « hacking » est à l'opposé de celle qui qualifiait ce terme lorsqu'il apparut dans le courant des années soixante. Le terme de « hacker » et ses dérivés, tel qu'il fut établi par le *MIT* était un titre tout à fait honorable. Il définissait des personnes douées pour résoudre des problèmes de programmation informatique, mais suite à plusieurs incidents survenus, la presse - qui rendit compte des agissements de certains hackers qui « infectèrent » des systèmes informatiques entiers - en détourna sa signification et fit du mot « hacker » le terme servant à qualifier les criminels informatiques.

En créant des pièces pour le net, l'artiste est confronté aux différents systèmes de protection mis en place sur le web. Ces « défenses » diminuent et restreignent l'idée du web comme libre espace de partage et d'échanges.

Il est urgent de préserver cet idéal et de se libérer de la psychose ambiante concernant le réseau.

VIII. La place du spectateur

Qu'il soit spectateur de théâtre, de cinéma, de télévision, d'expositions ou de net.art, le spectateur est celle ou celui qui est le témoin d'une chose, celui qui regarde, qui observe. Selon Jean-Louis Comolli⁴⁰, le spectateur est celui qui fait dire à l'œuvre quelque chose d'autre encore que le « vouloir-dire de l'auteur ».

Je cite le théoricien:

Car le spectateur ne puise pas toujours son bien là où l'auteur le lui montre. Le spectateur a son parcours, ses bornes, ses œillères, qui ne sont pas nécessairement ceux ni de l'auteur ni des personnages du film, mais qui peuvent les croiser, comme deux sujets se croisent. Dans faire un film, quelque chose a lieu du désir de celui qui fait le film, et cela il le découvre au mieux pendant que ça se fait, souvent après coup et parfois jamais. C'est cette inscription d'un désir qui se sait ou ne se sait pas, mais qui agit, qui donne au film une structure avec laquelle le spectateur aura à entrer en relation. [...] Si le cinéaste a quelque chose à dire c'est à quelqu'un, et pour le lui dire il tente de l'impliquer, c'est-à-dire de lui donner une place, instable, changeante. De faire de lui-même un enjeu du film, un enjeu à ses propres yeux. C'est pourquoi il me paraît aussi vain de vouloir évacuer ce qu'on appelle « auteur » que d'oublier ce qu'on appelle « spectateur ». Au départ les places sont définies : je, spectateur, vois le film de X, réalisateur, sur Z, question ou personnages. A l'arrivée, les places ne sont plus les mêmes. Je, spectateur, Je, auteur, et Je, personnage, sont intriqués, tressés de manière assez indémêlable. Que ce soit d'ailleurs positivement ou négativement. C'est cela le travail du cinéma.

40. Jean-Louis Comolli, *Voir et pouvoir: l'innocence perdue : cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Verdier, Lagrasse, 2004

Mêler le sujet et l'objet dans une nouvelle phase de la perception et de la conscience.

On peut appliquer ces quelques réflexions au spectateur de propositions interactives - installations, Cd-Roms ou net.art. Lorsque Comolli discute des places « d'auteur » et de « spectateur », il insiste sur le fait que l'œuvre agit en quelque sorte comme un catalyseur. L'œuvre est un milieu - un médium - entre l'auteur et le spectateur, elle les modifie. En interactivité, cette relation à l'œuvre, ce dialogue entretenu implique pareillement le spectateur. D'ailleurs il n'est déjà plus spectateur. Il devient lecteur, feuilletant une œuvre comme on tournerait les pages d'un livre, joueur en participant intensivement et physiquement à l'œuvre. Il n'est plus qu'un simple témoin, comme exprimé en ouverture de ce chapitre, il est acteur. Il met en acte les situations mises-en-scène par l'artiste.

VIII.1. *des frags*⁴¹

La pièce de net.art de 2001 intitulée *des frags* de Reynald Drouhin est une œuvre plastique. L'internaute propose une de ses images à l'interprétation d'un moteur de recherches d'images. Couplée à des termes de recherche fixés par l'artiste, l'image de l'internaute est décomposée puis recomposée selon la matrice des nouvelles images auxquelles elle est associée. La volonté de l'artiste de « vouloir faire dire autre chose aux images trouvées sur internet que leur message initial » est réalisée de façon inquantifiable. Ces images, dans leur contexte original, contenaient déjà une infinité d'interprétations possibles. Réinterprétant elles-mêmes une image pluri-sémantique, elles s'ouvrent à d'autres horizons interprétatifs.



figure 1

des frags

screenshot

Reynald Drouhin

41. <http://desfrags.cicv.fr>

VIII.2. Dialogue

Qualifier un film d'interactif est redondant. Tout film est interactif. Créer un film manipulable par le spectateur n'est qu'une façon de mettre en pratique l'idée même du spectateur. La relation entre le spectateur et le film a toujours été de nature dialogique. Le film s'adresse au spectateur, il l'interpelle et le spectateur réagit, c'est-à-dire qu'il décode le message qu'il reçoit, il reconstruit le récit, il le ressent, il l'éprouve.

Le cinéma moderne a demandé au spectateur de faire preuve de plus d'engagement encore en s'adressant explicitement à lui et à sa condition de spectateur. La rupture entre le cinéma classique - dont les films étaient la projection des désirs et fantasmes du spectateur - et le cinéma moderne se manifeste directement après la seconde guerre mondiale avec des cinéastes tels que Rossellini, Bergman et Godard. Les personnages se mettent à regarder le spectateur d'une manière jusqu'alors interdite: c'est le regard caméra. Le spectateur est impliqué, interpellé. Le regard caméra éveille le regard critique du spectateur. La passivité évoquée par les détracteurs du cinéma des débuts est définitivement rejetée.

Pour ce qui est de l'interactivité, c'est le dialogue entre le spectateur et l'ordinateur ou le système interactif, qui est l'œuvre interactive elle-même. Les œuvres interactives prennent sens dans le dialogue possible avec son spectateur. Edmond Couchot⁴² dit que le spectateur se voit alors confier une certaine fonction auctoriale. Il théorise cette fonction auctoriale du spectateur de la façon suivante: dans toute œuvre il y aurait un « auteur-amont », à l'origine du projet et qui en établit les règles, et un « auteur-aval » qui - par son interaction - présente une des formes possibles de l'œuvre. Ainsi, le spectateur est coauteur de l'œuvre. Je ne partage pas son opinion au sujet de ce qu'il nomme

42. Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Paris, 2003

« auteur-amont » et « auteur-aval ». Le fait que la relation liant le spectateur et l'œuvre soit une relation dialogique, exclut cette idée de « coauteur ». L'investigateur de ce dialogue est l'auteur, c'est lui qui en donne la substance, c'est lui qui dirige l'échange. Le jeu du spectateur, sa coopération le mène à éprouver l'œuvre, mais non à la voir naître. Un film, une œuvre est interactive, parce qu'elle se révèle dans le partage.

Et que partage l'œuvre? Pour reprendre Jacques Rancière⁴³, il s'agit du partage d'un sensible, c'est-à-dire que l'œuvre est le moyen choisi par l'artiste pour partager avec le spectateur son ressenti. L'œuvre devient le lieu d'échanges avec le public. L'interactivité est le moyen par lequel le spectateur fait l'expérience de l'œuvre. L'artiste montre le chemin, le spectateur prend ce chemin.

L'œuvre interactive s'adresse au spectateur à la manière d'un farouche regard caméra d'après-guerre. Elle l'interpelle et lui somme de réagir, d'interagir. Une pièce interactive est toujours à disposition du spectateur et d'autant plus lorsqu'elle se trouve sur internet. Le spectateur n'est pas forcé de lire l'œuvre, mais s'il le fait, son geste est une sorte de prise de position, une réponse à un regard qui lui est adressé.

VIII.3. Ce qui nous regarde

La réception de l'œuvre révèle les éléments qui nous sont adressés par l'œuvre. Cette dernière nous regarde, nous concerne avant même que nous l'éprouvions.

Georges Didi-Hübermann⁴⁴ théorise cette réception de l'œuvre d'art.

Voilà ce qu'il dit de son éprouvé face à la sculpture de Tony Smith intitulée *DIE*:

43. Jacques Rancière, *Le partage du sensible: Esthétique et Politique*, La Fabrique, Paris, 2000.

44. Georges Didi-Hübermann, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Paris, 1995.

Alors nous comprenons que la plus simple image n'est jamais simple, ni sage comme on le dit étourdiment des images. La plus simple image, pour autant qu'elle vienne au jour comme vint au jour le cube de Tony Smith ne donne pas à saisir quelque chose qui s'épuiserait dans ce qui est vu, voire dans ce que dirait ce qui est vu. Il n'y a peut-être d'image à penser radicalement qu'au-delà de l'opposition canonique du visible et du lisible. L'image de Tony Smith, quoi qu'il en soit, échappe d'emblée, malgré sa simplicité, sa « spécificité » formelle, à l'expression tautologique - sûre d'elle-même jusqu'au cynisme - du « ce que nous voyons, c'est ce que nous voyons. ». Elle a beau être minimale, elle est une image dialectique: porteuse d'une latence et d'une énergétique. A ce titre, elle exige de nous que nous dialectisions notre propre posture devant elle, que nous dialectisions ce que nous y voyons avec ce qui peut, d'un coup - d'un pan - nous y regarder. C'est-à-dire qu'elle exige que nous pensions ce que nous saisissons d'elle en face de ce que nous y « saisit » - en face de ce qui nous y laisse, en réalité, dessaisis.

Partageant son avis, j'ajouterai que c'est l'œuvre elle-même qui définit la place de son spectateur et donc indirectement c'est l'auteur qui place le spectateur face à son œuvre.

VIII.4. Les différents spectateurs

Ci-dessous, je propose quelques comparaisons entre les différents âges du spectateur au cinéma et sur web.

VIII.4.a. L'Antiquité

Début du XXe siècle: Au commencement, le cinéma était une découverte. Fête foraine, café, exposition universelle, il était là où les êtres se rencontraient et prenaient du bon temps. Le peuple s'émerveillait de la magie de cette machine diabolique. À la manière des premiers hommes découvrant le feu, les spectateurs primitifs se cachaient le visage, effrayés par ces images impressionnantes de réalité.

Pas encore art mais déjà divertissement, la technique intrigue, elle s'entoure de mythes et de croyances. Georges Méliès dira de ce cinéma primitif:

A cette époque, d'ailleurs, la vue de l'animation d'une rue, l'arrivée d'un train, des vagues déferlant sur un rocher, des herbes brûlant dans un champ suffisaient à étonner le public et à satisfaire sa curiosité.

Le web à ses débuts était aussi une découverte. Les internautes primitifs s'émerveillaient des possibilités ouvertes par le web, alors qu'à cette époque - je parle des années quatre-vingt dix - les pages internet ne contenaient que des hyperliens et que très rarement des images. Outil mis au point en Suisse à la fin des années septante et utilisé par l'armée américaine, Internet eut longtemps la réputation d'être une sorte de « mouchard » envoyé par les Etats-Unis dans les foyers du monde entier. Je compare volontiers cette crainte à celle provoquées par l'entrée d'un train en gare de La Ciotat au début du siècle passé... Toute nouveauté s'accompagne d'une certaine mythologie.

Bien que l'œuvre de Claude Closky *Do you want Love or Lust?*⁴⁵ soit postérieure à cette période que je nomme l'Antiquité, elle date de 1997, elle est représentative du style des pièces de net.art des débuts: œuvre hypertextuelle, le spectateur lit la pièce de l'artiste français en choisissant simplement entre deux mots, entre deux liens. Les propositions textuelles proviennent de ces tests de magazines féminins qui vous dressent le portrait en comptabilisant le nombre de carrés ou de triangles que vous avez accumulés par vos réponses. Retrouvant l'aspect faussement léger et pourtant foisonnant des œuvres de Closky, *Do you want Love or Lust?* est une œuvre interminable. Collection de propositions toutes plus saugrenues les unes que les autres, la pièce, dans un style techniquement primitif, ne se démode pourtant pas. C'est que l'hypertexte et le clic de souris reste encore l'interaction indétronable de la lecture sur le web.

VIII.4.b. Le Moyen-Âge

On pourrait situer le cinéma que je nomme celui du Moyen-Âge pendant l'entre-deux guerres. Une fois les croyances démystifiées, le cinéma devient prétexte aux rencontres. L'obscurité de la salle est propice aux rapprochements. Distraction de masse, le cinéma profite de sa position privilégiée de média alliant l'image et le son, faut-il le rappeler, la télévision n'est pas encore d'actualité! Il faut s'imaginer l'impact d'un cinéma ouvrant dans une ville de province! Les habitants se précipitaient dans les salles obscures pour regarder le ciné-journal comme aujourd'hui ils allument la télévision à l'heure du journal télévisé. Le cinéma n'est plus qu'un divertissement, il devient support à l'information.

Vers 1995: Avec internet, nous avons pu observer une semblable réappropriation. Le web, lui aussi devient un outil

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

facilitant les rencontres, ou du moins un certain type de communication. L'internaute oublie les rumeurs ayant trait à l'armée américaine et se met à draguer largement par le biais du réseau! Les chat rooms et les sites de rencontres se multiplient . De même que le cinéma du même âge, le caractère informationnel du réseau s'affirme.

En 1999, la pièce de net.art *Between a rock and a hard drive*⁴⁶ de Kristin Lucas est une recontextualisation d'échanges verbaux provenant de chat rooms. Proposant une dizaine de lieux publics tels qu'une laverie automatique ou une station service, l'artiste fait rejouer les dialogues des chats rooms aux objets inanimés de ces scènes. De façon kitch et ludique, Lucas détourne la notions d'espace contenue dans le terme « chat rooms » et offre des espaces physiques réels inhabités pour les internautes en mal de rencontres.

VIII.4.c. Les Temps modernes

Dès les années quarante et cinquante, le cinéma devient le septième art et captive les intellectuels. Le spectateur critique devient cinéphile. Et pour être digne de ce qualificatif, il rentre en religion. Il débat publiquement du dernier film vu, le défend ou le descend, c'est selon! Il est critique et érudit, il va au cinéma comme il va manifester. Les films deviennent les symptômes de cette modernité. Ils questionnent le spectateur, ils jouent de son regard et de son statut.

Jean-Luc Godard anticipera de quelques mois les événements de mai 68 avec *La Chinoise*, manifeste politique d'un état d'esprit et d'un courant cinématographique mais aussi symbole de l'entrée en politique de Godard, qui va se battre pour un cinéma libre et anti-conformiste .

Fin du XXe siècle: le site internet devient la carte de visite de toute entreprise commerciale. Le métier de webdesigner est

46. <http://www.diacenter.org/lucas/1a.html>

né. Un site efficace est un site dont le design et l'ergonomie permet à l'utilisateur de trouver immédiatement son bonheur et en plus de s'attarder et de consommer ce qu'il n'était pas venu chercher! Les nouveaux comportements du spectateur de ce médium sont observés à la loupe. Des rapports, des analyses de l'utilisation du web sont édités. Les net.artistes se multiplient, le réseau est reconnu comme un nouvel espace à conquérir. Des œuvres de net.art se font connaître. Les institutions s'intéressent à ces œuvres. La pièce *GRAMMATRON*⁴⁷ de Mark Amerika est commissionnée en 2000 pour la Biennale du Whitney Museum of American Art à New-York. Il s'agit de la première œuvre de net.art institutionnalisée.

