



HAL
open science

Démontage, détournement, dérision. La "défaite" numérique

Gilles Boenisch

► **To cite this version:**

Gilles Boenisch. Démontage, détournement, dérision. La "défaite" numérique. Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine, 2012. Français. NNT : 2012LORR0401 . tel-01749784

HAL Id: tel-01749784

<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01749784v1>

Submitted on 29 Mar 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

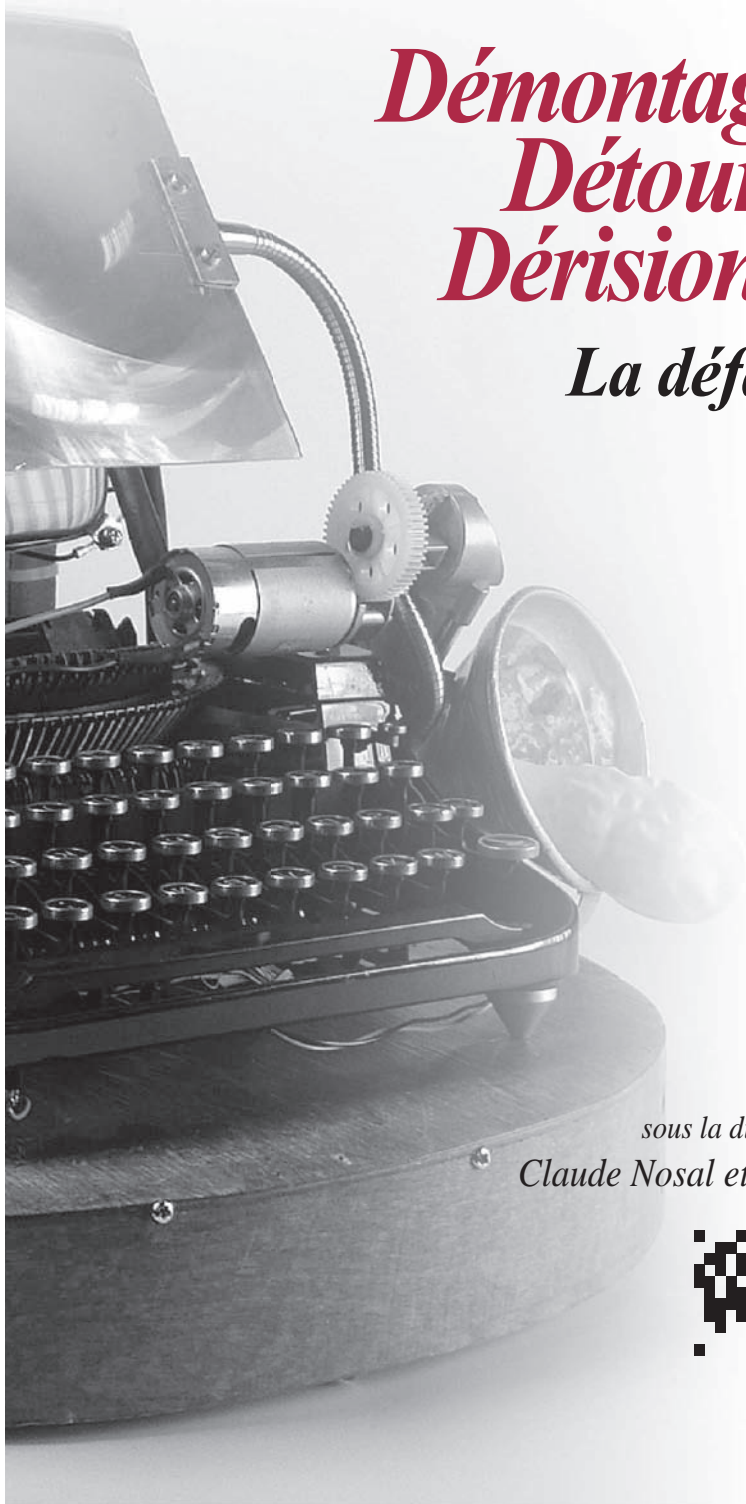
<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Gilles BOENISCH

*Démontage
Détournement
Dérision*

La défaite numérique

*sous la direction de
Claude Nosal et Claire Lahuerta*





crem centre
de recherche
sur les médiations
équipe d'accueil 3476
communication, langue, art, culture

DOCTORAT
Sciences de l'Information et de la Communication

DÉMONTAGE, DÉTOURNEMENT, DÉRISION
La « défaite » numérique

Gilles BOENISCH

Thèse dirigée par Claude NOSAL et
Claire LAHUERTA (codirectrice)

Jury :

Marie-Sylvie POLI - PR 71 - Université Avignon
Nicolas THELY - PR 18 - Université Rennes 2

REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer une vive et profonde gratitude à Claude Nosal, qui a accepté de diriger cette thèse et nous a orientés efficacement tout au long de cette recherche. Ses conseils toujours judicieux et sa rigueur ont permis de mûrir notre réflexion.

Nous tenons également à remercier tout particulièrement Claire Lahuerta, qui a codirigé cette thèse et dont les conseils scientifiques ont contribué efficacement à l'enrichissement de cette recherche.

Nous y associons Jacques Walter et Béatrice Fleury, à travers eux, Le Centre de Recherches sur les Médiations de l'Université de Lorraine, pour leur sens de l'organisation et leur dynamisme.

Notre reconnaissance va également aux membres du jury, dont les remarques ne manqueront pas d'améliorer la contribution de ce travail à la production scientifique.

Merci enfin, à tous ceux sans qui cette recherche n'aurait pu être réalisée, mes proches pour le soutien moral et matériel.

Nous dédions cette thèse à la mémoire de ceux qui nous ont quittés pendant sa réalisation.

SOMMAIRE

<u>1. INTRODUCTION</u>	13
<u>2. QU'EST-CE QUE L'ART NUMÉRIQUE</u>	19
<u>2.1 DÉFINIR UN ART NOUVEAU ?</u>	21
<u>2.1.1 Parler d'art numérique</u>	23
<u>2.1.1.1 Dénominations</u>	25
<u>2.1.1.2 Reconnaissance</u>	27
<u>2.2 LES PROPRIÉTÉS ATTRIBUÉES À L'ART NUMÉRIQUE</u>	35
<u>2.2.1 Les notions fondatrices</u>	39
<u>2.2.1.1 Numérique</u>	41
<u>2.2.1.2 Virtuel</u>	45
<u>2.2.1.3 Simulation</u>	51

<u>2.2.2 La relation et la participation comme paradigme</u>	57
<u>2.2.2.1 Interactivité</u>	59
<u>2.2.2.2 Interface</u>	67
<u>2.2.2.3 Métaphore</u>	74
<u>2.2.3 Le spectateur à l'œuvre</u>	79
<u>2.2.3.1 Spectateur</u>	81
<u>2.2.3.2 Immersion</u>	86
<u>2.2.3.3 Réalité virtuelle</u>	90
<u>2.2.4 Mises en jeu</u>	97
<u>2.2.4.1 Ludique</u>	99
<u>2.2.4.2 Dispositif</u>	102
<u>2.2.5 Distance, durée, système</u>	109
<u>2.2.5.1 Temps</u>	111
<u>2.2.5.2 Espace</u>	115
<u>2.2.5.3 Programme</u>	120
<u>2.2.6 Mises en ligne</u>	127
<u>2.2.6.1 Réseau</u>	129
<u>2.2.6.2 Hyper</u>	138
<u>2.2.6.3 Fluidité</u>	143
<u>2.2.6.4 Connexion</u>	148
<u>2.2.7 Métissage et visibilité</u>	151
<u>2.2.7.1 Hybridation</u>	153
<u>2.2.7.2 Ecrans</u>	157
<u>2.2.8 Reproductibilité et mémoire</u>	165
<u>2.2.8.1 Reproductibilité</u>	167
<u>2.2.8.2 Mémoire</u>	172
<u>2.3 UN ART EN EXPÉRIMENTATION ?</u>	177
<u>2.3.1 Expérimentation</u>	181
<u>2.3.2 Art numérique : le consensus</u>	187

<u>3. LE NUMÉRIQUE COMME MATÉRIAU</u>	195
<u>3.1 DÉFAIRE</u>	199
<u>3.1.1 Manipulations</u>	201
<u>3.1.1.1 Défaire</u>	203
<u>3.1.1.2 Disséquer</u>	207
<u>3.1.1.3 Le geste</u>	212
<u>3.1.2 Non-savoir</u>	217
<u>3.1.2.1 Ignorance</u>	219
<u>3.1.2.2 Bidouillage</u>	225
<u>3.1.2.3 Fragment</u>	235
<u>3.1.3 Fétichismes</u>	241
<u>3.1.3.1 Collection</u>	243
<u>3.1.3.2 Objets</u>	251
<u>3.1.3.3 Atelier</u>	253
<u>3.1.4 Intuitions</u>	261
<u>3.1.4.1 Sensibilité</u>	263
<u>3.1.4.2 Improviser</u>	266
<u>3.1.5 Confrontations</u>	271
<u>3.1.5.1 Échec</u>	273
<u>3.1.5.2 Hasard</u>	280
<u>3.1.5.3 Accident</u>	285
<u>3.1.5.4 Contingence</u>	289
<u>3.1.5.5 Résistance</u>	291
<u>3.1.6 Sauvetages</u>	299
<u>3.1.6.1 Reprise</u>	301
<u>3.1.6.2 Restes</u>	306
<u>3.1.6.3 Nostalgie</u>	311
<u>3.1.7 Appropriations</u>	317
<u>3.1.7.1 Défaire</u>	319
<u>3.1.7.1 Détournement</u>	325
<u>3.1.8 Dérives</u>	335
<u>3.1.8.1 Risque</u>	337
<u>3.1.8.1 Rencontre</u>	341
<u>3.1.8.2 Dérision</u>	349

<u>3.1.9 Révélations</u>	353
<u>3.1.9.1 Jeu</u>	355
<u>3.1.9.2 Du « jeu » au « je »</u>	361
<u>3.2 PRÉVISIONS</u>	369
<u>3.2.1 Captures</u>	371
<u>3.2.1.1 Regard</u>	373
<u>3.2.1.2 Indice</u>	377
<u>3.2.1.3 Détail</u>	380
<u>3.2.1.4 Entrevoir</u>	383
<u>3.2.1.5 Structures</u>	388
<u>3.3 ÉMERGENCES</u>	395
<u>3.3.1 Ouvertures</u>	397
<u>3.3.1.1 Trouvaille</u>	399
<u>3.2.1.2 Invention</u>	406
<u>3.2.1.3 Faille</u>	410
<u>3.4 FUTES</u>	415
<u>3.4.1 L'idiotie</u>	419
<u>3.4.2 Expérimenter</u>	424
<u>4. CONCLUSION</u>	429
<u>5. BIBLIOGRAPHIE</u>	435
<u>6. GLOSSAIRE</u>	473
<u>7. INDEX</u>	484

1. INTRODUCTION

« L'art numérique » semble se constituer une place notoire dans les différentes pratiques artistiques contemporaines. Sous cette expression générique francophone, le regroupement opéré reste problématique, car il suscite de nombreuses interrogations. À quoi correspond ce mouvement, l'art numérique est-il délimité, délimitable, l'art numérique existe-t-il ? Est-ce pertinent d'opérer un tel regroupement ? Quelles sont les répercussions sur la pratique qu'il désigne, à moins qu'il s'agisse de l'inverse ? À quoi correspond l'art numérique ? Est-ce un art nouveau ? Ces questions sont à l'origine de cette thèse, en adjacence à une pratique plastique questionnant « matériellement » le numérique. L'objectif est d'analyser la question de « l'art numérique », d'en identifier précisément les caractéristiques et d'éclairer ces interrogations.

Pour y parvenir, s'agissant tout d'abord d'une démarche scientifique en sciences de l'information et de la communication (SIC), il est utile de procéder à une recension de corpus et à son analyse pour tenter de discerner les aspects caractéristiques de ce que l'on dénomme « art numérique ». Ces éléments seront mis en perspective dans des aspects plus personnels émanant d'une pratique créative. Notre propre recension, ici, ne saurait viser l'exhaustivité bien qu'elle tente de recouvrir l'essentiel des parutions francophones accessibles sur le sujet. Cela ne semble pas mettre en péril la valeur scientifique de cette recherche, puisque les références convoquées permettent de dresser un panorama représentatif. Au lieu de risquer, par une catégorisation formelle, de rendre, sinon impossible, du moins difficile la comparaison des approches éclectiques, il nous a semblé préférable d'en tirer des critères communs caractérisant « l'art numérique ». En cela,

cette thèse ne s'attache pas à produire une synthèse chronologique ou historique des pratiques artistiques relevant du « numérique », ni une recension des productions artistiques à l'ère numérique, encore moins une tentative de classification des tendances de l'art numérique. De nombreux ouvrages s'attachent à répondre à ces préoccupations. Si nous faisons référence à des artistes ou à des productions, ce n'est jamais qu'à titre d'exemple. La question qui nous intéresse est de déterminer ce qui justifie cette dénomination « art numérique », les problématiques qui la traversent et surtout les nombreuses théories qui ont contribué et contribuent encore à en déterminer l'existence. Ce qui est développé est bien sûr la description et l'analyse de ce qu'est « l'art numérique », mais principalement des pistes pour engager une approche critique, confortée par une pratique plastique relevant peut-être de « l'art numérique ».

Les problématiques du statut de l'œuvre, des pratiques, des dénominations et des caractéristiques attribuées parfois artificiellement à « l'art numérique » sont récurrentes. « L'art numérique » existe-t-il ? Quels enjeux lui sont associés ? Que révèle-t-il des manières d'œuvrer actuelles ? Quelle est sa valeur de nouveauté ? Détermine-t-il de nouvelles pratiques ?

À mi-chemin entre Art et SIC, cette étude se situe à la croisée de tous ces questionnements. Elle n'apporte pas de réponses définitives, mais propose plutôt des pistes de réflexion sur des problématiques fluctuantes encore en évolution. L'élément structurant sera donc « l'art numérique », mais il servira autant de point de départ que de point d'arrivée : d'une part dans l'analyse pragmatique, d'autre part dans un discours plastique. Deux outils, permettant successivement de cerner et mettre en perspective l'aspect théorique dans un faire concret qui relance et relativise certains questionnements. En cela, la recherche est à comprendre comme le résultat d'un parcours, plutôt qu'une démonstration purement logique. C'est ce qui permet de mettre en lumière des relations qu'entretiennent les pratiques de « l'art numérique » aux théories qui les déterminent. D'ailleurs, le point de départ se situe nécessairement dans la pratique plastique personnelle, avec les questionnements qu'elle contient et les problématiques qu'elle suscite. L'enjeu est donc double, celui de ne pas simplement juxtaposer la réflexion à la production, mais tenter de définir un tout indissociable, en tenant compte que tout travail plastique se fonde sur un certain nombre de préoccupations et de références au moment de l'exécution. La pratique n'est pas seulement le moment où s'élaborent les œuvres. Elle est aussi le lieu où l'artiste est confronté à ses aspirations, son vécu, sa culture, mais également aux problèmes de la création contemporaine passés et à venir. C'est cette particularité qui nous intéresse, car elle convoque aussi bien une expérience « de l'intérieur », qu'une réflexion fructueuse sur celle-ci. Elle offre principalement l'avantage de déterminer une continuité dans les faits discursifs, et de tisser des liens avec

une pratique fondamentalement différente. De ce fait, chacune de ses deux approches ne saurait être relative qu'à l'autre, marquant l'impossibilité de les dissocier. Il s'agit ainsi de les questionner pour saisir l'une d'entre elles dans sa portée analytique et l'autre dans son originalité. Seulement à cette condition, la consensuelle dénomination « art numérique » structurée par les discours théoriques pourra être questionnée, critiquée.

Les objets émanant de ce point de vue particulier sont présentés ici comme base de réflexion, car ils sont pour nous les témoins de nos interrogations et de nos intérêts. Ils se présentent aussi comme autant de références qui ne dissimulent ni nos choix, ni nos influences, ni les origines de nos orientations créatives. La réflexion qui s'en dégage, s'articule nécessairement autour de la pratique et se fonde ainsi sur une méthodologie qui prend en compte, tout à la fois, les considérations terminologiques, les constats créatifs et l'expérience manipulatoire. Il n'est donc pas possible de trouver dans l'articulation des différents aspects de ce travail une approche conforme à une recherche de type historique ou esthétique, mais plutôt une réflexion de nature plurielle, alliant connaissance, analyse et expérience : les objets, le sujet et le faire.

C'est en ce sens qu'il faut entendre le titre de ce travail *Démontage, Détournement, Dérision*. La « défaite » numérique qui, bien entendu, sous-entend le va-et-vient entre la pratique et la réflexion, entre objets « dé-faits » et le discours. Et mener un travail s'appuyant sur une pratique, une réflexion et une étude nécessite de faire des choix en ce qui concerne l'articulation des parties entre elles. Ainsi, les approches discursives et la pratique sont délibérément mêlées et fonctionnent en interrelation malgré leur présentation nécessairement séparée.

Plus généralement, la recherche témoigne des rapports qu'entretiennent pratiques et théories. Peuvent-elles s'enrichir mutuellement ? Doivent-elles se développer dans leurs propres directions ? Se pose alors la question de la pertinence de leur segmentation, et de la dénomination « art numérique » ? Est-ce significatif ? Qu'en est-il aujourd'hui de ces nouvelles technologies qui font partie de notre quotidien, y compris dans le domaine artistique ? Comment rendre compte d'un phénomène aussi vaste sans en restreindre artificiellement la complexité ?

2. QU'EST-CE QUE L'ART NUMÉRIQUE ?

2.1 DÉFINIR UN ART NOUVEAU ?

De quoi s'agit-il quand on parle « d'art numérique » ? Nous commençons cette recherche en cernant ce que recouvre cette dénomination courante, néanmoins problématique. En formuler une définition satisfaisante ne va pas de soi, car il est difficile de déterminer ce que l'expression approximative « art numérique » engage. Un préalable utile à la mise en perspective de notre pratique plastique, qui semble en relation par son usage du numérique.

2.1.1 Parler d'art numérique

Résumé

Nous présentons dans une perspective introductive, la notion problématique « d'art numérique ». La dénomination et la reconnaissance d'un art élaboré aux moyens numériques et électroniques semblent décrire des pratiques toujours en mouvement liées à l'évolution technologique. Le vocabulaire désignant ces pratiques s'enrichit en permanence et les significations ne cessent de varier, provoquant des postures contradictoires, abolissant les frontières entre les disciplines en défiant toute catégorisation. Nous repérons également l'opposition et la réticence de certains à parler d'art numérique, les pratiques y attendant ne seraient pas légitimes au domaine artistique. Pourtant, l'art aux moyens numériques, électroniques, technologiques n'est pas nouveau, comme en témoigne l'inventaire que nous présentons ici. En réalité l'art numérique souffre de son origine et de sa vocation instrumentale, et peine à être assimilé comme une pratique de l'art, malgré la multitude de publications et de productions. Enfin, si l'art numérique n'existe pas comme une discipline à part entière, l'expression devient peu à peu admise, nommant un phénomène qui s'infiltrerait invariablement dans tous les arts.

Mots-clés : art numérique, art cybernétique, art informatique, art à l'ordinateur, art électronique, art technologique, multimédia, cyber art, art virtuel, art des nouveaux médias, art interactif, nouvelles technologies.

2.1.1.1 Dénominations

Le numérique ne représente plus un phénomène hors du commun, invasif il a vocation à se banaliser dans notre quotidien, à s'infiltrer partout, et particulièrement dans le domaine de l'art qui en fait son outil d'expérimentation. Le rapport qu'il engendre entre art et science tend à bouleverser les concepts et les pratiques en faisant évoluer les notions de création. Cela se remarque dans la formulation d'une multiplicité de distinctions terminologiques, de typologies et de taxinomies.

De la dénomination « art cybernétique »¹, on est passé à « art informatique » et « art à l'ordinateur »², ensuite à « art électronique », « art technologique », puis « multimédia », « cyber art », « art virtuel » et « art des nouveaux médias »³, « art utilisant les nouvelles technologies », « art interactif », « art digital », « art numérique »⁴. La variabilité du vocabulaire est renforcée par les multiples dénominations, mais également par le fait que peu d'auteurs proposent des définitions spécifiques. Cette adjonction continue de termes permet de décrire des pratiques toujours en mouvement enrichies continuellement au fil des inventions techniques. Actuellement il est fréquent de lire ou entendre « art appareillé », « art à l'ordinateur » ou encore « art aux moyens numériques », mais nous parlons désormais transversalement « d'art

¹ (1950-1960).

² (1970-1980).

³ (1990-2000).

⁴ (1980-1990).

numérique ». Parallèlement à « art numérique » cohabite ponctuellement l'expression « art des nouveaux médias » qui définit l'ensemble des pratiques artistiques reposant sur les médias technologiques, technologies de la communication, technologies électroniques, numériques et scientifiques⁵. Lev Manovich définit l'art des nouveaux médias comme des « activités artistiques reposant sur l'ordinateur » et comme « l'esthétique qui accompagne les débuts de tout média moderne et de la technologie de la communication », tout en privilégiant principalement l'aspect informatique⁶. L'expression « art des nouveaux médias » subsiste par l'influence anglo-saxonne du terme *media art* et *new media art*, repris littéralement en allemand par *MedienKunst* et *Neue MedienKunst* et *arte medial* en espagnol. Le mot « média », terme flou et renvoyant dans son acception large à « outil », semble choisi pour embrasser la profusion et la diversité des pratiques. Il véhicule aussi l'héritage des théories de la communication de Marshall McLuhan préfigurant l'âge électronique. Des versions qui insistent plutôt sur l'aspect communicationnel plutôt que sur l'aspect informatique de la traduction française. Une variante très présente est celle de « nouvelles technologies » utilisée par Jean-Yves Bosseur⁷. Il existe aussi l'équivalent canadien *arts médiatiques* qui désigne officiellement « toute forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication »⁸. L'anglais possède d'autres expressions pour désigner l'art à l'ordinateur passant de *Electronic Art* à *Computer Art*, *Digital Art*, *Media Art*, pour finir avec *New Media Art*. Jean-Louis Boissier remarquait qu'il « y a le mot vidéo, le mot photographie... mais jusqu'à présent pas de mot qui définisse globalement les images ou l'art à l'ordinateur. S'il existe un médium spécifique, il n'est pas nommé, l'image de synthèse n'en est qu'une partie, l'image numérisée également, l'image interactive aussi. C'est pourquoi avec naïveté, on a pris ce terme d'art à l'ordinateur »⁹. Ainsi, « le terme d'art numérique est loin d'être encore couramment accepté. On parle plus souvent « d'art(s) électronique(s) » comme s'il n'y avait pas de changement radical entre le numérique et l'électronique, ou de « nouveaux médias », ou de « médias variables » [...] ou de « médias instables », ou « d'arts médiatiques », comme si la logique propre au numérique relevait encore du régime de la communication et de la médiation »¹⁰. Annick Bureau, ne manque pas de rappeler qu'en cinquante ans, le vocabulaire s'est constamment renouvelé pour nommer ces pratiques artistiques qui sont parties liées à la

⁵ BUREAUD, A., <http://goo.gl/ED4CW>

⁶ La formulation originale est *computer based artistic activities*, MANOVICH, L., « New Media from Borges to HTML », *The New Media Reader*, The MIT Press, 2003, <http://goo.gl/KWXxI>

⁷ voir LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Harmattan, 2007.

⁸ POISSANT, L., *Dictionnaire des arts médiatiques*, Presses de l'Université du Québec, 1997, p. 19.

⁹ BOISSIER, J.-L., cité par JACCARD-BEUGNET, A., *L'artiste et l'ordinateur*, Paris, Harmattan, 2003, p. 19.

¹⁰ COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003, p. 172.

technologie et la science contemporaine¹¹. Non seulement le corpus s'enrichit en permanence, mais les significations ne cessent de varier. Une particularité pressentie par Philippe Quéau qui parlait très génériquement « d'art intermédiaire », en le définissant comme un art de demain qui « ne produira plus des œuvres, mais quelque chose pour lequel nous manquons de nom. On créera non plus des objets, mais des sortes de micro-univers, en perpétuelle évolution. Ces univers seront des tissus changeants ininterrompus, des réseaux mobiles de lignes, de surfaces, de formes, de forces en constante interaction »¹².

2.1.1.2 Reconnaissance

Cette indécision semble être la preuve pour les détracteurs qu'il ne s'agit pas de formes d'art, mais simplement d'une sorte de fascination technologique suspecte et ludique. C'est sans doute aussi parce que la dénomination « art numérique » s'impose parfois comme un mot d'ordre, comme un territoire circonscrit dans lequel on se situe, ou duquel on est exclu. Certains diront que « les œuvres numériques sont souvent très décevantes »¹³, qu'il s'agit « d'un art froid et technoïde »¹⁴, d'un art fait par des « technomaniaques »¹⁵, ou encore plus simplement que « l'art numérique n'existe pas »¹⁶, au mieux qu'il est l'affaire de spécialistes qui s'adonnent librement à des expérimentations. Mais n'est-ce pas justement ce qui caractérise toute l'activité artistique ? Cécile Kerjan et Xavier Perrot décrivent « une phase de reconnaissance timide ou d'incompréhension avouée de la part des acteurs institutionnels et artistiques traditionnels » quand ils s'interrogent sur la place des arts numériques au musée. Ils ne sont pas les seuls à déplorer ce manque de reconnaissance et de visibilité de cet art, qui serait injustement ignoré, tant par les différents intervenants du milieu de l'art que par les

¹¹ BUREAUD, A., « Art numérique. Les chapitres manquants », in WORMS, A.-C. (Dir.), *Art numériques*, Paris, M21 Editions, 2008, p. 18.

¹² QUÉAU, P., *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel, Champ Vallon, 1989, p. 28.

¹³ ARDENNE, P., <http://goo.gl/Z6VXR>

¹⁴ LIESER, W., *Digital art. Le monde de l'art numérique*, Potsdam, H.F. Ullmann, 2010, p. 9.

¹⁵ COUCHOT, E., « Pour une pensée de la transversalité », in SOULAGES, F. (Dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003, p. 152.

¹⁶ L'entrée « art numérique » sur Wikipédia en 2004 mentionnait : « L'art numérique est impossible à définir parce que ce type d'art n'existe pas [...]. L'art numérique correspond plus, dans sa formulation actuelle, à l'omniprésence du numérique dans les arts qu'à un art spécifique, <http://goo.gl/Ykcxg>

institutions. Anne Cauquelin dénonce vigoureusement une « conspiration du silence »¹⁷ qui fait que certains restent sur une vision de l'art qui ignore l'irruption du fait technologique en son sein. Ce déni, s'il ne donne effectivement pas de légitimité à l'art numérique, « donne vraisemblablement une certaine cécité à l'art contemporain »¹⁸, qui regarde l'art en train de se faire comme un intrus dans son jeu. Au même titre, Edmond Couchot et Norbert Hillaire parlent de cette « identité qui est rarement reconnue par le monde de l'art contemporain [...] un art qui reste, sauf exception, à l'écart [...] ignoré par les institutions, par la critique, par les historiens et les esthéticiens ainsi que par le marché de l'art »¹⁹. Il insistent particulièrement « sur la méconnaissance, voire la dénégation de l'art numérique par ses élites et ses institutions, par tous ceux qui auraient dû, avant les autres, être attentifs à la naissance et au développement de cet art. L'art numérique n'a pas d'existence officielle [...] et n'est jamais catégorisé qu'en tant qu'il est absorbé, occasionnellement, par l'art contemporain, et légitimé par ses critères et son système »²⁰. Edmond Couchot et Norbert Hillaire s'insurgent contre une telle méfiance « technophobe » et n'acceptent pas que les nouvelles technologies aient pu être à ce point marginalisées, ou même parfois rejetées. Cela a poussé les arts numériques à se développer à l'écart du marché de l'art et ses réseaux traditionnels de diffusion. Il est vrai que quelques philosophes, sociologues, critiques, font de la résistance. Pour Jacques Sauvageot, ces oppositions auraient deux sources : « La première vient des artistes eux-mêmes. Ils sont nombreux [...] à perpétuer l'idée moderne [...] d'art contestataire et marginal, à se définir et à se penser sur le mode de l'avant-garde et à intimement associer le médium au geste subversif qui fait leur identité. Par ailleurs [...] tout un courant de critique théorique [...] contribue à maintenir et à consolider l'importance du concept de nouvelles technologies en y déchiffrant un symptôme majeur, et pas toujours rassurant, des évolutions du monde »²¹.

En contrepoint, les acteurs de « l'art numérique », artistes et théoriciens ne cessent de publier livres et articles, d'intervenir dans des colloques de plus en plus nombreux, organisent des expositions et festivals. Ils cherchent à en faire connaître les enjeux et les problématiques, et même tout simplement, à le définir, en explicitant quelles pratiques il recouvre et en quoi elles sont bien d'ordre artistique. En ce sens, le corpus théorique semble en plein développement et commence à recenser de nombreuses sources. Ils s'intéressent à ce que les technologies peuvent apporter à l'art, ou l'art aux technologies, et doivent encore faire face aux jugements et à l'indignation. Luc

¹⁷ KERJAN, C., PERROT, X., « Les musées et l'art numérique en 2000 », *LCN*, volume 1, n°4, 2000, p. 125.

¹⁸ CAUQUELIN, A., *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Seuil, 1996, p. 77-81.

¹⁹ COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *op. cit.*, p. 8.

²⁰ *Ibid.*, p. 11.

²¹ SAUVAGEOT, J., « introduction », in GAUGUET, B. (Dir.), *<COMPACTS> œuvres numériques sur cd-rom*, Presses Universitaires de Rennes, 1998, p. 9.

Dall'Armellina confirme que pour beaucoup de critiques « le numérique reste [...] *entaché* par la technologie et non *augmenté* de la technologie. L'art numérique est un art *en effraction*, qui a commis la faute de la *tekhnê* dans un monde constitué de l'art dont la règle du jeu prévalente est celle de la *poésis*. [...] Mais les choses ne sont pas si simples. *Tekhnê* et *Poésis* ne s'excluent pas nécessairement, c'est peut-être là ce qui reste à démontrer à l'art numérique : faire acte d'art hors des visées technologiques »²². Effectivement, l'art numérique souffre de son origine technologique et scientifique marquée, un stigmate de l'usage courant des techniques visant l'efficacité et éloignées des préoccupations spécifiquement artistiques. La prédominance accordée à la technique dans de nombreuses œuvres n'est pas de nature à conforter le potentiel poétique de l'ordinateur, il est d'ailleurs fréquent que l'esthétique passe après la technique, ou mieux que l'esthétique ait pour ambition de représenter justement la technique elle-même dont elle est issue. Avec son caractère novateur et radical, l'art numérique renvoie souvent à un discours adjacent aux enjeux institutionnels de l'art contemporain. À cela s'ajoute, la crainte permanente de la disparition auratique et du mystère de l'œuvre. Pourtant, selon Olga Kisseleva « nous assistons à l'émergence d'une nouvelle forme d'art qui se positionne par rapport à ces technologies, non pas simplement par les outils qu'elle utilise, mais également au travers des interrogations qu'elle suscite »²³. Pour elle, les débats qui soulignent les problèmes de définition, de reconnaissance, de frontières et d'enjeux permettent surtout de prendre conscience des bouleversements qui affectent les pratiques, et semblent se partager autour de deux discours. Le premier discours, « conçoit l'ordinateur comme un instrument de plus et considère le monde de la virtualité comme un phénomène mystificateur. Il refuse l'idée d'un art qui serait exclusivement fondé sur des machines qui, de ce fait, mettraient fin à la nécessité d'une technique, d'un savoir-faire et au créateur lui-même. La subjectivité de l'art disparaîtrait », au profit d'un « outil particulièrement rétrograde »²⁴. Une vision dans laquelle la nature fonctionnelle de l'ordinateur, sa vocation instrumentale est considérée comme fondamentalement antinomique à l'art. On peut citer Régis Debray qui insiste avec véhémence sur la désincarnation, la perte de singularité et la prévisibilité de l'art numérique. Trois caractéristiques, comme autant de manques produits par la modélisation informatique et l'efficacité de la technologie. Il annonce le danger d'un code sans message, d'une syntaxe sans sémantique, de formes sans vie. Il décrit un art trop intellectuel qui abolirait le hasard, effacerait la participation du corps, neutraliserait toute impulsion, minimiserait l'activité sensorielle, serait incapable de provoquer l'émotion »²⁵.