Cette œuvre intime le spectateur à retrouver une place plus passive et contemplative. Ne demandant aucune interaction, l'œuvre est rythmée par le chargement successif des pages et de leur contenu. Les lectures mises en évidence sont plurielles. L'artiste propose une lecture dont les thèmes lui importent. Le navigateur lit les lignes de codes et obéit, en quelque sorte à cette autre lecture lui exigeant de recharger la page et d'afficher les images vis-à-vis des textes. Le spectateur, lui, procède à sa propre lecture, comme il le ferait au cinéma ou derrière son poste de télévision.

VIII.4.d. Aujourd'hui

La 3D envahit les films, les séquences à caractère cinématographique peuplent internet. En effet, si le numérique - les images de synthèse et les effets - prennent d'assaut les productions cinématographiques, les sites présentent des éléments esthétiques directement inspirés du cinéma. Les « intros » sont au web ce que sont les « trailers » des prochains films à l'affiche au cinéma. Les effets de transitions entre différents éléments graphiques d'un site sont hérités des fondus enchaînés du cinéma. Les formes et tailles des écrans se multiplient: ordinateurs, écrans plasma,

47. <http://www.grammatron.com>

téléphones portables, projections. Ils deviennent portables et portés par la majorité de la population, à la disposition de tout spectateur... Les emplacements de ces écrans se démocratisent: dans les halls de gare comme à Genève, dans les métros comme à Barcelone ou à Berlin, dans les toilettes publiques, chez mon dentiste. Mais même s'il faut reconnaître la nature plutôt publicitaire des écrans précités, la voix vers d'autres utilisations possibles de ces espaces est ouverte. Les frères Lumière utilisèrent le cinématographe comme moyen de faire de la publicité pour leurs savons, ce qui n'empêcha pas la naissance du cinéma d'auteur.

De tout temps, les artistes ont détourné les usages communs des différents médias pour ouvrir une réflexion quant à la société et ses acteurs médiatiques. Si les artistes du net.art questionnent et critiquent le réseau, ils se le réapproprient selon un état d'esprit semblable aux artistes engagés des années soixante et septante.

IX. L'identification

L'identification est un ensemble de phénomènes successifs amenant un individu à prendre la place, à être un autre individu auquel il pense et/ou qu'il voit ou entend. L'identification est à considérer à la forme de la première personne du singulier: je m'identifie à une personne, à un objet, à un concept etc...

Historiquement, différentes disciplines se sont penchées sur la problématique de l'identification. La psychologie s'est attachée à théoriser de quelles façons la personne se définit, c'est-à-dire de quelle façon se produit l'identification d'un sujet à un ensemble de caractéristiques, telles que l'âge, le sexe, la taille, le milieu familial ou culturel. Hormis ces référents identitaires, des éléments liés aux désirs et aux fantasmes inassouvis peuvent déclencher cette identification.

Cinéma, littérature font usage de cette identification. En proposant une figure héroïque, c'est une figure identitaire qui est donnée au spectateur. Le film, le livre permet de vivre par procuration les aventures narrées par l'énonciation. La modernité - aussi bien cinématographique que littéraire - s'attachera à montrer - comme dans la nouvelle de Dick et comme le disait Rimbaud - que « Je est un autre »⁴⁸ . La distanciation permet à l'esprit critique du spectateur de prendre possession de l'œuvre et d'en défaire les rouages conceptuels.

IX.1. Interactions primaires

Les recherches philosophiques traitant de ces phénomènes d'identification et de mise à distance présentent des développements intéressants. Un passage du texte de Nietzsche *La naissance de la tragédie*⁴⁹ permet d'établir des

48. Arthur Rimbaud, *Extrait d'une lettre à Paul Demeny*, 15 mai 1871.

49. Friedrich Nietzsche, *La Naissance de la Tragédie*, Gallimard, Paris, 1989.

relations entre les formes les plus anciennes de l'identification dans l'art et les formes contemporaines de cette recherche d'identification en interactivité.

Il faut se souvenir toujours que le public de la tragédie attique se retrouvait dans le chœur évoluant à l'orchestre et qu'il n'y avait pas de différence foncière entre le public et le chœur.

Dans ce livre, Nietzsche offre à son lecteur une réflexion sur la genèse de l'art. Selon lui, l'essence de l'art est contenue dans la tragédie attique. Nietzsche, tout au long de son écrit, va opposer Dionysos à Apollon et montrer comment, dès la naissance de la tragédie celle-ci les rassemblait.

Pour Nietzsche, Dionysos et Apollon sont les deux divinités de l'art dans le monde grec. Elles symbolisent l'art plastique - Apollon - et l'art non plastique - Dionysos. Le philosophe nous explique que les Grecs ne faisaient pas de différence entre acteurs et spectateurs. Les citoyens se rassemblaient en un chœur et constituaient ensemble le rite dionysiaque: la tragédie. La recherche esthétique à laquelle concouraient ce groupe de citoyens nécessitait une interaction sensorielle. Le rite consistait à se représenter les souffrances et la mort de Dionysos - s'identifier et incorporer comme dans une transe les tourments qui le menèrent au statut de dieu. Par le biais de Dionysos, les hommes se libéraient de leur individuation et se rapprochaient du divin. Ainsi, un des spectacles les plus primitifs connus posait déjà la question de l'identification du spectateur-acteur par la participation à l'œuvre. Les citoyens, par leur participation jouaient un rôle, celui de Dionysos, mais ne s'identifiaient pas réellement à lui. Leur activité leur permettait non seulement de vivre intensément l'œuvre, mais aussi d'en éprouver ses caractéristiques propres. En participant à l'œuvre, ils apprennent les règles d'un jeu, le jeu tragique. Cette façon de voir les effets et les composantes de ce jeu ne le rend pas moins intéressants, au contraire la distance qu'ils peuvent prendre dès lors est nécessaire à la

performance. Sans cette distance, ils ne peuvent devenir acteurs de la tragédie attique. Il était nécessaire aux citoyens de comprendre la nature représentative et non réelle du spectacle pour y participer.

IX.2. L'individu

Selon Nietzsche, c'est Euripide qui brise cet art participatif primitif en remplaçant le sujet dionysiaque par l'homme quotidien. Euripide, en plaçant la représentation de l'individu comme sujet de la tragédie relègue l'individu au rang de regardeur inactif. Le citoyen devient définitivement le spectateur, sa participation à la tragédie n'est alors plus que cérébrale et perd de sa corporalité. La tragédie attique perd de sa superbe en renonçant à la participation des citoyens, en les plaçant dans un état passif, en tuant le Mythe au profit de l'Individu. Par extension, nous comprenons que ce que Nietzsche dénonce dans cette transformation de la tragédie, c'est la démagogie sous-jacente à cette manière de représenter la vie des spectateurs. Il comprenait qu'en perdant la participation active des spectateurs le spectacle gagnait une force de manipulation pouvant être utilisée à mauvais escient. L'interaction des citoyens leur permettait de vérifier le caractère rituel et symbolique de la tragédie. Le fait de ne pouvoir interagir, de ne pouvoir vérifier les fondements du spectacle permet de les manipuler. En mimant la réalité, le spectacle se propose comme une réalité de substitution. Le spectateur s'identifie à cette réalité proposée et dès lors est facilement influençable.

Brecht, lui aussi, s'opposait à cette manière de considérer le spectacle. Empruntant le terme à Schiller, il insistait sur la nécessité de « l'effet d'étrangeté », la distance mise par le regardeur entre lui-même et l'objet. Le spectateur critique alors ce qui lui est présenté, c'est-à-dire qu'il le discute, qu'il l'examine et le considère selon sa nature propre et non selon l'effet de réel qu'il produirait. Et c'est dans cette façon de déconstruire et d'envisager l'œuvre que se joue sa spécificité.

Le spectateur de l'interactivité en participant à la forme de l'œuvre se libère de son état passif de regardeur. Si une interaction physique est bien souvent exigée du système informatique pour actualiser l'œuvre - un clic de souris, un mouvement, une saisie - la relation à l'œuvre se joue dans l'intellection du spectateur. Cette intellection, c'est la distanciation même du sujet à l'objet. Le spectateur n'est pas partie intégrante de l'œuvre, il est son extérieur indispensable. En manipulant l'œuvre, il dépasse l'aspect premier de l'œuvre pour se rapprocher de ses intentions autoriales. Le spectateur est le médium - non seulement le moyen mais aussi le point central - entre l'auteur et son œuvre.

IX.3. Vaticano.org⁵⁰

Profitant du Jubilé catholique, le collectif d'activistes 0100101110101101.ORG mit sur pied, dans la nuit du dix décembre 1998, le premier canular recensé du net.art. Le collectif achète le nom de domaine « www.vaticano.org » à un serveur canadien et met en ligne à cette adresse un site esthétiquement identique au site officiel du Saint Siège. En moins de vingt-quatre heures, le principal organe d'information du Vatican, le site internet légitime www.vaticano.va, est paralysé.

Géographiquement éloignées, une douzaines de personnes se regroupent sur le réseau et créent une rédaction. Leur travail quotidien consiste à copier un maximum de textes et d'images du site officiel, de les modifier subtilement et de les publier sur le serveur canadien, le but étant de prendre en otage le site du Vatican.

La majorité des visiteurs sont ignorants du fait qu'il existe une extension « .va » pour l'état du Vatican. C'est donc tout naturellement qu'ils se connectent à « www.vaticano.org ».

50.
<http://www.0100101110101101.ORG/home/vaticano.org/spoof/index.html>

Dès son ouverture, le « site-canular » enregistre une fréquentation record. Cette fréquentation exponentielle intéresse les moteurs de recherches qui indexent, les uns après les autres, le faux site et la fausse adresse. Peu de temps après sa mise en ligne, le site illégitime atteint le sommet des résultats de recherche.

Les fidèles ingurgitent docilement les pires hérésies. S'identifiant pieusement à une entité réelle et puissante dont on ne doute pas de la parole, le troupeau d'internautes égarés ne suspectent pas le canular, même lorsque le Pape se déclare en faveur de l'avortement, de la liberté sexuelle ou de la légalisation des drogues. Il est possible d'envoyer des courriels aux différents représentants de l'Eglise Catholique, le Pape y-compris. L'équipe éditoriale, comprenant un expert en théologie, répond à ces courriels et propose l'absolution électronique!

C'est avec surprise que le Vatican apprend l'existence de son plagiaire. Après plusieurs tentatives infructueuses pour faire diminuer la fréquentation sur www.vaticano.org, le Vatican se résout à publier un avis sur la page d'accueil de son site. En moins d'un an, les activistes ont drainé la quasi totalité de la fréquentation du site officiel du Saint-Siège.

Le porte-parole du collectif, Mateusz Birkut, déclara dans un communiqué de presse : « Nous avons l'outil le plus précieux de l'économie de l'information: l'audience! En une année, nous avons volé au Vatican deux cent mille visiteurs et cinquante mille heures d'audience! »

Si les voies du Seigneur sont impénétrables, le « site-web-canular » l'était aux esprits critiques et éveillés. Il faut espérer qu'une partie, même infime, des visiteurs aient mis en doute les textes retouchés par le collectif. La performance du collectif a compté sur l'identification inconditionnelle des fidèles à leur religion et à ces moyens de diffusion de la bonne parole. Le canular a fonctionné par faute d'esprit critique et de distanciation de la part des visiteurs.

En tant que spectateur du canular, je considère sa réussite non pas seulement sur le mode de la moquerie. En prenant

l'objet qu'est le site web et en le mettant à distance je peux en discourir de diverses façons. Je salue la performance technique et logistique, mais surtout je salue l'ingéniosité du concept initial. En effet, cette œuvre m'interroge, elle m'interpelle. Je suis fascinée par le pouvoir du médium sur les masses et par sa facilité de pénétration. Le collectif a montré, par sa performance, la facilité qu'ont les médias à créer du réel. En utilisant le web et en volant deux cent mille visiteurs et cinquante mille heures d'audience au Vatican, les activistes ont désigné plusieurs spécificités du réseau. Ces spécificités sont - entre autres - l'accès à une large audience, l'anonymat des auteurs des pages, la facilité avec laquelle les internautes s'identifient aux idées diffusées sur les sites et la capacité du médium à faire croire au réel là où il s'agit de virtuel.

X. Réalité intentionnelle

En juillet 1989 lors d'un salon professionnel⁵¹, Jaron Lanier⁵² définit la notion de « réalité virtuelle » dont il est l'investigateur: « La réalité virtuelle est une réalité synthétisée partageable avec d'autres personnes, que nous pouvons appréhender par nos sens, et avec laquelle nous pouvons interagir, le tout par l'intermédiaire d'artefacts informatisés. »

Puis il revient sur la notion qu'il vient de proposer et apporte la nuance suivante:

« La réalité virtuelle n'existe pas, il n'y a que des réalités intentionnelles. »

Cette affirmation, je la comprends et j'y adhère. Je considère que tout ce qui se définit par « réalité virtuelle » devrait préférer l'intitulé de « réalité intentionnelle ». Personnellement, je n'ai jamais pu comprendre de façon totale la proposition « réalité virtuelle ». Car si la notion de « réalité » se définit par le « caractère de ce qui est effectivement »⁵³ et l'adjectif « virtuel » par « ce qui est seulement en puissance et sans effet actuel »⁵⁴, dans mon esprit le premier aurait tendance à exclure le second. Ou alors, au contraire, je pourrais tout aussi bien prétendre que le terme de « réalité virtuelle » peut s'appliquer à toute chose.

Le débat menant à ce genre de réflexion au sujet de cette terminologie est vaste. Philosophes, artistes ou scientifiques s'attellent à théoriser cette question. Ainsi, Borges⁵⁵ estime que la réalité c'est déjà de la fiction et donc qu'il n'existe pas de réel mais que tout est virtuel. Nous ne vivons plus dans la

51. *Texpo' 89* à San Francisco (USA).

52. responsable de la société VPL spécialisée dans les périphériques d'immersion.

53. selon le dictionnaire Littré.

54. *Ibid.*

55. Jorge Luis Borges, *L'Aleph*, Gallimard, Paris, 1977.

réalité mais dans la fiction, c'est-à-dire dans un espace feint, prétendu. Et pour Baudrillard, ce n'est même plus dans la fiction que nous vivons mais dans le simulacre⁵⁶. Dans un texte⁵⁷ portant sur les hologrammes, il déclare:

Plus on s'approche de la perfection du simulacre (et ceci est vrai des objets, mais aussi bien des figures de l'art ou des modèles de relations sociales ou psychologiques), plus apparaît à l'évidence (ou plutôt au malin génie de l'incrédulité qui nous habite, plus malin encore que le malin génie de la simulation) ce par quoi toute chose échappe à la représentation, échappe à son propre double et à sa ressemblance. [...] De toute façon, cette course au réel et à l'hallucination réaliste est sans issue car, quand un objet est exactement semblable à un autre, il ne l'est pas exactement, il l'est un peu plus. Il n'y a jamais de similitude, pas plus qu'il n'y a d'exactitude. Ce qui est exact est déjà trop exact, seul est exact ce qui s'approche de la vérité sans y prétendre.

La notion de « vérité » qu'il avance mériterait un débat plus approfondi, mais je me concentrerai sur celle de « réalité ». Selon moi, la réalité - virtuelle, simulée - n'appartient qu'à celui qui la conçoit comme telle, et ainsi toute réalité - en effet - est fictionnelle, c'est à dire sans effet, pour tout autre personne que celui qui la pense. La réalité est de ce fait intentionnelle puisqu'elle est le fruit de la subjectivité de son concepteur. L'œuvre d'art est une réalité chargée des intentions de l'artiste.

X.1. Compromis hallucinogènes

D'une façon assez proche de celle de Jaron Lanier, William Gibson, romancier de science-fiction, s'interroge sur ces

56. Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulations*, Galilée, Paris, 1985.

57. *Ibid.*

notions de « réalité » et de « virtualité ». Il définit le cyberspace - terme dont il est l'auteur - comme un lieu virtuel créé par ce qu'il nomme une « hallucination consensuelle⁵⁸ ». Gibson ne s'aventure pas à comparer les réalités programmées de toute pièce à la réalité elle-même. Il rapproche ces univers fictifs aux effets psychosensoriels provoqués par des substances chimiques ou naturelles. Pour lui, cette hallucination consensuelle intervient lorsque le spectateur est un lecteur déchiffrant une proposition tout en intégrant les compromis permettant d'accepter qu'il ne s'agit pas de la réalité mais d'une expérience s'en rapprochant sensoriellement et émotionnellement.

Le cinéma est un exemple de cette immersion au sein d'une réalité rendue possible par les compromis acceptés par le spectateur. Un film est fait de distorsions temporelles, spatiales, causales et linéaires. Cependant le spectateur accepte les règles en vigueur dans la réalité du film et peut ainsi jouir de l'œuvre.

Les films d'Hitchcock sont représentatifs de cette façon d'impliquer le spectateur dans un univers basé sur les intentions de l'auteur. Jean Douchet⁵⁹ en parlant des films d'Hitchcock déclare :

Événements, personnages, objets cessent progressivement d'avoir une existence autonome pour n'être plus considérés, purs éléments fictifs, que sous l'angle de l'émotion qu'ils éveillent ou non. C'est vouloir immiscer directement le public dans le suspense. En le lui faisant vivre, Hitchcock dont la seule hantise est de se couper du réel, introduit les autres dans son univers et, en conséquence, prouve sa réalité. [...] Tout est agencé et prévu pour que le film, de fictif, apparaisse, en cours de projection, comme le seul univers possible vrai. Ce qui implique que le

58. William Gibson, *Neuromancien*, J'ai lu, Paris, 2001.

59. Jean Douchet, *Hitchcock*, Cahiers du Cinéma, Paris, 2003.

spectateur, se transportant tout entier dans le film, abandonne peu à peu l'état passif pour celui d'acteur.

Il faut que l'œuvre, projection de l'univers mental du cinéaste, coïncide exactement avec la projection mentale du public; que les forces animées qui se meuvent sur l'écran expriment à la perfection ses désirs et ses craintes; qu'à la limite, le film qui se déroule sous ses yeux soit son film.

X.2. Le hors-champ interactif

Noël Burch, dans *Praxis du cinéma*⁶⁰, théorise six portions de hors-champ: les quatre côtés du cadre (latéralement, en haut et en bas), ce qui se trouve derrière le décor et l'espace se trouvant du côté de la caméra. Le champ est l'espace de la fiction et le cadre nomme l'espace technique du tournage.

Francesco Casetti⁶¹ s'intéresse à la façon dont le film s'adresse à son spectateur et de quelle manière ce dernier intervient. Casetti estime que le spectateur devient lui-même un hors-champ. Il déclare: « Le spectateur, c'est le seul hors-champ qui ne deviendra jamais champ. »

En effet, au cinéma, le film peut s'adresser au spectateur, il peut l'interpeller de façon même provocante, un regard caméra chez Godard par exemple, mais il ne peut en aucun cas le filmer et l'intégrer au montage. Il pourrait filmer une représentation du public, mais en aucun cas il ne pourrait le restituer visuellement et fidèlement ici et maintenant. Ainsi, bien que le spectateur du cinéma en est une composante auratique, selon les notions émises par Walter Benjamin, bien que le public soit le ici et maintenant du film, il reste un hors-champ que le cinéma ne peut activer.

Et je me permets de penser que ceci devient possible avec l'interactivité. L'œuvre interactive s'adresse au spectateur dont elle ne peut se passer sous peine de ne pouvoir engager

60. Noël Burch, *Praxis du Cinéma*, Gallimard, Paris, 1986.

61. Francesco Casetti, *D'un regard à l'autre: Le film et son spectateur*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1998.

de dialogue avec lui, or l'œuvre interactive sans dialogue ne peut exister, je l'ai déjà mentionné auparavant dans cet écrit. Le spectateur est dans le cadre de la pièce interactive puisqu'il contribue à la réaliser. Mais il n'est pas un hors-champ inactif, au contraire il est un champ ou un contre-champ activé alternativement par son dialogue avec l'œuvre. Le spectateur pénètre dans le dispositif interactif, il devient champ. Il répond aux stimuli de l'œuvre, il devient contre-champ. L'œuvre réagit à cette interaction, le spectateur et l'œuvre se retrouvent ensemble dans le champ.

Ainsi, le dialogue ne permet aucun hors-champ et positionne l'émetteur et le récepteur dans une situation de face à face. L'œuvre est en attente du lecteur qui viendra la révéler, et ce lecteur ne peut faire l'expérience de l'œuvre interactive que par son active participation. La veille de l'ordinateur est une des figures interactives les plus simples mais aussi les plus symboliques de ce qu'est l'interactivité. Sans le toucher de son utilisateur, l'ordinateur est en veille, c'est-à-dire en attente. Et qu'attend-il sinon celui qui interagira avec lui?

X.3. Des notions d'objectivité et de subjectivité

Il est très difficile de pouvoir affirmer avec certitude de l'objectivité d'une chose. Les notions de subjectivité et d'objectivité sont largement opposées pour signifier le caractère des choses. Je prétends, qu'il n'existe qu'une seule objectivité: l'objectivité scientifique. Hormis le cadre précis, calculé et certifié de la Science, rien ne peut se qualifier empiriquement d'objectif.

Le cinéma définit ses prises de vue par les termes de caméra subjective et de caméra objective. Je comprends bien que ces termes ont été choisis pour faciliter le discours sur le septième art. Mais comment une caméra pourrait-elle être objective alors qu'elle est dirigée par les intentions de celui qui filme.

Sur la chaîne *Euronews*, un des programmes diffusé s'intitule *No Comment*. Il s'agit d'une séquence vidéo prise comme si le reporter avait posé sa caméra en oubliant

d'interrompre l'enregistrement et qu'il s'était absenté. Les situations, les personnes filmées ne semblent avoir aucune conscience de l'être. Cette prise de vue semble n'être dirigée par aucune volonté humaine. Il n'y a pas de voix off qui aurait été ajoutée à posteriori, la séquence est en quelque sorte une donnée brute relatant les événements. Et pourtant, il ne peut s'agir de ce à quoi veulent nous faire adhérer les médias d'information : l'objectivité journalistique. La caméra ne se trouve pas là par hasard, il s'agit déjà d'un choix rédactionnel lié à l'actualité. C'est l'événement d'importance journalistique qui détermine sa présence. Fin décembre 2004, la caméra de *No Comment* se trouve en Asie du Sud, début avril 2005, elle est au Vatican...

Mais encore, le cadre choisi ne doit - lui non plus - rien au hasard. Il s'agit d'une mise en scène définie par un professionnel de l'image. Celui-ci choisit l'emplacement de la caméra, le type de plan - en plongée, à même le sol et cetera - sa durée. Les signes sont partout dans le sujet filmé, ne laissant que peu de place à diverses interprétations.

Si les médias semblent tenir si fermement à la notion d'objectivité, c'est qu'ils ont bien compris qu'il s'agissait d'un moyen pour que les gens adhèrent à leur réalité. Et c'est aussi une réalité intentionnelle. Les médias, par exemple aux États-Unis, par leur idées subjectives sur ce que devrait être l'Amérique et quelles puissances devraient la diriger, sont parvenus à manipuler les électeurs en leur présentant une réalité déterminée par les politiciens. Les médias montrent certaines choses pour en chasser d'autres. Ainsi, les citoyens ne peuvent se faire une opinion selon des données objectives, c'est-à-dire véridiques. En pointant du doigt certains problèmes et en y associant les promesses des politiciens, les médias influencent la population. Le journalisme, tout objectif qu'il se prétend, façonne sa réalité d'intentions. C'est de la manipulation.

X.4. Manipulation

Dans l'interactivité aussi, il y a manipulation. Ceci de différentes façons. Littéralement les mains concourent avec les yeux pour apprécier l'œuvre, littéralement et métaphoriquement la saisir. En s'appropriant, par le geste, l'œuvre, le spectateur se sent lui aussi accéder à un statut proche de celui de l'artiste en tant que créateur. Ce faisant, une subjectivité seconde intervient dans l'élaboration de l'œuvre interactive: celle du lecteur.

Umberto Eco⁶² insiste sur l'importance de cet élément subjectif. Il estime que c'est ce qui permet de jouir esthétiquement de l'œuvre d'art. Cet élément subjectif se situe, selon Eco, dans l'interaction entre l'œuvre et celui qui la perçoit. Il démontre l'ancienneté de cette idée en écrivant:

Ainsi Platon, dans *Le Sophiste*, note que les peintres représentent leurs personnages non pas exactement mais en fonction de l'angle sous lequel ils seront regardés; Vitruve distingue entre symétrie et eurythmie, cette dernière étant l'adaptation des proportions objectives aux exigences subjectives de la vision. Le développement d'une science et d'une pratique de la perspective montre bien l'importance reconnue à l'interprétation subjective de l'œuvre d'art: le tableau doit être conçu en fonction d'un œil qui le regarde d'un point donné. Il est cependant incontestable que ces préoccupations ne favorisent nullement l'ouverture de l'œuvre. Au contraire, les divers artifices de perspectives sont autant de moyens pour amener l'observateur à voir l'objet représenté d'une seule façon, de la seule façon qui soit juste - celle que l'auteur a choisie.

Selon Eco, une œuvre conduit son lecteur à une pluralité d'interprétations lui permettant de mieux en éprouver la

62. Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1979.

dimension esthétique. Et c'est ce que je défends dans mes projets interactifs.

X.5. Les trajectoires du possible

Nicolas Bourriaud⁶³ a dit: « l'artiste contemporain est un sémionaute, il invente des trajectoires entre des signes. » . L'auteur crée un dispositif qui délègue l'achèvement de l'œuvre au lecteur. Cela se concrétise par le dialogue qui se noue - dans le dispositif - entre le lecteur et l'interface servant à l'œuvre. De ce dialogue résultera une forme qui, bien qu'ordonnée par un autre, appartient toujours à l'auteur de l'œuvre. Celui-ci propose un univers déterminé et programmé. Cette réalité créée par l'artiste est établie selon ses intentions et c'est en ce sens que l'œuvre est une réalité intentionnelle.

Edmond Couchot et Norbert Hillaire se sont penchés sur cette notion d'auteur dans l'interactivité. Ils sont parvenus à la conclusion suivante:

Le regardeur - qui est alors plus qu'un simple spectateur - se voit ainsi confier une certaine fonction auctoriale. On peut donc dire que l'oeuvre est in fine créée par deux auteurs.

Un « auteur-amont », à l'origine du projet, qui en prend l'initiative et qui définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté, qui n'est jamais totale) et un « auteur-aval » qui s'introduit dans le déploiement de l'oeuvre et en actualise les potentialités. [...] Il en va de même pour l'oeuvre, constituée de deux objets sémiotiques différents: l'oeuvre-amont - le programme, tout en potentialité - et l'oeuvre-aval, telle que le spectateur la fait surgir du présent singulier et non réitérable de son action. Le spectateur devient alors une sorte de

63. Nicolas Bourriaud, *L'Esthétique Relationnelle*, Presses du Réel, Paris, 1998.

« coauteur » responsable plus ou moins partiellement de l'oeuvre-aval, de sa croissance ou, éventuellement, de sa disparition.

Je l'ai dit précédemment, je n'adhère pas à cette théorie. Les notions d'auteur-amont, d'oeuvre-amont, d'auteur-aval et d'oeuvre-aval, si elles ne sont pas dénuées d'intérêt, ne sont pourtant pas inébranlables. Si le spectateur actualise les potentialités de l'oeuvre, c'est que justement cette actualisation est rendue possible parce que ses potentialités ont été définies et prévues. L'oeuvre-aval qui surgirait de l'interaction du spectateur est une forme parmi la pluralité des formes possibles que peut prendre l'oeuvre. Ce caractère pluriel de l'oeuvre fait partie du concept défini par l'artiste. Ce résultat n'est pas le fruit du hasard, mais de l'aléatoire. Il fait partie des possibles imaginés par l'artiste. Le regardeur se voit confier une certaine fonction, mais il s'agit d'une fonction participative que je n'assimile pas à une fonction auctoriale. L'oeuvre est le résultat d'un auteur et de la contribution de son lecteur. Il n'y a pas deux auteurs. L'artiste définit l'oeuvre et en dirige la programmation, ce faisant il met en scène les interactions de son spectateur. Ce dernier manipule l'oeuvre et dès lors l'est aussi un peu.

X.6. *Live-shot.com*⁶⁴

Je cherchais un exemple de net.art qui puisse illustrer mon propos. L'exemple que je présente ci-dessous n'est pas une pièce de net.art, bien qu'il me fallut faire des recherches approfondies pour m'en convaincre. Force est de constater que les idées créatives ne servent pas toujours aux meilleures intentions. Voici donc quelques tristes constatations.

Sur le net, le spectateur est bien souvent un consommateur. En effet, l'intérêt des masses pour ce médium se limite bien souvent aux services offerts par le réseau tels que l'achat de

64. <http://www.live-shot.com>

toutes sortes de marchandises et les divertissements en tout genre.

En matière de divertissement, justement, des esprits créatifs - c'est indéniable - imaginent quotidiennement de nouvelles activités payantes sur le web. Ainsi, le texan John Lockwood propose sur son site www.live-shot.com un passe-temps des plus étonnants. Étonnant n'étant sûrement pas le terme le mieux approprié.