²² DALL'ARMELLINA, L., « Ecritures numériques. Figures & miroirs de l'Autre », *Journée d'étude à l'École des Beaux-Arts de Valence*, 2002, p. 3, <http://goo.gl/dCWQB>

²³ KISSELEVA, O., *Cybertart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, Harmattan, 1998, p. 13.

²⁴ ROBIC, J.-F., *Copier-créer, essais sur la reproductibilité dans l'art*, Paris, Harmattan, 2008, p. 53.

²⁵ DEBRAY, R., *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1995, p. 307.

Néanmoins, le second discours « reconnaît au contraire l'existence d'un art numérique qui s'appuie sur l'utilisation de techniques nouvelles et qui constitue sans aucun doute l'art du futur »²⁶. Une hypothèse où l'art numérique redonnerait un sens à une technologie qui, par nature, n'en produit pas et l'arrache à ses fins instrumentales. Entre ces deux pôles oscillent une multitude d'avis nuancés. Abraham Moles écrit en son temps, à propos de ses recherches permutationnelles basées sur la théorie de l'information, que l'artiste ne sera pas remplacé par des machines, car l'activité artistique est fondamentalement de l'ordre de la création. Un artiste qui ne sera pas remplacé, mais plutôt déplacé de sa fonction. Il fait référence à l'artiste qui doit s'adapter et apprendre le langage des machines et des outils nouveaux, vivre avec. Celles-ci ne le remplaceront pas dans son acte de découverte, car il s'agit d'imagination qui ne peut être le produit des ordinateurs. Effectivement, la singularité propre à l'artiste et à son imaginaire s'avère irréductible à tout mécanisme technique. L'intuition d'Abraham Moles semble confirmée, la fonction créatrice se déplace de l'idée de « faire de nouvelles œuvres » à celles de « créer de nouveaux arts », dans lesquels l'ordinateur, en tant qu'outil d'exploration de ce nouveau champ des possibles, joue un rôle essentiel²⁷. Quelle que soit la position à défendre, l'ordinateur occupe actuellement dans notre environnement une place trop importante pour que les artistes s'en désintéressent. Michel Porchet, plus partagé sur la question artistique, souligne lui aussi « les discours tantôt incantatoires, tantôt apocalyptiques autour des nouvelles technologies [...] qui ne font que conforter les sceptiques qui, dans leur aveuglement, ne prennent même pas la peine de chercher s'il pouvait y avoir quelque chose à voir »²⁸. Si nous supposons qu'effectivement l'art numérique n'existe pas, c'est peut-être simplement par l'incapacité permanente à catégoriser et à dénommer un phénomène en constante variation comme l'indiquait Philippe Quéau ?

Edmond Couchot et Norbert Hillaire défenseurs et promoteurs de la désignation « art numérique », démontrent qu'elle a l'avantage de caractériser tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques, ordinateurs, interfaces et réseaux, en s'exonérant du récurrent qualificatif « nouveau » qui ne fait qu'insister sur le caractère éphémère des dénominations précédentes et étrangères. Les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont cessé depuis plusieurs années d'être vraiment nouvelles. Gilles Delavaud, ne manque pas de rappeler que ce qui est « ancien », a aussi été nouveau en son temps, et préfère donc parler en termes de « médias émergents » quand il décrit les

²⁶ KISSELEVA, O., *op. cit.*, p.13.

²⁷ MOLES, A., *Art et ordinateur*, Paris, Blusson, 1990, p. 298-305.

²⁸ PORCHET, M., *La production industrielle de l'image. Critique de l'image de synthèse*, Paris, Harmattan, 2002, p. 152.

productions artistiques aux moyens numériques²⁹. Cette notion est par ailleurs récurrente lorsque l'on parle d'informatique, et la surenchère sur le « nouveau », le révolutionnaire, est fréquemment de mise. « Art numérique » s'émancipe aussi du terme « ordinateur » qui semble trop restrictif face à la multiplication et à la diversification des dispositifs. Certains auteurs, comme Emanuele Quinz, ou encore François Soulages suggèrent cette profusion en parlant invariablement « d'arts numériques » en insistant sur le pluriel de la proposition : « les artistes se sont emparés de ces nouvelles technologies pour d'abord les utiliser dans leur art, puis pour révolutionner leur art, au point d'inventer d'autres arts que l'on peut qualifier d'arts numériques et de révolutionner l'art en général »³⁰. Une position sur laquelle s'interroge Olivier Cornu, en se demandant s'il y a « un art numérique ou des arts numériques ? »³¹, favorisant lui aussi l'approche plurielle.

L'art numérique est donc une notion problématique qui peut recouvrir toutes les manifestations artistiques qui ont recours à un dispositif numérique pour produire de l'art, même si toutes les représentations et productions au moyen du numérique ne sont pas automatiquement de l'art. L'usage seul du numérique semble bien insuffisant pour qualifier d'art numérique toutes les productions. Ce serait délimiter le champ spécifique de l'art numérique par autoréférence, le numérique parlant du numérique. En contrepartie toutes les productions qui parlent du numérique n'en sont pas forcément des émanations. Néanmoins, cette appellation semble appropriée dès lors qu'elle englobe les multiples désignations de genres ou de variantes de l'art questionnant ou employant le numérique³². Non seulement cette désignation semble la résultante des préexistantes, mais plus encore, elle les succède sans les rendre obsolètes. Certaines insistent plus sur la machine, d'autres sur les aspects scientifiques, ou encore sur la technologie accessible aux développements artistiques. De ce point de vue, il est important de rappeler que se sont d'abord des scientifiques intéressés par l'art ayant un contact privilégié avec les premiers ordinateurs, et non des artistes qui vont réaliser des œuvres, ce qui a considérablement brouillé les pistes³³. Au même titre, « notons qu'un certain nombre d'artistes numériques ont eux-mêmes suivi une formation en ingénierie. L'art numérique

²⁹ DELAVALAUD, G. (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux contenus*, Rennes, Apogée, 2009, p. 9-14.

³⁰ SOULAGES, F., « L'esthétique des nouvelles technologies & les questions de l'inconscient », in JIMENEZ, M. (Dir.), *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Paris, Klincksieck, 2006, p. 179 ; QUINZ, E., « Seuils de mutation, notes sur la notion d'interface », *Interfaces, Anomalie*, n°3, Paris, Anomos, 2003, p. 10-11.

³¹ CORNU, O., « Les arts numériques », *extrait de la formation du Rectorat de Poitiers aux enseignants d'arts plastiques*, 2009, <http://goo.gl/vqlES>

³² Par exemple : art virtuel, art en réseau, cyber art, réalité virtuelle, réalité augmentée, art génératif, art interactif, Net-art, art robotique, photographie digitale, environnements virtuels, game art, art ASCII, art en ligne, arts scientifiques, peinture numérique, pixel art, hypertexte, hypermédia, Intermédia, software art, installations/performances...

³³ Le "Computer Art" apparut dès 1952 aux États-Unis avec Benjamin Francis Laposky qui réalise des « Electronic Abstractions » avec un ordinateur analogique et un oscillographe cathodique.

a ainsi engendré des œuvres qui abolissent les frontières entre les disciplines -l'art, la science, la technologie et le design- et qui ne sont plus issues uniquement de l'atelier de l'artiste, mais aussi du laboratoire de recherche. Tant du point de vue de son histoire que de sa production et de sa présentation, l'art numérique tend à défier toute catégorisation aisée »³⁴. Parallèlement, certains collaborent avec des ingénieurs, sont assistés de techniciens, ou soutenus par de grandes entreprises technologiques pour faire aboutir leurs projets, dont les noms sont rarement mentionnés. Cela ne favorise pas la reconnaissance du monde de l'art, qui n'est enclin à accepter les expérimentations, que dans la mesure où elles aboutissent à des œuvres en tant que telles, non pas quand elles s'inscrivent dans la recherche prospective de liens entre art et science.

Même si le numérique a pénétré le monde musical avec beaucoup plus de facilité, curieusement, on parle rarement d'art numérique pour la musique créée par ordinateur, parfois de « musique numérique » quand il s'agit d'interaction sonore³⁵. On lui préfère le terme de « musique électronique » ou « expérimentale » héritée des années 1960. Malgré cela, Edmond Couchot insiste sur le bienfondé de la dénomination « art numérique » par le fait qu'on ne relève pas de différence radicale entre les œuvres des années 1960 et celles du début du XXI^e siècle, mais note que l'évolution de la technologie a contribué à la naissance de nouveaux types d'œuvres et de nouveaux modes de réception artistique³⁶. Allant dans le même sens, Florence de Mèredieu décrit l'art numérique comme « une tendance des arts qui va investir une technique précise qui est le numérique, en touchant divers champs disciplinaires qu'on peut regrouper sous le vocable art numérique »³⁷. Elle dissocie d'ailleurs art vidéo et art numérique comme constituants d'un ensemble plus vaste « arts et nouvelles technologies »³⁸. Pour Jean-Pierre Balpe, parler d'art numérique c'est indéniablement « traiter de l'art d'aujourd'hui, sous l'angle de sa nouveauté numérique »³⁹. Pour d'autres comme Bruce Wands il s'agit d'une chose plus spécifique : « si nous envisageons l'art comme un reflet créatif de la culture moderne, il est alors possible de considérer l'art numérique comme une sous-partie de l'art contemporain »⁴⁰. À l'opposé, Michael Rush arrive à la conclusion que l'art numérique est l'aboutissement et la formalisation des nouveaux médias dans l'art et « qu'il n'est plus possible d'analyser en termes de mouvements. [...] L'utilisation des innovations technologiques en tant que médias nouveaux pour la création artistique a contribué à priver pareille conception de

³⁴ PAUL, C., *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2008, p. 21-21.

³⁵ TANAKA, A., « L'expérience dans la musique numérique » in BALPE, J.-P., DE BARROS, M. (Dir.), *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Paris, Lavoisier, 2006, p. 81-110.

³⁶ COUCHOT, E., « Art numérique », *Encyclopédia Universalis* 2012.

³⁷ MÈREDIEU, F., Conférence « Vive la culture numérique », Bibliothèque Municipale de Lyon, 1^{er} Mars 2007.

³⁸ MÈREDIEU, F., *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Paris, Larousse, 2003.

³⁹ BALPE, J.-P. (Dir.), *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000, p. 9.

⁴⁰ WANDS, B., *L'art à l'ère du numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2007, p. 11.

toute pertinence - tout comme, à la fin du XIX^e siècle, le classement des grandes périodes stylistiques cessa d'être opérant pour catégoriser et décrire la création artistique d'alors »⁴¹. Un point de vue que partage Claire Leroux en insistant sur le caractère sociologique : « la création est personnelle et tend vers la nouveauté. Le caractère artistique d'un projet est sa vocation, d'une part, à apporter une attention particulière à son aspect esthétique, et d'autre part, à exprimer une idée par des moyens visuels, sonores, odorifères, gustatifs, haptiques et peut-être un jour, télépathiques. L'ordinateur est le dénominateur commun de tout projet d'art numérique. Sa position centrale ne se résume pas à celle de l'outil [...] l'ordinateur est présent conceptuellement, en tant que phénomène qui modifie continuellement notre façon d'être et notre société de l'information. L'art numérique peut servir à beaucoup de choses ou à rien. À chacun de trouver ce qu'il lui apporte »⁴². En ce sens, Anne-Marie Morice⁴³ et Christophe Genin⁴⁴ préfèrent y substituer l'expression « culture numérique », en englobant la pratique artistique dans un mouvement plus global et sociétal influencé par le numérique. À l'inverse, Éric Sadin pense que les « notions de culture numérique ou d'arts numériques renvoient à des principes inconséquents fixés par des logiques réductrices et simplificatrices, contrairement à celle de *multimédia*, qui suppose plus justement, une pluralité conjointe de données hétérogènes, quelles que soient leurs composantes »⁴⁵. « Art multimédia » fut aussi un moyen de caractériser l'art numérique, en réunissant dans le même ensemble les apparences et formes multiples. Le préfixe quantitatif multi-, du latin *multus*, nombreux, beaucoup en grande quantité, sous-entend une pluralité qui tente de caractériser la fusion de plusieurs médias. Si une œuvre multimédia est caractérisée par le recours à plusieurs médias, alors la très grande majorité des œuvres sont éligibles à ce titre⁴⁶. Une dénomination qui a donc été progressivement abandonnée, notamment quand il a été observé que l'usage de plusieurs médias était aussi obligatoire qu'accessoire dans les nouvelles pratiques. Par ailleurs, avec la montée de l'informatique grand public le vocable « multimédia » a été exploité intensivement pour ses attraits commerciaux en dépréciant toute spécificité artistique aux yeux du grand public⁴⁷.

⁴¹ RUSH, M., *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000, p. 168.

⁴² LEROUX, C., « L'art numérique, qu'est-ce que c'est ? », 2010, <http://goo.gl/OwXR0>

⁴³ MORICE, A.-M., Conférence « Vive la culture numérique », *op. cit.*

⁴⁴ GENIN, C., « Culture numérique, une contradiction dans les termes ? », *actes du colloque ICHIM*, Berlin, 2004, p. 4-17.

⁴⁵ SADIN, E., *éc/artS#3. Pratiques artistiques nouvelles technologies*, St-Just-La-Pendue, éc/artS, 2003, p. 3

⁴⁶ *Mixed média* en anglais. Dès 1958, lors de l'Exposition universelle de Bruxelles, le spectacle *Lanterna Magika* était présenté par un groupe d'artistes de Tchécoslovaquie. La mise en scène incluait des « performeurs », de la musique, la projection de diapositives et d'images de films, répondant en cela à la définition du *mutimédia*. POISSANT, L., *Dictionnaire des arts médiatiques*, *op. cit.*, p. 231.

⁴⁷ Attesté depuis les années 80, *multimédia* est un terme qui marquera indéniablement la fin de la précédente décennie. Littéralement, il signifie « qui concerne plusieurs médias » ; plus concrètement il désigne un ordinateur équipé d'un lecteur CD-Rom, d'une carte son et d'une paire de haut-parleurs, et, dans le meilleur des cas, d'un modem et d'une connexion Internet. Le Monde Informatique (19 Janvier 1996) signale une

Ainsi, parler d'art numérique devient peu à peu admis. On l'aura compris, l'expression existe par un consensus qui nourrit un débat sans fin, nommant l'objet de nombreux désaccords et approximations. On pourrait même supposer que l'expression « art numérique » s'est installée par défaut, grâce à aux controverses qu'elle a engendrées, même s'il est impossible d'identifier une source précise l'établissant, et si de nombreux auteurs en font la promotion.

étude selon laquelle « multimédia » serait le deuxième terme le plus employé dans la presse française. La conception la plus simpliste du multimédia se résume à l'alliance des capacités de communication de la télévision et, par extension, de la vidéo, avec la puissance et l'interactivité de l'ordinateur, voir OTMAN, G., *Les mots de la cyberculture*, Paris, Belin, 1998 ; MONET, D., *Le multimédia*, Paris, Flammarion, 1998.

2.2 PROPRIÉTÉS ET CONCEPTS ATTRIBUÉS À L'ART NUMÉRIQUE

« L'art numérique » semble se définir, non pas comme un champ ou une discipline. Mais plutôt par un certain nombre de qualités récurrentes : des propriétés conceptualisées qui influencent les spécificités repérées tant dans le médium que dans les pratiques artistiques. En cela, nous essayons de dresser les principales problématiques, mais aussi les théories qui ont contribué et contribuent encore à en façonner la forme, les limites et surtout l'imaginaire associé. Celles-ci permettent-elles les distinctions avec d'autres approches artistiques ?

Résumé

L'art numérique semble se définir par un certain nombre de propriétés décrites par les théoriciens et consolidées par les praticiens. Dans cette approche, nous présentons ces éléments indissociables d'une potentielle définition de l'art numérique. Pour construire notre démarche scientifique, nous commençons par identifier les travaux qui ont déjà été entrepris, à travers lesquels nous repérons les thèmes traités et les problématiques qui apparaissent de manière significative. Nous construisons donc notre démarche méthodologique en recensant les définitions tout en croisant les différents points de vue. C'est un terrain qui comporte une épaisseur matérielle par la profusion des sources, tout en constituant paradoxalement un paradigme spécifique qui s'auto-engendre. Son étude doit nous permettre de mieux comprendre les dynamiques et les contraintes régissant les possibles relations contradictoires entre l'art et le numérique. Enfin, nous synthétiserons la problématique et les hypothèses sur l'art numérique, qui vont structurer notre mise en perspective plastique.

Mots-clés : art numérique, propriétés, théorisation, concepts, paradigme, numérique, virtuel, simulation, interactivité, interface, métaphore, spectateur, immersion, réalité virtuelle, ludique, dispositif, temps, espace, programme, réseau, hyper, fluidité, connexion, hybridation, écrans, reproductibilité, mémoire, expérimentation.

2.2.1 Les notions fondatrices

Résumé

L'art numérique énonce clairement son appartenance informatique et mathématique, un domaine régi par les nombres, mettant en jeu l'abstraction discrète d'états qui sont difficilement observables. Si les œuvres valorisent des aspects sensibles, elles travaillent invariablement sur le calcul mathématique en conservant souvent des caractéristiques reconnaissables de la binarité première qui les a engendrés. Un fait qui déconcerte nombreux observateurs pointant l'improbable usage de l'informatique à des fins créatives. Nous constatons ce rapport d'ascendance également à travers les notions de virtualité et de simulation, fondatrices des discours sur l'art numérique. Celles-ci reflètent la prépondérance du noyau de recherche théorique, défrichant les éléments critiques sur la construction artistique avec le numérique, dont les courants de la tradition sont pourvoyeurs. Des éléments sont apportés afin de déterminer les conditions dans lesquels une expérience numérique peut être source de créativité, de potentialités, à partir de concepts paradoxalement antérieurs au numérique. Ce faisant, le virtuel n'est pas l'opposé au réel, toutes les œuvres d'art comportent une part de virtualité. Avec le numérique, la notion concourt à une dimension prospective et problématique engageant une réflexion sur les contraintes du réel et la simulation, qui sont des façons de créer des mondes.

Mots-clés : numérique, calcul, binaire, virtuel, réel, simulation, mondes.

2.2.1.1 Numérique

Le terme « numérique », de l'expression « art numérique » provient du latin *numerus*, « nombre », « multitude », et signifie « représentation par nombres ». Il suggère directement l'opération abstraite de codage binaire du traitement informatique de données. En anglais, numérique se traduit par « digital » et provient de *digit*, chiffre, et du latin *digitus* qui signifie « doigt », et renvoie aux dix chiffres arabes et aux doigts pour compter. En ce sens, « Art numérique », « digital art », énonce clairement l'appartenance informatique et mathématique, un domaine régit par les nombres, suggérant une perspective opposée à l'analogique jusqu'alors prédominant. La différenciation ou l'association des deux expressions est affaire de sensibilité linguistique et géographique, en passant par des approches scientifiques et artistiques parfois antagonistes. Ainsi « digital art », au même titre que « média » sont caractéristiques des positions anglo-saxonnes. Néanmoins au-delà des clivages linguistiques, il est indispensable de définir l'originalité de cet art, et cerner ce qui rassemble les œuvres et ce qui les différencie du reste des productions artistiques. Si « toute œuvre d'art réalisée à l'aide de dispositifs de traitement automatique de l'information appartient à l'art numérique »⁴⁸, il convient de définir les particularités du « numérique ». La transformation de l'information en numération binaire de 0 et de 1, est un des éléments fondateurs de l'informatique, permettant à l'ordinateur et à tous les dispositifs dérivés, de recevoir et traiter de

⁴⁸ COUCHOT, E., HILLAIRES, N., *op. cit.*, p. 38.

l'information. Le numérique est un procédé de codage-décodage qui traduit les informations dans un langage commun, universel du nombre, interprétable pour les machines construites à cet effet. C'est un moyen de fabriquer de l'information qui n'existe pas préalablement, et ne se constitue qu'à partir du moment où elle prend la forme que lui donne le numérique. Une forme abstraite, réduite, une suite de chiffres similaires en alternance quel que soit le type d'information, quel que soit le type de saisie, qui aura toujours besoin de transcrire toute chose structurellement de la même manière équivalente. Une transcription générée soit directement à l'aide de l'outil lui-même, ou dans la plupart des cas du mode analogique par l'intermédiaire de différents dispositifs convertisseurs. Ainsi sur le plan symbolique, tout type d'information y compris les plus complexes, peut être représenté à partir de cette opposition binaire 0-1. Un état discret d'abstraction uniformisant et totalisant que nous ne distinguons pas, masqué par différentes couches logicielles et matérielles, qui ont pour mission la simplification et l'intelligibilité, en restituant les éléments sur le mode analogique accessible à nos sens. Contrairement à l'information analogique, l'information numérique n'est donc plus *analogue à sa source*. Le codage numérique n'est pas une opération insignifiante, ni même transparente qui créerait un équivalent aux choses. Il leur associe des séries de valeurs, toujours identiques, toujours différentes, 0-1, construisant des ensembles d'éléments plus complets, plus complexes, alors que l'analogique produit des schémas infiniment variés et disparates. À partir de ce principe, tout objet ou tout événement devient dans sa transposition numérique un ensemble de données possibles.

La numérisation n'est donc plus une opération destinée à enregistrer une empreinte crédible de la réalité, le problème n'étant plus celui des siècles précédents, mais plutôt celui de récupérer, d'emmagasiner, de transposer, d'encoder et mettre en mémoire un maximum d'informations susceptibles d'être retraitées ultérieurement. La réalité du numérique est donc de rabattre les choses dans une réalité mathématique, en cela il les transforme en éléments séparés en utilisant des filtres opératoires, formant des éléments en quantité délimitée d'une même trame. Quand les capacités de calcul des dispositifs numériques étaient bien moindres, ce découpage de valeurs était très perceptible dans la qualité des restitutions, ce qui en faisait la principale limite à dépasser. C'est ce qui étayait l'analyse de nombreux théoriciens comme Marc Le Bot, convaincus qu'il serait extrêmement difficile de créer avec l'ordinateur, du fait de l'absence de lien physique direct entre « l'artiste-informaticien » et l'outil informatique⁴⁹. Non seulement le lien semble être un obstacle, tout comme la production des éléments qui reflète la nature informationnelle de l'outil : trop propre, trop exact, trop lisse, trop géométrique,

⁴⁹ LE BOT, M., « Les machins », *Traverses, Machines Virtuelles, Revue du Centre De Création Industrielle*, n° 44-45, Paris, Centre Georges Pompidou, 1988, p. 59-63.

trop mathématique. Ainsi, sur le plan technique il s'agit de traiter de façon de plus en plus performante de vastes ensembles de données. La question de l'art numérique est donc fondamentalement liée à cette spécificité originale. C'est pourquoi l'art dès qu'il prend le numérique comme matière d'expérimentation et comme outil de traitement, diffère de ses aspects traditionnels. Il est défini par des œuvres dont la forme et le contenu sont le produit, même partiel, d'un processus informatique : « l'art devient totalement technique et la technique, symétriquement, par certains aspects [...] s'apparente à la démarche artistique ». Ainsi, paradoxalement « l'art numérique se trouve en effet confronté à la nécessité d'informer la totalité d'un système d'information, pour objectiver hors de sa sphère d'usage particulière. L'art de l'âge de l'information est donc un art qui trahit ce qui le fonde »⁵⁰. En ce sens toute tentative artistique mobilise à ses fins des concepts dérivés de la numérisation de l'information, travaillant semi-consciemment sur le calcul mathématique. On pourrait admettre que l'art numérique « fonctionne », en partie, comme un art qui n'a pour pseudo matériau que les séquences de nombre. Mais les nombres ne sont qu'un moyen de passage, une transition vers des formes et des apparences bien perceptibles, conditionnées par les logiques du traitement informatique, et qui conservent des caractéristiques reconnaissables de la binarité informationnelle qui les ont engendrés. En ce sens, Jean-Pierre Balpe repère que « l'art numérique, parce qu'il repose essentiellement [...] sur un traitement symbolique, trouve son origine dans une rupture : c'est un art sans matière. Cela ne signifie nullement que dans ses manifestations [...] il se réalise hors de toute matière, puisqu'il est mémorisé sur des supports matériels et doit, pour s'actualiser, investir divers espaces [...] La dématérialisation de l'art numérique est d'abord pensée sans rapport pragmatique à la matière [...] toute manifestation d'art numérique est le moment d'une matière absente »⁵¹. Ce que traite le numérique est donc une absence liée à sa technique de codage. Un système non signifiant, neutre et ouvert à l'absolu de l'abstraction, où rien ne peut s'intercaler entre les deux seules valeurs que peut revêtir le code. « Aucun système symbolique antérieur n'a jamais été aussi loin dans cette voie de l'insignifiance, donc de l'arbitraire. Son matériau est abstrait, immatériel, asymbolique, disponible. Ce qui fait la nouveauté absolue du numérique, c'est donc qu'il ne connaît qu'un seul marqueur, qu'il se place très en deçà de l'information et pour cette raison précise, se montre capable de traiter n'importe quelle information à venir à condition que, en dernier recours, elle puisse être réduite à des ensembles de tout ou rien »⁵². « Le numérique articule ainsi des univers hétérogènes de représentation où ce qui est perçu, vu, entendu, senti n'est qu'une des formes temporaires

⁵⁰ BALPE, J.-P., « Les concepts du numérique », in BALPE, J.-P. (Dir.), *L'art et le numérique*, op. cit., p. 16-17.

⁵¹ *Ibid.*, p. 18.

⁵² BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000, p. 102.

d'expression d'un imperceptible, celui des flots construits de données numériques homogènes qui, sans cesse, le manifestent »⁵³.

Le numérique est donc radicalement différent, car il fonctionne à partir de processus, privilégiant le langage par rapport au geste. Il appelle une matière théorique, doublement construite entre l'enregistrement et la restitution suivant toujours la même convention : une mémoire construite de la répétition et de la différenciation. Ainsi, l'œuvre numérique est potentielle. Elle constitue comme l'indique Pierre Lévy, « une réserve numérique de virtualités sensorielles et informationnelles qui ne s'actualisent que dans l'interaction avec les humains »⁵⁴. C'est pourquoi une œuvre numérique ne dépend jamais directement de sa visibilité qui n'est qu'une apparence sur laquelle est ignoré ce qui se dissimule : les matrices de nombres qui ne sont que des intermédiaires symboliques abstraits, des liaisons invisibles vers les formes sensorielles apparentes et surfaciques, devenant elles-mêmes des signes transitionnels de la cause imperceptible qui les a engendrées. Ce qui est visible y est toujours la métaphore du possible d'autres visibilitées. Aussi, ce qui est visible est en même temps ce qui ne se donne pas dans sa nature première et se cache. Le numérique « est donc autre chose qu'une représentation », à savoir qu'il crée « son propre présent, parmi une quasi-infinité de présents possibles »⁵⁵. Une forme paradoxale qui n'a pas de dimensions telles que l'espace et le temps, où la matière survient au niveau de la médiation secondaire, c'est-à-dire la simulation. Une nature profonde sans cesse en mouvement, dynamique qui fait de la rigueur logicomathématique de son architecture une source de contraintes. Sur ce point précis, ce qui déconcerte nombreux observateurs, est l'improbable usage de l'informatique pour exprimer le sensible. Pourtant quel que soit le domaine, il existe toujours des contraintes inhérentes à la création artistique. La question n'est donc pas de savoir s'il existe ou non des limitations, mais d'en saisir les spécificités pour tenter de les dépasser. Piotr Kowalski confirme la nécessité de cette approche : « J'espère que les artistes vont continuer à être assez malins pour que le détournement de nouvelles technologies ne cesse pas ». Il ajoute qu'il faut donc « s'employer à dévoiler mécanismes et fonctionnements, il y a mille façons de le faire et chaque artiste le fait à sa façon »⁵⁶. Cette particularité de l'outil informatique réside dans la nécessité dans laquelle se trouvent les artistes à acquérir un certain savoir purement technique. Pour créer, il est nécessaire de s'approprier des connaissances, et ce n'est qu'après les avoir maîtrisées

⁵³ *Ibid.*, p. 105.

⁵⁴ LÉVY, P., *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 173.

⁵⁵ COUCHOT, E., « La mosaïque ordonnée ou l'écran saisi par le calcul », in *Communications*, n° 48, Paris, 1988, p. 83.

⁵⁶ KOWALSKI, P., cité par CHEN, C.-Y., *Systèmes autonomes en création artistique numérique. La vie artificielle : Développement génétique et comportemental de créatures virtuelles en environnement évolutif*, Th. Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Paris 8, 2001.

qu'il est possible d'entreprendre le travail de création. Les artistes numériques se doivent d'être à la fois artistes, et un peu « ingénieurs » ou alors s'associer à des spécialistes pour s'affranchir de ces contraintes. Car, là où auparavant l'artiste passait à l'acte pour créer, l'artiste numérique doit communiquer à un processus intermédiaire, le langage mathématique de ce qu'il doit suivre pour réaliser l'œuvre.

Pour Philippe Quéau, « d'une œuvre numérique on peut dire qu'elle est une œuvre dans la mesure où elle est une, par l'idée qui la fonde. On peut aussi dire qu'elle est numérique -ou multiple- dans la mesure où elle s'incarne dans des nombres. Ces nombres ne sont pas simplement des « images » de l'idée. Ils la font advenir, ils la créent. Ils donnent ainsi à l'œuvre son caractère sensible et intelligible. À ce titre, ils participent à la substance de l'œuvre »⁵⁷. L'obligation de ne pouvoir passer directement à l'exécution change profondément les liens qui unissent l'artiste à l'outil et à son travail. En ces sens, Michel Bret souligne que la véritable problématique n'est ni de trouver une dénomination, ni même de savoir si réellement nous pouvons faire de l'art avec un ordinateur, mais de comprendre les liens qui nous relient à l'outil numérique mis à notre disposition⁵⁸. Ces liens sont généralement décrits à partir d'un ensemble de termes qui associent à l'art numérique des caractéristiques particulières.