L'entrepreneur propose un système de chasse à distance en ligne. Le « cyber-prédateur » doit faire preuve d'un permis de chasse texan qu'il pourra acquérir en ligne, le cas échéant. Il donne ensuite son numéro de carte de crédit et s'acquitte d'un montant variable, dépendant de l'animal qu'il souhaite abattre. Le chasseur assis derrière son écran d'ordinateur accède alors à l'image en direct d'une webcam disposée sur le domaine de chasse de Lockwood. Manipulant à distance le pictogramme du viseur de la carabine superposé à l'image de la caméra, l'utilisateur attend sa proie. Une fois que l'animal est en joue, il n'a plus qu'à cliquer pour tirer.

Si le récit peut faire croire à un canular, le site et son inventeur existent bel et bien. Cette réalité est remplie d'intentions: s'enrichir en misant sur la fainéantise, la soif de pouvoir et la nouveauté de la proposition. Sous couverts d'aider les personnes handicapées qui ne peuvent se rendre physiquement sur un terrain de chasse, ou celles ne pouvant accéder au gibier rare qu'il propose, le texan légitime son invention.

Éthiquement, le problème est discuté jusque devant le Sénat américain. Le principal argument contre est que ce genre de méthodes de chasse ne laissent que peu de chance au gibier. N'est-ce pas toujours le cas dans ces parties de chasses « arrangées »? Lorsque le gibier est lâché dans un espace quadrillé par des chasseurs et leurs chiens, le sort de l'animal n'est-il pas déjà joué? Le débat est vaste, mais je ne le développerai pas ici.

Ce que je voudrais souligner, c'est la banalisation du passage du virtuel au réel. L'interface, la jouabilité de l'expérience est directement inspirée des jeux vidéo. Dans le jeu vidéo, la société accepte volontiers l'hallucination consensuelle qui réside dans le fait que les personnages tués ne sont que des reproductions et qu'il ne s'agit pas de tirer sur de vraies personnes. Même s'il peut y avoir de la violence dans les attitudes, les mots, le regard des joueurs; les actes ne sont que virtuels, ils n'ont aucun effet. Mais passer si facilement de ces cibles factices à des êtres vivants c'est ne plus faire la différence entre la fiction et la réalité. Le viseur du fusil est un prolongement de l'oeil et pouvoir porter son regard jusqu'au Texas est une possibilité nouvelle facilement mise en place par le réseau. L'ubiquité de l'oeil, la surveillance à distance rendue possible par ce dispositif, remplit son utilisateur d'un sentiment de toute puissance. Il est aussi puissant que le Big Brother de Georges Orwell⁶⁵. On lui donne le droit de vie ou de mort sur un être vivant. Cet exemple, quelque révoltant qu'il soit, montre à quel point le spectateur de propositions interactives est le seul contre-champ qui puisse activer le champ. Aussi bien métaphoriquement que conceptuellement, l'animal se trouve dans le champ de vision du chasseur-spectateur. Ce dernier a le pouvoir de modifier ce champ d'un simple clic de souris. La loi américaine se penche actuellement sur la question, mais ne peut - en théorie - pas interdire l'entreprise de John Lockwood, puisque ce dernier n'est en désaccord avec aucune des lois jusqu'alors émises.

65. George Orwell, 1984, Gallimard, Paris, 1972.

XI. Expérimentations

Les chapitres à suivre présentent et analysent mes différentes expérimentations sur internet⁶⁶. J'ai décidé de regrouper ces différents travaux dans un même travail théorique pour différentes raisons. En premier lieu, ces travaux illustrent mes propos; en second lieu, bien qu'autonomes, ils se regroupent sous une même pratique, celle du net.art.

L'idée de base est celle d'adapter la nouvelle de Philip K. Dick. Mes expérimentations sont des parallèles tirées à partir des notions de récit, d'adaptation, d'interprétation d'auteur et de spectateur. Les différents chapitres développent ces notions et présentent des pièces d'artistes questionnant des thématiques semblables ou proches.

Appropriation est l'adaptation première de la nouvelle. Le chapitre qui lui est consacré, discute des notions de caméra subjective et d'art vidéo.

Peeping_zooming est une pièce proche au niveau de l'esthétique d'*Appropriation*. Le chapitre traitant de ce travail discutera de la façon dont le net.art peut rendre hommage au septième art⁶⁷.

Traduction reviendra sur une adaptation à plusieurs niveaux de la nouvelle. Par ce chapitre, je débiterai la discussion autour d'internet et de ses ressources.

J'ai de la chance traitera de la pièce du même nom et proposera une lecture de la nouvelle selon le moteur de recherche Google, c'est-à-dire selon le « web visible »⁶⁸. Des références à l'écriture automatique et à l'art conceptuel me permettront de la présenter en détails.

66 . <http://www.roug.tk>

67 . je citerai Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.

68 . Par « web visible », je considère l'ensemble des sites recensés et indexés par les principaux moteurs de recherche tels que Google, Yahoo! ou encore Metacrawler. Il existe un « web invisible » ignoré par ses moteurs soit par volonté des webmestres, soit par incompetence, c'est-à-dire par un mauvais référencement.

Ensuite, j'enchaînerai sur *Adaptator*, véritable « machine à adapter », qui montrera comment un simple agencement computationnel d'images peut créer un montage affectif, selon la terminologie deleuzienne⁶⁹.

Pour terminer, le projet *World_news* - au semblant très différent des précédents - proposera un « état du monde » vu du web. Cet exemple me permettra de discuter du rôle de médium d'information du web et de son pouvoir de suggestion.

69 . Gilles Deleuze, *Cinéma 1 - L'image-mouvement*, Minuit, Paris, 1983.

XII. Appropriation

Pour cette première expérimentation, il est question de ce que l'on pourrait appeler une libre adaptation.

Selon moi, il ne peut exister de vision objective, puisqu'il s'agit toujours d'une vision de quelqu'un, d'un auteur, d'un regardeur. Ma position est celle de Christian Metz⁷⁰:

Il faut tourner le dos à cette façon de voir, quelque ancienne et courante qu'elle soit. Il n'existe pas d'images neutres. Tout élément visuel ou sonore de tout film, même s'il échappe aux principaux statuts catalogables comme la voix-off, la mise en abîme etc, même s'il est réellement des plus « ordinaires », s'est construit sur des choix multiples impliquant une activité: les couleurs sont telles et non telles, le phrasé des dialogues et tel plutôt que tel, et ainsi pour chacun des nombreux paramètres filmiques.

Je voulais donc adapter le récit de Philip K. Dick selon un point de vue omniprésent dans la nouvelle et revendiqué par l'auteur⁷¹: le point de vue du chien.

En interactivité, le spectateur peut croire à la toute puissance de son action. Le fait de pouvoir modifier l'oeuvre par son interaction peut donner l'impression de la contrôler et de la diriger. Je prétends qu'en interactivité comme au cinéma, il n'y a pas de position objective ou de proposition interactive qui soit une proposition objective. D'ailleurs, les termes « proposition » et « objective » s'opposent. Une proposition, quelque chose que l'on soumet à autrui, ne peut être objective, c'est-à-dire ne peut « venir d'objets extérieurs à l'esprit »⁷². Toute proposition vient de l'esprit.

70 . Christian Metz, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Klincksieck, Paris, 1992.

71 . Voir le chapitre IV.

72 . selon la définition du Littré.

XII.1. Règles de tournage

Une règle que je m'imposais pour le tournage était celle de toujours filmer comme si on faisait « incursion dans la tête d'une autre personne, ou d'un autre créature, et on regarde par ses yeux »⁷³. Je ne voulais surtout pas d'acteurs, humains ou animaux. L'important pour moi était de connoter le moins possible mon interprétation du récit. Je voulais, comme les préceptes du « Ciné-Oeil » de Vertov⁷⁴, des images « non-théatrales » c'est-à-dire des images sans prisme qui vienne s'interposer entre l'objectif et la prise de vue, des images dont « la vue enregistrée est utilisée directement pour la saisie et l'étude du monde visible aussi bien que du monde invisible à l'oeil nu ».

J'ai conscience que mes choix de cadre, les lieux de tournage etc. connotent déjà mon propos. Mais, ce sont justement ces marques subjectives, ces déictiques qui marquent ma position d'artiste. Ce que je voulais, en n'imposant aucune représentation canine, par exemple, c'était laisser libre champ aux images mentales. Ainsi chaque spectateur voit le chien selon sa représentation personnelle, tout comme le chien du récit voit les éboueurs à sa façon. L'effet recherché est celui proposé par Georges Didi-Hübermann⁷⁵ parlant du livre de James Joyce *Finnegans Wake*:

L'absence du protagoniste, omniprésent mais visuellement absent, nous plonge dans une situation de lecteur qui construit des images mentales des différents personnages dont il lit le récit.

⁷³ . Philip K. Dick, *Nouvelles Tome 1/ 1947-1953, Roug*, Denoël, Paris, 1994.

⁷⁴ . N.P Abramov, *Dziga Vertov*, SERDOC, Lyon, 1965.

⁷⁵ . Georges Didi-Hübermann, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Paris, 1995.

XII.2. Caméra embarquée



figure 1
figure 2

Walden

stills

Jonas Mekas

De nombreux artistes se sont volontairement absentes du cadre de leurs films. La vision des sujets filmés est subjective et s'affirme comme médium de transmission d'un message, d'un regard porté.

Dès les années soixante Jonas Mekas, figure légendaire du cinéma d'avant-garde américain, filme son quotidien avec sa caméra 16mm. Ses « diary film », témoignages de moments tels que les protagonistes l'ont vécu, sont des films intimistes. Invisible à l'image, l'artiste est pourtant toujours présent et désigné. Les adresses en direction de « l'homme à la caméra » de figurants célèbres⁷⁶, les tremblés maladroits de la caméra, la voix off teintée de l'accent lituanien de l'artiste, tous ces éléments sont des manifestations de l'énonciation. Ces éléments sont des déictiques, des signes qui désignent leur origine. Au sujet de son oeuvre *Walden*⁷⁷, Mekas dit:

« Ce film raconte beaucoup sur moi, en fait beaucoup plus sur moi que sur la ville où je filme. »

L'artiste dit « je » en enclenchant sa caméra, il dit « moi » en cadrant les sujets, il dit « ceci est ma vie » au travers des tremblés et des mouvements de son extension corporelle que devient sa caméra.

Nelson Sullivan a lui aussi filmé son entourage la caméra au poing. À la différence que l'artiste se trouve aussi dans l'image. Il est non seulement le metteur-en-scène, mais aussi le « mis en scène ».

Définissant son travail, Sullivan explique:

« Vous emmenez avec moi partout où je vais ... Vous marcherez dans mes souliers ou d'autres. ».

⁷⁶. Andy Wahrol, Allen Ginsberg, Lou Reed, Miles Davis, Robert Franck, John Lennon, Salvador Dali, Patti Smith, Peter Beard, Gérard Melanga pour ne citer qu'eux.

⁷⁷. Jonas Mekas, *Walden (Diaries, Notes and Sketches)*, 1969.

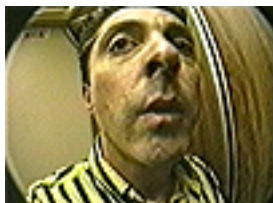


figure 3
figure 4

A visit to Christina

stills

Nelson Sullivan

Sullivan nous emmène dans son quartier, le Greenwich Village de New-York⁷⁸. Il nous présente à ses amis⁷⁹ et leur parle par caméra interposée. Tournant cette caméra totalement de leur côté, ils lui répondent dans l'intimité de cet espace créé et limité par les velléités de l'auteur-ami.

De même, en interactivité un espace est créé. Cet espace est celui de la scène interactive, le lieu des possibles déterminés par l'artiste. Le spectateur explore cette interface en naviguant au moyen des déictiques disposés par l'artiste.

Par « déictique », j'entends ces signes que Roman Jakobson⁸⁰ nomme « shifter »⁸¹ et qui sont toutes les marques se rapportant directement à l'énonciation. Le déictique premier de la scène interactive d'un ordinateur est le curseur. Extension mobile du doigt représenté de l'interacteur, dans mon projet *Appropriation* il est aussi l'extension de mes propres désignations. La flèche se transforme en doigt à l'endroit même où j'ai déterminé un échange entre l'interface et le regardeur. Ce doigt à l'écran, c'est mon propre doigt qui désigne où se trouvent les entrées possibles dans cet espace virtuel. Lorsque le spectateur se saisit de la souris et active les points désignés par le curseur à l'écran, il devient acteur au sein de ma mise-en-scène. Ou plutôt, comme le propose Jean-Louis Boissier⁸², au sein d'une dramaturgie composée par l'artiste:

L'oeuvre interactive réactive en effet la notion d'interprétation, au sens de l'artiste-interprète de l'oeuvre théâtrale, ou plutôt musicale, c'est-à-dire sur partition. Le travail esthétique de l'interactivité

78 . dans le film de Nelson Sullivan, *Monologue for TV show*, 1989.

79 . dans le film de Nelson Sullivan, *A visit to Christina*, 1989.

80 . empruntant le terme à Otto Jespersen.

81 . En français, on le nomme aussi « embrayeur ».

82 . Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, l'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.

s'exprime dans une partition, un livret, un argument. C'est dire qu'il ne saurait se dispenser d'interprète, interprète désigné d'ailleurs lui-même, d'ordinaire, comme artiste, dans le sens où, pour le public, les artistes ce sont d'abord les interprètes.

XII.3. Collection d'images

« Par sa vocation à mettre en mémoire, à lister, à classer, à indexer, l'ordinateur pousse à la saisie, à la collecte, à la collection. »⁸³

Dans *Appropriation*, j'ai voulu cumuler toutes les images servant à l'adaptation de la nouvelle *Roug*. J'ai donc opté pour une représentation tridimensionnelle dans laquelle toutes les images se trouveraient simultanément. Comme dans le tableau de Duchamp *Nu descendant l'escalier*, toutes les images des mouvements canins devaient se présenter à la vue du regardeur.

Le tournage d'un film est la collection complète des images d'un film, mais le film final n'est qu'un extrait de cette collection. Comme je l'ai mentionné auparavant, je ne voulais pas d'acteurs, ni de représentations canines et ceci afin de laisser libre champ aux images mentales des spectateurs. Pareillement, je ne voulais pas d'un montage « destructeur », qui renierait certaines des images du tournage. Sur les 25 images par secondes de la prise de vue, je décidais de n'en garder qu'une par seconde.

L'interface d'*Appropriation* présente une collection complète des images du tournage. À partir de ces images, j'ai créé des collages en faisant coïncider les parties des images représentant les mêmes espaces filmés. Je considère l'écran de l'ordinateur comme un champ, un espace de fiction⁸⁴, et ces collages sont la recontextualisation des images dans un espace virtuel mais assimilable au lieu de tournage physique. Ce faisant je cherche à accentuer les mouvements du chien,

83 . *Ibid.*

84 . Noël Burch, *Praxis du Cinéma*, Gallimard, Paris, 1986.

des mouvements nerveux, une tête qui se tourne en direction de ses maîtres, en direction des fenêtres de l'habitation, un mouvement qui se rapproche du portail ou qui s'en éloigne, un mouvement qui se fige sur un scène effrayante.



figure 1
figure 2

Appropriation

screenshots

Catherine Cochard



XII.4. Interface

Dans *Appropriation* les images sont disposées autour d'un cylindre invisible en rotation. Le spectateur peut inverser le sens de la rotation, l'accélérer, la ralentir. Il peut se « rapprocher » des collages en les cliquant. De cette manière, il active les passages du récit relatifs aux images. Le survol de

la souris sur les scènes de plans fixes provoque le déroulement des séquences.

Cette disposition des images de façon cylindrique et la façon de les faire pivoter, m'apparaît aujourd'hui comme une sorte d'hommage au Zootrope. Cet instrument - inventé en 1834 par Georges Horner - produisait une impression de mouvement en faisant se succéder rapidement des images fixes. Il serait l'un des dispositifs qui inspirèrent les premières techniques cinématographiques. De la même façon, on peut dire que les narrations sur le web n'en sont qu'à leur début. La bande passante sur internet ne cessant d'augmenter et les différents lecteurs nommés

« multimédias » de se perfectionner, il est probable que dans dix ans, les expériences que je présente aujourd'hui auront pris de l'âge. On peut espérer des développements intéressants des différentes technologies permettant ce genre d'expérimentations d'ici les dix prochaines années à venir.

XII.5. La voix de l'auteur

La bande son d'*Appropriation* est un enregistrement d'un entretien de Philip K. Dick à la radio indépendante *Hour 25* en 1977. Mon travail traitant de la variabilité de l'énonciation et de l'interprétation d'un récit, je propose cette discussion avec l'écrivain. Son discours totalement étranger à mon travail se trouve pourtant au coeur de la nouvelle adaptée. Parlant de son travail d'écrivain et du « choix » de la science-fiction, Philip K. Dick livre quelques-unes des idées qu'il revendique et défend dans son travail d'écriture. L'impression de se trouver pris au piège d'une société qui « gomme » les différences à la place de les cultiver, une société « autruche » qui préfère enfouir sa tête dans le sable et prétendre ne pas entendre les revendications de ses incompris. À la base d'*Appropriation* réside un partage d'intentions, un partage d'un sensible⁸⁵ semblable: mon

85 . selon la proposition de Jacques Rancière, *Le Partage du Sensible*, la Fabrique, Paris, 2000.

propre sensible auquel fait écho celui de l'auteur exprimé dans *Roug*.

XIII. *Peeping_zooming*

Je cherchais un exemple de film qui soit entièrement tourné en caméra subjective et qui jamais ne montre le personnage originaire de cette ocularisation interne primaire⁸⁶. De nombreux classiques du cinéma présentent des séquences entièrement filmées selon la vision d'un personnage. Cependant, aucun ne fait totalement abstraction de sa représentation. Certains films tels que *Vampyr*⁸⁷ de Dreyer ou *Dark Passage*⁸⁸ de Daves usent de trucages « pour maintenir dans l'invisibilité le personnage principal »⁸⁹. Ces astuces sont, par exemple, une amorce d'un bras ou d'une jambe, un visage rendu invisible par un contre-jour. Mais, aucun de ces films ne se passe complètement de la représentation de ce regardeur intra diégétique.

Marc Vernet⁹⁰ rappelle que le cinéma repose sur des règles dont celle-ci:

La caméra subjective nécessite deux plans. Un plan qui montrerait à l'image un personnage regardant hors-champ, puis un deuxième plan complémentaire du premier ferait apparaître dans le champ ce que le personnage en question fixait, en plaçant approximativement la caméra à l'endroit où il était censé se trouver et selon l'angle évalué de son regard.

86 . terme équivalent à celui de caméra subjective, mais uniquement lorsque le cadrage correspond à la vision d'un des personnages de la narration.

87 . Carl Théodor Dreyer, *Vampyr*, France/Allemagne, 1932.

88 . Delmer Daves, *Dark Passage*, États-Unis, 1947.

89 . Marc Vernet, *Figures de l'absence: De l'invisible au cinéma*, Seuil, Paris, 1988.

90 . *Ibid.*

XIII.1. Caméra subjective et art vidéo

C'est dans l'art vidéo que j'ai trouvé de nombreux exemples satisfaisants ma recherche.



figure 1
figure 2

En avant

stills

Claude Closky

La vidéo de Claude Closky intitulée *En avant*⁹¹ est constituée de différents plans de travelling avant en caméra subjective montés les uns après les autres. Ces séquences proviennent de films de série B ou de films d'horreur. La sensation du spectateur de cette vidéo s'apparente à celle du joueur de jeux vidéo. Aux commandes d'un véhicule lancé à vive allure, le spectateur se lance dans une course-poursuite sans fin et sans but. Les personnages se jettent sur le côté pour tenter d'échapper à l'assaut du regardeur.

Ce « travelling-collage » de Closky donne l'impression d'un mouvement continu; il n'y a pas de fin, pas de début, pas non plus de changement de rythme qui pourraient casser cette illusion de continuité.

Claude Closky, dans cette vidéo, fait le lien entre le spectateur de cinéma et celui des jeux vidéo. On pourrait croire que la différence entre les jeux vidéo et le cinéma réside dans le fait que le joueur actualise les vues selon ses interactions. Mais en fait, les univers de jeux vidéos sont des mondes bornés⁹², délimités et programmés. Ce qui les rend hautement interactifs c'est leur caractère variable et l'absence de représentation du personnage modifiant l'interface, c'est-à-dire du joueur. Ainsi, l'identification de l'interacteur à la vision qu'il manipule est totale. Dans la vidéo *En Avant*, Closky produit ce même effet, à la différence que nous n'avons pas la possibilité de changer de trajectoire.

La vidéo *El Gringo*⁹³ du belge Francis Alÿs est, elle aussi, totalement tournée en caméra subjective.

91 . Claude Closky, *En Avant*, France, 1995.

92 . Voir le chapitre *Vertus des mondes bornés* in *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Jean-Louis Boissier, Mamco, Genève, 2004.

93 . Francis Alÿs, *El Gringo*, Belgique, 2003.

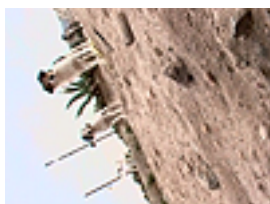


figure 3
figure 4
figure 5
figure 6

El Gringo

stills

Francis Alÿs

Là aussi, aucune représentation à l'écran du « propriétaire » de cette vision. Comme pour mon adaptation de la nouvelle *Roug*, il est aussi question de chien.

Mais contrairement à mon adaptation, les seuls acteurs visibles à l'écran sont des chiens. Le porteur de la caméra, le « je » du récit offert au spectateur, traverse une rue d'un quartier désert et défavorisé d'une ville du Mexique. Alors que chez Closky le spectateur est un assaillant qui effraie et chasse, chez Alÿs il est celui qui est attaqué. Dans cette vidéo, le spectateur n'a pas ce sentiment de toute puissance ressenti chez Closky, il voudrait s'enfuir, ne pas se faire mordre par ces chiens agressifs qui l'attaquent, mais il ne peut pas. Il est pris au piège de l'image ou plutôt du point de vue qui bien que subjectif n'est pas le sien. La nature subjective du point de vue a fait croire au spectateur qu'il avait le pouvoir de le diriger, comme son regard. Au cinéma ou en vidéo, on ne peut fuir un point de vue, c'est ce qui fait la force des films d'horreur, le spectateur se cache le visage derrière ses mains pour échapper à la vision terrible.

En ce sens, la vision en caméra subjective est une réalité virtuelle ou plutôt intentionnelle⁹⁴ selon laquelle le spectateur se croit faussement tout puissant. En interactivité, comme au cinéma, le spectateur suit un itinéraire tracé par l'artiste.

XIII.2. Se rapprocher de l'image

Peeping_zooming est une réalisation interactive qui rend hommage au septième art en libérant « la variabilité potentielle des paramètres cinématographiques »⁹⁵. Les séquences de ce travail sont tirées du film *Peeping Tom*⁹⁶. Elles correspondent à la scène d'ouverture du film. Le voyeur accoste une prostituée. Une croix noire est superposée au

⁹⁴ . Voir le chapitre X.

⁹⁵ . Voir le chapitre *Le moment interactif* in *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Jean-Louis Boissier, Mamco, Genève, 2004.

⁹⁶ . film de Michaël Powell, *Peeping Tom*, Royaume-Uni, 1960.

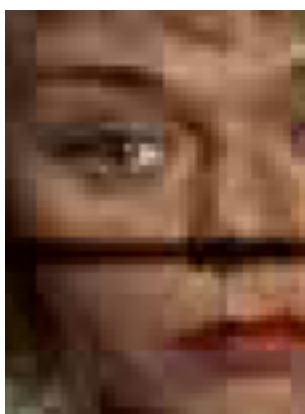
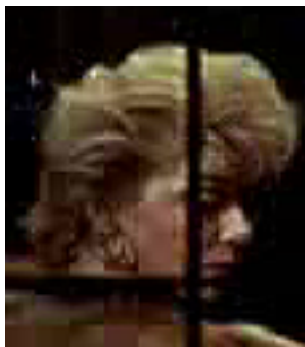


figure 1
figure 2

Peeping_Zooming

détails

Catherine Cochard

plan pour signifier le viseur d'une caméra filmant la scène. La prostituée le regarde, étonnée, puis s'adresse à lui en lui disant : « It'll be two quid. »⁹⁷. Puis elle l'emmène dans sa chambre et commence à se dévêtir. Il continue à la filmer. Il se baisse pour se saisir d'un objet dans son sac. Elle s'assied sur le lit et le regarde sans comprendre. Puis elle s'effraie et crie, la caméra se rapproche rapidement et l'attaque.

Dans *Peeping_zooming*, le spectateur peut se rapprocher au plus près de l'objet du désir: la prostituée. Le potentiel offert par le zoom au cinéma est décuplé par le clic de la souris. En se rapprochant, sa vision de l'image devient moins précise, en voulant rentrer dans l'image il rentre au coeur du pixel. Lorsqu'il se rapproche trop près du pixel - comme Icare s'approchant trop près du soleil et se brûlant les ailes - l'image lui échappe, son empressement le fait passer au-delà de l'image. Il faudra être patient et pondéré pour ne pas brûler les étapes de la narration et assister à la scène finale.

Peeping_zooming se lit selon une posture nouvelle qui se compose d'un savant dosage entre [inter]action et contemplation. Cette expérience se décrit selon les mots d'Anne-Marie Duguet⁹⁸ :

Dans sa condition interactive enfin, l'image dépend - perte ultime de toute prétention à l'autonomie - à la fois de la machine et du visiteur qui va l'actualiser. Elle n'est plus seulement ce qui se livre à mon regard, elle est désormais aussi ce que je veux et peux en faire. La procédure opératoire vient concurrencer le mode de la contemplation, conviant le visiteur à une expérience nouvelle.

⁹⁷ . La prostituée annonce ses tarifs.

⁹⁸ . Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, Paris, 2002.

La lecture de *Peeping_zooming* s'offre au spectateur selon un dosage patient du maintien du clic de la souris. Le spectateur doit trouver l'équilibre lui permettant de voir la séquence dans son entier sans que celle-ci ne s'éloigne ou ne se rapproche trop. Dans cette façon de retenir visuellement les images par le biais de la souris, il y a quelque chose de l'haptique deleuzienne⁹⁹. Cette sensation procurée par le jeu interactif est une variable nouvelle apportée par l'interactivité au dispositif cinématographique classique.

99 . Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Seuil, Paris, 2002.

XIV. Traduction

Roland Barthes, à l'occasion de son premier cours au Collège de France, commence son discours par cette phrase célèbre: « Le langage est fasciste ». Le langage n'est pas un médium qui permet de dire mais un médium qui oblige à dire. Toute langue impose sa vision du monde. Toute langue, en somme, est subjective. À toute langue vient se superposer un sens second inhérent à cette langue. Les phrases du français, de l'italien contiennent des connotations propres à la langue et son utilisateur ne peut les contourner.

En ce sens, toute traduction est une adaptation, ou du moins devrait l'être. Car comment se traduit le sens second propre à la langue dans une autre langue qui elle aussi a ses propres connotations? Il n'y a pas qu'une façon de traduire un texte, même de façon littérale. La traduction n'étant pas le résultat d'une équation mathématique, il réside toujours dans la version proposée une part approximative, personnelle au traducteur. Preuve en est les innombrables traductions différentes de la Bible, du Coran ou de la Torah.

XIV.1. L'intraductible

Dans *Traduction*, je me suis intéressée aux outils qui permettent de traduire différentes langues. Je me suis penchée sur la façon dont ces outils traitaient cette part de flou, d'intraductible.

Dans mon expérimentation, la nouvelle de Philip K. Dick a été traduite avec le traducteur de Google successivement du français à l'allemand, de l'allemand à l'anglais et de l'anglais à l'espagnol. Ces traductions sont ensuite à leur tour

« traduites » en image. À chaque mot de la traduction correspond une image, cette image étant le premier résultat de la recherche du mot par le moteur de recherche d'images de Google.

Si certains « mots-images » sont universels - comme le mot

« Roug » - d'autres « mots-images » semblent revêtir certaines propriétés de la langue. Les images correspondant à la traduction espagnole présentent plus de scènes dénudées que pour les autres traductions, comme si la chaleur et la sensualité associée généralement à l'Espagne se retrouvait dans cette traduction. En temps normal, je combatterais de tels stéréotypes, mais c'est ce que l'on observe en appliquant la logique du mot-clé, c'est-à-dire en assignant un terme général à une multitude de signifiés.

Pareillement, le mot « pattes », c'est-à-dire les membres

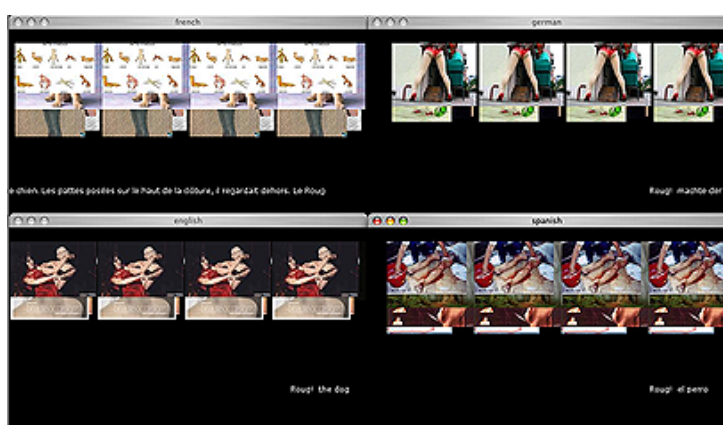


figure 1

Traduction

screenshot

Catherine Cochard

inférieurs de l'animal du récit, se traduit « Beine » en allemand. Mais « Beine » n'est pas une traduction qui prenne en compte le caractère animal des membres inférieurs.