2.2.1.2 Virtuel

Ce sont les sciences physico-mathématiques qui, dès le XVIII^e siècle, ont répandu l'usage du mot virtuel, tout en le diversifiant considérablement selon son champ d'application : le virtuel renvoie à des phénomènes non observables, mais à des valeurs explicatives. On y oppose le virtuel à l'actuel. En optique, est dite virtuelle une image qui paraît se former entre l'objet réel et une lentille convergente. À la différence de l'image réelle, l'image virtuelle ne peut être matérialisée sur un écran, elle n'existe que sur notre rétine, elle n'existe pas indépendamment de l'observateur. L'optique assimile la virtualité à l'illusion. On y oppose le virtuel au réel. Le terme virtuel acquiert sa notoriété au fil des années 90 avec la promotion grand public du multimédia et d'Internet. Cet adjectif est

⁵⁷ QUÉAU, P., *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon, 1993, p. 137.

⁵⁸ BRET, M., *digital art - Paris Berkeley 2002-2006*, <http://goo.gl/aKFF1>

soudainement devenu très commun et décrit tout un pan d'activités, de postures liées ou non à l'informatique.

Dans le langage courant, il revêt un sens plutôt négatif, proche de factice, inconsistant, trompeur, mensonger. Et l'associer à une chose c'est pour douter de sa véracité, voire de son existence, dénoncer un artifice qui ne dépend que d'une vue de l'esprit, mais aussi opérer un rapprochement avec les aspects déconcertants de l'informatique et des ordinateurs : un éloignement supposé de la réalité, voire de la vérité. Un usage qui semble « à mauvais escient et avec une intention ironique », au lieu de lui conférer des « significations précises et prospectives »⁵⁹. Pour Odile Blin, le virtuel c'est « l'actualisation furtive dans la consultation, de la programmation et de la mise en mémoire à la conception, mémorisation de l'éphémère, dissolution des formes dans leurs répétitions et variations infinies, trace d'un inactuel, simulation, temporalités multiples et variables, instables »⁶⁰. Une définition assez complète, mais qui ne restitue pas les différentes approches utilisées pour caractériser le virtuel en rapport à l'art numérique. Marcus Doel et David Clarke⁶¹ démontrent que la définition du virtuel tend à ajuster son sens au type de rapport posé entre le réel et le virtuel. Ils discernent trois approches. Dans la première le virtuel est subordonné au réel et renvoie à la simulation et à la fausse approximation de la réalité générée par ordinateur. Celle-ci est perçue comme une représentation du réel forcément dégradée par rapport à l'original. La seconde approche, envisage la virtualité comme une résolution d'un réel considéré comme une solution parmi d'autres à un problème, et débouchant sur l'enrichissement des possibilités infinies. En ce sens, virtualiser une entité, un processus, c'est remonter à son essence, à son être abstrait et général, à la matrice de ses actualisations possibles. La simulation informatique n'y serait pas une dégradation, mais plutôt un moyen « d'ausculter la réalité »⁶². La troisième approche renvoie à l'hybridation du réel et du virtuel, où la virtualité est comme constitutrice du réel, comme principe interfécond du potentiel à l'actuel dans une constante création et expérimentation.

D'autres auteurs, comme Pierre Lévy, nous expliquent que ce serait à l'actuel que devrait être opposé le virtuel. « Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel *tend* à s'actualiser, sans être passé cependant à la

⁵⁹ POPPER, F., *Écrire sur l'art. De l'art optique à l'art virtuel*, Paris, Harmattan, 2007, p. 216.

⁶⁰ BLIN, O., citée par CAUQUELIN, A., *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, 2006, p. 121.

⁶¹ DOEL, M., CLARKE, D., « Virtual worlds. Simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra », in CRANG, M., CRANG Ph., MAY, J. (Dirs.), *Virtual Geographies. Bodies, space and relations*, Londres, Routledge, 1999, p. 261-283.

⁶² WEISSBERG, J.-L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, Harmattan, 1999, p. 49.

concrétisation effective ou formelle [...] le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais à l'actuel : virtualités et actualité sont seulement deux manières d'être différents »⁶³. La préexistence serait la notion qui sert de base aux définitions les plus courantes du virtuel. Serait donc virtuel ce « qui n'est tel qu'en puissance », en puissance par rapport à une actualisation qui peut survenir ou non. Pour Gilles Deleuze, le possible est une forme prédéfinie du réel, un réel latent, mais non réalisé, la réalisation étant l'occurrence de ce possible fini où il ne s'agit pas « de confondre le virtuel avec le possible. Car le possible s'oppose au réel ; le processus du possible est donc une réalisation. Le virtuel au contraire, ne s'oppose pas au réel ; il possède une pleine réalité par lui-même. Son processus est l'actualisation »⁶⁴. En ce sens, il est intéressant de noter qu'en anglais, virtuel, signifie « en réalité », « en fait », « en pratique », « presque, quasi ». Le virtuel renvoie donc, à une existence latente qui ne se manifeste pas, mais détient des possibilités de réalisations qui se différencient de l'existence en acte. Le virtuel appartiendrait au monde des possibilités qui vont être, ou non, actualisées. Jean-Louis Boissier formule à sa manière cette approche en indiquant que le virtuel est « ce qui reste en puissance, ce qui exprime ses capacités sans jamais les afficher complètement. À ce qui est fait avec art, à l'artificiel donc, s'adjoint un espace fait de potentiel et d'éventualité qui se donne des allures de réel sans se confondre avec ce que l'on désigne ordinairement comme réel »⁶⁵. Une puissance ou une force qui serait cachée dans la profondeur des choses, comme un réservoir plein de possibles non encore actualisés qui attendrait, assoupi, qu'un événement le réveille, et choisisse parmi les possibles qu'il contient. Le virtuel correspondrait à une masse d'inactualités qui s'actualisent. « *D'un côté, l'entité porte et produit ses virtualités* : un événement par exemple réorganise une problématique antérieure et il est susceptible de recevoir des interprétations variées. *D'un autre côté, le virtuel constitue l'entité* : les virtualités inhérentes à un être, sa problématique, le nœud de tensions, de contraintes et de projets qui l'animent, les questions qui le meuvent sont une part essentielle de sa détermination »⁶⁶. En ce sens, seule l'actualisation permet de savoir s'il y avait déjà une existence virtuelle.

Paradoxalement, ce passage de l'existence virtuelle à l'existence en acte exige des conditions sans lesquelles elle ne pourrait se manifester et resterait toujours ignorée. Philippe Quéau déclare que le virtuel est bien réel et en acte, et agit fondamentalement, il « est à la fois la cause initiale en vertu de laquelle l'effet existe, mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente virtuellement dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni

⁶³ LÉVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995, p. 13.

⁶⁴ DELEUZE, G., *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 272-273.

⁶⁵ BOISSIER, J.-L., « Une marge étroite mais fertile entre le réel et le virtuel », in *Revue virtuelle du Centre Georges Pompidou*, 1992.

⁶⁶ LÉVY, P., *op. cit.*, p. 14.

irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel. De même que la cause est présente virtuellement dans l'effet, l'effet est aussi présent virtuellement dans la cause »⁶⁷. En ce sens, l'œuvre qui n'existe pas encore en acte pourrait avoir une existence virtuelle. Ainsi, l'acte de l'artiste crée l'œuvre et la révèle en même temps, elle n'existe pas seulement dans la pensée. L'artiste serait dirigé par ce qui pourtant n'est pas, et qui dépend de lui. C'est pourquoi, dans le sens de Philippe Quéau, le virtuel est à comprendre au présent, non pas comme un ensemble de potentialités, mais comme manière réelle et actuelle cachée et souterraine. Une position partagée par Frank Popper, qui rappelle « qu'il faut dire et redire que le virtuel n'est pas l'opposé du réel. C'est, au contraire, un mode fécond et puissant qui donne du jeu aux processus de création et ouvre des voies »⁶⁸. En revanche, si le potentiel renvoie au futur, il n'est presque jamais, car il n'est qu'en puissance. Le potentiel est ce qui peut devenir actuel. On pourrait donc discerner deux sortes d'existence virtuelle : celle des possibilités potentielles sans nécessité, celle des possibilités déjà déterminées par ce qui les contient et les implique. C'est ce que nous indique Pierre Lévy en avançant que « le possible est déjà tout constitué, mais il tient dans les limbes. Le possible se réalisera sans que rien ne change dans sa détermination ni dans sa nature. C'est un réel fantomatique, latent. Le possible est exactement comme le réel : il ne lui manque que l'existence »⁶⁹. Ainsi, actuel et virtuel articuleraient l'événement dans un processus non prédéfini, alors que le processus de réalisation se pose comme sélection de possibles définis. Un processus de sélection confié aux artistes pour formaliser les œuvres : « L'œuvre virtuelle possède deux visages, l'un visible et l'autre intelligible. C'est la responsabilité de l'artiste de tracer une ligne entre ces deux ordres. Cette ligne est une coupure, à penser, mais aussi à panser. L'artiste divise, et il symbolise. Il blesse et cicatrise. Il constitue ainsi un ordre unique et complet, intérieurement solidaire, à partir de morceaux épars et choisis ».⁷⁰

L'art numérique se situerait peut-être dans cet entre-deux, d'une part dans sa potentialité créative, et d'autre part dans ses déterminations techniques et son essence numérique à actualiser des propositions esthétiques. De nombreux processus reposant sur les technologies calculatoires fonctionnent de cette manière, passant de l'invention à la description d'une proposition, afin d'obtenir ultérieurement son actualisation sensible. Même si nous avons affaire au virtuel, la notion de réalisation avancée par Philippe Quéau semble fondamentale pour l'art numérique. En effet, pour l'apprécier, il est nécessaire de mettre à jour ce qui est virtuellement présent en lui, à savoir des formes intelligibles qui le structure et les idées qui l'anime. Au sens de Pierre Lévy,

⁶⁷ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 26.

⁶⁸ POPPER, F., *op. cit.*, p. 216.

⁶⁹ LÉVY, P., *op. cit.*, p. 14.

⁷⁰ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 186.

l'actualisation se pose comme cause efficiente, la virtualisation comme cause finale. Philippe Quéau confirme en avançant que « le virtuel, c'est la présence réelle et discrète de la cause »⁷¹. Ce qui revient à dire qu'il est nécessaire de penser la virtualisation comme processus interne et en même temps externe, qu'il s'agit donc de « finalité qui inspire les actes »⁷². L'art numérique est conçu pour une fin, qu'il faut réaliser, actualiser, expérimenter, consulter, visualiser. Ainsi, l'art numérique contribue « à révéler la réalité du virtuel qui est d'ordre intelligible, et d'une intelligibilité proportionnée à la fin poursuivie, théorique ou pratique, utilitaire ou contemplative »⁷³. « L'actualisation invente une solution au problème posé par le virtuel. Ce faisant [...] l'actualisation invente une forme »⁷⁴. Au même titre toutes les œuvres d'art ont été virtuelles avant de prendre forme, dans leurs dispositifs plastiques, le langage qu'elles convoquent et la confrontation esthétique qui laisse toujours une ouverture chère à Umberto Eco.

Avec le numérique, il s'agit pour Frank Popper « d'un jeu formel, dialectique et paradoxal, qui est devenu l'un des aspects les plus remarquables et les plus pratiqués [...] il représente pour les arts [...] un nouveau départ »⁷⁵. Ainsi, parler d'art virtuel, ou dire que l'art numérique est virtuel, c'est inévitablement signifier le caractère numérique lié à l'œuvre qui lui confère sa dimension particulière : impalpable, invisible, y compris pour les artistes qui travaillent avec, les mécanismes discrets des calculs renvoient à la distanciation et à la notion d'absence décrite par Jean-Pierre Balpe. Sous forme chiffrée, les informations qu'elles soient à but artistique ou non n'entretiennent aucun rapport formel avec ce qu'elles décrivent. Elles sont de l'ordre du transit dans les mécanismes informatiques des dispositifs. Elles décrivent un virtuel qui est le plus souvent projeté à partir de ses actualisations et des commentaires qui l'accompagnent. Une particularité qui semble « un bon stimulant existentiel du maniement d'informations abstraites, à la fois mentalement et manuellement », débouchant à « l'instauration prospective »⁷⁶ de l'art numérique. Mais, dire que ces informations sont en puissance signifie que tout est possible, y compris ce qui n'a pas encore été prévu, une accessibilité qui rend inaccessible. Même dans le cas d'une approche travaillant directement sur les langages de programmation, les résultats apparaissent comme une autre œuvre qui ne se résume pas qu'au concept initial, mais restituent des formes virtuellement équivalentes. Roberto Diodato parle « de singularité, ou de singularisations [...] individuations constituées par des relations ponctuelles entre actuel et virtuel »⁷⁷. Cela sous-tend le caractère particulier

⁷¹ *Ibid.*, p. 27.

⁷² LÉVY, P., *op. cit.*, p.137.

⁷³ QUÉAU, P., *Ibid.*, p. 28.

⁷⁴ LÉVY, P., *Ibid.*, p. 137.

⁷⁵ POPPER, F., *op. cit.*, p. 216.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 219.

⁷⁷ DIODATO, R., *Esthétique du virtuel*, Paris, Vrin, 2011, p. 146.

d'œuvres en suspens et en attente d'actualisation, une dimension du virtuel qui imprègne fortement l'art numérique. L'œuvre numérique n'est pas stable, faite pour être vue, c'est-à-dire fixée, elle cède la place à l'impulsion, au nombre et à l'activation, sa forme esthétique n'est donnée que « par surcroît »⁷⁸. Néanmoins si elles sont potentielles et latentes, aucune œuvre ne pourrait se passer d'une présentation tangible, les œuvres numériques ne font pas exception. Elles appellent une forme parfaitement maîtrisée et séduisante à même de toucher les spectateurs. S'il s'agit justement d'absence et de potentialité, c'est la marque même de l'absence qui permet à l'œuvre d'exister, à atteindre le public. En ce sens, le virtuel a besoin de s'afficher, même par défaut, pour que ses qualités soient reconnues. À l'opposé, Anne Cauquelin soutient que le virtuel « n'est pas le monde du calcul parce que le calcul reste sur le plan des possibilités [...] il s'agit des idéalités mathématiques, où la virtualité devient un noyau conceptuel qui ne peut pas s'actualiser, qui n'est jamais ni actuel ni inactuel. Tout simplement, le virtuel ne joue pas dans le domaine des possibles »⁷⁹. Enfin, Edmond Couchot apporte peut-être la définition la plus cohérente en regard de l'art numérique : « le virtuel n'est pas autre chose que la simulation logico-mathématique d'un ou plusieurs objets considérés comme appartenant au réel, ou tout aussi bien comme appartenant à un monde imaginaire, le réel. Le virtuel est lui-même plongé dans le réel. [...] Le virtuel est ce qui dans l'ordinateur existe en puissance, une puissance capable de s'actualiser sous des formes sensibles (images, sons, textes ou stimulations perceptives) au cours du dialogue homme-machine. Le virtuel apparaît ainsi comme le mode d'être de la simulation. Il ne s'oppose pas au réel, mais à l'actuel. La relation nécessaire qu'il établit avec le réel, de part et d'autre des interfaces, est une relation dialogique. Les interfaces sont les lieux où se virtualise le réel et où s'actualise le virtuel. Virtuel et réel font couple -entendons par là font système- à travers les interfaces qui les distinguent et les unissent conjointement. C'est le paradoxe du virtuel que de se distinguer du réel tout en étant contenu dans le réel »⁸⁰. Jean-Louis Boissier confirme en rappelant que « dès l'instant où les spectateurs sont inclus par leur présence et leurs gestes, on perçoit à quel point ce qui est désigné par art du virtuel est toujours, et plus que jamais, un art de l'actualisation, de la chose faite acte, de la présence de l'événement »⁸¹. Philippe Quéau, conclue également que le « virtuel est un état du réel, et non le contraire du réel. Il y a du virtuel dans le réel : les essences, les formes, les causes cachées, les fins qui arriveront [...] Le virtuel est le principe actif, le révélateur de

⁷⁸ MÈREDIEU, F., « Le crustacé et la prothèse », in *Paysages Virtuels*, Paris, Dis-Voir, 1988, p. 7.

⁷⁹ CAUQUELIN, A., « L'interface. Le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, PU Saint-Etienne, 2003, p. 231.

⁸⁰ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, Paris, Jacqueline Chambon, Actes Sud, 2007, p. 201.

⁸¹ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Presses du réel, 2008, p. 222.

la puissance cachée dans le réel. Il est ce qui opère dans le réel »⁸². Réel et virtuel, dans les expériences de l'art numérique, conservent leur identité respective. Tout en étant utilisés ensemble ils sont projetés l'un sur l'autre sans jamais réellement fusionner. De fait, nous dit Edmond Couchot, « le virtuel n'est rien, ne peut rien sans interpellation du réel et sans contact immédiat avec lui. C'est précisément là dans cette zone de contact, de l'épreuve, c'est-à-dire à l'interface du virtuel et du réel, que l'artiste est appelé à se reloger. Marge étroite, mais fertile où le regard et le calcul s'interpénètrent, où l'extrême touche à l'extrême, où le virtuel s'hybride au réel »⁸³. Le virtuel est donc comme un complexe problématique, un nœud de tendances qui impose un processus d'actualisation. Incertain, improbable, imprévisible, le réel aussi particulier qu'infime est donc indispensable. Finalement, le virtuel ne se libère donc pas des contraintes du réel, il ne fait que « témoigner de leurs présences sous une autre forme »⁸⁴ et c'est dans cette combinaison que cela prend du sens face au réel dans lequel nous évoluons.

2.2.1.3 Simulation

Pierre Levy écrit « l'univers du calcul est la figure contemporaine de la nécessité ». Il indique que cette posture de la nécessité « calculique » est en réalité coextensive à l'histoire de l'Occident, « elle manifeste le mythe de la calculabilité exhaustive de toute chose, y compris de la pensée qui se voit réduite à un calcul complexe, sur le modèle du calcul informatique »⁸⁵. Si les technologies sont dans leur ensemble des technologies de calcul et de simulation, alors ce nouvel état de la technique influe sur les modes de production de l'œuvre d'art. La technique structure des représentations qui configurent des formes et des contenus de façon plus ou moins prégnante. La simulation est un outil permettant de comprendre un phénomène complexe, par extension, de le préfigurer pour en faciliter sa mise en œuvre. La simulation est l'art d'explorer un champ de possibilités à partir de lois formelles, que l'on se donne a priori. Elle peut aussi se définir comme « la représentation imitative d'un système ou d'un

⁸² QUÉAU, P., « Les voies virtuelles du savoir », in *Costruzione e appropriazione del sapere nei nuovi scenari tecnologici*, Napoli, CUEN, 1998, p. 158.

⁸³ COUCHOT, E., cité par KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 177.

⁸⁴ MILON, A., *La Réalité Virtuelle. Avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005, p. 114.

⁸⁵ CHIROLLET, J.-C., *Art fractaliste. La complexité du regard*, Paris, Harmattan, 2005, p. 87-90.

processus par un autre »⁸⁶. La simulation produit des modèles, des objets idéaux caractérisés par les qualités qu'elle met en jeu. Ils sont définis en puissance, impossibles à figurer, car trop parfaits, mais destinés à être actualisés dans une expression codifiée, qui représente virtuellement les qualités qui leur sont associées. Dans le champ de l'art numérique, l'actualisation est surtout une démonstration de l'efficacité du concept, mais une démonstration limitée, car provisoire. Elle se doit d'être appréciée non pas pour ses qualités propres, mais comme le support d'un discours. L'enjeu n'est pas plus que la simulation soit un témoin fidèle de ce qui pourrait être réalisé, mais bien qu'en elle-même développe des qualités esthétiques. D'ailleurs, ce qui est perçu comme chose par l'utilisateur est en réalité un événement, l'actualisation provisoire d'un virtuel, existant seulement dans son actualité, comme fonction de relation interactive : l'image est quelque chose qui n'existe pas. En ce sens, pour Philippe Quéau, « la véritable essence de l'œuvre ne doit pas être cherchée dans les images ni même les modèles [...] Il faut se tourner vers l'idée reine qui anime l'œuvre et la fait vivre, qui l'unifie »⁸⁷. Même si la simulation véhicule donc plus une approche méthodologique qu'un contenu type, les modèles ne constituent donc pas en eux-mêmes l'aboutissement de la réflexion que le spectateur doit mener : « Qui veut vraiment comprendre comment les formes et les forces sortent de l'œuvre, doit chercher cette idée. L'idée se saisit seulement par l'intelligence »⁸⁸. C'est bien ce que le spectateur est amené à faire, il exerce son intelligence pour atteindre l'idée de l'œuvre à travers l'expérience qu'il a des dispositifs qui lui sont proposés. Pourtant, la simulation n'adhère pas à son objet, elle le met à part pour le décrire et le reproduire, non pas tel qu'il est, mais tel qu'il devrait être idéalement. Le numérique implique déjà cette distance, une trace de ce qui sert de référence, une idée de ce qui pourrait être.

La simulation et l'art numérique, en ce qu'ils mettent en jeu des processus informatiques, construisent des réalités alternatives incorporées aux technologies qu'ils utilisent. Il s'agit donc moins de représenter que de recréer. Simuler est une façon de créer des mondes, comme l'indique Florence de Mèredieu en indiquant que « [...] la simulation a toujours constitué le fond de l'art »⁸⁹. L'artiste pourrait être celui qui donne une dimension sensible à son appréhension du réel, qui simule un univers qui lui est propre. Philippe Quéau confirme en écrivant que « la simulation est une expérience de démiurge. Elle permet de « modifier » à petits risques, de jouer au stratège en chambre en déclenchant la marche imprévisible de systèmes d'équations. La simulation est une manière de miniature. Il s'agit de concentrer dans le plus petit espace formel possible le

⁸⁶ PAUL, C., *L'art numérique, op. cit.*, p. 86-87.

⁸⁷ QUÉAU, P., cité par PELÉ, G., *Art, informatique et mimétisme*, Paris, Harmattan, 2002, p. 151.

⁸⁸ *Ibid.*

⁸⁹ MÈREDIEU, F., « L'art- et son double- (l'art) », in *Paysages Virtuels, op. cit.*, p. 56.

plus grand nombre d'expériences »⁹⁰. Les œuvres sont peut-être toutes des simulations, plus ou moins réalistes, basées sur des concepts et des imaginaires qui poussent à agir. Tout processus créatif serait ainsi rattaché à la simulation, à partir du moment où il est sous-tendu par une logique interne, et qu'il se développe suivant un système d'expression qu'il est possible de décoder, qui le rend apte à la transmission d'informations. Dans le champ artistique, la simulation n'est donc plus un outil d'information et d'aide à la décision, plutôt un outil expérimental s'attachant à l'exploration non pas du réel, mais des modèles créatifs qui sont en jeu. Dans son fonctionnement l'art est souvent autoréférentiel, parce qu'il s'interroge sur ses propres codes et utilise des procédés métaphoriques, il montre ce que l'on ne peut voir autrement, certains aspects du créateur : l'exercice de l'art est probablement lié à la simulation.

En ce sens, avec le numérique « d'innombrables modèles ont ceci de particulier qu'ils ne visent pas à représenter le réel sous son aspect phénoménal, mais à le reconstituer, à le synthétiser, à partir des lois internes et des processus qui le structurent et l'animent, bref, à le simuler »⁹¹. On ne cherche donc plus une reproduction du réel, mais les conditions de sa production. Simuler, c'est se placer en situation de démiurge, définissant l'ensemble des lois nécessaires à l'établissement et au fonctionnement d'un micro-univers. Qu'il s'agisse de la raison, de la cause de leur fabrication, des problèmes qu'ils dévoilent ou résolvent, les théories qu'ils mettent en jeu ou en pratiques, les problématiques et les questionnements qu'ils soulèvent : les modèles aussi abstraits soient-ils, restent en partie issus du réel. « Avec la simulation on a affaire à un nouvel instrument d'écriture dont on ne peut justement attendre qu'il rende compte de ce qui était inatteignable, informable avec les outils précédents »⁹². L'aspect phénoménal lui-même ne se constitue jamais à partir de rien, « un modèle ne sort jamais du néant, mais d'observations ou d'expériences antérieures »⁹³. Néanmoins, plutôt que de reconstituer le réel, la simulation n'en constitue qu'une vision particulière, en soulignant des aspects qui n'ont pas besoin d'être scientifiques ou simplement justes. Dans le langage courant, la simulation est souvent associée au virtuel, comme si elle n'était qu'un simulacre de la réalité, à peine témoin de quelque chose qui pourrait se produire. Simuler c'est feindre, adopter des attitudes et des comportements d'un être ou d'une chose. C'est une forme de mimétisme, d'imitation sans avoir forcément l'intention de provoquer l'illusion, mais en se détachant de ses apparences, pour finalement remplacer et en proposer une forme altérée. C'est pourquoi la simulation semble se situer à deux états du

⁹⁰ QUÉAU, P., *Éloge de la simulation. De la vie des images à la synthèse d'images*, Seyssel, Champ Vallon, 1986, p. 116.

⁹¹ COUCHOT, E., HILLAIRES, N., *op. cit.*, p. 27.

⁹² QUÉAU, P., *Ibid.*, p. 116.

⁹³ TOMASSONE, R., DANZART, M., DAUDIN, J.-J., MASSON, J.-P., *Discrimination et classement*, Paris, Masson, 1988, p. 2.

réel. D'un côté elle ne fait que montrer une situation virtuelle, possible suivant un cadre et des lois qu'elle définit, de l'autre en donnant une forme sensible à cette situation en la rendant plus ou moins, effectivement possible. Edmond Couchot pense que « la simulation (numérique) ne cherche ni à imiter ni à feindre le réel, avec la volonté secrète de nous égarer. Elle cherche en revanche, à lui substituer un modèle logico-mathématique qui est non pas une image trompeuse comme le simulacre, mais une interprétation formalisée de la réalité dictée par les lois de la rationalité scientifique »⁹⁴. En ce sens, la simulation ne proposerait « aucune explication du monde », car « toute simulation numérique du réel ne saurait être évidemment qu'une réduction de la réalité, une condensation algorithmique de quelques fragments du monde réel »⁹⁵. Au moment de mettre en œuvre la simulation, il est indispensable de faire des choix, déterminer un contexte, préciser des règles et des modalités d'application, vérifier en quoi le possible est pertinent. La simulation teste les concepts en les mettant en pratique, elle donne forme à ce qui peut faire œuvre. Comme le résume Anne Cauquelin, « la simulation, paradoxalement, réalise le projet, elle l'achève ». La simulation est donc à comprendre comme une actualisation du virtuel en lui-même. La simulation n'est pas un processus inerte qui ne ferait que révéler une idée préexistante sous une apparence plausible. Au contraire, elle impose sa marque au projet, elle le fait exister et lui donne un sens en même temps que de la matière de cette mise en œuvre même, de sa forme essentiellement actuelle : elle formalise le message artistique en même temps qu'elle le véhicule. Il y a plusieurs niveaux de lecture, selon que l'on s'attache à l'aspect virtuel ou actuel de l'œuvre, selon que l'œuvre est appréciée pour ce qu'elle illustre, ce qu'elle représente. Mais en privilégiant l'aspect intellectuel à l'aspect sensible, elle crée un second degré qui vise l'idée par l'intermédiaire de sa réalisation. « L'art numérique repose ainsi toujours sur des opérations de sélection. S'il tend naturellement à la simulation, il porte aussi en lui le risque du simulacre, le renversement de l'idée même de modèle. Modéliser c'est conceptualiser une représentation finalisée d'un monde, donc - inévitablement - marquer une distance par rapport aux déjà là de ce monde. Les mondes de l'art numérique ne peuvent être que des abstractions de mondes, car leur créateur n'est pas concepteur d'actualisations, mais auteur de modèles. Aussi, dans les modèles du numérique, c'est ce créateur, qui parce qu'il traduit sa conception d'un monde, se modélise en partie lui-même. Il doit être capable de définir, de façon technique comment il conçoit à la fois son art, les moyens qu'il se donne pour l'atteindre, la position qu'il s'assigne et ses relations aux actualisations possibles »⁹⁶.

⁹⁴ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 146-147.

⁹⁵ *Ibid.*, p. 147.

⁹⁶ BALPE, J.-P., « Quelques concepts de l'art numérique », 2006, <http://goo.gl/OmKMa>

L'artiste numérique travaille donc dans une autre dimension de la représentation. Ce sont les modèles et leurs contraintes qui constituent désormais le matériau et la spécificité de l'art numérique. Chaque proposition est donc le résultat possible de règles construites qui suivent l'intuition d'une multiplicité de relations. Ce qui l'occupe, ce sont les possibilités inédites qu'offrent ces figures et ce que l'exploitation de leurs possibles propose à la construction d'un langage. Ainsi, l'art permettrait de promouvoir et d'humaniser les nouvelles technologies, de les dégager de leur fonction utilitariste, de les mettre en condition de démontrer leurs potentialités. Par sa capacité à engendrer des formes singulières, la simulation y fonctionnerait « comme un rêve. Et simuler c'est rêver »⁹⁷.

⁹⁷ QUÉAU, P., *op.cit.*, p. 116.

2.2.2 La relation et la participation comme paradigme

Résumé

La relation et la participation du spectateur à l'œuvre numérique sont des invariants. Théorisée de manière emblématique à travers l'interactivité, la relation semble le faire-valoir des œuvres numériques nécessitant présence et intervention du spectateur pour exister. Potentiellement inachevées, les compositions ne sont que des possibles, en attente d'une fin provisoire dans l'expérimentation singulière d'un intervenant. Ce qui fait œuvre est la situation déployée, la stratégie de mise en scène, et ce qui se passe entre l'acte et la réponse à celui-ci. L'objectif est de stimuler de nouveaux états émotionnels en tablant sur la variable intrinsèque de la participation. Dans cette conception, le spectateur devient un élément intégré à l'œuvre. Il contribue au sentiment esthétique et à l'accomplissement de l'horizon imaginaire d'où se dégagent des sensibilités émanant d'un univers métaphorique. L'art numérique appelle donc au dialogue, au lien, dans l'espace commun des interfaces, des zones de médiation, espaces d'expérience, filtres, points de contact d'entrée et de sortie, catalyseurs entre « le dedans » des processus numériques, et « le dehors » du spectateur avec la réalisation des réponses esthétiques et intelligibles.

Mots-clés : interactivité, interactif, interaction, action-réaction, interface, métaphore, lien, relation, participation, expérience, réactivité, temps réel, dispositifs.

2.2.2.1 Interactivité

La notion d'interactivité a toujours été étroitement liée aux différents développements du domaine de l'informatique et des technologies de l'information. Une multitude de dispositifs ont été développés dans le but de permettre et faciliter l'échange d'information entre l'utilisateur et le système. L'interactivité désigne les capacités de dialogue des utilisateurs avec l'ordinateur, à même de solliciter des éléments en mémoire, de faire fonctionner des algorithmes, de travailler de façon autonome et à grande vitesse. Cela concerne essentiellement la communication de l'utilisateur avec l'ordinateur, centrée sur la notion de contrôle du dispositif technique par un humain, et la communication des machines avec l'extérieur. Pour Jean-Pierre Balpe, « l'interactivité n'est qu'une des situations d'échange possibles. Elle se caractérise par un type de relation particulière entre l'extérieur du système, les données qui lui sont transmises et ses réactions à cet extérieur ; ou du moins ce qu'il en rend perceptible »⁹⁸. Une manière de compenser la nature calculatoire opaque et inaccessible du numérique qui en soit est constituée d'échanges permanents, nécessairement actifs et appelant le mouvement de sollicitations aussi bien internes qu'externes. Pour Florence de Mèredieu, « l'interactivité est en fait le couplage de l'homme et de la machine et la possibilité, pour le spectateur, d'intervenir dans le déroulement et le fonctionnement de l'œuvre »⁹⁹. Une définition intéressante de David Rokeby, indique qu'une « technologie est interactive dans la

⁹⁸ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, op.cit., p. 159.