« Beine » signifie « jambes » en français. D'ailleurs, l'outil de traduction de Google le sait, si on lui demande de traduire

« Beine » de l'allemand au français, il va nous proposer le mot « jambes ». Or le mot « jambe » ne veut pas dire « pattes ». Nous sommes à nouveau dans l'intraductible.

On retrouve cette distortion dans les images trouvées par le moteur de recherche. Pour le mot français de « pattes », l'image est une représentations des différentes pattes d'oiseaux. Mais dans les trois autres langues, selon la distortion faisant passer du mot « pattes » au mot « jambes », l'image correspondante représente toujours des jambes de femmes.

En ne prenant pas en compte les nuances propres à chacune des langues, ces adaptations forment une narration nouvelle différente du récit. À titre d'exemple, dans les premières lignes du texte original, le chien pose ses pattes sur le haut de la clôture et regarde à l'extérieur de la propriété. Dans la version espagnole, le chien regarde des jambes qui sont posées sur une clôture.

XIV.2. *On Translation: The Internet Project*¹⁰⁰

Présenté en 1997 à l'occasion de la Documenta X de Kassel, *On Translation: The Internet Project* est une composante d'un projet plus important nommé *On Translation*. À l'heure de la mondialisation et de la globalisation, Antoni Muntadas interroge la traduction, respectivement l'interprétation. Comme dans *Traduction*, l'oeuvre de Muntadas joue au « téléphone arabe » et observe les mutations de la signification. *On Translation* montre que la traduction est toujours empreinte de subjectivisme et qu'il est facile de manipuler les intentions premières en les traduisant, c'est-à-dire en les adaptant.

Concrètement, *On Translation: The Internet Project* consiste en une phrase en anglais - la langue officielle du web - successivement traduite dans vingt-trois autres langues par vingt-trois traducteurs professionnels. Lorsque le dernier des vingt-trois traducteurs a donné sa version, celle-ci sert de phrase de départ pour un nouveau cycle de vingt-trois traductions successives, et ainsi de suite. Le retour à la langue initiale en fin de cycle, montre les distortions successives apportées par les adaptations propres à chaque traducteur en amont.

XIV.3. *Aura*

Comme mon projet *Traduction*, le travail de Muntadas est une oeuvre conceptuelle, ce qui est présenté c'est le résultat d'un processus interactif. Néanmoins, l'oeuvre interactive, si elle se forme sans le spectateur, ne saurait se réaliser sans sa présence. C'est le spectateur qui constitue l'aura de l'oeuvre selon Nicolas Bourriaud¹⁰¹ :

De plus en plus, le public se voit d'emblée pris en compte; comme si désormais, cette unique apparition

100. <http://adaweb.com/influx/muntadas/project.html>

101. N. Bourriaud, *op.cit.*

d'un lointain qu'est l'aura artistique¹⁰² se voyait fournie par lui: comme si la micro-communauté qui se regroupe devant l'image devenait la source même de l'aura, le « lointain » apparaissant ponctuellement pour auréoler l'oeuvre, qui lui délègue ses pouvoirs. L'aura de l'art ne se trouve plus dans l'arrière monde représenté par l'oeuvre, ni dans la forme elle-même, mais devant elle, au sein de la forme collective temporaire qu'elle produit en s'exposant.

Cette place du spectateur, entre action et contemplation, est une façon nouvelle de considérer la relation entre l'oeuvre d'art et son regardeur. Plus que jamais, l'activité mentale du spectateur contemporain est une démarche participative et constitutive de l'oeuvre d'art.

102 . théorisée par Walter Benjamin in *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, Paris, 2004.

XV. *J'ai de la chance*

le chien entrouv
n. C'était un Rou
ge.
le jardin jusqu'au



figure 1
figure 2

J'ai de la chance

détails

Catherine Cochard

Pour l'expérimentation intitulée *J'ai de la chance*, je donne le texte de la nouvelle à lire au moteur de recherche Google.

J'ai à nouveau utilisé le moteur de recherche Google, mais cette fois-ci pour son outil qui se nomme

« J'ai de la chance » selon la version française du site. L'utilisateur de Google, lorsqu'il effectue une recherche, peut demander au moteur de l'emmenner directement au premier site trouvé qui correspond au(x) terme(s) de sa recherche, avec un peu de chance l'internaute trouve directement ce qu'il cherchait sans avoir à dépouiller les différents résultats proposés par Google. J'ai donc décidé de prendre le moteur au pied de la lettre et de lui faire « dire » tous les mots de la nouvelle.

L'interface se compose d'une fenêtre contenant le texte de la nouvelle en rouge sur fond blanc et d'une fenêtre s'ouvrant ultérieurement qui se recharge toutes les 7 secondes environ selon les sites correspondants à chacun des mots du texte. Dans la fenêtre du texte, chaque mot est cliquable et ouvre une fenêtre supplémentaire qui amène directement au résultat de recherche de Google selon le bouton « J'ai de la chance ». Google répond à notre clic de souris par la traduction de ce mot dans son langage, c'est-à-dire selon sa fonction de recherche de résultats pertinents. Parallèlement, l'autre fenêtre lit le texte de la nouvelle en affichant successivement le résultat « J'ai de la chance » de chaque mot de la nouvelle, du premier au dernier.

Le rythme de rechargement est d'environ 7 secondes, il s'agit du temps moyen¹⁰³ pour qu'une page internet s'affiche dans sa totalité. Pendant la lecture, nous noterons que certaines pages n'ont pas le temps de charger tous les éléments la composant. Je compare ici le travail du moteur de recherche à un discours et ces chargements infructueux sont comme l'oubli d'un mot, un moment de suspens et le remplacement

103 . On notera qu'il s'agit d'une moyenne pour un utilisateur possédant une connexion à internet de type ADSL avec un débit de 600 Kbits/sec.

de ce mot perdu par substitut permettant la poursuite du discours.

Il n'est pas étonnant de trouver des points de comparaisons entre cette expérimentation et un dialogue humain. En tant que spectateur de *J'ai de la chance* nous sommes bel et bien les témoins d'un dialogue se tenant entre un moteur de recherche et différents serveurs.

XV.1. Héritages

Cette expérimentation se réclame de la descendance de nombreux arts et mouvements artistiques différents. Le spectateur se retrouve à nouveau dans un système d'images en mouvement. Les pages se chargent en faisant apparaître chaque image tour à tour, puis ces images disparaissent simultanément pour faire place à d'autres images. Les textes des pages se replacent une fois que les images se sont entièrement chargées, les pixels des images se précisent, se dessinent, l'adresse du navigateur semble - elle aussi - établir un dialogue avec les différentes pages et les différents éléments du web. Mouvement dans l'image, mouvement entre les images, les références à la photographie, au cinéma et à la vidéo sont présentes.

Il y a beaucoup à dire sur le photographique au niveau du web. Je m'intéresse principalement à la notion de « révélateur ». Les images se révèlent au cours de leur chargement. Le spectateur est comme le photographe développant un négatif. En chargeant une page sur internet, il trempe des images potentielles mais invisibles successivement dans le révélateur, le bain d'arrêt et le fixateur. En tant que spectateur nous assistons à ces différentes étapes; mais du fait des connections à internet toujours plus rapides, nous ne percevons plus que rarement ces phénomènes de pixels grossiers qui s'affinent et deviennent nets.

Avec les nouvelles technologies pour le web comme Flash, on revient à des chargements d'images plus

« cinématographiques ». Les fondus au blanc ou au noir, les fondus enchaînés ou les coupes franches sont de plus en plus utilisés par les webdesigners. Avec ces technologies multimédias, le son fait son entrée sur la toile. Comme le cinéma et son histoire, le web passe du muet au parlant. Certains travaux de net.art font référence à l'art vidéo. Ainsi, *J'ai de la chance* est une sorte de zapping web comme les zappings d'émissions de télévision dans les oeuvres vidéo d'artistes tels que Nam June Paik ou Klaus Vom Bruch dans les années quatre-vingts. On retrouve cette esthétique de défragmentation d'information, de détournements et de réappropriation des éléments du médium.

XV.2. Lectures automatiques

Dans les années vingt à Paris, les surréalistes faisaient l'éloge de l'écriture automatique. De la même façon, les poètes contemporains travaillant le numérique et l'interactif développent l'idée d'une littérature neutre et générée par ordinateur, une littérature détachée de tout caractère auctorial. Les générateurs d'oeuvres littéraires développés par des chercheurs-artistes tels que Jean-Pierre Balpe à Paris VIII ou le brésilien Eduardo Kac mettent en scène

« l'écrilecture » des systèmes informatiques. On entend par « écrilecture » la fusion des processus d'écriture et de lecture à l'oeuvre dans les systèmes informatiques. Si le travail de ces poètes numériques traite plus du caractère variable que peut prendre un texte selon les interactions du lecteur, *J'ai de la chance* partage avec ces générateurs automatiques de texte la fonction de l'écrilecture. *J'ai de la chance* comme pièce interactive écrit et lit un texte. Non seulement le processus « lit » des lignes de programmation pour « écrire » le texte de la nouvelle en rouge, mais à nouveau ce texte va être lu - mot après mot - pour « écrire » l'adresse du site correspondant au mot. Et ainsi de suite, le travail lit et écrit, écrit et lit: en somme il « écrilit »!

Ici, l'interactivité est andogène. Elle réside dans le dialogue entre les différents éléments de l'interface et le réseau. Le

récit n'est pas égal d'un jour à un autre. Les résultats du bouton « J'ai de la chance » de Google sont chaque jour remis en compétition. Ainsi, le résultat pour le mot « rouge » a déjà varié plusieurs fois en l'espace de trois mois.

J'ai de la chance est un récit visuel variable et interactif.

XV.3. Citations

J'ai de la chance est une suite de citations. L'interface interprète les mots du textes en citant les sites qui constituent le web. Ainsi *J'ai de la chance* utilise les spécificités de lecture et d'écriture d'internet. Aucun autre médium ne permet de reproduire ce dialogue rythmé par les deux temps de la lecture et de l'écriture, c'est-à-dire rythmé par le feedback. Dans le texte *Les dispositions relatives du texte et de l'image*, Liliane Terrier¹⁰⁴ dit:

L'écriture propre au réseau internet, puise à deux composantes traditionnelles: le fragment, l'aphorisme, faisant figure de paragraphe (le paragraphe étant l'unité de contexte du mot-clé tel que l'a défini son inventeur Ted Nelson), le titre réduit à un mot ou une expression courte faisant figure de mot-clé, en ayant conscience qu'aujourd'hui, en pratiquant ces modes de titrage et de paragraphe, nous ne faisons qu'en « rajouter » à l'hypertextualisation latente du réseau.

Chaque fragment, chaque mot constitutif du texte de la nouvelle *Roug* est un aphorisme renvoyant à de nombreuses pages sur internet. Ces pages sont autant de citations du mot-fragment référent.

104 . Liliane Terrier, *Les dispositions relatives du texte et de l'image*, publication en line, <http://www.arpla.univ-paris8.fr/~canal2/archo/terrier01/sequence/index.HTML>

XV.4. Art conceptuel

Joseph Kosuth déclare que tout art après Duchamp est analytique et conceptuel. Cette expérimentation, ainsi que les précédentes mettant en jeu les images du web, sont des expérimentations conceptuelles. C'est l'idée qui prime sur la réalisation. La programmation est une partition jouée à chaque fois qu'un spectateur lance l'expérimentation. Cette partition est le coeur du travail, le résultat est l'illustration d'une idée. Ces pièces montrent des processus de lecture en cours, elles sont l'illustration d'un discours se tenant entre l'interface, c'est à dire la programmation, et les ressources d'internet. Laissant le web choisir les images pour illustrer le récit, je cherche à effacer toute volonté personnelle de direction, pour ne laisser agir qu'une subjectivité propre au contenu du médium. La recherche d'une esthétique qui viendrait « enjoliver » la forme de la proposition n'aurait pour résultat que de masquer l'énoncé fondateur de l'oeuvre et donc de réduire la pureté conceptuelle du travail. Pour citer Joseph Kosuth¹⁰⁵ « Il est nécessaire de séparer l'esthétique de l'art parce que l'esthétique concerne des jugements sur la perception du monde en général ». Nous sommes à nouveau au coeur de l'ambiguïté faisant passer de l'objectif au subjectif, de l'impersonnel au personnel et ainsi donc de l'art à l'esthétique. L'art conceptuel met en scène ce qui permet à l'art d'être art. Cette exigence ne saurait s'allourdir d'éléments purement visuels étrangers à cette définition de l'art.

105 . Kosuth, Joseph, *Art after philosophy I (extraits)*, 1996, Publication en ligne,
http://www.cnac-gp.fr/education/ressources/ENS-ArtConcept/ENS-ArtConcept.htm#textes_references

XVI. *Adaptator*



« Je me rattache à cette voie de l'inconscient définie par Freud, par James Joyce, par Marcel Proust, à savoir la libre association d'idées, sans aucune logique. »

Nam June Paik, 1980¹⁰⁶

Adaptator est une machine à adapter. Le spectateur saisit le texte de son choix et l'interface lui propose une adaptation de son texte sous forme d'un collage d'images. Chacun des mots du texte saisi est utilisé par le moteur de recherche d'images de Google comme terme de recherche. L'interface adapte les images trouvées et les agence à sa façon, dans une relecture de la saisie spectatorielle initiale.



XVI.1. Associations

Le spectateur va mettre en relation les mots et les images et ce faisant une nouvelle narration va prendre forme dans son esprit. Se produira ce que l'on pourrait comparer à l'effet Koulechov au cinéma, c'est-à-dire à l'influence des images les unes par rapport aux autres selon leur voisinage. Ainsi, l'image d'un avion suivie de celle d'un gratte-ciel rappellerait à la majeure partie des spectateurs les images du 11 septembre 2000.

Il existe des images plus « prévisibles » que d'autres. La notion même de mots-clés qui dirige l'indexation de tous les fichiers sur internet repose sur le caractère « probable » d'associations d'idées. En recherchant tous les termes pouvant se rapporter - de près ou de loin - au contenu de son site, le webmaster s'adressera à une audience potentiellement la plus large possible.

Le spectateur, procédant par associations, cherchera à créer du sens à partir des images qu'il voit et selon le texte saisi.



figure 1
figure 2
figure 3

Adaptator

détails

Catherine Cochard

106 . citation tirée du catalogue de la 3ème Biennale d'Art Contemporain de Lyon, Réunion des musées nationaux, Paris, 1995.

Le spectateur activera son « cinématographe intérieur »¹⁰⁷.
Pour citer la philosophe française Marie-José Mondzain¹⁰⁸:

L'expérience de voir est irréductiblement liée à l'éprouvé de chacun. Disséminée dans le polymorphisme du visible et dans la multiplicité non dénombrable des expériences subjectives, l'image ne peut se constituer que dans la construction d'un « voir ensemble ». Ce partage des regards concerne toutes les figures de l'altérité, depuis l'intimité d'une relation duelle jusqu'à la communauté la plus vaste. Quelque chose de la notion même d'humanité est en jeu dans le partage du visible.

Adaptator aspire à créer ce genre d'expériences.

XVI.2. Autarcie

Adaptator est une pièce que je qualifie d'autarcique, puisque tous ses matériaux bruts proviennent du web. Le réseau est une sorte de base de données ou de grand débarras qu'il est possible, par programmation, d'ordonner. *Adaptator* va chercher dans leur contexte les images correspondant aux résultats de recherche et les recontextualiser en les mettant en relation avec d'autres images, d'autres textes.

Dans cette pièce, l'interactivité est andogène, c'est-à-dire qu'elle se joue entre les processus internes au travail. L'interaction du spectateur est minime et se limite à la saisie d'un texte. Par contre, l'interface va dialoguer avec le moteur de recherche Google et détourner ses résultats au moment même où le spectateur va le lui demander.

Les images d'*Adaptator* proviennent d'une base de données d'images continuellement remise à jour selon les critères de

107 . Henri Bergson, *L'évolution créatrice*, Presses Universitaires de France, Paris, 1941.

108 . Marie-José Mondzain, *Le commerce des regards*, Seuil, 2003.

Google. Le moteur de recherche Google classe les résultats selon le nombre de liens pointant sur le site répondant aux termes de la recherche. Si nous cherchons le terme « G8 » et que celui-ci apparaît sur deux pages X et Y, Google affichera en premier la page sur laquelle pointent le plus grand nombre de liens. Ainsi, si vingt pages internet renvoient les internautes sur le site de *CNN* et que seulement quinze pages renvoient sur le site d'*Euronews*, le site de *CNN* devancera celui d'*Euronews* dans les résultats. Concernant les images un autre critère sera ajouté à ce premier: l'image trouvée correspond à une image nommée selon le terme de la recherche ou à proximité de ce terme dans une page web. Pour plusieurs images trouvées correspondant au terme de la recherche, ce sera celle provenant d'un site mieux « coté » qui apparaîtrait en première position des résultats.

Dans la façon de classer et d'ordonner les éléments selon des critères de classes ou de popularité, le web s'inspire directement de notre société nivellée. Ainsi, *Adaptator* propose des images formatées selon une majorité, selon la façon de voir du plus grand nombre. La seule part intime à préserver de cette expérience et de ce partage du visible et la libre association d'idées, sans aucune logique choisie par Nam June Paik.

XVI.3. Matériaux vulgaires

De nombreuses pièce de net.art, comme *Adaptator*, se servent des images du web. De telles oeuvres ont déjà été présentées dans ce mémoire¹⁰⁹. Je citerai encore le travail de Marika Dermineur et Stéphane Degoutin intitulé *Googlehouse*¹¹⁰, mis en ligne en 2003. Pareillement à *Adaptator*, les image sont piochées parmi les images répondant à des termes de recherches tels que les mots « Living room », « Bathroom » ou « Kitchen ». Ensuite ces images sont redispesées de façon dynamique de manière à

109 . Voir le chapitre VII.

110 . <http://googlehouse.net>

dessiner les murs et les étages d'une habitation. *Googlehouse* est une maison de poupées virtuelle et interactive. Sa forme, le mobilier de ses différentes chambres évolue selon les nouvelles images correspondant aux critères d'indexation du moteur de recherche de Google.



figure 1
figure 2
figure 3

Googlehouse

screenshots

Marika Dermineur et
Stéphane Degoutin

Si les oeuvres utilisant les images recensées par Google diffèrent les unes des autres selon les concepts sur lesquels elles se fondent, elles ont pourtant une volonté commune: faire usage des images du web. Ces images, dont la qualité et la taille sont réduites pour une question de rapidité d'affichage, sont bien souvent méprisées par les arts graphiques. Ce n'est pas pour des raisons esthétiques qu'elles sont plébiscitées par les artistes de net.art¹¹¹. Comme le Pop Art en son temps, ces pièces de net.art font « usage de ce qui est méprisé. [...] Les images de masse, tenues pour vulgaires, indignes d'une consécration esthétique, reviennent dans l'activité de l'artiste, à titre de matériaux, à peine traités. »¹¹². Ce qui s'applique à la description du Pop Art s'applique de même aux expérimentations sur le réseau.

S'il fallait prouver que le net.art est bien un art, les références à d'autres courants artistiques et à d'autres arts sont nombreuses. À titre d'exemple, j'ai cité la vision quadridimensionnelle du *Nu descendant l'escalier* de Duchamp, mais j'aurais pu aussi parler des collages dadaïstes. Précédemment, j'ai présenté deux pièces - *Appropriation* et *Peeping_zooming* - qui sont mes hommages au cinéma. Dans ce chapitre, référence est faite au Pop Art pour discuter de certains travaux de net.art à l'instar d'*Adaptator*. Les travaux présentés ensuite font pareillement usage des matériaux bruts du web et des moteurs de recherches; je présenterai ces travaux et les références faites à d'autres courants artistiques.

111. bien que personnellement je leur trouve des qualités esthétiques. Le pixel grossi, les artefacts laissés par l'algorithme de compression sont les bases d'une esthétique explorée par les artistes contemporains.

112 . Roland Barthes, *L'obvie et l'obtus*, Seuil, Paris, 1982.

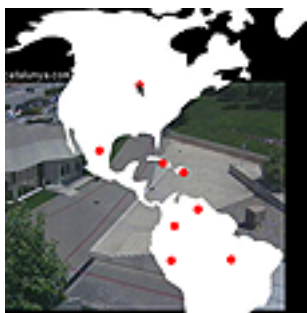
XVII. *World_news*

Ce dernier chapitre offre un commentaire au travail intitulé *World_news*. Ce projet n'est pas une adaptation de la nouvelle de Philip K. Dick. Cependant, il existe des recoupements à faire entre cette expérimentation et les précédentes, car il est aussi question de l'adaptation et de l'usage des ressources du web. Ce travail est plus ouvertement politique, il me permet de revendiquer ma position par rapport aux médias et plus particulièrement par rapport au web.

XVII.1. Le monde selon *Yahoo! News*



World_news est une vue du monde, une vue d'ensemble de l'actualité internationale. L'interface présente une carte du monde en blanc sur fond noir, des points rouges permettent au spectateur de cliquer et ainsi d'afficher la news concernant le pays désigné. Aléatoirement des vues de webcams provenant de divers coins du monde s'affichent dans le fond, sous les continents.



J'ai travaillé précédemment avec le moteur de recherche de Google, pour ce projet je cherchais un site qui mette à disposition l'actualité du monde entier sous forme de headlines¹¹³. Je voulais que ces headlines soient toutes rédigées en anglais, la langue du web et si possible que toutes soient présentées selon la même mise en page, selon le même agencement graphique, ceci pour des raisons d'automatisation de la programmation. *Yahoo! News* propose l'actualité selon différents pays, j'ai donc opté pour ce site d'actualités.

figure 1
figure 2

World_news

détails

Catherine Cochard

XVII.2. Discours silencieux

L'interface prend un certain temps à charger avant d'être opérationnelle. Alors que nous - regardeurs - attendons que l'interface soit totalement à notre disposition, *World_news*

113 . titres principaux en français.

entame le dialogue avec le serveur de news de *Yahoo!*. Il va rechercher et mettre en mémoire chaque headline de chaque page correspondant à chacun des pays dont l'actualité est couverte par *Yahoo! News*. Lorsque toutes les headlines ont été mises en mémoire, l'interface est alors disponible. En cliquant sur le point rouge se situant en Egypte, le lecteur affiche la headline correspondant à l'actualité égyptienne. En fond, les vues de webcams s'affichent aléatoirement. Ces vues correspondent à une collection d'une centaine de vues que j'ai spécialement choisies pour leur qualité, toute relative, leur taille et pour le sujet filmé. Toutes ces vues sont actualisées au moment du chargement de l'interface.

XVII.3. Overview

J'ai introduit ce chapitre en qualifiant mon projet de « vue d'ensemble », de « vue du monde ». Je préfère utiliser, à présent, le terme anglais d'« Overview » qui me semble mieux approprié. Il existe dans l'éthymologie du mot anglais l'idée d'un survol, d'un point de vue supérieur (« over »). Car, il s'agit bien d'un survol qu'effectuent les médias d'informations en prétendant couvrir l'actualité mondiale. De plus, tous les pays ne jouissent pas de la même couverture médiatique. *Yahoo! News* prétend couvrir l'actualité mondiale. Or, on remarque très vite aux emplacements des points rouges sur la carte que de nombreux pays sont oubliés, laissés délibérément de côté. Il est certain que c'est l'économie, les puissances mondiales qui dirigent le contenu médiatique. Le point de vue supérieur ici est celui de la multinationale américaine *Yahoo!*. Il en résulte une ligne rédactionnelle ethno-centrée. Nous sommes donc bien dans une vue d'ensemble, mais selon un point de vue occidental et privilégié.

XVII.4. Decorum

Précédemment dans ce mémoire¹¹⁴, j'ai discuté de la tendance actuelle en matière d'habillage graphique des journaux télévisés et des sites web. Je prétends qu'il y a une certaine indécence à mélanger certaines actualités dans un même écran. Les indices boursiers sur fond de famine en Afrique font passer la catastrophe humaine au même rang que les fluctuations du Dow Jones. Il y a une certaine tendance à noyer les informations importantes dans un flot d'éléments superficiels et décoratifs tels que lignes, typographie travaillée pour les titres, pictogrammes de soleils ou de nuages pour la météo. Je conclus le paragraphe en affirmant que les médias ne devraient pas nous enseigner l'indifférence.

Dans *World_news*, c'est cette indifférence que j'ai voulu mettre en scène. Les vues des webcams, ces points de vues supérieurs, recherchent des spectateurs de l'actualité mondiale. Mais ces spectateurs passent leur chemin, le visage fermé, les idées vaguement ailleurs, indifférents aux souffrances étrangères à leur quotidien. Ils sont dans cette réalité forgée par les médias, cette réalité dans laquelle les catastrophes passent de mode et sont un consommable comme un autre. L'individu est devenu le sujet de la tragédie¹¹⁵ et pourtant il ne s'y intéresse plus. Il ingurgite et digère passivement ces récits d'autres lui, saoulé par la logorrhée médiatique.

XVII.5. Wordnews¹¹⁶

Le travail de l'artiste et chercheur allemand Benjamin Fischer intitulé *Wordnews* s'intéresse à la classification visuelle des mots selon leur fréquence dans une page. Utilisant, lui aussi, les news de *Yahoo!* pour son travail,

114 . Voir le chapitre VII.

115 . Friedrich Nietzsche, *Naissance de la tragédie*, Gallimard, Paris, 1989.

116 .
<http://www.typedown.com/external-01/news/yahoo-wordnews.php>

figure 1
figure 2
figure 3

Wordnews

détails

Catherine Cochard

Fischer propose une vue d'ensemble de l'actualité sous forme de mots s'affichant en caractère plus ou moins grand selon la présence du mot dans le texte. Les mots du texte original deviennent alors des mots-concepts, des mots-images. À eux seuls, ils contiennent l'actualité du moment, ils font directement référence à des paragraphes, des articles de la presse internationale.

Ici, comme pour l'habillage graphique des journaux télévisés, les « grands » mots évincent les petits. Je ne juge pas de l'importance d'une information par rapport à une autre, mais par exemple, en la date du 11 juillet 2005, les mots les plus grands sont les mots « Dennis », « Hurricane » ou « Killed » et les mots plus petits sont « Iraqui », « Gleneagles » ou « Gaza ».

Depuis plusieurs mois, le Niger, pays sans touriste, sans conflit, sans enjeux économiques, est menacé par la famine. 3,6 millions d'individus sont en péril. Dans *Wordnews*, les mots « Niger » ou « Nigeria » n'apparaît pas une seule fois. L'information journalistique a acquis le statut de « consommable » au même titre que tout autre marchandise.

XVIII. Conclusion

De nombreuses questions ont été soulevées dans ce mémoire ouvrant le débat sans la volonté de le clore. Cet écrit théorique est l'analyse et l'exposé de mes intentions d'artiste au sein d'un processus, allant de la conception d'une oeuvre de net.art à sa réception.

Nous avons vu que toute lecture pouvait être qualifiée d'adaptation. Toute lecture cherche à créer du sens, le spectateur fait coïncider l'oeuvre donnée à voir, à lire selon sa sensibilité. Pour citer Duchamp: « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux. »

Quelle est la place laissée à l'artiste dans cette dominance du spectateur? Si la place du spectateur de l'interactivité se trouve sur le devant de la scène, où se trouve l'artiste?

Je prétends que l'artiste est un metteur-en-scène déterminant les conditions de l'interactivité et donc du jeu auquel va se prêter le spectateur. Captif consentant de la scène interactive, le spectateur est dirigé dans un monde intentionnel.

Dans mon travail, le concept fait l'oeuvre, la forme finale n'est que l'illustration d'un travail en amont interrogeant la notion même d'« art ».

Tout au long de ma réflexion, en questionnant les notions d'objectivité, de subjectivité, d'adaptation, de lecture, d'identification ou de réalité, c'est bien ma position d'artiste que je questionne. Dans ces interrogations réside la volonté de partager un sensible, selon la proposition de Jacques Rancière précédemment citée.

La réponse à la question « Qu'est-ce que l'art? » pourrait bien être « L'art, c'est l'art », tautologie arrogante, peut-être, mais contenant les pluralités des oeuvres d'art contemporaines de l'installation à la performance, en passant par le net.art. L'art est un tout enveloppant, indéfinissable et indéfini.