⁹⁹ MÈREDIEU, F., *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, op. cit., p. 157.

mesure où elle nous renvoie les conséquences de nos actions et de nos décisions. Ainsi, une technologie interactive est un média grâce auquel nous communiquons avec nous-mêmes... un miroir. Le médium ne reflète pas seulement, mais réfracte également ce qui lui est donné ; ce qui est retourné correspond à nous-mêmes, transformés et transformé »¹⁰⁰. Marie-Hélène Tramus confirme en indiquant que « l'interactivité serait un intermédiaire essentiel qui ne jouerait pas seulement un rôle passif de simple lien, mais un rôle de transformateur. Ce couplage de l'homme à la machine, cette synergie, est possible quand une fonction unique est remplie par les deux êtres. Mais ce couplage peut exister quand il y a une convertibilité de l'un à l'autre. Ainsi, l'interactivité participerait à cette convertibilité, c'est-à-dire l'action coordonnée de plusieurs organes, ici l'homme et la machine »¹⁰¹. Le terme interactivité lui-même suggère cette idée du lien et de la relation, composé de la préposition « inter », entre, et du nom commun « activité » évoquant un état actif, un processus, un mouvement, une transposition. Cette notion de relation concerne aussi bien la simulation que la saisie, des opérations externes et internes qui caractérisent à la fois la création et le fonctionnement des dispositifs interactifs. La relation dans ce contexte, est à la fois ce qui relate et ce qui relie, un système où la relation articule ses circonstances et ses raisons propres, se modifie, prend des formes diverses, puis en rend compte. En cela, interactif tout comme interaction sont des termes employés dans des contextes techniques et scientifiques divers. La notion d'action réciproque, action-réaction, semble une constante. La notion d'interactivité, dérive de celle d'interaction qui caractérise une relation limitée à un ensemble technique. Une interaction se précise dans la possibilité pour l'utilisateur ou le spectateur d'exercer certaines compétences dans l'énonciation, c'est-à-dire la production d'une instanciation ou d'une actualisation. L'interactivité implique ainsi une relation entre deux entités, l'une d'ordre humaine, l'autre technique, déterminée comme le récepteur. Une interaction consiste ainsi en un échange ponctuel d'informations entre les deux intervenants, une action de cause à effet puisqu'il y a un agissement d'une part et une réaction d'autre part. Ce processus de transmission est cyclique pour Didier Paquelin, qui indique que « l'action de l'un génère un traitement chez l'autre qui réagit selon des règles fixées par le concepteur pour l'un, et qui, pour l'autre, réagit selon ses connaissances et ses motivations »¹⁰².

L'interactivité est ainsi attestée quand l'utilisateur et le dispositif se voient associés à la réalisation effective d'actions, de réponses, de messages, qu'ils coopèrent à un acte d'énonciation. L'interactivité diffère donc de la participation, même si elle

¹⁰⁰ ROKEBY, D., « Transforming Mirrors », <http://goo.gl/c1RrS>

¹⁰¹ TRAMUS, M.-H., cité par POPPER, F., *L'art à l'âge électronique*, op. cit., p. 175.

¹⁰² PAQUELIN, D., « Analyse d'applications multimédias pour un usage pédagogique. À la recherche de l'intentionnalité partagée », *Alsic*, Vol. 5, n°1, 2002, <http://goo.gl/9H0DU>

appelle la participation. L'utilisateur contribue dans le cadre de cette relation à la production effective de contenus et d'actions, même si la majorité d'entre eux relèvent de la machine. Mais, rappelons-le, l'œuvre numérique est avant tout un ensemble de variables mathématiques, elle est une succession d'informations qui va s'incarner provisoirement dans une forme accessible à nos sens. Les énoncés demeurent latents, par ses actions l'utilisateur réunit les conditions de leur énonciation et contribue à leur instanciation. Tout n'est pas donné, tout reste à découvrir, une sorte d'absence présente, à la fois comme un possible qui renvoie toujours à d'autres, qu'il ne sera jamais possible de voir ensemble en même temps, ni de la même manière. Il s'agit d'un « énoncé non clos » dans le sens de Geneviève Jacquinot¹⁰³, qui se construit par le parcours singulier du spectateur associé au programme, même si le dispositif maintient sa créativité dans des limites étroites : « la machine dit toujours la même chose avant qu'on lui fasse dire autre chose »¹⁰⁴. Mais, l'interactivité n'est pas seulement ce qui se positionne entre le spectateur et l'œuvre, elle nécessite une présence dans l'œuvre, et pourtant ne se limite pas à une attitude strictement participative. Elle existe aussi à l'intérieur de l'œuvre. Il n'y a d'interactivité externe que s'il y a une interactivité interne dans les processus calculatoires eux-mêmes. Néanmoins, il semble parfois difficile de parler d'interaction, alors que l'essentiel des modalités se fonde sur l'action-réaction. L'interactivité réside dans la modification non prévue et déterminée des déroulements. Pour qu'il y ait interactivité, il faut que chaque partie en interaction ait un comportement non prévisible pour les autres. L'interactivité serait donc un horizon jamais atteint, irréaliste et irréalisable, tant que les systèmes numériques seront incapables de développer « une pensée » apte à réagir de manière circonstanciée aux diverses sollicitations. En place d'interactivité, nous avons donc affaire qu'à simple réactivité. Un mode de relation et de collaboration où le système informatique se limite à réagir, selon des modalités programmées aux informations qui lui sont transmises. « Le système est alors comme un chef d'orchestre ou un metteur en scène qui synchronise ses propres productions à des événements qui lui sont extérieurs. Il n'y a donc action sur un système informatique que lorsqu'existe la possibilité de lui communiquer des données correspondant aux paramètres qu'il maîtrise, et réaction de ce système lorsque la communication d'une donnée quelconque produit un changement d'état du système ».¹⁰⁵ C'est pourquoi, plus le système comporte de possibilités d'interprétation de données et de données modifiables, plus il offre des possibilités d'action et de réaction. Il est disponible pour l'échange et attend l'activation des choix qui influenceront sur son comportement. En ce sens, toutes les interfaces, instruments, transducteurs, prothèses de saisie et de

¹⁰³ JACQUINOT, G., citée par JULIA, J.-T., LAMBERT, E., « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, Paris, 2003, p. 33.

¹⁰⁴ MONNIER, R., *Pas à pas*, Strasbourg, La Chaufferie, 1999, p. 28.

¹⁰⁵ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 156.

capture de données, n'ont d'autre but que de traduire numériquement des postures du réel en données interprétables pour le système, à même de produire en retour des réponses variées. L'interactivité est due en grande partie aux performances de la technique, et varie donc en fonction de celles-ci. L'objectif est donc d'exploiter cette relation de la manière la plus performante possible dans l'attente d'une « réponse ». Une réponse qui repose sur une combinaison réussie de séquences communicationnelles internes et externes. L'interactivité se mesure donc dans la qualité et le type de dialogue possible et la manière dont le système, la machine, le dispositif, « comprend » et « répond ». C'est pourquoi l'interactivité suppose une rapidité de réponse convenable. Il y a donc interactivité dès lors qu'il y a la possibilité de vérifier une réaction au travers des modifications provoquées par ses actes sur l'état apparent d'un dispositif. La perception doit s'effectuer dans un temps suffisamment court pour qu'elle puisse se construire. C'est l'origine de l'expression « temps réel », qui caractérise le temps de notre perception humaine et non celui du temps de la machine, qui calcule toujours en temps réel. L'idéal de cette perception est donc celui d'une immédiateté perceptive entre l'acte et la réponse à cet acte. C'est-à-dire le temps acceptable pour le traitement du flux de données, qui donne une réalité à l'interactivité. Si celui-ci semble trop long ou différé, il est fréquent de conclure à l'échec du processus interactif.

La notion de temps réel est ainsi primordiale, car elle place la perception comme élément central de l'interactivité. « En ce sens, un système interactif fonctionne toujours sur l'illusion. C'est ce qui fait une part de son intérêt artistique, car il place le perceuteur devant l'illusion de la perception et la nécessité de la rejurer. La réalité de cette relation action-réaction importe donc moins que sa construction conceptuelle. Autrement dit, peu importe qu'il y ait vraiment une réponse du système à l'action d'un agent, ce qui compte est que cet acteur ait l'impression que le système lui répond. Plus que dans sa réalité concrète, l'essentiel est dans l'imaginaire de l'interactivité sur lequel porte toute la construction de l'artiste numérique »¹⁰⁶.

L'interactivité appelle donc un statut d'entre-deux, où le participant se trouve dans une situation inédite d'ouverture, où il devient un des paramètres de l'œuvre, comme une nouvelle condition de la réception et de l'interprétation. En effet, c'est par la présence doublée de l'action, de gestes, ou d'autres éléments extérieurs, que l'œuvre va devenir perceptible et qu'elle va produire les conditions de participation de l'œuvre. La notion d'interactivité pourrait donc être définie comme une « interprétation actualisée d'un geste »¹⁰⁷ selon Yves Jeanneret, ou une « agrégation entre le geste et le regard [...]

¹⁰⁶ BALPE, J.-P., *Ibid.*, p. 160.

¹⁰⁷ JEANNERET, Y., *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 2000, p. 170.

dans une nouvelle perception-action »¹⁰⁸ pour Jean-Louis Weissberg. Le statut de l'œuvre se trouve en partie altéré, délaissant le seul mode du visible pour celui du dispositif et du processus. Ce qui fait œuvre est davantage la situation créée qui se déploie en divers dispositifs dans l'attente du public. L'objet fini, cède la place au processus en devenir d'où émerge une stratégie de la mise en scène, incitant le spectateur à sortir de la contemplation. D'après Annick Bureaud, c'est là que se situe l'intérêt des œuvres numériques, dans « le but de faire prendre conscience au visiteur de la présence de la technologie, nouvelle matière que l'on peut modeler, travailler, mais qui nous forme en retour [...] L'œuvre est entièrement réflexive, le contenant est le contenu, la forme est le fond, le signifiant est le signifié - et réciproquement, tautologie parfaite et brillante »¹⁰⁹. L'œuvre n'existe peut-être justement que dans les formes d'interactivité qu'elle induit. Elle semble être un espace latent susceptible de tous les prolongements, le programme peut lui-même se modifier en fonction de la réponse des opérateurs. Elle est en quelque sorte un champ ouvert à de multiples possibilités, susceptibles de développements imprévus, et « met en jeu une dimension du sensible, dans laquelle le fait esthétique peut trouver sa pleine réalisation »¹¹⁰. Pourtant, l'ensemble des compositions possibles est hors d'atteinte, elles restent en latence dans la matière opaque des potentialités, en attente d'une énergie pour les éveiller. L'œuvre se trouve potentiellement inachevée, ou ne trouve d'achèvement provisoire que dans l'expérimentation singulière. Elle n'est donc plus à voir, mais à expérimenter, elle n'est plus la forme, mais le réceptacle de sa propre existence. Jean-Louis Boissier affirme que le dispositif interactif évoluerait depuis des registres de « visibilité » et « lisibilité », vers une « jouabilité »¹¹¹. La notion de jouabilité semble là pour désigner la qualité des œuvres interactives qui réfèrent inévitablement au jeu dans l'expérience relationnelle de l'interactivité. Une expérience qui s'identifie à une situation et à l'ensemble des règles qui l'inscrivent. Un rapprochement au jeu qui est à la fois une activité et un objet, l'instrument de l'action, le jouir, mais aussi le sujet et l'objet de la jouissance¹¹². Une expérience inhérente à l'art, mais confirmée par les potentialités du dialogue et de la variabilité du numérique. La participation du spectateur à l'œuvre d'art n'est pas chose neuve, néanmoins la jouabilité semble donner un spectateur un rôle qui ne fait que gagner en importance. L'approche ludique suppose l'engagement coopérant et curieux dans une activité volontaire avec un souci d'apprentissage et

¹⁰⁸ WEISSBERG, J.-L., « Figures de la lecture, le document hypermédia comme acteur », *Communication & langages*, n°130, Paris, 2001, p. 59-69.

¹⁰⁹ BUREAUD, A., « Pour une typologie des interfaces artistiques », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 31.

¹¹⁰ FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'internet*, Paris, Harmattan, 1998, p. 133.

¹¹¹ BOISSIER, J.-L., « La perspective interactive. Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Revue d'Esthétique*, n°39, Paris, 2001, p. 41-48.

¹¹² BOISSIER, J.-L., « Jouable », in *Jouable. Art, jeu et interactivité*, HEAA, Paris, Genève, Ensad, 2004, p. 20.

d'amélioration par la construction d'une mémoire de l'expérience, indispensable pour progresser et pour répondre aux sollicitations du programme : enjeu, hors-jeu, limites. En ce sens, l'interactivité se présente surtout comme un territoire de l'expérience plus que celui de l'interprétation. Il y a « de l'art dans les jeux et du jeu dans les arts »¹¹³ nous dit Edmond Couchot, sitôt qu'ils ouvrent à l'interactivité. D'ailleurs, un certain apprentissage s'impose au spectateur, ainsi qu'une adhésion au langage et aux modes de fonctionnement de l'œuvre. « L'interactivité apparaît donc comme un genre de matériau à modeler, à travailler dans sa transparence ou son opacité, dans sa fluidité ou sa rigidité »¹¹⁴.

L'interactivité incite à accéder, déclencher, explorer, tester, découvrir, intervenir, expérimenter, contrôler, accompagner, et sollicite une intervention effective sur le déroulement des opérations, c'est-à-dire l'exercice même d'une interactivité. On est impliqué dans l'histoire, tout en pouvant influencer le déroulement. L'objectif est donc de stimuler chez le spectateur de nouveaux états émotionnels, en même temps que de le « voir investi d'une responsabilité dont la division traditionnelle des rôles l'avait jusque-là déchargé »¹¹⁵. Avec l'interactivité, la participation du spectateur est requise comme une variable intrinsèque au dispositif, il devient un élément intégré de l'œuvre au même titre que les autres éléments qui la composent. Les œuvres numériques interactives n'existent que par sa présence « bienveillante » et son intervention à des degrés variés. Sans elle, l'œuvre resterait un modèle de virtualité. Un problème soulevé par Laurent Aziosmanoff qui indique qu'avec les procédures interactives « il y a alors distinction de perception en fonction de l'habileté du spectateur. L'œuvre n'est plus seulement bien ou mal conçue, elle est également bien ou mal perçue »¹¹⁶. L'interactivité ne semble alors qu'une des qualités de l'œuvre, parmi d'autres, le jeu du spectateur étant à prendre en compte dans son actualisation finale. Un fait préalablement repéré par Edmond Couchot à propos des images numériques : « L'interactivité [...] dote l'image d'une seconde qualité, elle aussi totalement nouvelle. L'image-matrice a la propriété de réagir [...] à des informations introduites dans l'ordinateur au moyen des interfaces au moment même où s'effectuent les calculs. Une sorte de dialogue, de conversation non linguistique, s'instaure alors entre le regardeur et l'image, dialogue qui change considérablement non seulement la réception des images, mais encore leur production et leur circulation. L'image interactive n'a d'existence -et n'acquies son plein sens- que dans la mesure où elle est soumise à l'action du regardeur. Sa forme, ses mouvements éventuels dépendent du croisement de deux sources d'informations : l'une provenant du programme résidant

¹¹³ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, op. cit., p. 251.

¹¹⁴ KISSELEVA, O., op. cit., p. 80.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 81.

¹¹⁶ AZIOSMANOFF, L., « La naissance d'une écriture », *Nov'Art n°19*, Paris, 1996, p. 1.

dans l'ordinateur, l'autre du regardeur »¹¹⁷. La fonction du spectateur est ainsi prévue, il est un acteur clé des dispositifs, même si son comportement reste généralement imprévisible, rien n'est totalement présupposé sinon sa capacité d'agir. Paradoxalement, dans les dispositifs interactifs, « le contenu n'est pas révélé, mais doit être délivré, au sens de la délivrance, par l'action du spectateur »¹¹⁸, il émerge au gré de la manipulation et des connexions. Cela induit que « le spectateur est mis en scène ou mis en fonction. Il se trouve dans une position duale : d'un côté, Tiers-inclus, il fait partie de l'œuvre ; de l'autre, il reste ce Tiers-voyant qui lui permet de se regarder agir, de s'externaliser, d'appréhender l'œuvre par l'exploration successive de ses éléments »¹¹⁹. L'interactivité appelle une dramaturgie, dans le cadre des contraintes qu'elle instaure : réseaux de tensions, échanges, attitudes, événements, déclenchements, bifurcations, mutations, feedbacks, mouvements.

Ce développement dialogique constitue l'un des principaux terrains d'expérimentation des artistes du numérique. Ils s'efforcent de provoquer chez le spectateur, destinataire potentiel, une actualisation des représentations l'obligeant à situer son intervention par rapport aux composantes internes de l'environnement de données. Or, « l'interactivité en art n'est pas ce qui règle la relation à l'œuvre. Elle est une partie constitutive de l'œuvre elle-même, comme condition de l'actualisation d'un virtuel »¹²⁰. Cela exige de la part de l'artiste une certaine connaissance de données techniques préalables, et surtout une capacité à anticiper les comportements et les cheminements du spectateur participant. L'écriture et la mise en scène doivent être « ouvertes » pour permettre l'intégration des actions du spectateur, mais pas trop au risque de perdre la cohérence et de se confronter à des problèmes techniques. Cela exige aussi de capter l'attention du spectateur afin qu'il interagisse avec l'œuvre à travers les données qu'il pourra lui transmettre. La création ne se situe donc plus nécessairement au niveau de la mise en œuvre unique et finie, « mais à un niveau supérieur, c'est une méta création. L'artiste crée le système et le modèle qui vont produire un cadre d'action plus ou moins ouvert, et le spectateur va construire à l'intérieur de ce cadre son œuvre personnelle »¹²¹. Les artistes semblent « des passeurs vers des espaces singuliers dont la présence disparaît à un moment donné du processus, pour laisser le spectateur face à ses propres initiatives »¹²². Une situation qui aménage une nouvelle « aire intermédiaire d'expérience »¹²³, « une zone intermédiaire qui se tient exactement à l'interface du réel et

¹¹⁷ COUCHOT, E., « Art numérique », Encyclopédia Universalis 2012.

¹¹⁸ AZIOSMANOFF, L., *Living Art. L'art numérique*, Paris, CNRS, 2010, p. 48.

¹¹⁹ BUREAUD, A., « Qu'est-ce que l'interactivité », <http://goo.gl/Z1Xj1>

¹²⁰ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art, op. cit.*, p. 232.

¹²¹ JACCARD-BEUGNET, A., *L'artiste et l'ordinateur, op. cit.*, p. 19.

¹²² FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'internet, op. cit.*, p. 134.

¹²³ WINNICOTT, D. W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, p. 30.

du virtuel »¹²⁴ où l'introduction de l'action du spectateur semble partie prenante de l'œuvre et de sa compréhension. Le spectateur est d'ailleurs, au même titre que les éléments techniques, un élément pensé et construit par et pour l'interactivité, à partir d'un spectateur théorique initial. En « se faisant lui-même rouage et organe de la machine »¹²⁵, il endosse une part de responsabilité de la réussite ou de l'échec de l'œuvre. Pourtant, l'interactivité n'est jamais pleinement atteinte et dépend majoritairement du point de vue programmé par le créateur. Elle laisse croire à son spectateur qu'il possède une maîtrise de l'œuvre, alors qu'il ne possède que celle que le concepteur veut bien lui déléguer. C'est pourquoi elle peut devenir « une contrainte, dans un sentiment paradoxal de liberté »¹²⁶. Dans les actualisations potentielles, à la fois limitées, déterminées et non quantifiables dans les choix qu'elle propose, l'interactivité est d'une certaine manière un moyen de contrôle du spectateur, afin de lui faire adopter certains comportements adéquats devant l'œuvre. Jean-Pierre Balpe écrit ainsi, « l'art numérique invite à l'expérimentation [...] c'est-à-dire la capacité de faire à partir de l'observation de la répétition une épreuve sélective, constructrice de liberté. Si l'œuvre numérique incite son spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne et [...] comment elle se construit »¹²⁷. L'interactivité n'appelle donc plus à mettre en jeu des éléments intermédiaires qui viennent se situer « entre » ou « avec », elle appelle à mettre en jeu des dispositifs, « dans » ou « à l'intérieur » desquels les spectateurs s'inscrivent activement en incluant un champ de comportements et d'actions possibles sur l'œuvre numérique. L'appréciation passe par l'expérimentation. Ainsi, comme l'explique Fred Forest « l'interactivité n'est pas seulement une commodité technique et fonctionnelle, elle implique physiquement, psychologiquement, sensiblement, le spectateur dans une pratique de transformation »¹²⁸. La perception de l'œuvre et son existence, sont entièrement conditionnées par le comportement du spectateur.

L'œuvre n'existe pleinement qu'au moment même de la mise en jeu de l'interactivité, et le spectateur dans la subjectivation de cette relation qui le définit. Au-delà du temps réel de l'effectivité de l'interactivité, cela entraîne la prise de conscience de temporalités distinctes, et « une certaine conscience de la perception des

¹²⁴ MÈREDIEU, F., *op.cit.*, p. 158.

¹²⁵ *Ibid.*

¹²⁶ VIDAL, G., « Critique, technologie ou création », *Revue Terminal*, n° 101, Paris, Harmattan, 2008, p. 14.

¹²⁷ BALPE, J.-P., *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000, p. 32.

¹²⁸ FOREST, F., *op. cit.*, p. 133.

choses »¹²⁹. L'une est incluse à l'intérieur du temps immuable et invariable, l'autre est celle de l'expérience de l'œuvre, se développant à l'intérieur même de son espace de consultation. L'interactivité convoque donc un équilibre entre distance et proximité, différents niveaux de tension qualifiant les potentialités d'actualisation et les modes d'implication dynamique qu'elle induit et suscite dans sa relation au spectateur, qui vient provisoirement terminer l'œuvre. L'interactivité appelle dès lors une pratique de la consultation, une activité à des niveaux divers qui repose sur la primauté de la manipulation et de l'expérience de l'œuvre. Elle n'est pas la simple médiation de l'accès à l'œuvre, elle est partie intégrante de l'œuvre. « L'œuvre numérique n'est plus dans l'objet, mais dans les possibilités de processus que permettent les objets, l'avoir a moins d'importance que le saisir »¹³⁰. Même si elle suit une esthétique de « l'entre : entre réel et modèle, entre modèle et imaginaire, entre interfaces, entre interfaces et moteurs, entre moteur et agent, entre espaces, entre vivant et artificiel, etc., c'est une esthétique des intervalles qui se tient toujours entre deux ou plusieurs éléments techniques et non techniques et qui, dans cet entre trouve la plupart des ses possibilités expressives, un art par nature composite et complexe »¹³¹. L'œuvre d'art numérique interactive cherche à provoquer l'expérimentation, dont l'individu est le seul à pouvoir garder les traces. Enfin, elle relève et remet en relief l'inévitable interactivité de l'œuvre, qu'elle se revendique ou non comme telle, qu'elle use ou non de dispositifs numériques ; son interactivité réside en cet espace d'interrogation qui la sépare du spectateur. Une particularité qui est la condition de son existence, et qui ne peut se dévoiler dans son intégralité sous peine de perdre ce qui fait d'elle une œuvre. C'est la confrontation à l'œuvre qui crée la relation exclusive, voire privée avec le spectateur.

2.2.2.2 Interface

L'interface correspond au « dispositif logiciel ou matériel servant d'intermédiaire entre un ordinateur et un périphérique ou entre deux systèmes de nature différente et permettant les échanges d'informations entre ceux-ci »¹³². Effectivement, le mot interface

¹²⁹ *Ibid.*, p. 131.

¹³⁰ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 35.

¹³¹ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique, op. cit.*, p. 111.

¹³² POISSANT, L., *Dictionnaire des arts médiatiques, op. cit.*, p. 180.

dans le domaine des techniques de l'information et de la communication caractérise tout dispositif assurant cette liaison. À l'origine les ordinateurs accomplissaient leurs tâches dans une opacité totale. Il était impossible d'y introduire des instructions, d'intervenir, de modifier les données en marche. L'interface naît justement de cette contrainte, notamment pour ouvrir l'ordinateur vers l'extérieur, sous la forme d'interfaces appelées « consoles conversationnelles », qui donnent à l'homme la capacité de « converser » ou « dialoguer » dans les deux sens avec la machine. Pour Pierre Levy, tout ce qui est traduction, transformation, passage est de l'ordre de l'interface, elle est « une surface de contact, de traduction, d'articulation entre deux espaces, deux espèces, deux ordres de réalité différents... »¹³³. En ce sens, l'interface tire sa spécificité du jeu des relations, relations entre les choses, entre les hommes, entre les hommes et les choses. Fonctionnant comme une « membrane osmotique »¹³⁴, l'interface en réalité n'a pas de forme, elle est dynamique, elle permet au système à partir de ce qu'elle sépare, unit des relations réversibles, mutuelles, interactives. « Dans cette perspective, le caractère primaire de l'interface serait la transparence. Interface comme une machine de transparence, ou mieux, comme la transparence en tant que machine. Dispositif fonctionnel, opérationnel, sans résidus, sans incrustation, sans bruit, l'interface serait un espace transparent, transitif, sensible, circulaire, espace de circulation. Espace médiatisé et intermédiaire où il n'y aurait plus d'objets, mais seulement des flux »¹³⁵. En tant que membrane assurant la transformation des éléments réels en matière numérique, actions, mouvements, corps événement, l'interface ne se pose pas seulement comme une surface conceptuelle, transparente et insignifiante, mais comme un filtre fortement sélectif dans son exigence de pertinence. Elle s'apparente d'une certaine manière, à une frontière qui sépare, identifie ou différencie, en même temps qu'elle relie. Paradoxalement pour communiquer, l'interface isole ce qu'elle relie. Elle relie en délimitant, elle délimite en reliant, tout en prenant soin de ne pas fusionner ou amalgamer. En ce sens, elle comporte aussi des « zones d'opacité »¹³⁶, car elle n'assure pas seulement un transfert, mais provoque des transformations, des communications tout en construisant une relation. En sciences, l'interface est la surface de séparation entre deux états distincts, la limite commune à deux ensembles ou appareils, ou encore ce qui permet par délimitation la communication à travers l'échange d'information entre deux éléments distincts d'un système, entre l'ordinateur et l'utilisateur¹³⁷. Ainsi, par définition « les composants mis en communication conservent une indépendance fonctionnelle, structurelle,

¹³³ LÉVY, P., *Les technologies de l'intelligence*, Paris, La Découverte, 1990, p. 205.

¹³⁴ VIRILIO, P., *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgois, 1984, p. 18.

¹³⁵ QUINZ, E., « Seuils de mutation, notes sur la notion d'interface », *op. cit.*, p. 12.

¹³⁶ MANOVICH, L., « nontransparency of the interface », *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 63.

¹³⁷ Le Petit Robert, *définition du mot « interface »*, 2010, LR, Paris, p. 1354.

matérielle »¹³⁸. Si elle sépare et réunit, l'interface détermine aussi principalement chaque élément mis en relation, dans sa démarcation d'espaces, d'entités, de processus. Elle « découpe la réalité et la recompose en totalités efficaces »¹³⁹ nous dit Gérard Chazal : les choses qu'elle relie ne le sont jamais par inadvertance, elle tisse des ensembles de liens qui réagissent entre eux et sur ce qu'ils relient. L'interface est un principe, un dispositif régulateur qui se base simultanément sur une fonction d'équilibre, tout en régulant et contrôlant les flux de cette simultanéité qu'elle transmet.

On l'a vu, l'interactivité met obligatoirement en jeu des processus calculatoires qui s'interposent entre l'action du spectateur et la réponse du dispositif. L'interactivité n'a lieu que lorsque le langage de la programmation s'intercale entre la machine et l'utilisateur. La machine ne traite que les informations dans ce langage, résultat d'un emboîtement de dispositifs les uns dans les autres. Elle est inapte à comprendre des informations d'une nature différente, l'intervention directe de l'utilisateur ou le moindre geste. Si elle parvient à interpréter sans erreur les différentes injonctions de l'utilisateur ou du spectateur, c'est grâce à différentes interfaces qui font office de convertisseurs analogiques-numériques. Inversement, l'utilisateur ne saurait comprendre le langage mathématique et binaire sans qu'il soit transposé sous des formes analogiques compréhensibles, à l'aide d'interfaces de transposition numériques-analogiques. Les passages analogiques-numériques, numériques-analogiques ont donc lieu à travers des interfaces faisant office de filtre, des « périphériques », des points de contact d'entrée et de sortie, d'organes de communication et de traduction. D'autre part, l'interface se positionne comme un « entre », un catalyseur départageant et reliant le dedans du dehors, le processus et le spectateur, la réalisation et la réponse. Elle est une « paroi »¹⁴⁰ dans le sens d'Abraham Moles, la ligne qui s'inscrit entre le dedans et le dehors, entre « moi et ailleurs ». Or, même si elle se situe « entre », il est important de mentionner qu'en tant qu'intersection de deux réalités, elle fait partie de la machine en tant qu'objet matériel et support de l'action¹⁴¹. L'interface permet de ménager l'accès le plus naturel possible, qu'il s'agisse de retour d'effort ou de rétroaction, l'objectif est de préserver un contrôle sensible et instantané sur ce qui est en train de s'opérer dans la machine. L'interface n'appartient donc pas initialement au corps, elle lui demeure étrangère, sa forme est bien plus dictée par des soucis d'efficacité, par des exigences techniques, par des contraintes

¹³⁸ CHAZAL, G., *Interfaces. Enquêtes sur les mondes intermédiaires*, Seyssel, Champ Vallon, 2002, p. 196.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 269.

¹⁴⁰ MOLES, A., ROHMER, E., *Psychologie de l'Espace*, Paris, Casterman, 1972, p. 29.

¹⁴¹ Gant de donnée, combinaison sensitive, caméra vidéo, vêtement numérique, clavier, souris, stylet, crayon optique, manette de jeux, divers appareillages qui s'appliquent sur la tête, les oreilles, les yeux, lunettes 3D, casques, visiocasques, volant, micro, capteurs de pouls, de poids, de taille, de couleur, d'ouïe, de parole, détecteur de corps, bio-capteurs, scanners, capteurs de position, écrans, imprimante, table traçante, lasers, capteurs d'ondes cérébrales, systèmes immersifs, dispositifs à retour d'effort, robots, palpeurs, boutons, déclencheurs, servent « d'organes électroniques » de captation et parfois de restitution.

mathématiques. Certes elle doit s'adapter à l'utilisateur puisqu'elle doit être activée et manipulée, elle doit rester singulièrement à mesure humaine. L'interface doit donc concilier notre sensibilité humaine à la résistance logique et insondable de la matière numérique qu'il s'agit d'influencer. Comme le montre Jean-Marie Dallet, elle ouvre « un espace commun à l'homme et la machine par la médiation du langage »¹⁴².