XIX. Index des figures

II.5. Mouchette.org

figure 1, figure 2, figure 3

détails

Mouchette.org, anonyme, 2001-2002

Consultation en ligne: <http://www.mouchette.org>

IV.1. The Impermanence Agent

figure 1

détails

The Impermanence Agent, Noah Wardrip-Fruin, Adam Chapman, Brion Moss et Duane Whitehurst, 2002

Consultation en ligne: http://www.whitney.org/artport/gatepages/artists/wardrip-fruin/agent_gate2.html

V.4. The New Five Foot Shelf

figure 1, figure 2, figure 3

détails

The New Five Foot Shelf, Allen Ruppertsberg, 2001

Consultation en ligne: <http://www.diacenter.org/ruppertsberg>

VII. Julia 1926

figure 1, figure 2

détails

Julia 1926, Johannes Weymann, 2004

Consultation en ligne: <http://www.julia1926.net>

VII.2. How to Bow

figure 1

détails

How to Bow, Nora Krug, 2004

Consultation en ligne: <http://www.how-to-bow.com>

VII.3. Beyond the fire

figure 1

détails

Beyond the fire, Sesh Kannan, 2003-2004

Consultation en ligne: <http://www.itvs.org/beyondthefire/master.html>

VII.4. Art Generator

figure 1, figure 2

détails

Net.Art Generator, Cornelia Sollfrank, 1999

Consultation en ligne: <http://soundwarez.org/generator>

VII.5. OneWordMovie

figure 1, figure 2

screenshots

OneWordMovie, Beat Broggle et Philippe Zimmermann, 2003-2004Consultation en ligne: <http://www.onewordmovie.ch>**VII.6. Famous For One Spam**

figure 1, figure 2

détails

Famous For One Spam, Ursula Endlicher, 2004Consultation en ligne: <http://www.ursenal.net/new/famousforonespamintro>**VIII.1. des frags**

figure 1

screenshot

des frags, Reynald Drouhin, 2001Consultation en ligne: <http://desfrags.cicv.fr>**XII.2. Caméra embarquée**

figure 1, figure 2

stills

Walden (Diaries, Notes and Sketches), Jonas Mekas, 1969

figure 3, figure 4

stills

A visit to Christina, Nelson Sullivan, 1989**XII.4. Interface**

figure 1, figure 2

screenshots

Appropriation, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XIII.1. Caméra subjective et art vidéo**

figure 1, figure 2

stills

En avant, Claude Closky, 1995

figure 3, figure 4, figure 5, figure 6

stills

El Gringo, Francis Alÿs, 2003

XIII.2. Se rapprocher de l'image

figure 1, figure 2

détails

Peeping_Zooming, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XIV.1. L'intraductible**

figure 1

screenshot

Traduction, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XV. J'ai de la chance**

figure 1, figure 2

détails

J'ai de la chance, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XVI.1. Associations**

figure 1, figure 2, figure 3

détails

Adaptator, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XVI.3. Matériaux vulgaires**

figure 1, figure 2, figure 3

screenshots

Googlehouse, Marika Dermineur et Stéphane Degoutin, 2003Consultation en ligne: <http://googlehouse.net>**XVII.1. Le monde selon Yahoo! News**

figure 1, figure 2

détails

World_news, Catherine Cochard, 2005Travail de DEA, consultation en ligne: <http://www.roug.tk>**XVII.5. Wordnews**

figure 1, figure 2, figure 3

détails

Wordnews, Benjamin Fischer, 2003-2004Consultation en ligne: <http://www.typedown.com/external-01/news/yahoo-wordnews.php>

XX. Bibliographie

- Abramov, N.P, *Dziga Vertov*, SERDOC, Lyon, 1965
- Aumont, Jacques et Bergala, Alain, *L'esthétique du film*, Nathan Université, Paris, 1983
- Barthes, Roland, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris, 1984
- Barthes, Roland, *Le degré zéro de l'écriture*, Seuil, Paris, 1972
- Barthes, Roland, *L'empire des signes*, Skira, Genève, 1980
- Barthes, Roland, *L'obvie et l'obtus*, Seuil, Paris, 1982
- Barthes, Roland, *S/Z*, Seuil, 1976
- Baudelaire, Charles, *Curiosités esthétiques et autres écrits sur l'art*, Hermann, Paris, 1968
- Baudrillard, Jean, *Simulacres et Simulations*, Galilée, Paris, 1985
- Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Cerf, Paris, 1958-1962
- Beaujean, Amédée, *Le Petit Littré: Dictionnaire de la langue française abrégé du dictionnaire de Littré*, L.G.F, Paris, 1990
- Beauvais, Yann, *Poussière d'image, Articles de Film (1979-1998)*, Paris Expérimental, Paris, 1998
- Bellour, Raymond, *L'entre-images: photo, cinéma, vidéo*, La Différence, Paris, 1990
- Bellour, Raymond, *L'entre-images 2: mots, images*, P.O.L, Paris, 1999
- Benjamin, Walter, *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, Frankfurt am Main, 2003
- Bergson, Henri, *L'évolution créatrice*, Presses Universitaires de France, Paris, 1941
- Boissier, Jean-Louis, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004
- Borges, Jorge Luis, *L'Aleph*, Gallimard, Paris, 1977
- Bourriaud, Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Presses du réel, Paris, 1999
- Burch, Noël, *Praxis du Cinéma*, Gallimard, Paris, 1986

- Casetti, Francesco, *D'un regard à l'autre: le film et son spectateur*, Presses universitaires, Lyon, 1990
- Collectif, *3e Biennale d'art contemporain de Lyon: Installation, cinéma, vidéo, informatique*, Réunion des Musées Nationaux, Paris, 1995
- Comolli, Jean-Louis, *Voir et pouvoir. L'innocence perdue: cinéma, télévision, fiction, documentaire*, Verdier, Lagrasse, 2004
- Couchot, Edmond et Hillaire, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Paris, 2003
- Deleuze, Gilles, *Cinéma 1 - L'image-mouvement*, Minuit, Paris, 1983
- Deleuze, Gilles, *Cinéma 2 - L'image-temps*, Minuit, Paris, 1985
- Deleuze, Gilles, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Seuil, Paris, 2002
- Deleuze, Gilles, « *Le cerveau, c'est l'écran* » in *Cahiers du cinéma* no 380, Paris, février 1986
- Deleuze, Gilles, *Rhizome*, Minuit, Paris, 1976
- Dick, Philip Kindred, *Nouvelles Tome 1/1947-1953*, Denoël, Paris, 1994
- Didi-Hübermann, Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, Paris, 2004
- Douchet, Jean, *Hitchcock*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1999
- Duguet, Anne-Marie, *Déjouer l'image, Créations électroniques et numériques*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002
- Eco, Umberto, *Interprétation et surinterprétation*, Presses universitaires de France, Paris, 1996
- Eco, Umberto, *Lector in Fabula*, Grasset, Paris, 1985
- Eco, Umberto, *Les limites de l'interprétation*, Grasset, Paris, 1992
- Eco, Umberto, *L'oeuvre ouverte*, Seuil, Paris, 1979

- Gaudreault, André et Jost, François, *Le récit cinématographique. Cinéma et récit - II*, Nathan, Paris, 1990
- Gibson, William, *Neuromancien, J'ai lu*, Paris, 2003
- Godard, Jean-Luc, *Godard par Godard. 1, Les années Cahiers (1950 à 1984)*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1998
- Godard, Jean-Luc, *Godard par Godard. 2, les années Mao (1984-1998)*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1998
- Malraux, André, *Esquisse d'une psychologie du Cinéma*, Gallimard, Paris, 1946
- Manovich, Lev, *The language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2001
- Metz, Christian, *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Klincksieck, Paris, 1991
- Mondzain, Marie-José, *Le commerce des regards*, Seuil, Paris, 2003
- Nietzsche, Friedrich, *La Naissance de la Tragédie*, Gallimard, Paris, 1989
- Ouellet, Pierre, « *Le film du temps, Imagerie mentale et cinéma invisible* » in *Revue internationale de théories et pratiques sémiotiques, Protée volume 25* (numéro 1), Université du Québec, Chicoutimi, 1997
- Oulipo, *Abrégé de littérature potentielle*, Mille et une nuits, Paris, 2002
- Rancière, Jacques, *La fable cinématographique*, Seuil, Paris, 2001
- Orwell, George, 1984, Gallimard, Paris, 1972
- Rancière, Jacques, *Le partage du sensible: Esthétique et Politique*, La Fabrique, Paris, 2000
- Reiser, Martin et Zapp, Andrea (sous la dir. de-), *New Screen Media:cinema/art/narrative*, BFI publishing, London, 2000
- Rush, Michaël, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Thames & Hudson, paris, 2000
- Shaw, Jeffrey et Weibel, Peter (sous la dir. de-), *Future Cinema, The Cinematic Imaginary after Film*, The MIT Press, Cambridge, 2003

- Valéry, Paul, *Pièces sur l'Art*, Gallimard, Paris, 1943
- Vernet, Marc, *Figures de l'absence: de l'invisible au Cinéma*, Cahiers du Cinéma: Éd. de l'Étoile, Paris, 1988
- Weissberg, Jean-Louis, *Présence à distance, pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, L'Harmattan, Paris, 1999

Articles en ligne :

- Davis, Douglas, *Come closer get into the lens let me see you. We are about to create together... The World's first...*, 1994, publication en ligne:
<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/>
- Kosuth, Joseph, *Art after philosophy I (extraits)*, 1996, publication en ligne:
http://www.cnac-gp.fr/education/ressources/ENS-ArtConcept/ENS-ArtConcept.htm#textes_references
- Terrier, Liliane, *Les relations relatives du texte et de l'image*, publication en ligne:
<http://www.arpla.univ-paris8.fr/~canal2/arqueo/terrier01/sequence/index.HTML>

XXI. Annexes

Scénario

Les descriptions de ce scénario reprennent les descriptions de l'écrivain.

1. Extérieur / Jardin

Petit matin, le soleil n'est pas tout à fait levé.

Roug !

Le chien est dressé contre la clôture du jardin, les pattes posées sur le haut de cette clôture. Il regarde dehors.

Roug !

Le chien se met à quatre pattes, traverse le jardin jusqu'aux marches de la véranda. Il s'assied sur celle du bas et guette. Il allonge le cou en direction des fenêtres de la maison puis renifle l'air.

Il repart en flèche dans le jardin et bondit sur la clôture; le portail tremble, grince. Il se plaque contre le portail. Il a le souffle haletant, la langue pendante.

Puis il reste couché en silence.

Le jour se lève. Une des fenêtres de la maison s'ouvre. Le chien ne bouge pas.

2. Intérieur / Cuisine

Mrs Cardossi prépare le café. Elle passe dans l'office. Quand elle revient, Mr Cardossi est à la porte de la cuisine, il remet ses lunettes.

- Tu es allé chercher le journal ?

- Non, il est dehors

Il traverse la pièce, ouvre la porte de derrière et sort sur la véranda.

3. Extérieur / Véranda

Mr Cardossi s'adresse au chien, il le regarde. Le chien regarde son maître.

- Rentre ta langue.

Ta langue, Rentre-la.

- Roug!

- Quoi? Quelqu'un vient? Le livreur de journaux est passé?

Le chien continue d'observer son maître et émet quelques gémissements.

- Tu es bien agité ces temps-ci. Tu ferais

mieux de te calmer. ce n'est plus de

ton âge de t'exciter.

Mr Cardossi retourne à l'intérieur de la maison.

4. Extérieur / Véranda et jardin

Le soleil est levé. Le facteur et des enfants passent dans la rue.

Plus tard, Mrs Cardossi balaie la véranda.

- Ça sent bon aujourd'hui. Il va faire

chaud.

Le chien est étendu en plein soleil de midi sur la véranda.

Des oiseaux volent et jacassent dans le cerisier.

Le chien dresse de temps en temps la tête pour regarder les oiseaux. Puis il se lève et trotte jusqu'au pied de l'arbre.

Suit un dialogue entre Rougs (les éboueurs) imaginés par le chien.

- Qu'est-ce qu'il est gros. En général, les

gardiens ne sont pas aussi gros.

- Où en est l'urne d'offrande? Presque pleine?

- Oui. Presque.

- Toi, là-bas! Tu m'entends? Nous avons décidé d'accepter l'offrande, cette fois. Alors souviens-toi: tu nous laisses entrer. Assez plaisanté maintenant.

- N'oublie pas. Il n'y en aura plus pour longtemps.

- Cette zone est mal choisie pour un premier essai. Trop de Gardiens. Alors que plus au nord ...

- Ce sont eux qui ont décidé. Il y a tant de critères qui entrent en jeu ...

- Évidemment.

Le chien s'approche de la clôture et renifle. Il attend au portail, la tête tournée vers la rue. Mr Cardossi rentre, ouvre la porte du portail et pénètre dans le jardin.

- Comment ça va? Tu es plus tranquille? Tu étais nerveux ces derniers temps. Ce n'était pas ton genre.

Le chien gémit.

- Bon chien, Boris. Et gros, en plus. Tu ne te rappelles plus, mais tu as été un tout petit chiot, autrefois.

Boris vient se frotter contre la jambe de Mr Cardossi et lui continue en murmurant.

- Bon chien. J'aimerais bien savoir ce qui se passe dans ta tête.

Mr Cardossi rentre dans la maison.

5. Intérieur / Salon, salle à manger et cuisine

Mrs Cardossi met la table. Mr Cardossi retire son manteau et son chapeau dans le salon, pose sur le buffet la boîte de son déjeuner et revient dans la cuisine.

- Qu'est-ce qu'il y a?

- Il faut que ce chien cesse d'aboyer comme ça. les voisins vont encore appeler la police.

- J'espère qu'on ne sera pas obligés de le donner à ton frère. Mais c'est sûr qu'il devient comme fou, surtout le vendredi matin, quand passent les éboueurs.

- Peut-être qu'il va se calmer. Autrefois, il n'était pas comme ça. Il redeviendra peut-être comme avant.

- On verra.

6. Extérieur / Jardin

Le soleil se lève. Il fait froid. Il y a du brouillard qui engendre une atmosphère menaçante. Le temps de l'action est énoncé « vendredi matin ».

Le chien est couché sur la véranda, son regard est fixe. Brusquement il tourne la tête et se lève. un bruit s'élève au lointain, une sorte de fracas distant.

- *Roug!*

Le chien regarde autour de lui. Il se précipite vers le portail et se dresse, les pattes appuyées sur le haut de la clôture.

Le bruit au loin résonne à nouveau, un peu plus fort qu'avant.

- *Roug!*

Le chien regarde vers les fenêtres de la maison.

Le camion des éboueurs arrive dans la rue.

- *Roug!*

Le chien bondit, puis se tapit. Le camion des éboueurs s'arrête devant la maison. Les portières s'ouvrent, les éboueurs descendent du camion. Le chien se met à courir en cercle. Il geint, tourne sa tête vers les fenêtres de la maison.

7. Intérieur / Chambre à coucher

Mr Cardossi se redresse dans le lit, regarde le réveil.

- *Saleté de chien. Sale bête.*

Il se retourne et ferme les yeux.

8. Intérieur / Jardin

Les éboueurs rentrent dans la propriété. le chien recule.

- *Roug! Roug!*

Le chien se détourne et interprète ainsi les propos des Rougs.

- L'urne d'offrande. je crois qu'elle est pleine.

Il regarde le chien.

- C'est très gentil à toi.

Les éboueurs se dirigent vers la poubelle et s'en empare.

- Roug! Roug!

Le chien se blottit contre les marches de la véranda.
Le chien semblent apercevoir un des Rougs en train de manger des coquilles d'oeufs.

- Roug! Roug!

Les éboueurs sortent du jardin. Et à nouveau le chien leur prête le discours suivant.

- Regarde-le.

Le chien se presse contre la clôture en aboyant sauvagement.
Boris bat en retraite effrayé par les éboueurs. Il se réfugie vers les marches, il gémit.

- Partons

- Enfin, exception faite de ces zones limitées surveillées par des Gardiens, le coin est maintenant bien déblayé.

- Je serai soulagé quand ce Gardien-là en particulier sera éliminé. Il nous cause vraiment trop d'ennuis.

- Ne t'impatiente donc pas. Le camion est

*assez plein comme ça. Il faut bien
garder quelque chose pour la semaine
prochaine.*

Les éboueurs se mettent à rire et s'en vont.

Retour à la situation initiale. Mise en boucle du récit se déroulant sur une semaine, le point culminant de l'histoire étant le passage des éboueurs le vendredi.

XXII. Remerciements:

Jean-Louis Boissier

Cédric De Stefani

Mireille et Roland Cochard