L'interface a son origine même dans la conciliation. Elle se doit de ménager, en vue d'une fin opératoire, des exigences et des conditions contradictoires. Elle tient donc d'un équilibre qui s'incarne dans son usage. Elle facilite certaines actions et opérations, elle les rend plus accessibles, tout éliminant les imprévus, minimisant les probabilités d'y avoir recours. Elle suggère, tout en cachant. Elle optimise les opérations les plus susceptibles d'être réalisées, ce qui implique un certain conditionnement de l'utilisateur. Jeu de forces, de fragilités, entre conflit et assimilation, entre liberté et domination, la relation peut se définir à des degrés variables de complexité et de résistance. « L'interface est raccord, passage, traduction, mais tourne au même coup à la trahison, au pli, à la torsion »¹⁴³. Elle s'apparente ainsi, comme « une surface poreuse de contact entre différentes réalités concurrentes : l'intérieur et l'extérieur, le réel et l'imaginaire [...] L'ensemble de ces possibles [...] se projettent sur cette surface, et, par cette projection qui les met en contact, s'y expriment et s'y renouvellent »¹⁴⁴.

L'interface n'est donc pas le résultat d'une simple juxtaposition, ni la somme de propriétés des composants reliés. Elle est un espace de liaison intermédiaire où la nouveauté peut surgir. Elle est tel un principe actif qui « est vitalement et profondément lié au temps et à l'espace. L'interface devient une zone d'expérience, de la relation multidimensionnelle »¹⁴⁵. Pour Ted Edward Hall, les interfaces « créent une bulle, une zone de liaison, un mode de connexion particulier »¹⁴⁶ favorable aux découvertes et à la nouveauté. En ce sens, Jean-Paul Longavesne remarque que « l'interface est essentiellement un lieu, ou plutôt un non-lieu, une marge, une zone d'articulation de communication, d'interrelations entre plusieurs conceptions du monde, une zone de friction et d'échange de deux espaces dont la rencontre oblige à faire l'expérience étrange d'une dissociation de soi-même »¹⁴⁷. Si l'interface requiert un lieu, elle s'inscrit dans le

¹⁴² DALLET, J.-M., « Quelques éléments d'une grammaire du geste interactif », *Artifices 4*, Saint-Denis, 1996, <http://goo.gl/X7nTn>

¹⁴³ LÉVY, P., *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*, Paris, La Découverte, 1992, p. 144.

¹⁴⁴ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p. 177.

¹⁴⁵ ROKEBY, D., cité par QUINZ, E., op. cit., p. 12.

¹⁴⁶ HALL, T. E., cité par POISSANT, L., « Interfaces et sensorialité », *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, op. cit., p. 7.

¹⁴⁷ LONGAVESNE, J.-P., « Esthétique et rhétorique des arts technologiques. Les machines interfaces », 2002, <http://goo.gl/9zvTI>

temps de l'interaction, de la manipulation et du calcul. Par sa spécificité, elle définit donc un mode d'intervention et de dialogue, une posture suggérée à destination de l'utilisateur en instituant un cadre de référence. Elle détermine par son rôle central l'horizon et les contours de ce que nous « faisons », comment nous le faisons ainsi que l'impression et l'expérience esthétique que nous en tirons. Elle « sépare et en même temps mêle deux univers qui se rencontrent en elle, qui déteignent généralement sur elle. Elle devient une fructueuse convergence »¹⁴⁸. Pourtant, Edmond Couchot avance que « ce n'est pas l'être corporel de l'utilisateur qui interagit avec la machine, mais une sorte d'émanation numérique, par conséquent langagière, programmatique, de cet être. Il s'est lui-même dédoublé partiellement en un ensemble de données. Il est devenu une simulation. Ce n'est qu'à ce prix que peut s'établir un dialogue entre l'homme et la machine et s'engager une conversation entre deux sortes de langues étrangères qui ne sont comprises [...] que parce qu'elles sont traduites par l'ordinateur en un langage commun »¹⁴⁹. Le spectateur ne peut pas simplement rester sur un mode contemplatif, effleurer l'œuvre du regard et de la pensée. Il est invité et soumis à s'en rapprocher intimement, s'y introduire selon les codes et modes d'intervention imposés, jusqu'à se modifier soi-même, et par là vivre et faire vivre l'œuvre. Il est amené à découvrir de nouveaux rôles, d'autres façons de voir et en définitive de nouvelles sensorialités. Sa représentation inhérente au système détermine ce qu'il peut être et ce qu'il peut faire ou non à l'intérieur de celui-ci.

L'interactivité implique toujours des boucles de rétroaction, dans lesquels la représentation de l'utilisateur induite est inévitablement renvoyée en modifiant la perception qu'il a de lui-même. L'interface devient un miroir déformant qui reflète l'image dédoublée et modifiée de l'utilisateur par la simulation numérique d'une « gestualité déléguée »¹⁵⁰ dans laquelle il interfère. Elle a donc inévitablement un effet sur la façon de sentir et d'agir dans un dispositif interactif, elle détermine ainsi le mode opératoire qui lui est propre, et appelle un mode technique précis qui construit une représentation de l'utilisateur. Pour Jean Baudrillard, « la machine est des deux côtés de l'interface. Peut-être même n'êtes-vous plus que son espace à elle -l'homme devenu la réalité virtuelle de la machine, son opérateur en miroir »¹⁵¹. Implicitement, elle dote d'une responsabilité, la capacité de répondre aux sollicitations et l'implication consentie dans la relation ainsi posée. Le spectateur doit en réalité trouver, négocier sa place dans le dispositif, sentir le jeu de tension. Georges Simondon parle de « couplage interindividuel »¹⁵² entre l'homme et la machine. L'association aboutit à une fonction

¹⁴⁸ CHAZAL, G., *op. cit.*, p. 60.

¹⁴⁹ COUCHOT, É., *La technologie dans l'art, op. cit.*, p. 143.

¹⁵⁰ MONNIER, R., *op. cit.*, p. 28.

¹⁵¹ BAUDRILLARD, J., *Écran Total*, Paris, Galilée, 2001, p. 8.

¹⁵² SIMONDON, G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1969, p. 120.

unique et complexe qu'aucun des opérateurs ne peut accomplir seul, à partir d'un codage commun permettant une transformation partielle vers l'un ou vers l'autre. L'interface a donc la propriété de convertir les différentes interactions entre l'homme et la machine. Elle est ce qui se glisse entre eux pour les relier, les mettre en rapport, les faire interagir et paradoxalement les modifier profondément en les intégrant dans un tout inédit auxquels ils se soumettent. Elle s'apparente à un carrefour d'interactions, une conjonction, une hybridation de « deux mondes jusque-là étrangers l'un à l'autre, le monde limpide et froid de l'algorithme et le monde organique et psychique des sensations et des gestes, autrement dit le langage de la logique et le langage du corps, sont sommés de s'entrecroiser à travers la paroi poreuse des interfaces »¹⁵³.

C'est dans une telle perspective, que l'interface comporte nécessairement une part de mystère ou de merveilleux, qu'elle tient d'un travail spécifique le fait que nous sommes dans l'imaginaire auquel elle donne partiellement accès. Elle marque la limite du territoire entre le réel et le virtuel et l'ensemble des extrapolations que cela engendre. Elle permet le passage et la transition entre ces deux mondes discontinus. Pour Hervé Fischer, elle « hérite de la tradition magique, précisément parce qu'elle assure le rite de transition entre le monde réel et le monde virtuel, jugé mystérieux parce qu'irréelle »¹⁵⁴. Un monde de la simulation difficilement appréhendable dans la complexité de son fonctionnement, pour aboutir à un nouvel état de conscience où le corps s'hybride avec les dispositifs : celui du « sujet interfacé » ou « appareillé »¹⁵⁵ introduit par Edmond Couchot. En continuité, Jean-Louis Weissberg parle de « geste interfacé »¹⁵⁶ et « appareillé » pour cerner la dimension du mouvement canalisé, organisé, hybridé et asservi aux contraintes matérielles dans la dimension productive. Un geste qui appelle à agir seulement jusqu'à un certain point, qui influence sans pour autant commander, qui est « l'accoucheur et non le maître »¹⁵⁷, entre faillite et maîtrise. L'enjeu artistique des interfaces se situe donc là, dans la manière de provoquer de nouvelles postures ou d'autres façons de percevoir. Pour Louise Poissant les artistes qui mettent en jeu des dispositifs numériques interactifs, en tant que « trafiqueurs d'interfaces », orientent essentiellement leurs approches autour des questions de l'extension, du dévoilement, la

¹⁵³ COUCHOT, E., *op. cit.*, p. 143.

¹⁵⁴ FISCHER, H., « Mythanalyse des interfaces. Le mythe de Janus », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, *op. cit.*, p. 320-321.

¹⁵⁵ COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 226-233.

¹⁵⁶ WEISSBERG, J.-L., « Corps à corps à propos de La Morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », in BARBOZA, P., WEISSBERG, J.-L. (Dir.), *L'image actée, Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, Harmattan, 2006, p. 59-60.

¹⁵⁷ WEISSBERG, J.-L., *Ibid.*, p. 64.

réhabilitation, la synesthésie¹⁵⁸, le filtre¹⁵⁹. À travers l'extension, les interfaces allongent et accroissent un sens en permettant de capter et d'enregistrer les éléments de la réalité. Elles donnent ainsi accès à d'autres couches de la réalité, à d'autres portions de la matière, de l'humain, potentiellement inaccessibles. Une manière de développer des extensions pour un sens, on cherche à se rapprocher de ce que l'on ne peut atteindre¹⁶⁰. Le dévoilement donne à voir ou à révéler des conditions ou des rapports impossibles à concevoir ou à objectiver autrement : rendre compte autrement de phénomènes ou de mécanismes en accentuant la dimension constitutive de l'interaction en jeu¹⁶¹. La réhabilitation s'oriente vers des sensorialités oubliées, négligées ou perdues. À ce titre elle restitue des façons de percevoir incitant à se relier autrement, en redécouvrant des dimensions et des fonctions du corps devenues obsolètes. Une posture qui va à l'encontre des déconstructions de nos modes perceptifs habituels engendrés par les interfaces, pour renouer dynamiquement avec la fonction haptique¹⁶² : toucher, palper, réapprendre des gestes, découvrir de nouvelles formes de sensation, d'autres dimensions de l'espace par des moyens d'action « naturels »¹⁶³. La synesthésie favorise la traduction, le passage d'une sensation en un autre sens. Elle fait appel à des dispositifs permettant une interpénétration de plusieurs champs sensoriels, en utilisant les potentialités naturelles des systèmes numériques à la transposition. Elle porte sur la traduction ou la conversion du sensible en représentation et inversement¹⁶⁴. Avec une matière première qui est à la fois algorithmique et abstraite, composée d'un flot communicationnel fait de sensations, de sentiments, d'idées et d'échanges, la notion de filtre semble nécessaire pour gérer la profusion. L'interactivité demeure un des principaux filtres, en appelant la participation du spectateur à titre de partenaire pour donner un sens aux processus¹⁶⁵.

Ainsi en combinant ces approches et en expérimentant, l'interactivité au service de la créativité donne des repères, indique des zones intermédiaires, des lieux de résistance, et offre un terrain d'essai. L'interface y devient souvent le sujet même de l'œuvre, à travers différents développements spécifiques inhabituels, incongrus de l'ordre de la combinaison et de la modification. L'interface est l'élément essentiel des œuvres

¹⁵⁸ du grec *syn*, « avec » (union), et *aesthesis*, « sensation », est un phénomène neurologique par lequel deux ou plusieurs sens sont associés. Consiste à employer un moyen pour transposer une perception sensorielle se référant d'ordinaire à la perception par un autre sens.

¹⁵⁹ POISSANT, L., « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 8-17.

¹⁶⁰ *Ibid.*, p. 10-11.

¹⁶¹ *Ibid.*, p. 11-12.

¹⁶² du grec *πτομαι* (haptomai) qui signifie « je touche », désigne la science du toucher, par analogie avec l'acoustique ou l'optique. Au sens strict, l'haptique englobe le toucher et les phénomènes kinesthésiques, c'est-à-dire la perception du corps dans l'environnement.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 12-14.

¹⁶⁴ *Ibid.*, p. 14-15.

¹⁶⁵ *Ibid.*, p. 15-16.

interactives, elle est fréquemment la forme donnée et conçue pour l'œuvre dans sa dimension performative. Cela conduit à l'intégrer, la cacher, l'occulter, la mettre en exergue, la prendre comme sujet, comme constituante artistique et esthétique même de la création. Aucune œuvre ne repose sur une seule interface, mais une combinaison de postures et de dispositifs qui sont des modes d'accès à l'œuvre. Leurs natures polymorphes accompagnées du foisonnement expérimental semblent favoriser la créativité. En cela, la notion d'interface conduit à identifier des impasses, à repérer des chemins de traverse, à découvrir un horizon permettant de s'orienter vers de nouvelles formes de sensibilités. Le but est bien souvent de prendre conscience de la présence de la technologie et de ses standards. De découvrir un certain esthétisme de la technologie, devenue objet et matériau de l'investigation artistique, qui nous « conditionne » inévitablement en retour. C'est ce que relève Franck Popper, qui indique que cela correspond « à une prise de conscience des changements profonds engendrés par les techno-sciences dans la société, de la volonté d'accompagner ce changement, de l'influencer »¹⁶⁶. Finalement, « tout est interface lorsque l'on considère le fonctionnement du monde comme une interaction de multiples éléments [...] Si toutes choses se répondent entre elles, alors elles ont constamment une frontière commune, une ligne de démarcation qui les lie intimement, un espace de jonction étroit, mais perceptible »¹⁶⁷.

2.2.2.3 Métaphore

Les apparences formelles sont le premier indice de notre perception physique du monde. Mais ces phénomènes sensoriels n'iraient pas au-delà de la simple impression sans le revêtement transformateur d'un système symbolique complexe que nous développons dès notre naissance. Ainsi, l'imaginaire opère-t-il des transcriptions métaphoriques qui cernent davantage d'aspects que ceux dont l'œil est capable. « Les représentations symboliques ont plus de portée cognitive tangible que les réalités qu'elles sont censées représenter. Elles ont une vie propre, qui s'augmente d'elle-même,

¹⁶⁶ POPPER, F., *op. cit.*, p. 249.

¹⁶⁷ BARON, D., *Corps et artifices. De Cronenberg à Zpira*, Paris, Harmattan, 2007, p. 67.

par hybridation, confrontation, retour récurrent »¹⁶⁸. Du grec *metaphora*, qui signifie « transport », « transposition », la métaphore est une figure d'analogie par laquelle on substitue par un effet de comparaison qui reste implicite. Elle rapproche ainsi un comparé et un comparant sans nécessairement un terme de comparaison. Elle a une valeur d'illustration, car elle explique le sens par une image. En effet, la correspondance qu'elle établit entre deux choses est signifiante. C'est d'ailleurs dans cette association que la métaphore trouve son pouvoir expressif. Il est essentiel qu'il y ait dans cette association une notion de ressemblance, c'est d'ailleurs l'attribut dominant de la métaphore. La similarité sert de fondement à l'établissement du rapport métaphorique. Si la similarité est une condition nécessaire, on peut également la définir par l'écart perceptible. La métaphore procède donc d'un rapprochement entre la chose nouvelle et la chose à laquelle on emprunte le nom ou les caractéristiques emblématiques. « L'essence d'une métaphore est qu'elle permet de comprendre quelque chose à partir de quelque chose d'autre »¹⁶⁹. Ainsi, « les métaphores sont des aveux d'impuissance, mais aussi des outils de renouvellement »¹⁷⁰. La métaphore se structure donc selon des ensembles de relations définis par nos rapports au monde. Elle offre la possibilité de création permanente et dynamique du sens qui défie toute tentative de description exhaustive. L'interprétation n'est jamais acquise, le sens se construit toujours. Le sens ne serait que la somme des situations où elle apparaît comme stimulus, corolaire aux comportements réponses que ce stimulus rend possible. Si la métaphore montre plus qu'elle ne démontre, elle n'est pas une représentation, mais une évocation qui facilite l'assimilation par transposition, comparaison, analogie. La référence n'est alors qu'un accrochage possible dans le réel et dans sa structure intelligible. Les choses qu'elle rapproche ne le sont pas d'évidence. Elle donne au spectateur l'illusion qu'il intervient sur des objets « réels » et accomplit des actions concrètes sur ces objets. La métaphore recherche donc les semblables, au-delà des limites communes, elle est une pratique de « l'entre ». Il s'agit bien de la dimension relationnelle des interfaces et de l'échange qui est en jeu : les métaphores visent à construire un contexte et un dispositif mettant en scène le spectateur avec l'œuvre. Le créateur doit donc s'interroger sur la manière de construire les métaphores opératoires et signifiantes, c'est-à-dire de mettre en scène un ensemble de significations communes pertinentes pour créer l'espace de l'œuvre dans lequel il « positionne » l'utilisateur. Cela ne peut donc se construire qu'à partir d'ensembles complexes de structures préalables, du déjà-là. Il n'y a jamais ni signification innocente ni pure, toute opération ne s'engage qu'au travers de la mobilisation de ses contextes.

¹⁶⁸ QUÉAU, P., *Le virtuel, vertus et vertiges*, op. cit., p. 45.

¹⁶⁹ LAKOFF, G., JOHNSON, M., *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Paris, Editions de Minuit, 1986, p. 15

¹⁷⁰ QUÉAU, P., *Éloge de la simulation. De la vie des images à la synthèse d'images*, op. cit., p. 116.

Comme tout art, l'art numérique travaille les représentations et nécessairement les métaphores. Seulement ici, l'ensemble du processus numérique, le dispositif technique lui-même, le dispositif artistique singulier, et les interfaces conçues ou réutilisées correspondent implicitement à des associations imbriquées de métaphores à même de toucher un spectateur, lui-même devenu sa propre métaphore dans la posture interactive. L'univers numérique est intrinsèquement métaphorique. La métaphore est donc un fil le long duquel se crée et s'organise le sens dans la relation homme-machine. Elle est incarnée par les objets, les processus, et les actions possibles sur ces objets et ces processus. Elle est aussi ce qui tisse la narration destinée à produire un effet, à comprendre les idées, provoquer des émotions et construire un ensemble cohérent dans la mise en jeu formelle des relations. Elle est un moyen de faire venir l'invisible à la visibilité, montrer ce qui se dérobe, évoquer ce qui ne peut se dire. Le lien est au centre de ce travail. C'est sur le lien et avec les liens quelle travaille : activité de liaison entre les objets, le monde numérique, entre réalité et fiction, spectateur et créateur. Peut-être faut-il voir dans cette posture l'inscription spécifique, travaillée techniquement en tant que telle, d'une intention. Le but est d'amener le spectateur vers le sens final d'une intentionnalité. En ce sens, elle constitue un point visible et praticable de l'œuvre, en tant « qu'acte mental qui permet à l'individu de faire tendre sa volonté vers une finalité et d'initier le déclenchement d'une action »¹⁷¹. Par la mise en jeu des dispositifs et la dimension créative interactive, la métaphore n'est efficace que si elle est suffisamment incitative dans ce qui la matérialise, comme dans le processus d'utilisation suffisamment reconnaissable et familier pour le spectateur : un jeu entre interférences et prédictions, entre analogies et nouveautés. Ainsi, la métaphore peut guider autant que dérouter le spectateur qui doit être reconnu dans la relation inhérente au processus, comme « interprétant ».

Si la métaphore concourt donc à obtenir l'implication du spectateur, elle doit être capable de proposer une expérience émotionnelle suffisamment intéressante pour susciter l'engagement nécessaire préalable à l'action. Elle consiste donc plus en l'anticipation, avec « une attention particulière, non pas tant du comportement du spectateur, mais la forme des relations qui l'impliqueront »¹⁷². Elle suit une construction mutuelle d'un projet communicationnel au sein duquel elle tente « d'objectiver un espace d'interpréhension »¹⁷³. Elle doit donc renvoyer le spectateur à des expériences sensorielles et conceptuelles qu'il connaît déjà, ou alors radicalement différentes, pour qu'il puisse les

¹⁷¹ LABOZ, F., « Conception multimédia : la métaphore, guide de l'intentionnalité », *La communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Sherbrooke, 2001, p. 4.

¹⁷² BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art, op. cit.*, p. 296.

¹⁷³ LABOZ, F., *Ibid.*, p. 1.

relier à ses expériences vécues¹⁷⁴. Parallèlement, la métaphore est à même de construire la « mise en intrigue » de l'œuvre, qu'il s'agisse des dispositifs, des actions, des processus calculatoires et figuratifs, ou d'une trame narrative spécifique, elle induit des informations qui matérialisent le contexte de l'action sous la forme d'une scénarisation. En retour l'utilisateur doit composer avec la logique de l'œuvre et suivre un mode opératoire dérivé. Il doit pouvoir se construire et acquérir une représentation de la manière dont il existe et fonctionne dans les dispositifs. Cet apprentissage informel n'est pas source de connaissance de la technique elle-même, ni même le dévoilement des mécanismes sous-jacents des œuvres, mais une approche expérimentale et expérientielle.

Les interfaces sont des intermédiaires métaphoriques entre deux langages, entre deux systèmes, des agents de liaison et de passage, des filtres entre l'humain et la machine. Par leurs approches opérationnelles, elles transforment le spectateur en opérateur avec des conditions d'expérience spécifiques. L'appréciation de l'œuvre doit se négocier constamment avec le contrôle de son déroulement. Le voir entre en concurrence avec le faire advenir. Bien souvent, les interfaces constituent l'enjeu même de l'œuvre, en devenant la clef de l'ensemble du dispositif dans lequel elles sont impliquées et appellent l'invention d'objets inédits, de combinaisons inattendues. Elles s'infiltrèrent partout et font l'objet d'une invasion massive dans notre quotidien. Grâce à elles, la technologie s'efface en se miniaturisant et en s'incorporant dans des objets dont les interfaces ne transforment que très peu l'apparence. Dans bien des cas, elles sont invisibles, elles nous écoutent, nous scrutent, apprennent nos habitudes, et finalement agissent avant même qu'on ne leur demande, à partir d'une sorte de capacité réflexe déposé dans leurs programmes. De nouvelles formes de sensorialités surgissent à travers les échanges que l'on entretient avec les choses, des terminaisons inattendues, des zones de sensibilité encore inexpérimentées, qui réhabilitent des formes de sensibilité oubliées tout en faisant éclore des dispositions inattendues, mélange de rencontres surprenantes. « Aussi ingénieuse que puisse être l'interface, elle ne saurait se réduire à son caractère instrumental ou ergonomique. Elle est aussi le lieu d'un travail métaphorique et conceptuel. Elle participe d'un dispositif plus vaste où se rejouent des contradictions et des tensions diverses entre virtualité et actualité, entre différents modèles et techniques de représentation, entre l'expérience individuelle et l'activité collective »¹⁷⁵. Elle veille donc toujours à ce qu'il se maintienne une distance, qui fait de la relation interactive une dimension esthétique. Comme l'a expliqué Jean-François Lyotard¹⁷⁶, sans distance, sans cette zone opaque, il n'y a pas de dimension esthétique. La métaphore est donc un mode d'expression

¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 6.

¹⁷⁵ DUGUET, A.-M., *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002, p. 117-118.

¹⁷⁶ LYOTARD, J.-F., *L'Inhumain*, Paris, Galilée, 1988, p. 127-128.

laissant la liberté à l'imagination et à l'invention de sens nouveau. Dans cette dimension créative, elle porte en elle la possibilité de « re-décrire »¹⁷⁷ la réalité, en dépassant l'analogie pour structurer un discours interactif singulier.

¹⁷⁷ RICOEUR, P., *La métaphore vive*, Paris, Points, 1997, p. 67-70.

2.2.3 Le spectateur à l'œuvre

Résumé

Dans les réflexions accompagnant l'art numérique, le statut du spectateur est trouble. Au même titre que le champ dans lequel il intervient, ses dénominations sont nombreuses et variables. Cette hésitation s'explique par le rôle important qui lui est attribué, allant jusqu'à le considérer comme auteur ou « co-auteur » de l'œuvre. Néanmoins, toutes les hypothèses s'accordent à lui attribuer une responsabilité centrale du fait qu'il infléchit le déroulement des œuvres qui ne s'accomplissent que dans le rapport interactif. D'ailleurs, ce n'est qu'au moment d'intervenir, que le spectateur peut pénétrer le système esthétique, saisir le fonctionnement, éprouver un sentiment face à l'œuvre. Les conceptions les plus sophistiquées font appel aux notions contradictoires d'immersion et de réalité virtuelle, en plongeant littéralement et métaphoriquement le spectateur dans des environnements imaginaires à la recherche d'un sentiment de présence. Transversalement, ce qui est recherché est le dépaysement, la découverte d'une réalité ressentie différemment, et la possibilité d'entrer dans l'imaginaire de l'artiste non plus sur le mode de la contemplation passive, mais dans une expérience subjective vécue consciemment.

Mots-clés : interactivité, spectateur, immersion, réalité virtuelle, mondes, perception, participation, œuvres, présence.

2.2.3.1 Spectateur

La volonté première des œuvres numériques interactives est d'inviter le spectateur à réaliser qu'il peut également prendre part à la création, en exploitant les spécificités et l'individualité de chacun. Néanmoins, il semble important de rappeler que toutes les œuvres sollicitant la participation du spectateur ne sont pas interactives, et toutes les œuvres usant d'outils informatiques ne sont, ainsi, pas participatives. Cela semble expliquer les hésitations terminologiques et les néologismes autour du statut du spectateur. Maurice Benayoun évoque ainsi la situation nouvelle dans laquelle se trouve « le spectateur pour lequel on ne réussit jamais à trouver une étiquette adéquate »¹⁷⁸ : le regardeur, l'observateur, « l'interacteur », le participant, l'acteur, l'agent, l'acteur-utilisateur, « l'interactant », le spectateur-apprenant, « spect-acteur », expérimentateur, visiteur actif, un public qui s'ignore ? Michael Rush emploie par défaut le terme d'utilisateur en précisant que les « termes de spectateur, de visiteur, voir de spectateur/participant sont ici inadéquats »¹⁷⁹. Derrick de Kerkhove parle de « sujet virtuel »¹⁸⁰ pour désigner l'individu pris dans la machine et ses interactions avec les œuvres. Gaëlle Baboni-Schinlingui propose le terme « d'interacteur »¹⁸¹ communément établi, afin de distinguer les visiteurs des installations « traditionnelles »

¹⁷⁸ BENAYOUN, M., « Notes sur l'œuvre interactive », 1997, <http://goo.gl/WXvS5>

¹⁷⁹ RUSH, M., *op. cit.*, p. 212.

¹⁸⁰ KERKHOVE, D., cité par KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 44.

¹⁸¹ Il existe la variation « inter-acteur », mais nous préférons utiliser la version « interacteur », commune à une majorité d'auteurs.

de ceux ayant recours à l'interactivité numérique¹⁸². Jérôme Glicenstein, utilise une expression ressemblante et parle de « sujet-interactant »¹⁸³. Pour Roberto Diodato le spectateur devient acteur, et « réciproquement comme acteur il est spectateur : spectateur-acteur, actif-passif, potentiel-actuel ; en un mot virtuel »¹⁸⁴. Certains vont jusqu'à créer de nouveaux termes plus en adéquation dans leurs pratiques immersives, comme Char Davies qui parle « d'immersant » ou « d'immérgés »¹⁸⁵ pour en revendiquer la spécificité dans l'art numérique. Au même titre, Pascale Weber utilise « sensor » pour décrire le spectateur à même de « sentir » dans les œuvres numériques¹⁸⁶. Valérie Morignat, utilise « actant »¹⁸⁷ dans le contexte du cinéma interactif et des environnements virtuels, emprunté au linguiste Lucien Tesnières qui définit que « les actants sont les êtres ou les choses qui, à un titre quelconque, et de quelque façon que ce soit, même au titre de simples figurants et de la façon la plus passive, participent au procès »¹⁸⁸. Un terme qui se prête adroitement à la sphère relationnelle du numérique et de l'interactivité. Beaucoup considèrent le spectateur, comme un « co-auteur »¹⁸⁹ des œuvres qu'il consulte. Pourtant comme le souligne Anne Cauquelin, « le fait qu'il entre dans le monde que son intervention peut –ou non- transformer n'en fait pas un coauteur, car l'œuvre est construite de telle façon qu'elle comprend cette entrée comme un élément de son dispositif »¹⁹⁰, cela définit corrélativement l'auteur comme celui à qui reviendrait l'initiative de l'œuvre, qui en est le fondateur, qui en est à l'origine. Une démarcation schématisée par Edmond Couchot à travers les concepts « d'œuvre-amont », « œuvre-aval », « auteur-amont », « auteur-aval ». Pour lui, les notions d'auteur et de spectateur s'entrelacent étroitement sans se confondre. D'une part, l'œuvre-amont correspondrait à la forme virtuelle et programmée de l'œuvre produite par l'auteur-amont, le créateur qui est l'origine de l'œuvre. D'autre part, l'œuvre-aval résulterait de l'interaction du spectateur qui la renouvelle au fil de ses actualisations. L'œuvre complète serait l'hybridation de l'œuvre-amont et de l'œuvre-aval, et ne serait que provisoire. « L'interacteur jouerait ainsi le rôle d'auteur-aval, responsable en partie de l'œuvre-aval,

¹⁸² BABONI-SCHINLINGUI, G., « Installations et interactivité numérique », *Les Cahiers numériques*, n°4, 2000, p. 167-178.

¹⁸³ GLICENSTEIN, J., « La place du sujet dans l'œuvre interactive », in *Artifices 4, Langages en perspective*, 1996, <http://goo.gl/pVky>

¹⁸⁴ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 164.

¹⁸⁵ DAVIES, C., « Osmose », *Nov'Art* n°22, 1997, p. 34.

¹⁸⁶ WEBER, P., « Résistance et autres propriétés du matériau artistique », in LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *op. cit.*, p. 65-70.

¹⁸⁷ MORIGNAT, V., « Environnements virtuels et Cinéma interactif », in *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Paris, Klincksieck, 2006, p. 141-156.

¹⁸⁸ TESNIÈRE, L., *Éléments de syntaxe structurelle*, Paris, Klincksieck, 1988, p. 674.

¹⁸⁹ MANOVICH, L., *The Language of new media*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 49 ; COUCHOT, E., *La technologie dans l'art*, *op. cit.*, p. 232.

¹⁹⁰ CAUQUELIN, A., *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, *op. cit.*, p. 115.

de son actualisation. [...] L'intention première ne lui appartiendrait toujours pas, elle reste le propre de l'auteur-amont, mais il n'en hériterait pas moins d'un certain pouvoir auctorial : la capacité de faire croître l'œuvre, d'en infléchir le déroulement »¹⁹¹. La saisie fonctionnerait rétroactivement, sous la forme d'une remontée de courant du spectateur vers l'auteur. On retrouverait alors le sens du mot « auteur » dérivé du latin *auctor*, qui signifiait à la fois « celui qui fonde, qui est à l'origine » et « celui qui croît, qui augmente la chose »¹⁹². Cette hybridation définirait un type nouveau de coauctorialité qui se modulerait selon que le spectateur manifesterait plus ou moins de qualités imaginatives dans la marge qu'on lui a laissée. Cela rejoint la posture de Derrick de Kerckhove qui définit le spectateur dans cette relation particulière, non pas comme coauteur, mais comme « méta-concepteur »¹⁹³. Pour lui le spectateur des environnements numériques fait plus qu'apporter son concours, il entraîne tout le champ narratif potentiel qu'il décline sur le fond de son expérience et de l'action qu'il mène, intercepté par les interfaces. Il fait donc partie d'une histoire qu'il « co-détermine ».

Notons, que ces approches liées à l'interactivité évoquent toutes l'apport individuel du spectateur, comme le remarque justement Jérôme Glicenstein : « l'interactivité ne met pas en avant une socialisation liée à la pluralité des spectateurs, mais fait beaucoup plus appel à l'implication d'un ensemble de subjectivités uniques »¹⁹⁴. Jean-Louis Boissier, aborde la même problématique sous l'angle du spectateur devenu un « interprète » de l'œuvre qu'il consulte : « L'œuvre interactive réactive en effet la notion d'interprétation, au sens de l'artiste-interprète de l'œuvre théâtrale, ou plutôt musicale, c'est-à-dire sur partition. Le travail esthétique de l'interactivité 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, sont d'abord les interprètes »¹⁹⁵. Les œuvres interactives fonctionneraient donc sur le double registre des instruments et des partitions, amenant des postures interprétatives instrumentalisées. Une sorte de spectacle dont « le témoin définirait lui-même le déroulement, ou plutôt la durée, les liaisons, les transitions, les ruptures, l'angle de vue et, finalement la forme même »¹⁹⁶. L'œuvre est ainsi conçue pour ce spectateur témoin, pour jouer sa présence, que ce soit par des manifestations volontaires ou par l'intermédiaire de capteurs. Elle attend définitivement l'entrée d'un acteur externe qui est la condition nécessaire de son existence, puisque sans lui rien ne se

¹⁹¹ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, op. cit., p. 236-237.

¹⁹² *Ibid.*, p. 237.

¹⁹³ KERCKHOVE, D., *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 39.

¹⁹⁴ GLICENSTEIN, J., op. cit., <http://goo.gl/pVky>

¹⁹⁵ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, op.cit., p. 24.

¹⁹⁶ *Ibid.*

fait. L'interactivité est donc aussi dans le propre de la mise en scène à même de convoquer le spectateur.

Pourtant, même si les choix qu'il opère dans une œuvre interactive font de lui un interprète ou un coauteur, la liberté qui lui est accordée ne correspond pas seulement à la part dont l'auteur se dessaisit. Au contraire, il s'agit de variables inscrites dans les programmes, où les choix aussi ouverts soient-ils restent imposés. « La machine impose toujours ses raisons », ¹⁹⁷ nous dit Marc Le Bot. En effet, la majorité des dispositifs laissent peu d'initiatives au spectateur dans un rapport de « servitude ». L'interactivité est « un artifice de réponse » ¹⁹⁸. Le spectateur est donc dessaisi d'une partie de son libre arbitre en attente que le dispositif lui adresse un ensemble de surprises, d'imprévus, d'artifices. Il est en situation d'attente partielle d'être séduit ou étonné, manipulé par le dispositif, une perspective « déstabilisatrice [...] pour articuler la circulation entre la représentation et l'expérience de l'œuvre » ¹⁹⁹. Il n'y a pas de confusion des rôles, le spectateur ne devient pas auteur. Il n'y a pas de conception collective de l'œuvre, lorsque cela se produit il s'agit d'une toute autre approche. Quelques œuvres laissent pourtant un champ de liberté très large jusqu'à se recomposer totalement, mais cela « reste fort éloigné de l'idée constructive de participation à l'élaboration d'une œuvre » ²⁰⁰. Or, si « ce sont les spectateurs qui par le biais de l'interaction, donnent forme au processus artistique » ²⁰¹, ils ne peuvent agir que dans la marge restreinte et totalement définie que lui laisse l'auteur et les contraintes techniques. Si les utilisateurs disposent de la possibilité « d'accomplir des choix libres, dans le sens de la liberté d'indifférence, la simulation est impossible parce que de tels choix ne sont pas calculables » ²⁰². Au même titre, ils sont libres de choisir ou de refuser d'offrir à l'œuvre l'attention nécessaire à sa réalisation. Le propre de l'artiste numérique est donc de mettre en œuvre des possibilités d'interaction. Subséquemment, l'œuvre reste un dispositif en suspens, inachevé, dans un état qui n'est pas final, en attente d'une sollicitation qui fera venir « l'imprévu prévu », c'est-à-dire « un appareil de relations qui constitue une coïncidence tendancielle entre liberté et nécessité » ²⁰³. En ce qui concerne la position du spectateur, « les dispositifs interactifs créent ainsi d'étranges situations de fascination. Chacun y joue son libre arbitre, sa position personnelle entre sujet et objet, celui qui manipule et ce qui est manipulé. Il simule l'autonomie et, dans le même temps, la met en jeu. Il se perçoit

¹⁹⁷ LE BOT, M., cité par CHALUMEAU, J.-L., « Le numérique : une matière noble ? », *L'informatique dans la création artistique, Lettre de l'Académie des Beaux-arts n° 44*, Paris, Institut de France, 2006, p. 12.

¹⁹⁸ BOISSIER, J.-L., *op. cit.*, p. 117.

¹⁹⁹ DUARTE, C., DUCHAMP, M., *interface*, Rio de Janeiro, Rios Ambiciosos, 2000, p. 12.

²⁰⁰ GLICENSTEIN, J., *op. cit.*, <http://goo.gl/pVvkqy>

²⁰¹ MÈREDIEU, F., *op. cit.*, p. 146.

²⁰² DIODATO, R., *op. cit.*, p. 19.

²⁰³ *Ibid.*

comme l'agent qu'il est et qu'en même temps il agit. Il est cet objet qu'il manie sans risques. [...] Entre action et rejet, il parie sa subjectivité : joue à être autre tout en sachant qu'il n'en maîtrise pas toutes les données »²⁰⁴.

Le processus créateur et les potentialités offertes au spectateur s'organisent ainsi mutuellement dans la constitution d'une sphère privilégiée de communication, à l'intérieur de laquelle chacun permet l'émergence de l'autre par le biais des interfaces. Pour Edmond Couchot, la création interactive instrumentalise la communication, car pour lui « il n'y a donc plus de communication, au sens strict, entre un énonciateur et son destinataire, mais commutation, plus ou moins instantanée, entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu (éventuellement) récepteur et un propos flottant qui à son tour émet et reçoit, s'augmente ou se réduit. Le sens ne s'engendre plus par énonciation, transmission et réception, alternativement, mais par une hybridation entre l'auteur, le propos véhiculé par la machine (ou le réseau) et le destinataire »²⁰⁵. Pour Jean-Louis Weissberg, cela amène à dire que « le regard doit être un métaregard. C'est-à-dire un regard qui porte en lui les modalités d'exercice de son opération »²⁰⁶. Voir devient simultanément faire et faire devient implicitement voir dans une relation interfacée où l'observateur devient l'observé. « L'image est à la fois agie et agissante »²⁰⁷ dans une intrication entre le temps de voir et le temps de faire d'un spectateur devenu acteur, comme l'indique Edmond Couchot. Il ne s'agit donc pas tant de faire voir davantage que de faire voir autrement, « de faire voir la vision et sa complexité »²⁰⁸. Dans les dispositifs interactifs, « voir n'est jamais un acte simple ou stable. Ce qui est visé est accessible sur le mode indirect du reflet, soumis à des filtres divers »²⁰⁹. Le spectateur se trouve en quelque sorte à « la fois sujet et objet du regard, mais aussi plan de projection »²¹⁰. Il est le pôle essentiel de l'œuvre en situation conçue comme un système de relations, qui le « force à se voir comme faisant partie de la situation créée »²¹¹. Les stratégies d'implications sont simples, ludiques, et engagent à faire des explorations interactives inhabituelles. Et peut-être retrouve-t-il ainsi une conscience de sa propre présence, l'interactivité l'incitant étrangement « à une expérience [...] qui ne réduit pas le spectateur à son seul sens de la vue. Elle l'oblige à renoncer à la consommation passive des images »²¹² à travers une attention sensorielle renouvelée. C'est probablement le lieu d'une expérience « de la création comme connaissance et de la connaissance comme

²⁰⁴ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p. 169.

²⁰⁵ COUCHOT, E., op. cit., p. 156.

²⁰⁶ WEISSBERG, J.-L., « Sous les vagues de la plage », in *Paysages Virtuels*, op. cit., p. 38.

²⁰⁷ COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 208-209.

²⁰⁸ DUGUET, A.-M., op. cit., p. 49.

²⁰⁹ *Ibid.*

²¹⁰ *Ibid.*, p. 34.

²¹¹ DUVE, T., « Performance ici et maintenant », *Alternatives Théâtrales*, n° 6-7, 1981, p. 53.

²¹² BELTING, H., *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004, p. 64.

création »²¹³. Il assiste et participe, mais ce n'est pas exclusivement lui qui est en jeu, il est seulement en situation d'analyse de ce qui se passe et acteur des décisions à prendre. « Si l'œuvre numérique incite son spectateur à agir sur elle, ce n'est pas pour lui donner l'impression qu'il a le pouvoir, qu'il est l'autorité, l'auteur à la place de l'auteur, mais parce qu'à travers des variations produites sur la surface de ses productions, s'offre la seule possibilité de pénétrer le système esthétique de l'œuvre, de saisir comment elle fonctionne et, dans ce cas particulier, comment elle se construit. C'est donc la seule manière de comprendre ce qu'elle signifie, sur quels problèmes elle ouvre, comment elle modifie les rapports de l'art au monde, et de penser l'œuvre en tant que sujet »²¹⁴. Même si elle prolonge activement la préoccupation ancienne des arts de faire participer le spectateur, l'interactivité demeure donc toujours programmée et participer n'est qu'une illusion, car il ne s'agit qu'emprunter des voies ouvertes par le programme et l'auteur initial. En ce sens, les œuvres numériques engagent le spectateur dans une activité spécifique à caractère manipulatoire et ludique. Les œuvres ne se donnent plus d'emblée, mais se présentent comme des processus, à la fois à travers les modalités de perception et de réalisation. Elles se renégocient en permanence, où par l'exercice du pouvoir qui lui est donné le spectateur instaure sa présence et en témoigne. Plus que dans tout autre art, l'œuvre numérique interactive doit donc se comprendre comme un tout, où le jeu des interactions du spectateur fait partie prenante de la proposition artistique.

2.2.3.2 Immersion

L'immersion, terme prélevé du vocabulaire marin, est employée de façon métaphorique, renvoyant à l'expérience physique d'être submergé dans l'eau. L'utilisateur se trouve littéralement plongé dans un environnement simulé. Les systèmes et dispositifs s'efforcent de donner l'illusion d'une immersion fonctionnelle, dans la représentation d'une situation imaginaire, réelle, éloignée ou inaccessible. Il a l'impression d'être là ou encore que ce qu'il perçoit est ici, et son rapport au médium n'est plus instrumental, mais « expérientiel ». En ce sens, l'immersion serait un processus

²¹³ DIDI-HUBERMAN, G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Editions de Minuit, 1992, p. 135.

²¹⁴ BALPE, J.-P., *L'art et le numérique, op. cit.*, p. 32.

stimulant d'un point de vue intellectuel et sensoriel. Alva Noë définit cette caractéristique expérientielle, par la figure rhétorique de l'exploration. L'environnement interactif « ne peut être saisi en un seul coup d'œil [...] pour être compris, il doit être exploré [...] le processus de l'exploration de l'œuvre est un processus d'exploration du lieu »²¹⁵. L'utilisateur est amené à construire un parcours, à faire des choix. Immergé, « en plongée », on cesse en quelque sorte d'être spectateur pour devenir acteur, d'être dans une position passive, pour devenir un des éléments de la scène. Comme pour les installations antérieures aux dispositifs numériques, se déplacer ou en avoir la sensation reste une dominante, « car c'est l'observateur qui change continuellement la forme en changeant sa position par rapport à l'œuvre »²¹⁶ comme l'analyse Robert Morris. L'exploration est devenue le mode privilégié de la perception de l'œuvre. Ainsi l'expérience du spectateur « se fait-elle nécessairement dans le temps ». Mais être en plongée, c'est aussi signifier la présence des dispositifs, le fait que l'on porte ou que l'on soit en relation avec un équipement. C'est même la condition principale de l'immersion. On entre littéralement dans la substance fluide du dispositif numérique pour éventuellement la modifier.

L'immersion vise à incorporer des états subjectifs stockés dans le comportement du système qui provoque des processus sensibles, afin « d'affecter la pensée » et favoriser « le passage d'un état mental à un autre [...] par une diminution de la distance critique du spectateur [...] par un engagement émotionnel »²¹⁷. Cela permet au participant de construire quelque chose qui préexiste potentiellement dans les circuits internes. L'immersion est le prix de cette disponibilité, de la combinatoire ouverte mise en jeu. Ce qu'il est possible de voir détermine toute la gestuelle que l'on va adopter : s'approcher, reculer, accélérer, se retourner, s'orienter, observer, pénétrer, se mêler, s'engager. Pour voir, on dépend intégralement du dispositif. D'une certaine manière l'immersion incite à pénétrer, se mêler, s'inspirer des mouvements pour mieux voir, mais aussi assurer sa propre condition. « Regarder dans ce contexte, c'est respirer, flotter, nager, faire des bulles... se mouiller »²¹⁸. Toute action transforme l'observé. Le moindre mouvement conditionne ce qu'il y a à voir et ressentir. L'immersion est ainsi directement liée à la perception de l'utilisateur de l'environnement dans lequel il se trouve. Celui-ci tente de couvrir un certain nombre d'éléments du champ sensoriel d'une façon apparentée à l'environnement naturel. La plongée vient essentiellement de l'interaction visuelle, auditive, de la scénographie, mais aussi de la gestuelle, des sensations tactiles,

²¹⁵ NOË, A., « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, n° 8-9, 2001, p. 123-135.

²¹⁶ MORRIS, R., « Notes on Sculptures », in *Regards sur l'Art Américain des Années Soixante*, Territoires, 1979, p. 90.

²¹⁷ POPPER, F., *op. cit.*, p. 224.

²¹⁸ POISSANT, L., « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 6.

musculaires, psychologiques, une tentative de le plonger dans un flot de sensations. La qualité de cette interaction et ses fonctionnalités varie grandement suivant les dispositifs et l'implication du corps percevant dans l'expérience de l'œuvre. Elle est relative au cadre opérationnel.

Doug Bowman définit l'immersion comme « la sensation d'être présent »²¹⁹. Selon lui l'utilisateur est immergé lorsqu'il sent le monde virtuel qui l'entoure remplacer le monde physique à un certain degré. Différentes interfaces spécialisées relient le corps à la machine et établissent le contact entre l'utilisateur et l'environnement virtuel. La présence procure à l'utilisateur un sentiment d'être à l'intérieur comme une sorte de « phénomène-enveloppe »²²⁰ évoqué par Merleau-Ponty, à l'intersection des actions et de la générativité des programmes. La notion de présence correspond ici, à la sensation de l'expérience singulière que l'on cherche à faire vivre à l'utilisateur pour faire partie, même partiellement, de l'environnement virtuel. D'une certaine manière, elle réaffirme notre corporalité, dans une « relation ombilicale »²²¹ de l'ordre de l'hybridation. Un couplage qui construit une figure de corps imaginaire où se reconnaît à la fois l'altérité et la disponibilité de l'intervention. Une figure qui n'est ni le corps, ni sa projection, mais un état intermédiaire lié à l'engagement manipulateur de la relation numérique et interactive. Dans la majorité des créations, ce n'est pas le réalisme qui est recherché, plutôt la constitution d'un système qui suit sa propre cohérence et sa logique. En ce sens, créer un univers singulier n'est pas l'apanage de l'immersion numérique. Il s'agit même d'une caractéristique fondamentale de toute œuvre d'art comme le dit Nelson Goodman : l'art est une « manière de faire des mondes »²²². Les artistes se positionnent comme démiurges pour créer des univers. Pierre Levy parle « d'ingénieurs de mondes » : l'artiste numérique est celui qui formalise des mondes²²³. Pourtant, l'originalité ici, est de placer le spectateur au centre d'une situation donnée et de ce qui va en découler. L'installation immersive est donc un type d'environnement englobant à l'intérieur duquel évolue le spectateur absorbé par l'œuvre. Cela détermine une spécificité majeure de l'immersion : l'ensemble de la perception et des interactions sont produits à partir du point de vue singulier de l'utilisateur et de l'actualisation des réponses à ses actes. « Lorsque les spectateurs sont ainsi inclus dans l'œuvre par leurs corps et par leurs gestes, on perçoit à quel point ce qui est désigné par art du virtuel est toujours un art de la présence, de l'événement, de l'actualisation, de la chose rendue en

²¹⁹ BOWMAN, D. A., *Interaction Techniques for Common Tasks in Immersive Virtual Environments : Design, Evaluation, and Application*, PhD thesis, Georgia Institute of Technology, 1999.

²²⁰ MERLEAU-PONTY, M., *La Nature. Notes de cours du Collège de France*, Paris, Seuil, 1995, p. 257.

²²¹ BAUDRILLARD, J., *op. cit.*, p. 8.

²²² GOODMAN, N., *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.

²²³ LÉVY, P., *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe*, *op. cit.*, p. 173.

actes »²²⁴. L'environnement s'adaptant au visiteur, l'action de se confronter à l'œuvre, déjà interactive, est alors déterminante. L'utilisateur doit passer par une phase de réapprentissage et de découverte de gestes et de postures, qui une fois intégrés procurent cette sensation d'immersion à la fois physique et psychologique. S'il ne bouge pas, s'il n'intervient pas, il ne verra rien, « la dimension sensomotrice est impliquée dans son voir »²²⁵. La situation consiste donc toujours à provoquer des changements au comportement du système qui oblige la régénération interne du calcul. L'utilisateur est guidé par les éléments externes du dispositif, et il est guidé par eux. Dans ce contexte, l'œuvre n'est plus une représentation pour lui, mais une forme de réalité. Les repères de cette réalité ne sont pas des repères valables en dehors de cette réalité et appellent un réapprentissage des lois qui régissent l'espace dans lequel il est plongé. Anne-Gaëlle Baboni-Schinlingui résume cette caractéristique : « Les installations immersives utilisant la réalité virtuelle sont d'un type particulier d'installation hypermédiatique. À ceci près que la place de l'interacteur n'y est plus frontale, mais centrale : il se trouve dans l'œuvre et non plus devant. Le corps de l'interacteur devient donc la seule invariance du monde virtuel dans lequel il évolue, la dernière trace de l'existence d'un monde réel »²²⁶. D'une certaine manière, le spectateur devient l'objet de son propre regard dans une scène où il est le principal protagoniste, où son corps fonctionne comme une sorte d'interface. L'immersion pourrait être une sorte d'aboutissement de la simulation, l'actualisation circonstanciée du virtuel sous une forme sensible. L'œuvre n'est plus seulement la jouissance intellectuelle d'une idée, mais l'expérimentation physique du spectateur qui engage son corps entier. En cela, l'installation immersive modifie à sa convenance les paramètres conventionnels de la réalité. Il n'est plus possible que de s'attacher aux repères qu'elle laisse, une mise en scène dans laquelle le spectateur est contraint de jouer, car il ne peut l'appréhender de l'extérieur.

L'immersion participe à la transformation du regard, de la valeur d'exposition, et de la valeur d'échange. Séparé de son contexte habituel, le spectateur est plus réceptif à l'œuvre, prêt à répondre à ses sollicitations, puisqu'il rentre littéralement dedans. Le sujet est donc impliqué dans un rapport « hors de soi-même ». Diana Domingues fait le parallèle avec la dimension chamanique de la transe et du rituel : « Comme en participant d'un rituel, connecté aux technologies numériques, nous nous comportons de façon à viser et à atteindre un état de conscience à partir du comportement de dispositifs couplés au corps [...] chaque connexion éphémère est une expérience concrète où quelque chose se produit dans le flux des temps présents [...] Au cours d'une transe interactive, le corps

²²⁴ BOISSIER, J.-L., « Sur l'esthétique du virtuel », in *Actualité du virtuel, Revue virtuelle*, 1996, <http://goo.gl/JseJa>

²²⁵ POISSANT, L., *op. cit.*, p. 6.

²²⁶ BABONI-SCHINLINGUI, G., *op. cit.*, p. 167-178.

existe à la mesure de ses connexions en réaffirmant l'esthétique stoïque de l'éphémère, du mutant et de l'indéfinissable [...] Ce type de situation peut être mis en rapport aux moyens dont dispose le chaman pour dialoguer avec l'au-delà et recevoir des pouvoirs spéciaux »²²⁷. Être en immersion, c'est-à-dire « être connecté, est synonyme de penser et ressentir en connexion à des dispositifs et logiciels qui sollicitent l'imagination. Être connecté c'est accepter d'être impliqué dans une situation ou un processus où l'expressivité du je ou du soi intérieur est couplée technologiquement, ce qui signifie avoir une existence complexe »²²⁸.

Étrangement, le spectateur est à la fois dans la scène et pactise avec elle tant qu'elle l'accueille, et en dehors. « L'émersion » est facile, voire nécessaire pour prendre la mesure de l'œuvre et de la désorientation qu'elle met en avant. En ce sens, la désorientation exerce une forme de séduction. Le sens et la signification mis en jeu sont obtenus par saturation, c'est-à-dire par un effet de familiarisation et de clôture, où l'utilisateur aura l'impression d'avoir fait le tour de ce qu'il y avait à voir et ressentir. Pourtant, pour Jean-Louis Boissier, « la notion d'immersion semble suspecte », car elle ne serait qu'une tentative de désignation du caractère multimédia de l'information numérique, de sa dimension interactive, de la simulation, de son accès au temps, tout en qualifiant les « nouveaux milieux d'expérience »²²⁹ que sont les environnements virtuels interactifs, appelant la dimension performative au profit de la « jouabilité ».

2.2.3.3 Réalité virtuelle

L'expression réalité virtuelle semble absurde, en associant un mot et son contraire. Jean-Louis Boissier parle de « dénomination bizarre des images de synthèse interactives. Dénomination symptomatique aussi, car on ne peut qualifier simplement la nature des objets de connaissance, informationnels ou expressifs, que sont ces entités qui tendent à l'autonomie, faites de langage, de modèles logiques, de données, de calculs, de

²²⁷ DOMINGUES, D., « Interfaces et vie dans le Cyberart », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités, op. cit.*, p. 197-198.

²²⁸ APUD SAILLOT, I., citée par DOMINGUES, D., *Ibid.*, p. 194.

²²⁹ BOISSIER, J.-L., « Vers un cinéma interactif », in *Interfaces, Anomalie*, n°3, Anomos, Paris, 2003, p. 28-29.

procédures - et tout cela dans les conditions de l'éventualité et de la potentialité, puisque les objets virtuels ne se manifestent qu'en fonction d'une demande spécifique, en fonction d'une observation et d'une lecture particulières »²³⁰. Rosanna Albertini, y voit seulement « un mirage verbal d'un monde hors du monde »²³¹. Elle pointe le fait d'une dénomination problématique, car, si la réalité étant par définition à l'opposé du virtuel, les mettre ensemble est une forme d'oxymore, même si, on l'a vu, virtuel et réel ne semblent pas nécessairement en opposition. La notion de réalité virtuelle indique donc un certain souci de ce qui est réalité et virtualité, de ce qui distingue les deux, de ce qui les confond aussi. Les rapports entre les termes ne sont pas définis d'emblée, ce qui ouvre aux possibilités. Pourtant, le dualisme fondamental se situe probablement plus entre ce que le spectateur perçoit et ce qui est, entre ce qui est suscité en lui et ce qui est hors de lui. Les phénomènes qui sollicitent les sens sont toujours réels, car ce sont des phénomènes physiques. En revanche, les représentations cognitives qu'ils déclenchent peuvent correspondre à des objets qui existent réellement ou à des objets qui n'existent pas. En cela, le terme réalité virtuelle n'est pas satisfaisant et ce qu'il désigne en général n'est qu'une partie réduite et limitée de la problématique qu'il ouvre. Certains auteurs préfèrent associer à virtuel d'autres termes tels qu'« environnement » ou « monde ». En ce sens, Georges Pragier et Sylvie Faure-Pragier définissent la réalité virtuelle comme étant le « réalisme d'un monde à trois dimensions où le sujet est dans l'image »²³². L'ambition technologique et conceptuelle de la réalité virtuelle est souvent celle de créer un monde cohérent et consistant, recréant les sensations de la réalité. Ils sont proches de la définition que propose Philippe Quéau, qui dit qu'un « monde virtuel est une base de données graphique interactive, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles pouvant stimuler chacun de nos sens afin de donner le sentiment d'immersion dans l'image »²³³. Edmond Couchot explique qu'il s'agit d'un « espace artificiel produit par l'ordinateur dans lequel l'utilisateur est visuellement et acoustiquement immergé par l'intermédiaire de divers dispositifs »²³⁴. Ces définitions mettent en évidence l'action d'un sujet qui agit dans l'image et le dispositif qui doit susciter un sentiment d'immersion. Stephen Ellis définit la virtualisation comme « le processus par lequel un individu interprète une impression sensorielle comme étant un objet appartenant à un environnement autre que dans celui où

²³⁰ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art, op. cit.*, p. 124.

²³¹ ALBERTINI, R., « Un art fait de mémoire », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 2*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995, p. 413.

²³² PRAGIER, G., FAURE-PRAGIER, S., « Au-delà du principe de réalité : le virtuel », *Revue française de psychanalyse, n°1*, 1995, p. 68.

²³³ QUÉAU, P., *Le virtuel, vertus et vertiges, op. cit.*, p. 13.

²³⁴ COUCHOT, E., *Définitions, La Revue Virtuelle*, Centre Georges Pompidou, 1992, p. 2.

il existe physiquement »²³⁵. La virtualisation serait donc liée à un phénomène de perception. Le spectateur va percevoir un objet qu'il va comprendre comme existant ailleurs que dans le monde physique duquel il fait partie. Il y a donc une perception sensorielle qui va être traduite, comprise comme telle, et c'est la perception qui donne à l'objet perçu son existence. En ce sens, la virtualisation apparaît comme un processus perceptif et compréhensif. Pour Chris Hand, la réalité virtuelle se définirait ainsi sur une notion de perception et de croyance : « nous interagissons avec quelque chose qui n'est pas réel, mais qui peut être considéré comme tel pendant qu'on l'utilise »²³⁶. Un postulat qui met l'accent sur la durée d'interaction et sur la valeur d'adhésion à ce qui est pratiqué et consulté. Dans son temps d'utilisation, le spectateur perçoit ce qu'il voit comme faisant partie d'un réel, un réel qui lui est propre et singulier dans l'expérience qu'il mène, et auquel il accorde un certain statut de réalité.

Jaron Lanier, auteur de l'expression *virtual reality* en 1989, indique que « la réalité virtuelle permet via l'informatique de créer l'illusion d'être dans un monde alternatif avec d'autres personnes. Il s'agit d'une sorte de rêve que vous faites de façon consciente et auquel d'autres personnes participent »²³⁷. Cela pose la question de la conscience du spectateur et plus largement l'enjeu de la réalité virtuelle. En faisant partie de ce « réel virtuel », a-t-il conscience du dispositif qui l'entoure et le fait accéder à cette expérience ? Est-il momentanément nécessaire de faire abstraction de la réalité physique environnante qui est inévitablement présente d'une manière ou d'une autre dans l'interaction ? Selon Jean-Pierre Meunier, lorsque le spectateur intègre un dispositif de ce type, il se met à l'écart du monde des réalités externes, il suspend du même coup son sens des réalités extérieures et se laisse envelopper par les sollicitations perceptives. « Le caractère de point de vue du spectateur sur l'irréel, lui font perdre les notions mêmes de situation et de point de vue. Le spectateur ne se sent vraiment ni près ni loin des êtres irréels qu'il perçoit, il ne se sent nulle part [...] et il en oublie même la sensation d'avoir un point de vue »²³⁸. Le spectateur se projetterait, s'identifierait dans cet environnement virtuel où il est un participant actif, en ce sens ce qui lui est proposé « demeure un réel »²³⁹ parce qu'il est constitué par lui et parce qu'il cesse d'être un sujet percevant. Il y aurait donc chez lui une certaine centration, où l'environnement virtuel ne peut que se rapporter à lui et à ses actions. Pour cette raison, nous indique Roberto Diodato,

²³⁵ ELLIS, S. R., « Nature and Origine of virtuel Environments : a Bibliographic Essay », *Computing Systems in Engineering*, vol 2, n°4, 1991, p. 324.

²³⁶ HAND, C., « Other Faces of virtual Reality », in *Proceedings of the East-West International Conference on Multimedia, Hypermedia and Virtual Reality*, Moscow, 1994, p. 69.

²³⁷ LANIER, J., interview de MCKENNA, B., « Life, love and the pursuit of virtual reality : An interview with inventor Jaron Lanier », *Arts & Ideas magazine*, 2000.

²³⁸ MEUNIER, J.-P., PEYRAYA, D., *Introduction aux théories de la communication*, Bruxelles, De Boeck, 1993, p. 129.

²³⁹ *Ibid.*, p. 137.

« l'utilisateur est conscient de percevoir un espace imaginaire, il n'a pas la sensation d'expérimenter une réalité dématérialisée, mais plutôt une réalité ressentie comme autre, différente, et dans une certaine mesure semblable à un produit de l'imagination »²⁴⁰. Les réalités virtuelles ont donc la particularité de projeter le spectateur « dans un univers symbolique et réel, à volonté lié ou délié, isomorphe ou paradoxal, physico-chimique ou poético-onirique ». Un espace hybride où il ne s'agit pas simplement de contempler, à distance et frontalement, l'image de quelque chose, mais de s'immiscer dans les interstices d'une réalité composite, mi-image, mi-substance »²⁴¹. La question qui se pose alors est celle du statut exact de cette réalité intermédiaire qui a la potentialité de se dispenser du réel en rendant perceptible et compréhensible un événement ou un élément via la représentation.

Une autre définition fréquente est celle donnée par Philippe Fuchs, qui précise que « la finalité de la réalité virtuelle est de permettre à une personne (ou à plusieurs) une activité sensi-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel »²⁴². L'auteur y voit un moyen d'évasion, de voyage, d'accès à un espace plein de promesses, supérieur à celui de la condition humaine qui « va permettre à l'homme de s'extraire de la réalité physique pour changer virtuellement de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction : interaction avec un environnement simulant la réalité ou interaction avec un monde imaginaire ou symbolique »²⁴³. Dans la réalité virtuelle, l'image cesse donc d'être une représentation pour devenir un lieu dans lequel on se déplace par l'utilisation d'interfaces de commande. Le passage au virtuel se caractérise habituellement par trois données propres à l'image : l'immersion, l'interaction, l'imagination²⁴⁴. Elle fait passer de l'autre côté du miroir, à l'intérieur des choses, ne fait plus demeurer à l'extérieur comme simple observateur. Mais cela n'empêche pas de garder le lien avec le monde extérieur, même si la réalité virtuelle est communément décrite comme un passage, un accès à un autre monde artificiel, ou hybridé avec le réel. Un monde qui avec ses composantes propres et une nouvelle sorte d'expérience sensorielle permettrait de regarder, écouter, toucher, manipuler des objets ou parcourir des espaces virtuels, en ayant la sensation de réalité et de présence²⁴⁵. Ces caractéristiques incitent Philippe Quéau à défendre le fait que « les réalités virtuelles ne sont pas irréelles, elles possèdent une certaine réalité, ne serait-ce par les photons qui viennent frapper notre rétine et les

²⁴⁰ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 24.

²⁴¹ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 16.

²⁴² FUCHS, P., « Introduction à la réalité virtuelle », *Le traité de la réalité virtuelle, volume 1*, Paris, Les Presses de l'École des Mines, 2003.

²⁴³ *Ibid.*

²⁴⁴ BURDEA, G., COIFFET, P., *La réalité virtuelle*, Hermès, Paris, 1993.

²⁴⁵ COUWENBERGH, J.-P., *La synthèse des images. Du réel au virtuel*, Paris, Marabout, 1998, p. 380.

secousses que les simulateurs nous infligent. Les expériences virtuelles sont à *priori* assimilables aux expériences sensorielles réelles que nous accumulons naturellement. Les images virtuelles ne sont pas de simples illusions visuelles [...] au contraire, ces réalités virtuelles peuvent être visitées, explorées et même palpées »²⁴⁶. Étrangement « la réalité virtuelle instaure une distance qui rapproche de la matière, du vivant et de nous-mêmes »²⁴⁷. Elle permet par visualisation d'expliquer des modèles, mais aussi de faire apparaître leurs failles. L'image devient un outil de découverte et permet de visualiser le concret comme l'abstrait, le directement perceptible comme l'imperceptible, la présence et l'absence. Associé à cette construction hybride de réalité, Joe Psotka, confirme que l'élément déterminant dans une réalité virtuelle est l'impression « d'y être », le sentiment de présence par l'immersion²⁴⁸. Une sorte de transe électronique d'un espace où l'identité se dissoudrait et se referait dans une extériorisation de l'imaginaire qu'il construit. Un jeu permutationnel entre les possibilités internes du système et l'imagination dans une expérience flottante. L'immersion est une « technique d'interface entre l'homme et l'ordinateur »²⁴⁹ on l'a dit, qui plonge un sujet dans un environnement virtuel au travers d'informations sensorielles. La présence par contre est « un sentiment psychologique d'être dans l'environnement dont la base technologique est l'immersion »²⁵⁰. Woodrow Barfield et Suzanne Weghorst parlent de présence virtuelle en indiquant qu'elle est « généralement conçue comme étant un état subjectif et hypothétique de conscience et d'implication dans un environnement non-présent »²⁵¹. Il s'agit donc d'un sentiment d'exister dans un monde autre que celui où le corps physique se trouve. « L'utilisateur est ailleurs que là où il est physiquement, l'ailleurs est formé par les images, les sons et sensations physiques fournis aux sens de l'utilisateur par le système générant l'environnement virtuel »²⁵². L'utilisateur se sent là, car ses sens perçoivent des stimuli décrivant l'environnement virtuel, l'encourageant à construire une représentation mentale de l'environnement qui l'entoure. Ainsi être présent, signifierait un sentiment fort d'appartenance, ou plutôt d'existence dans un environnement virtuel, via une stimulation importante. Et ce sentiment de présence est comme tout sentiment une expérience subjective vécue consciemment, qui dépend des facteurs internes et externes, tout en impliquant des réactions physiologiques, comportementales et intellectuelles. Une situation, paradoxale où « l'utilisateur est à la fois désincorporé et

²⁴⁶ QUÉAU, P., *op. cit.*, p.15.

²⁴⁷ POULAIN, G., *Métaphore et multimédia*, Paris, La documentation Française, 1996, p. 206.

²⁴⁸ PSOTKA, J., « Immersive Tutoring Systems : Virtual Reality and Education and Training, *Instructional Science*, n°23, 1995, p. 14.

²⁴⁹ CADOZ, C., *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, 1994, p. 12.

²⁵⁰ SLATER, M., USOH, M., « Presence in immersive virtual environments », in *Virtual Reality Annual International Symposium*, IEEE, 1993, p. 90-96.

²⁵¹ BAERFIELD, W., WEGHORST, S., « The Sense of Presence within Virtual Environments: A Conceptual Framework », *HCI*, 1993, p. 701.

²⁵² SLATER, M., USOH, M., *Ibid.*, p. 90-96.

hypersensibilisé » mêlant « un corps subtil » à « un corps pesant »²⁵³, où, « au lieu d'inclure le corps dans une ambiance virtuelle », cela a « pour effet de l'exclure d'une façon active ; reconduisant la dualité cartésienne, la rendant presque tangible dans le code et dans le hardware. On laisse son propre corps en chair et en os [...] totalement passif, tandis que l'esprit se promène »²⁵⁴. Il s'agit pourtant d'une forme de contradiction opposant la présence et l'absence à la représentation, un état qui tend à accréditer l'idée d'une présence distancée, alors que la présence c'est justement l'opposé de la distance. « On ne transporte jamais à distance que des représentations. Par essence, la présence n'est ni une représentation ni une distance »²⁵⁵. La réalité virtuelle ne quitte donc jamais le réel qui donne une base, et assure une position, tout en l'excluant comme son impossible autre. En fait, « en nous transportant dans le virtuel, nous ne quittons pas réellement le réel. Il nous faut donc le quitter imaginativement, il faut se jeter dans le vide », indique Edmond Couchot. Il rajoute que « le contraire virtuel d'une position réelle, c'est l'impression de son abolition, c'est le vertige de l'abîme »²⁵⁶, qui laisse dans l'ambiguïté d'un entre-deux déchirant, un lieu de rassemblement qui écarte, une jonction qui disjoint. Une contradiction qui rend impossible l'idée même de « s'immerger dans le monde artificiel et l'explorer vraiment »²⁵⁷. La réalité virtuelle ne propose qu'une autre expérience du réel, sans s'y substituer. Philippe Quéau ajoute, que le « virtuel est une image efficace du monde, une image qui permet d'agir sur le réel. C'est une nouvelle forme de représentation qui [...] permet de plonger dans un monde. Au fond, le virtuel c'est quoi ? C'est le monde, non pas fait image, mais l'image qui devient un monde ».²⁵⁸ Cependant, de nombreuses approches estiment au contraire l'immense potentiel dans sa capacité à suppléer le réel. Scott Fisher considère ainsi que « les possibilités que laissent entrevoir les réalités virtuelles sont apparemment aussi illimitées que celles de la réalité. L'interface humaine va peut-être peu à peu s'effacer – au profit d'autres mondes »²⁵⁹. En cela, la réalité virtuelle semble cantonnée à l'état continu de projet, qui se rêve comme « une parfaite réplique du monde réel »²⁶⁰, un miroir, mais aussi un concurrent, qui ne révèle qu'un fantasme technologique mettant en jeu son irrémédiable inaboutissement.

Ainsi, la réalité virtuelle qui semble être une contradiction dans les termes « si l'on ne prend pas la précaution de définir virtuel comme un système, devient tout à fait compréhensible quand on désigne par là un objet produit dans et par le virtuel. La réalité

²⁵³ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 23.

²⁵⁴ PENNY, S., cité par ALBERTINI, R., *op. cit.*, p. 422.

²⁵⁵ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 17.

²⁵⁶ COUCHOT, E., *op. cit.*, p. 25.

²⁵⁷ REHEINGOLD, H., *La réalité virtuelle*, Paris, Dunod, 1993, p. 7.

²⁵⁸ QUÉAU, P., « Les frontières du virtuel et du réel », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995, p. 347.

²⁵⁹ FISHER, S., *Virtual Interface Environments*, Cambridge, MIT Press, 1990, p. 32.

²⁶⁰ REHEINGOLD, H., *op. cit.*, p. 216.

virtuelle est le type de réalité produite par le système numérique »²⁶¹. La définition courante désigne la réalité virtuelle comme « une méthode permettant à l'être humain de visualiser, de manipuler et d'interagir avec des ordinateurs et des données extrêmement complexes ». On pourrait la compléter avec les contributions que nous venons d'énumérer en indiquant qu'elle correspond à une expérience médiatisée qui plonge les utilisateurs au cœur d'environnements artificiels dans lesquels ils peuvent interagir en temps réel via des interfaces. Les utilisateurs se sentent impliqués par le jugement de crédibilité de l'expérience qu'ils mènent, dans une réalité mixte qui leur est propre et relative, et dans lesquels ils peuvent éprouver un sentiment d'appartenance.

²⁶¹ CAUQUELIN, A., *Fréquenter les incorporels*, op. cit., p. 112.

2.2.4 Mises en jeu

Résumé

Nous situons ici deux notions récurrentes de l'art numérique, le ludique et le dispositif. La perspective interactive liée à l'implication du spectateur ne semble pouvoir s'accomplir sans une certaine part de jouabilité et de performativité. L'enjeu est de susciter une activité exploratoire, divertissante, un attrait qui est à même de rendre lisible et visibles les œuvres en les pratiquant. Ces termes englobent la relation d'interdépendance entre le fonctionnement et l'activité du spectateur assimilée à un jeu : il est amené « à jouer avec », mais aussi « à jouer un rôle ». Une posture qui situe aussi le cadre de référence de la représentation, le lieu et l'espace matériel de sa fiction. Cela s'explique par le besoin qu'à l'art numérique de donner corps, de matérialiser son immatériel dans un espace de rencontre et de mise en action. Mais plus que cela, les dispositifs ont l'ambition d'ouvrir un champ d'investigations, de transformations, de positionnements qui déterminent l'horizon des pratiques et des potentialités du numérique. Ils fixent des expériences provisoires comme des réponses ponctuelles à des questions ouvertes, qui obligent à en ouvrir de nouvelles.

Mots-clés : ludique, jeu, activité, dispositif, installation, espace, lien.

2.2.4.1 Ludique

Comme dans l'art traditionnel, les œuvres numériques peuvent relever du jeu, voir même d'une esthétique du ludique. Pour Jean-Louis Boissier, « la jouabilité de l'œuvre atteste la figurabilité des relations. Cette jouabilité empruntée aux jeux informatiques, voit sa signification élargie à toutes les acceptions du mot jeu, jeu nécessaire du fonctionnement mécanique, jeu interprétatif, théâtral et musical, jeu d'exercice corporel et mental, jeu de langage »²⁶². Monique Maza remarque également que « le principe interactif introduit dans la relation aux objets de l'Art une fonction nouvelle : la fonction ludique », tout en déplorant qu'elle reste « souvent perçue comme l'occasion de détourner la relation de l'œuvre de sa nature esthétique : l'objet d'art qui amuse ne serait pas un objet sérieux ; il n'est plus que distraction, art d'agrément »²⁶³. En ce sens, l'interaction limiterait l'œuvre au plaisir du jeu et de l'instant, sans permettre une médiation, sans apporter un savoir nouveau, ni sujet, ni réflexion. « Or ce jeu, au sens du dispositif en action ou de l'assortiment de contraintes, suppose [...] un espace ménagé pour qu'un libre mouvement s'exerce [...] une dimension ouverte à la participation du spectateur »²⁶⁴. Le jeu est aussi l'expression du hasard, de l'aléatoire et de l'inattendu, la gratuité et la futilité, mais surtout un espace producteur de situations, d'attitudes. Le jeu demande adresse, coopération, un but à atteindre pour se

²⁶² BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art, op. cit.*, p. 10.

²⁶³ MAZA, M., *Les installations vidéo, œuvres d'art*, Paris, Harmattan, 1998, p. 53.

²⁶⁴ BOISSIER, J.-L., *Ibid.*, p. 164.

faire plaisir. C'est également une mise en jeu, au sens théâtral du terme. Probablement est-ce bien autre chose que de l'amusement ? Évidemment il y a une part de distraction et de plaisir en art, néanmoins les jeux semblent sérieux. Ce qu'on attend du spectateur est qu'il joue, qu'il joue le jeu d'un système dégage du simple amusement, qu'il ait la valeur d'une interprétation ou d'un exercice en se plaçant du côté des œuvres. Qu'est-ce que jouer, en effet, sinon une expérience individuelle et collective associée naturellement au principe de plaisir ? En cela, les œuvres numériques n'appellent pas nécessairement à la maîtrise et à la virtuosité, mais se manifestent probablement dans le plaisir de l'expérimentation : « plaisir du tâtonnement, qui caractériserait également l'attitude [...] des concepteurs lorsqu'ils ajustent leurs programmes, et qu'ils se laissent eux-mêmes prendre au jeu des découvertes »²⁶⁵.

Les œuvres numériques possèdent l'attrait du jeu, au même titre que les moyens d'un retournement qui leur évite d'être de simples outils. Ainsi ce qui les caractériserait serait la capacité à « donner la force de rompre les règles dans l'acte même qui les fait jouer »²⁶⁶. Il n'y aurait donc de perspective interactive sans une certaine jouabilité et performativité qui règlent et dérèglent les modalités de la relation, en incitant à l'action. Une relation qui relate autant qu'elle relie, en mettant invariablement le spectateur en situation d'expérience esthétique. Même, si toute interaction est une exploration aveugle des possibles, l'opacité donnée à la relation fait que le spectateur interactif se voit comme un joueur, renforçant ainsi sa capacité à parcourir et découvrir l'œuvre. Le spectateur, en même temps qu'il parcourt l'œuvre, est condamné à en découvrir les règles. Il est généralement dans l'inconnu de ce vers quoi il va. Lorsqu'il choisit et agit, c'est dans l'ignorance complète de la réponse à son choix. Il y a d'ailleurs plusieurs manières de choisir, consciemment, inconsciemment, en expérimentant, en se laissant choisir. En ce sens, l'obscur « profondeur du dispositif »²⁶⁷ induirait d'emblée une activité d'élucidation recourant à l'expérimentation et à la répétition. En fait, le cadre n'est donc plus celui où l'on place un observateur, « mais celui sur lequel on s'appuie pour construire un jeu relationnel »²⁶⁸ dans une activité exploratoire « en jeu » avec le système. Une activité exploratoire activant la tension d'un jeu relationnel critique, engageant le ludique de la pratique dans l'espace de la distance critique qui s'en dégage. « Qui veut trouver la marge de manœuvre que l'artiste lui a octroyée doit entamer une activité exploratoire. Ce à quoi il faut interagir est en fait la pensée du créateur. Il joue avec le système, expérimente ses variantes, teste les prises dont il dispose, s'exerce à

²⁶⁵ MAZA, M., « Introduction à la deuxième partie », *E-Formes 3. Au risque du jeu*, PU Saint-Etienne, 2011, p. 133.

²⁶⁶ FOUCAULT, M., *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994, p. 222.

²⁶⁷ BOOTZ, P., « Profondeur de dispositif et interface visuelle », *Cahiers du CIRCAV n°12*, 2000, p. 81-99.

²⁶⁸ BOISSIER, J.-L., *op. cit.*, p. 287.

reprendre le fil de l'interaction pour en pénétrer la signification. À force de tentatives, il espère atteindre une position surplombante, depuis laquelle il se rendra maître du dispositif pour lui faire avouer son secret. Voilà bien un objectif digne d'instaurer un véritable jeu informel, dont les règles sont justement ce qu'il y a à découvrir »²⁶⁹. Il s'agit donc de se saisir de l'œuvre, prendre en compte tout autant reprendre possession, s'emparer en même temps d'être saisi, de comprendre et discerner ce qui semble insaisissable. Le saisir fait ressurgir le fonctionnement interactif, dans l'acte nécessaire à l'existence même de l'œuvre, dans actualisation par le geste et par la dimension appropriative et interprétative. La dimension ludique est peut-être justement là, elle tient non seulement de la logique d'un scénario, de la mécanique informatique, tout en étant en elle-même ce qui permet d'éclairer certaines œuvres numériques, c'est-à-dire à même de les rendre visibles, mais aussi de les rendre lisibles en leur donnant une prise interprétative. « Dans l'expérimentation qu'offre l'art numérique, rien à gagner sinon l'expérimentation pour elle-même, plus exactement la découverte intime du plaisir de l'expérimentation »²⁷⁰, écrit Jean-Pierre Balpe. Les œuvres s'efforcent de déstabiliser le spectateur, alors même que celui-ci s'efforce de trouver sa place dans le dispositif, de comprendre le principe et le propos en « jouant » tout en essayant de trouver l'objectif et le but du jeu imposé. Le spectateur se voit donc investi d'une responsabilité cruciale qui lui permet de se distancier dans le cours même de son engagement : l'atteinte du but, la résolution, la compréhension de l'œuvre, dans un recul inhabituel qui intervient dans le cours même de son implication.

Le jeu propulse dans l'action : « jouer, c'est une expérience ; toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace-temps, une forme fondamentale de la vie »²⁷¹. Jouer, créer, c'est éprouver le sentiment de liberté, affirmer son existence plutôt que sa soumission, éprouver la capacité d'appropriation du monde. En ce sens, « jouer c'est toujours plus ou moins jouer à jouer »²⁷² nous dit Jacques Henriot. Le spectateur est à la fois joueur, « à la fois auteur et acteur de son acte »²⁷³ tout en ayant conscience qu'il se situe dans l'espace intermédiaire de l'œuvre en dehors de la réalité. D'ailleurs, le jeu mis à l'œuvre, ou plus précisément l'œuvre mise en jeu a toujours une issue qui coïncide avec l'engagement volontaire et la finalité : elle « a en quelque sorte vocation à s'autodétruire. Concrétiser l'objectif revient à

²⁶⁹ AMATO, E. A., GEORGES, F., « De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif », in *E-Formes 3. Au risque du jeu*, op. cit., p. 57.

²⁷⁰ BALPE, J.-P., « Quelques concepts de l'art numérique », 2006, <http://goo.gl/OmKMa>

²⁷¹ WINNICOTT, D. W., *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, op. cit., p. 103.

²⁷² HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, Jose Corti, 1989, p. 260.

²⁷³ *Ibid.*, p. 267.

anéantir la bulle ludique. Elle implose, elle s'effondre sur elle-même parce qu'une ultime information entrante vient clore le processus »²⁷⁴.

L'œuvre d'art numérique se situe alors, peut-être, dans un intervalle entre la détermination réglée et opérationnelle et la recherche active d'ouvertures, d'alternances, de fuites. Si elle appelle une approche ludique, même métaphorique, elle se situerait sans doute dans une posture intermédiaire qui oscille entre « jouer » et « jouer à un jeu ». Selon Stéphane Chauvier, « la différence entre jouer et jouer à un jeu se révèle être la différence entre une conduite parfois orientée vers un but, mais toujours sans règle et sans contrainte et une conduite toujours orientée vers un but et à la fois contrainte et réglée »²⁷⁵. Mais le jeu, l'activité ludique sérieuse ou non, n'est-elle pas le moyen de retrouver l'esprit à la fois léger et créatif de l'enfant qui est certainement le meilleur des expérimentateurs ?

2.2.4.2 Dispositif

La notion de dispositif semble ici indissociable de l'art numérique. « Tantôt notion consensuelle, synonyme de réseau, connexions, techniques, programmes, technologie, faisceau, appareil, rouage, machinerie, mécanisme, grilles d'analyse, etc., tantôt concept subversif [...] stratégies et tactiques »²⁷⁶. L'œuvre se trouve non plus seulement dans ce qui est donné à voir, mais aussi dans le dispositif qui la fait exister. La visibilité n'est qu'une surface apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. Mais, plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices et figuratives qui engage des situations nouvelles, des attitudes, des prises de position. En ce sens, les dispositifs ne sont pas seulement mis en œuvre par les créations numériques, ce sont eux qui les mettent en œuvre. Ils s'attachent à construire des agencements, la logique des dispositifs étant une « logique de moyens mis en œuvre en vue d'une fin », et le dispositif lui-même est alors

²⁷⁴ AMATO, E. A., GEORGES, F., *op. cit.*, p. 56.

²⁷⁵ CHAUVIER, S., *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007, p. 24.

²⁷⁶ GAVILLET, I., « Michel Foucault et le dispositif : questions sur l'usage galvaudé d'un concept », in APPEL, V., BOULANGER, H., MASSOU, L. (Dir.), *Les dispositifs d'information et de communication*, Bruxelles, De Boeck, 2010, p. 18.

« la concrétisation d'une intention au travers de la mise en place d'environnements aménagés »²⁷⁷. Dans cette perspective, le dispositif est composé d'éléments discrets, interconnectés dans un système d'interactions. Il s'établit en définissant un rôle à chaque élément pour dresser des figures de l'interactivité, en énonçant les conditions potentielles de la participation du spectateur. Plus largement, il élève les technologies au rang d'œuvre, en leur conférant une forme reconnue dans l'art qui oriente les spectateurs vers un type d'appréciation d'ordre esthétique qui transcende et transfigure les technologies. En cela, Jean-Paul Fourmentraux indique qu'il « établit alors certains réglages de l'action, ainsi que des modes particuliers d'implication du spectateur : tout à la fois machine et machination, il matérialise le concept de l'œuvre et compose l'instrument de son activation »²⁷⁸. Jean-Louis Boissier indique qu'il « n'est pas d'œuvre qui ne joue sur l'effcience de la représentation, ou plus généralement de l'accès qu'elle offre au sens, au réel, ou à un effet de réalité, ou à la chose, et qui, à la fois, n'offre l'expérience de l'opacité, de la difficulté de cet accès, de la déception qui en résulte. Car c'est bien d'exercice et d'expérience qu'il s'agit, de cet accès réalisé ou non, indépendamment finalement du message »²⁷⁹. Le dispositif est alors pensé comme un ensemble de conditions de l'œuvre et de sa communication dans un réseau d'éléments de dits et de non-dits, dans un contexte de découverte et de rapport de force qui fixe momentanément le sens. Ce que confirme Jean-Paul Fourmentraux en écrivant que « le dispositif établit alors certains réglages du regard, ainsi que des modes particuliers d'implication du spectateur : plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives et engage des situations [...] comme des procès de perception. En favorisant cette situation, le dispositif aménage par anticipation, des postures potentielles pour le spectateur auquel il délègue l'actualisation de l'œuvre.

« Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui s'établit entre ces éléments »²⁸⁰ nous dit Giorgio Agamben. Une approche processuelle qui implique le spectateur dans une relation assujettie, où le « dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours sans une relation de pouvoir [...] il résulte du croisement des relations de pouvoir et de savoir »²⁸¹. Si on suit cette définition, l'œuvre numérique interactive engage donc le spectateur autant qu'elle le contraint, si bien qu'il ne subit pas seulement le dispositif, mais intervient dans le processus qu'il instaure, en contribuant ainsi à produire du sens et à se constituer en sujet opérant. Un sujet qui est à la fois assujetti tout en étant porteur d'un engagement, impliqué, et pas seulement sous emprise, renforçant

²⁷⁷ PEETERS, H., CHARLIER, P., « Contributions à une théorie du dispositif », *Le dispositif, entre usage et concept*, Paris, Hermès, 1999, p. 18.

²⁷⁸ FOURMENTRAUX, J.-P., *Art et Internet*, Paris, CNRS, 2010, p. 149.

²⁷⁹ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art, op. cit.*, p. 127.

²⁸⁰ AGAMBEN, G., *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Paris, Payot, 2006, p. 10.

²⁸¹ *Ibid.*, p. 10-11.

les capacités de l'œuvre, son renouvellement et ses déplacements. Ainsi, le dispositif des œuvres numériques englobe « une dimension humaine impliquant des relations entre personnes et objets. [...] Désormais, les outils de communication, les objets, les artefacts en général et les individus constituent les éléments du dispositif »²⁸². Cela souligne une relation d'interdépendance entre le fonctionnement et l'activité du spectateur. Le dispositif peut donc se comprendre ici, comme « ce qui procède à la fabrique de l'œuvre [...], mais encore par ce qui participe de son existence même dans sa rencontre avec le public »²⁸³.

Si le dispositif est de l'ordre de la scénographie et crée des conditions d'expériences particulières, le spectateur n'est jamais confronté au seul dispositif numérique, mais aussi à un espace déterminé. Lorsqu'il n'y a pas forcément de position privilégiée à partir de laquelle le spectateur devrait contempler, il doit s'investir et inventer pour elle le mode de perception approprié. Dans tous les cas, même quand s'il s'agit d'une position précise, le spectateur est soumis, absorbé par la présence d'une œuvre totale, sinon totalitaire qui s'expérimente de l'intérieur. D'une certaine manière, tout dispositif conduit un rapport d'intériorité-extériorité, du fait que « l'interactivité construit un rapport actif avec le dehors du dispositif, et inclut ce dehors dans le processus même du dispositif »²⁸⁴. Ainsi, on peut supposer qu'un dispositif est interactif lorsqu'une relation est établie entre l'intérieur et l'extérieur de celui-ci. C'est précisément le spectateur qui établit « le point de fuite de l'intérieur du dispositif » et qui est « ce par quoi le dispositif tient son rapport à l'extérieur »²⁸⁵ ; « le dispositif devient interactif au moment où l'utilisateur est externe à cette interaction, tout en étant inclus dans le dispositif »²⁸⁶. Cet espace construit du dispositif a pour fonction de définir un cadre de référence à la représentation, le lieu de la fiction, son « théâtre ». Le dispositif « est à la fois le concept et la scénographie de l'œuvre, il est autant une stratégie qu'un agencement spécifique »²⁸⁷, un entre-deux, mais aussi une structure stratégique faite de rapports de forces, de jeu, de contraintes et de liberté. Ce que les dispositifs mettent en jeu, ce sont des modalités du voir et du discourir, les conditions de l'exercice du pouvoir et de l'articulation. Ils ne sont jamais réductibles à la somme des éléments qu'ils agencent, mais sont définis par les procédures mises en œuvre, les modalités de l'agir et du connaître. En cela, la théâtralité est d'abord celle du geste, l'essentiel de la relation est de

²⁸² JUANALS, B., *La culture de l'information, du livre au numérique*, Paris, Hermès, 2003, p. 26-27.

²⁸³ LAHUERTA, C., « les dispositifs d'attraction/répulsion en art. La plasticité, du mot à la forme », in BARDIN, C., LAHUERTA, C., MEON, J.-M. (Dir.), *Dispositifs artistiques et culturels. Création, institution, public*, Lormont, Le bord de l'eau, 2001, p. 53.

²⁸⁴ STANLEY, D. E., *Mode d'emploi : lexique de l'interactivité*. DEA Esthétique, Sciences et Technologies des Arts. Paris, Université de Paris VIII, 1997.

²⁸⁵ *Ibid.*

²⁸⁶ *Ibid.*

²⁸⁷ DUGUET, A.-M., *op. cit.*, p. 34.

l'ordre de la désignation, dans laquelle le dispositif, qu'il contraint ou libère, pose la question du sens. Les dispositifs des œuvres numériques sont donc des constructions perceptives productrices de points de vue et de sens.

L'art numérique éprouve le besoin de donner corps, de matérialiser son immatériel. Ses propositions s'incarnent dans des installations plus ou moins complexes. « Installer, disposer quelque chose dans un lieu désigné selon un ordre défini », la définition de l'installation renvoie à une action, celle de la mise en place des œuvres. Les dispositifs mis en œuvre cumulent donc les potentialités en permettant d'inscrire l'œuvre dans un lieu, de la situer, tout en y affirmant sa présence. L'installation est un moyen privilégié, car il travaille sa fiction dans un espace réel, et permet de tester l'espace et le temps, l'espace virtuel et immatériel, faisant du corps du spectateur l'instrument de l'exploration, c'est-à-dire de la révélation du dispositif pour l'activer et déjouer l'énigme. Il permet d'effectuer le passage d'un état à un autre, du discret au perceptible, de la disjonction à la relation. Plus radicalement encore que les dispositifs conventionnels d'exposition, il permet « [...] que se réalise un échange cognitif entre le visiteur et le concepteur »²⁸⁸. L'enjeu consiste à produire certains effets sur le comportement du spectateur, à éveiller chez lui des sensations susceptibles d'ouvrir diverses interrogations : « [...] rendre son visiteur capable de faire des conjectures à son propos, conjectures qui coïncideraient avec l'intention du concepteur »²⁸⁹. Le numérique trouve dans cette forme sans forme prédéfinie, dans ce cadre fourre-tout, un lieu pour faire converger toutes les technologies qu'il met en œuvre, oscillant entre objet, espace et événement. « L'installation permet à l'artiste de faire une mise en scène des éléments constituants de la représentation. Le terme indique un type de création qui refuse la concentration sur un objet pour mieux considérer les relations entre plusieurs éléments. L'installation établit un ensemble de liens spatiaux entre l'objet et l'espace architectural, qui poussent le spectateur à prendre conscience de son intégration dans la situation créée »²⁹⁰. Il s'agit d'une conjonction de médias au service de la transmission des concepts de l'artiste. Le choix des modes d'exposition est motivé et adapté aux problématiques développées dans l'œuvre. Un environnement technologique est créé, dans lequel tous les éléments se répondent parce qu'ils participent de la démarche d'une seule œuvre. Cette forme, n'est pas uniquement une manière la présenter, c'est aussi une forme d'œuvre en elle-même. L'installation dans sa globalité est l'œuvre. Elle ne se limite donc pas à la somme de ses éléments, leur combinaison en fait une forme spécifique d'où se dégagent des problématiques. Elle n'est d'ailleurs pas forcément consécutive à l'art numérique. Or, comme pour l'interactivité, l'installation n'existe que

²⁸⁸ POLI, M.-S., *Le texte au musée : Une approche sémiotique*, Harmattan, Paris, 2002, p. 20.

²⁸⁹ *Ibid.*

²⁹⁰ Encyclopédie des nouveaux médias, <http://www.newmedia-art.info/francais/glossaire/i.htm>

parce que le spectateur met en évidence, ou déclenche les relations qui la constituent comme installation et non comme objet. Le spectateur est en ce sens, le point de jonction des éléments constitutifs de l'installation, ses actions déclenchent un échange d'informations entre ces éléments. « L'installation est le prototype du dispositif et le lieu d'incarnation privilégié du multimédia. Toutes les rencontres y sont possibles, toutes les collusions de médium à médium, d'objet à objet, de genre à genre »²⁹¹.

Le numérique en tant que méta-outil est une somme d'interfaces disparates, en dialogue par le simple fait qu'elles se côtoient dans le même espace. Ensemble et à travers leurs interactions, elles lui donnent du sens. Ses objets « ne sont plus des images, des textes, des sons, ni même la seule combinaison de sensations virtuelles, acoustiques et tactiles, mais des dispositifs complexes, hybrides, qui incluent une part des instruments qui les ont préparés, quand ils ne s'identifient pas eux-mêmes aux machines. Il n'est d'œuvre en dehors du dispositif, le dispositif fait œuvre »²⁹². Les dispositifs, construisant leur propre environnement, constituent à la fois un monde fermé et distinctif, en suivant des règles particulières de consultations. Le spectateur est ainsi simultanément dans le dispositif sur lequel il agit, et en dehors en tant qu'observateur. Il est engagé et désengagé, avec un sentiment de dépaysement, de partition entre deux systèmes dont il est le point nodal. Ce stratagème confère au spectateur un rôle actif en étant partie prenante du dispositif artistique. Plus que la contemplation, sa présence physique et « sa prise de position » contribuent à l'œuvre, il est l'activateur du dispositif. On l'a vu, l'interactivité fait appel à des mécanismes par lesquels le spectateur a le moyen de réaliser une action déterminée, précise et maîtrisable, à laquelle répondra une réaction prédictible et contrôlable. Ce système permet de déployer l'implication du spectateur au-delà de son rôle traditionnel. D'après Laurent Aziosmanoff, il permet de « déployer l'identité de l'interacteur, au sens où ce qui se manifeste est exclusivement le résultat de ses intentions »²⁹³. En cela, nous indique Anne-Marie Duguet, « le dispositif structure l'expérience sensible chaque fois de façon spécifique [...] dans le dispositif sont actualisés certains réglages du regard ou des modes particuliers d'implication du spectateur »²⁹⁴. Pourtant, certains dispositifs s'affranchissent partiellement ou entièrement de l'implication du spectateur. Elles interagissent dans une relation à leur environnement, sans être soumises à un système de commande interactif. Elles conduisent un comportement interne qui, seul, détermine les actions. Les informations en provenance de captations extérieures peuvent avoir une influence sur ce comportement, et

²⁹¹ MÈREDIEU, F., *op. cit.*, p. 135.

²⁹² BOISSIER, J.-L., « Le virtuel s'expose-t-il ? », *Journal Ars Technica* n°5, 1991, p. 41.

²⁹³ AZIOSMANOFF, L., *op. cit.*, p. 78.

²⁹⁴ DUGUET, A.-M., *op. cit.*, p. 21.

amener à l'œuvre d'en changer le cours²⁹⁵. La relation ne nécessite donc plus une captation précise des gestes d'un spectateur agissant. Ce qui est jeu « c'est la réalisation d'une altérité, entité autonome, agissante, établissant une relation avec son environnement selon ses propres critères et poursuivant uniquement ses propres enjeux d'influence sur le public »²⁹⁶. Il s'agit donc d'œuvres qui n'ont plus besoin de spectateur pour s'exprimer, plutôt le jeu de ses règles internes dans la relation qu'elle entretient discrètement avec son entourage. Le spectateur est donc amené à l'appréhender comme un tout, intégrant la variété d'attitudes et réactions dans une entité dont il ne semble plus être exclusivement l'élément déclencheur et modificateur. Il se trouve dans la mise en œuvre d'une capacité de conversation ou de mise en « relation ». Ainsi, le dispositif ne se tient pas ici « dans la clôture d'un objet, dans le seul corps des choses, ni dans une seule catégorie de réalités, mais se tisse dans le mouvement, dans le jeu des procédures, qui distribuent le visible et l'invisible et commandent des régimes de visibilité, qui orientent les énoncés possibles et leur circulation, qui situent les places de chacun dans cette circulation »²⁹⁷.

Dans l'installation artistique, les dispositifs numériques et interactifs nécessitent temps et apprentissage à l'image du jeu. Frédéric Dajez souligne « le travail patient de la répétition, de l'auto-correction, de l'auto-chronométrage, de la restructuration mémorielle » exigé au spectateur et au joueur. Cela suppose un engagement volontaire, et une attention particulière du créateur pour proposer « une progression de difficulté finement réglée », qui « focalise les engagements, maintient l'attention, limite les possibles, rythme les difficultés, installe les variations d'intensité. Il conduit la succession des actes d'apprentissage, leur enchaînement, leur répétition. Il définit des compétences, augmente progressivement ses exigences »²⁹⁸ et appelle une « intelligence du geste interfacé »²⁹⁹ qui présuppose toujours un stock de ressources implémentées : répertoire d'actions, d'objets, de point de vue, de séquences offertes à l'exploration du dispositif en tant que dimension ludo-expérimentale. Le dispositif n'est plus ici seulement un objet intermédiaire qui vient se situer entre les sujets, mais un environnement dans lequel ces derniers entrent activement. Un espace « transitionnel et potentiel de la rencontre *avec* et la mise en action *de* l'œuvre. Car il s'agit bien, en effet d'agir l'œuvre : c'est-à-dire de lui

²⁹⁵ *Ibid.*, p. 78.

²⁹⁶ *Ibid.*, p. 80.

²⁹⁷ CRISTOFOL, J., « Écritures, dispositifs et expériences », in TRON, C., VERGES, E., (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, Vic la Gariolle, L'entretemps, 2005, p. 17.

²⁹⁸ DAJEZ, F., « Geste, acteur et personnage dans la fiction interactive », 2002, <http://goo.gl/sxcbO>

²⁹⁹ WEISSBERG, J.-L., « Corps à corps à propos de La Morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », *op. cit.*, p. 94.

donner la résonance active qu'elle appelle, via la configuration particulière, entre dispositif et environnement »³⁰⁰.

Ainsi, les dispositifs et les installations des œuvres numériques confrontent le réel au virtuel en ouvrant de nouveaux espaces de jeu et de négociation, en soulignant les capacités d'évolutions des pratiques : « Elles mettent en parallèle la perception du réel et celle du virtuel. Elles interrogent les rapports du perceuteur à la perception, du temps à la mémoire. Mais chacune, le faisant de façon spécifique, construit son propre rapport et définit ainsi cette originalité absolue qui en fait une proposition artistique singulière »³⁰¹. Ce qu'ouvrent ces dispositifs est un horizon d'investigation, de transformations, de positionnements qui détermine l'horizon des pratiques et des faisceaux de relations, le contexte technique, les conceptions du monde, l'imaginaire qu'ils tendent à proposer et qui semble ne jamais s'épuiser³⁰². Ainsi, les technologies numériques ne nous proposent pas un type de dispositif, mais une potentialité de dispositifs multiples, qui ouvrent un champ de pratiques artistiques basées sur l'invention de dispositifs singuliers à l'intérieur desquels se construit, à chaque fois de manière particulière, une expérience qui apporte des réponses provisoires à des questions ouvertes, et en même temps oblige à en poser de nouvelles.

³⁰⁰ FOURMENTRAUX, J.-P., *op. cit.*, p. 248.

³⁰¹ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique, op. cit.*, p. 229.

³⁰² CRISTOFOL, J., *op. cit.*, p. 18.

2.2.5 Distance, durée, système

Résumé

L'attitude interactive de l'art numérique coïncide avec une conception particulière du temps. Nous restituons ici, une notion indissociable de l'expression numérique. Celle-ci semble ouvrir à d'innombrables alternatives, abolissant la chronologie pour promouvoir l'éventualité qui ne s'accomplit qu'au moment du voir. Le spectateur serait le seul à pouvoir construire sa perception qui s'exerce dans un présent perpétuel, une dimension active singulière à la fois dynamique, instable, globale et individualisée. Subséquemment la notion d'espace intervient. Elle est fréquemment décrite comme un insaisissable qui s'installe partout et nulle part, anéantissant les distances au profit de la durée de consultation. L'espace ne serait ni visible, ni délimitable, la question étant plutôt celle de la présence hors du tangible et du visible, dans une sorte de non-lieu favorisant le transit, l'expérience et la synchronicité. Enfin, dans ce chapitre, nous précisons l'importance de la programmation qui caractérise toute production par ordinateur. Certains auteurs défendent l'idée que l'art se situerait non pas dans les dispositifs, mais principalement dans l'écriture du code les régissant. La programmation étant l'élément le plus au cœur des pratiques opératoires, elle pourrait produire le singulier de l'œuvre.

Mots-clés : temps, temps réel, présent, réseaux, flux, espace, lieu, distances, transit, programme, code, écriture.

2.2.5.1 Temps

La coïncidence du temps réel, côtoie la succession, l'instantanéité s'arrange à la combinaison simulée de la durée, la délocalisation du spectateur, l'éclatement du sens en une multitude de sens possibles, en introduisant une construction subjective du temps. Le temps des processus est « d'abord une ressource, un temps « qui compte », ce n'est ni un temps compté, ni un temps représenté, mais un temps où des événements ont lieu, un temps continu »³⁰³. Certains processus ont un temps propre rythmé par une ou des pulsations, le temps nécessaire pour réaliser une action, le temps de capture d'un événement, le cycle de base des tops d'horloge du processeur. Simuler le temps est un élément indispensable au fonctionnement des ordinateurs qui s'en servent pour synchroniser et calculer. Or, calculer pour un ordinateur c'est exécuter des séquences d'instructions le plus rapidement possible dans des laps de temps réguliers. Il s'agit d'un temps qui n'existe que dans l'ordinateur et qui traite des milliards de micro-impulsions électroniques émises par l'horloge interne et qui n'a d'autre référence que la fréquence élevée de son renouvellement. « Tout se passe dans l'expérimentation numérique comme si l'espace et le temps étaient recréés, bien au-delà de leur simple apparence, en toute indépendance par rapport au temps et à l'espace réels. Tout se passe comme si l'expérimentateur avait accès à une sorte de réservoir de temps ou de temps parallèle au

³⁰³ NICOLLE, A., « Le continu, le discontinu et le discret en informatique », *Continu/Discontinu. Puissances et impuissances d'un couple*, *Espaces Temps* n° 82-83, Paris, 2003, p. 108.

temps, ou hors du temps du monde »³⁰⁴. L'attitude interactive ouvre donc à un autre répertoire, celui du jeu avec le temps. Le temps résultant de la simulation, même s'il s'intègre invariablement dans le temps immuable, ne renvoie plus au temps universel, irréversible, à la même chronicité. « Le temps de synthèse est un temps ouvert, sans orientation particulière, sans fin ni début, un temps qui s'auto-engendre, se réinitialise au gré du regardeur, selon les lois imaginées par l'auteur. C'est un temps « uchronique »³⁰⁵ qui résulte du mélange entre le temps subjectif vécu par le spectateur et le temps réel. Un temps qui se répand, qui possède son mouvement propre, interne aux processus il est en relation externe à celui du geste. « C'est un temps en puissance qui s'actualise en instants, durées, simultanités particulières ; un temps non linéaire qui s'expande ou se contracte en d'innombrables enchaînements ou bifurcations de causes et d'effets. Sans fin ni origine, le temps uchronique se libère de toute orientation particulière, de tout présent, passé ou futur inscrits dans le temps du monde »³⁰⁶. L'instantanéité n'y est pas le principe général, mais un des modes d'existence de la durée, tout autant que la progression, l'arrêt ou l'absence de repérage temporel. Le temps se laisse habituellement saisir par un point fixe, le présent, duquel deux directions, l'une vers le passé et l'autre vers le futur s'opposent. Le temps existentiel est ainsi délimité. Pourtant, l'acte potentiel se diffracte temporellement dans la manipulation subjective. En ce sens, le temps « ne donne ni à revivre un présent déjà vécu, ni à vivre un présent en train d'être vécu », plutôt « à des multiplicités de présents originaires, plus ou moins probables, susceptibles éventuellement de s'actualiser »³⁰⁷. Un présent qui supprimerait l'avant et l'après en les comprimant à l'extrême dans des « maintenant », des « moments actuels », des « ici » et « là » confondus dans une « temporalité exotique »³⁰⁸, une « ultramédialité »³⁰⁹ selon Roberto Barbandi. Un temps « intensif » de la vitesse et de l'immédiateté, au sens de Paul Virilio, qui s'oppose au temps « extensif » non numérique, celui de l'attente et de la chronologie³¹⁰. Un temps où l'espace et le temps sont soumis à la pression d'un dépassement constant, où nous sommes confrontés « à la mise hors-jeu de notre sensorium [...] qui n'est plus capable de détecter, en réalité, quoi que ce soit »³¹¹. Un « temps qui ne se recueille pas, toujours travaillé par une disjonction, par un report qui est le lieu même de l'altérité, introduit dans le même instant que la perception »³¹². Ce qui se produit ici peut, en même temps, se produire ailleurs, dans le même temps ou

³⁰⁴ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, op. cit., p. 195.

³⁰⁵ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art*, op. cit., p. 141.

³⁰⁶ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, op. cit., p. 208.

³⁰⁷ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art*, Ibid., p. 141.

³⁰⁸ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, Ibid., p. 186.

³⁰⁹ BARBANDI, R., « Ultramédialité et question éthique », *Ligeia, Art et Multimédia*, n°45-46-47-48, Paris, 2003, p. 40.

³¹⁰ VIRILIO, P., *La machine de vision*, Paris, Galilée, 1988, p. 143.

³¹¹ BARBANDI, R., *Ibid.*, p. 41.

³¹² DIODATO, R., op. cit., p. 173.

dans un autre temps. Le temps réel semble s'adjoindre à un « présent perpétuel », dans une dimension indépendante de la géographie, ici n'est plus, tout est maintenant »³¹³. Le temps réel offre une ubiquité où le lieu d'expression est à la fois partout et nulle part. « Il n'y a plus d'ici et là, seule la confusion mentale du proche et du lointain, du présent et du futur, du réel et de l'irréel, mixage de l'histoire, des histoires, et de l'utopie hallucinante des techniques de communication »³¹⁴. Ici ou là, avant ou après se déplacent dans une temporalité qui n'est pas abolie, mais devenue au même titre que le spectateur, une variable qui se construit progressivement. L'adjectif « réel » brouille d'ailleurs considérablement les choses, il suggère qu'il n'y a plus de temps, que la durée est annulée, que le temps se retire. Qu'il n'y aurait de réel que le temps propre au numérique. Un temps de la simultanéité, de l'instant immédiat, du *hic et nunc* qui serait symptomatique d'une impatience chronique engendrée par les techniques numériques. Un temps qui abolit le temps pour la conscience ; événements, émission et réception semblent se passer dans le même instant impénétrable à la perception. Nous ne voyons « seulement l'effet de surface. Ainsi le temps que nous vivons, ce temps de l'apparition dans le dispositif [...] n'est-il pas le nôtre ; il n'appartient pas à notre conscience du temps [...] C'est un temps extérieur, issu d'un système organisé, agencé »³¹⁵. Un temps qui apparaîtrait et disparaîtrait au même instant, marquant son absence et son intemporalité. En réalité, le temps réel n'est qu'une illusion. Il subsiste toujours un décalage entre les informations qui sont introduites dans la machine par les interfaces et la réponse donnée. Le spectateur ne le perçoit pas. Il se sent « en synchronie avec le temps de l'objet ; il ne saisit pas l'immense travail que réalise l'ordinateur pour se rendre imperceptible »³¹⁶. Toute transmission de signal, toute connexion prend du temps. Ainsi toute technologie numérique marque un écart temporel, aussi infime soit-il, entre l'émission et la réception, dès lors qu'elle implique une transmission, une transformation, une interaction.

Le temps est donc une composante de l'expression numérique. « Le temps uchronique ne relève ni d'un « ça-a-été » se référant au passé, ni d'un « c'est » renvoyant à un présent perpétuel, mais d'un « ça-peut-être », ouvert à d'innombrables éventualités »³¹⁷. Ce ne sont plus des faits accomplis appartenant à l'irréversible et à la chronicité, mais des possibles parmi d'autres, qui sont parfois même improbables. Ce sont des éventualités qui peuvent advenir ou non, quand les conditions l'autorisent. Ce qui s'y produit maintenant ne se reproduira jamais de façon identique. La modalité

³¹³ MELANÇON, B., *Sevigne@Internet. Remarques sur le courrier électronique et la lettre*, Montréal, Fides, 1996, p. 26.

³¹⁴ VIRILIO, P., *L'art du moteur*, Paris, Galilée, 1993, p. 55.

³¹⁵ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 175.

³¹⁶ COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines, op. cit.*, p. 203.

³¹⁷ *Ibid.*, p. 141.

temporelle se trouve dans l'éventualité. Une éventualité qui appelle une forme de non-reproductibilité de l'évènement : « la possibilité toujours renouvelée, de nouvelles inscriptions temporelles, [...] Ce qui se produit maintenant peut aussi bien se reproduire n'importe quand, comme ne jamais se produire ou se reproduire. Le temps n'est plus linéaire, mais circulaire. Dans l'évènement de l'art numérique, passé, présent et futur se rejoignent sans cesse »³¹⁸. L'ordinateur ne crée rien. Il se contente d'actualiser les seuls possibles. Il fonctionne comme une prothèse, un prolongement, une instance qui soutient une pensée créative. Il met en avant l'évènement, la présence nécessaire à chaque renouvellement et répétition des propositions, plus que sa forme temporelle. « Le caractère de cette répétition est tel que chaque manifestation est aussi originale que l'original lui-même. Une répétition non de l'identique, mais du même ou du presque même, du même d'une certaine façon où la relation n'est pas toujours donnée, mais le plus souvent construite »³¹⁹. C'est pourquoi, « il est de plus en plus difficile au regardeur, devenu interacteur, de retrouver le présent vécu par l'imageur au moment du faire et d'entrer en résonance avec lui, puisque le faire ne s'accomplit pleinement qu'au moment du voir »³²⁰. Le temps du faire de l'œuvre traditionnelle précède le temps de la consultation, alors que le temps du faire de l'œuvre numérique fusionne avec le temps de la consultation. L'art numérique introduit donc un rythme qui lui est propre. Un mouvement lié aux dispositifs à mémoriser ou piéger la temporalité inconsciente de la créativité qui se doit d'être exploitée dans un temps à l'échelle humaine, celui du spectateur, discontinu et friable. « Une durée de procès »³²¹ qui est celle de l'exploration que le spectateur détermine dans la durée de son expérience. « Tout se passe comme si s'engouffrait, en une brèche secrète ouverte dans l'épaisseur de la perception, un supplément de temps au cours duquel d'autres éventualités se préparent. Comme si le temps s'ajoutait au temps »³²². Le temps réel s'hybride avec le temps propre au spectateur, subjectif, car il dépend de ce dernier. Il se renouvelle ou se termine à son gré, le spectateur est donc le seul à pouvoir construire sa perception qui « se tisse dans la dimension active du temps vécu »³²³ mis en résonance au temps simulé de la machine et aux éventualités possibles.

Les réseaux numériques et les techniques de communication modifient également l'appréhension du temps et « la successivité des faits » en constituant une nouvelle dimension temporelle commune à une partie de plus en plus importante de la population

³¹⁸ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 231.

³¹⁹ *Ibid.*, p. 232.

³²⁰ COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 286.

³²¹ GENETTE, G., *L'œuvre de l'art*, Paris, Seuil, 1994, p. 73.

³²² COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 205.

³²³ HAYAT, M., *Arts assistés par machine et art contemporain : vers une nouvelle philosophie de l'art ?*, Paris, Harmattan, 2002, p. 52.

mondiale. Pour Paul Virilio cela coïncide avec une forme de présent perpétuel : « Dilaté aux dimensions de l'espace du monde, le temps du monde présent laisse entrevoir sur nos écrans un autre régime de temporalités qui ne reproduit ni la succession chronographique du cadran de nos montres ni celle chronologique, de l'histoire. [...] Le jour sans fin de la réception des événements produit un éclairage instantané de la réalité qui laisse dans l'ombre l'importance habituelle de la successivité des faits ; leurs séquences perdant peu à peu toute valeur mnémotechnique au profit de l'éblouissement de cet hypercentre du temps que représentent si bien l'émission et la réception en direct de l'information »³²⁴. En tant qu'espace informationnel global de production-diffusion régi par une logique de flux, les réseaux favorisent l'imbrication des temps, des espaces et des acteurs. Il travaille l'inscription des données, des postures, du temps lui-même dans des arrangements qui se déplacent, se recouvrent, éclatent, fusionnent, s'évanouissent dans un mouvement continu sans cesse à régénérer, à redynamiser : des temps parallèles sous-jacents. Les frontières semblent devenir plus floues entre temps de production, temps d'énonciation et temps d'utilisation qui se recouvrent sans s'effacer, en « temps relatifs simultanés »³²⁵. Le temps numérique coule comme un flux ininterrompu et dynamique impliquant une réorganisation permanente, en interconnexion. Il se caractérise par la vitesse des transmissions numériques, est semble à la fois dynamique, instable, global, mais aussi individualisé.

2.2.5.2 Espace

En passant de la continuité linéaire traditionnelle à la simultanéité des données fragmentaires, le numérique oblige à penser une autre façon de concevoir le temps, mais aussi l'espace. Comme le constate Annick Bureau « Internet n'est pas un espace clos, parallèle à la réalité physique du monde, mais un passage vers d'autres lieux. C'est un interespace qu'investissent les œuvres de téléprésence [...] C'est aussi le lieu de l'hybridation, entre les humains de différentes cultures, entre les espèces [...] entre le vivant organique et le quasi-vivant siliconique »³²⁶. Il s'agit donc d'un espace qui dépasse

³²⁴ VIRILIO, P., *La vitesse de libération*, Paris, Galilée, 1995, p. 167-168.

³²⁵ DUGUET, A.-M., *op. cit.*, p. 81.

³²⁶ BUREAUD, A., « Utopies distribuées. Net Art, Web Art », *Art Press, Internet All Over*, Hors-série, 1999, p. 113.

notre entendement, au même titre que l'infiniment grand et petit, un espace sans limites et global dans le sens de Marshall MacLuhan qui contraint à un exercice mental pour le concevoir³²⁷. Il s'agit d'un espace symbolique. Si l'on suit Anne-Marie Morice, l'insaisissabilité de ses représentations empêche cette même fonction de s'appliquer : « codes ou matrices indiquent possibilité de régénération infinie, en même temps qu'infinitude vertigineuse, mais aussi images fragiles, en transit »³²⁸. Un espace à caractère « utopique puisqu'il n'a ni dimensions propres ni lieu - ou topos - permanent [...] L'espace virtuel est fait de circulations, de connexions, et, dans l'immense réseau des hypertextes ou des hypermédias, on navigue, on butine de donnée en donnée. Les objets qui peuplent cet espace n'ont pas d'identité fixe puisqu'ils peuvent passer d'un état à un autre, d'une forme à une autre [...] la forme en devenir tend à l'emporter sur la forme »³²⁹. Un insaisissable qui ne choisit plus où s'arrêter parce que désormais, il peut s'arrêter n'importe où, partout et nulle part, dans des distances qui lui font cruellement défaut. Les processus, les systèmes, les réseaux se superposent et s'enchevêtrent dans des filets serrés et inextricables. Anne-Marie Morice définit les propriétés du réseau en ces termes : « Le web est un espace sans lieu donné, un temps ordonné selon le principe de la simultanéité, non structuré par les distances, qui crée des perturbations dans les logiques habituelles. [...] L'œuvre s'affiche en même temps sur plusieurs écrans en divers points de la planète [...] certes un site est défini par une adresse qu'on peut localiser, mais les règles de la topographie virtuelle sont particulières. Pour l'internaute, chaque site se présente comme un espace en soi qui quand on l'affiche [...] émerge du magma électronique. Plutôt que d'être un lieu, un site est un espace aux propriétés physiques déconcertantes : pas de surface, pas de frontières, ni murs, ni environnement immédiat, et néanmoins espace public façonné par une forme et un contenu qui exprime son identité »³³⁰.

En dilatant la notion d'espace, ni visible, ni délimitable, dans une accélération exponentielle et continue, le numérique est un art « sans espace, ni temps », jouant sur une sensation de proximité opérée par la télé-présence. Un espace considéré comme une sphère informationnelle numérique et réticulaire, une « hypersphère »³³¹ comme l'appelle Louise Merzeau, où la question de l'existence devient celle de la présence. La notion d'espace demeure donc problématique, car il ne s'agit pas d'un espace au sens commun. Un sentiment qu'exprime Paul Virilio en indiquant que l'interne et l'externe, le proche et

³²⁷ MORICE, A.-M., « Mobilisation pour une multiplicité de mobilités », *Synesthésie* n°14, 2003, <http://goo.gl/Uc602>

³²⁸ MORICE, A.-M., « A propos de l'image technologique », *Synesthésie* n°8, 1999, <http://goo.gl/2SmBk>

³²⁹ COUCHOT, E., cité par KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 215-216.

³³⁰ MORICE, A.-M., « Essai de légitimation du e-art », *Synesthésie*, 2001, <http://goo.gl/umeFB>

³³¹ MERZEAU, L., « Habiter l'hypersphère », *Revue Documentaliste, Sciences de l'information* n°1, 2010, p. 30-31.

le loin, l'avant et l'après se fondent dans une structure « d'hypercentralité, celle du temps, d'un temps présent pour ne pas dire réel qui supplante définitivement la distinction entre la périphérie et le centre »³³². Il semble attribuer une nouvelle dimension à l'espace, où tout nous est également proche, également lointain. Où chaque point n'est qu'un lambeau, un fragment de la trame, un composant incomplet d'un espace calculant fondé sur un réservoir de données. Il repose sur l'hétérogène qui n'est « ni une base, ni un élément de composition, mais déjà un ensemble composé, mixte, complexe ; qui n'est pas précisément fixé, mais déraciné et nomade »³³³. Donc, un espace qui n'est pas celui d'un lieu, en tant que racine, attache, territoire, frontières, hiérarchies, mais toujours à l'état naissant. Il émerge continuellement de l'activité qui s'y opère, il semble sans barrières, accueillant des figures multiples et mobiles que tracent les interventions. Un espace où les points d'attache ne sont que des nœuds donnant accès à d'autres nœuds par une multitude de liens. Où les densités de liaison, la pratique d'appropriation jamais atteinte, se résume à effectuer des sauts discontinus dans un monde hétérogène et fragmentaire plus qu'à se livrer à une exploration d'un univers homogène connu. Un espace suivant « la géographie des points de passage, la connectivité [...] La carte, c'est le territoire. Les parcours des internautes dessinent l'une et l'autre simultanément. Chaque pas crée une trace informationnelle, ouvre un chemin éphémère. Le cyberspace doit donc s'analyser en fonction des liaisons dynamiques qui s'établissent entre les internautes [...] entre les sites [...] et même entre les machines »³³⁴. Un espace où dorénavant, c'est la carte qui précède, et par conséquent engendre, le territoire³³⁵. Un espace qui a pour objet une relation « hors du tangible, hors du visible, dans des niveaux de l'infraperception »³³⁶. Éphémères, occasionnels, apparitions, déambulations, investigations, cheminements, découvertes sont autant de moyens de contrer l'absence d'unité spatio-temporelle de cet espace informationnel multiforme : un lieu, plutôt un non-lieu toujours sur le point d'apparaître pour disparaître aussitôt, suivant le rythme des jaillissements évanescents, des activations et des présences y œuvrant.

Cet espace est donc toujours dans l'hésitation constante, dépendante de l'ère temporelle dans laquelle il se montre en objet. Un espace où il est « inconcevable d'y séjourner, même temporairement, puisqu'il n'a ni territoire ni frontières définis », un espace « qui n'est ni un site virtuel ni un lieu possible »³³⁷, plutôt un lieu impossible. Paradoxalement il appelle une sorte d'uniformité dans laquelle les choses ne sont pas

³³² VIRILIO, P., *L'art du moteur*, op. cit., p. 138.

³³³ KISSELEVA, O., op. cit., p. 317.

³³⁴ GODELUCK, S., *Géopolitique d'Internet*, Paris, La Découverte, 2002.

³³⁵ BAUDRILLARD, J., *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 10.

³³⁶ FOREST, F., « Pour qui sonne le glas, ou les impostures de l'art contemporain », *Quaderni*, n°21, 1993, p. 137

³³⁷ ZIELINSKI, S., « La subjectivité, une action à la frontière », *Revue virtuelle* n°15, 1996.

mesurables, où tout est pour ainsi dire dans une « absence de distance », « une spatialité située au-delà des dimensions communes de l'espace ; chaque ici est aussi tous les ailleurs possibles ; dans chaque point du réseau tous les autres convergent et c'est vers eux que chaque point renvoie », un espace tel un « non-espace »³³⁸. Une absence qui est à la fois « publique et accessible, c'est une absence de distance de l'espace qui n'est pas seulement mise en évidence, mais à laquelle on peut aussi accéder et sur laquelle on peut œuvrer »³³⁹, nous dit Mario Costa. Une absence qui semble vouloir dépasser la réalité physique de l'être, pour fonctionner dans l'immatériel « d'un esprit collectif dénué de corps, séparé, sans mélange et impassible »³⁴⁰. Philippe Quéau, confirme cet état de dépassement en indiquant « que le lieu réel nous donne une base, il nous assure une position. La position (dans l'espace réel) n'est pas un simple attribut de la conscience, c'est une condition préalable à la conscience. Le lieu réel est intimement, substantiellement lié au corps. Ceci n'est pas le cas des lieux ou des espaces virtuels »³⁴¹. Étrangement, l'espace virtuel ne se livre qu'en « le pratiquant »³⁴² comme le disait Michel de Certeau à propos de l'espace réel. La progression s'effectue dans cette déréalisation, selon un parcours qui produit plus ou moins de sens et qui varie selon certaines décisions : rebrousser chemin, continuer, explorer. Il n'est pas rare d'être confronté à la tromperie, l'erreur, l'aléatoire, l'empirique, le rien, le vide. Ainsi, toute pratique du réseau « revient à projeter sur le maillage une arborescence, donc des choix et des exclusions. Toutefois à chaque instant cette arborescence peut se résorber ou se développer [...] tout arbre de recherche se dessine donc en creux sur la totalité réticulaire et le dedans se projette sur le dehors par choix successifs et par combinaisons d'alternatives »³⁴³. Les informations peuvent y être parcourues de façons infinies, dans la participation active de ceux qui veulent y voyager. Le transit et le cheminement actualisent des possibilités, créent de l'équivoque dans cette organisation immatérielle, transforment son ontologie en manière d'être et manières de faire, en singularités et en événements. Le voyage ne s'y configure pas comme une répétition de ce qui est déjà construit, mais comme un véritable « événement en temps réel »³⁴⁴. Chaque élément peut être pris comme un début ou une fin du parcours du réseau lui-même qui ne commence

³³⁸ COSTA, M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris, Harmattan, 2003, p. 21.

³³⁹ *Ibid.*, p. 72.

³⁴⁰ *Ibid.*

³⁴¹ QUÉAU, P., *Le virtuel, vertus et vertiges*, *op. cit.*, p. 24.

³⁴² CERTEAU, M., *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. 173.

³⁴³ CHAZAL, G., « Internet : Interface baroque », in PARROCHIA, D. (Dir.), *Penser les réseaux*, Seyssel, Champ Vallon, 2001, p. 57.

³⁴⁴ COSTA, M., *op. cit.*, p. 21.

nulle part, n'amène nulle part et finalement se referme sur lui-même en confirmant une sorte d'autosuffisance³⁴⁵.

En définitive, parler de parcours, de cheminement, semble curieux pour un espace qui s'apparente à un non-lieu : « Le modèle de la navigation paraît inadéquat pour rendre compte du fonctionnement de cette interface réticulaire et je lui substituerai volontiers un modèle leibnizien du pli et du repli, du dépliement infini [...] La navigation n'est pas un déplacement d'un point à un autre, mais un dépliement »³⁴⁶. Un dépliement de durées, d'événements, d'instantanés, qui appartiennent à des échelles différentes. En même temps que cet espace introduit de la fluidité dans les échanges, il conduit à une dématérialisation, une sorte de non-lieu déterritorialisé, entre local et global, à partir duquel et dans lequel l'art numérique serait vécu comme un moment dans le présent où temps, espace, et œuvres sont confondus dans un bain informationnel partagé et atemporel. « Les données créatrices se composent, se recomposent, s'associent et se télescopent dans des agrégats sans cesse renouvelés, dans des processus sans fin. On peut dire que l'acte de création dans le réseau constitue dans le flot d'informations une entité éphémère dans laquelle chaque idée fait partie de toutes les autres et où chaque participant est également le miroir actif des autres protagonistes en phase »³⁴⁷. Chaque œuvre, chaque participant y seraient tels des nœuds conduisant « à l'évolution globale du réseau [...] à l'émergence de propriétés nouvelles imprévisibles »³⁴⁸. Les œuvres s'y donnent à voir que sous une forme purement ponctuelle. L'hétérogénéité et l'immatérialité ne permettent pas de les fixer dans des objets et des espaces stables, immuables. « Les objets n'habitent plus simplement l'espace. Ils le constituent autant qu'ils sont constitués par lui. L'espace n'est plus un substrat intangible. Il est un objet de modélisation en interaction constante avec les autres objets modélisés »³⁴⁹, des œuvres-événements qui se traduisent par les flux combinés, simultanés exprimant l'espace et le temps dans le mouvement. « Un espace multiple, des supports variés, des images hybrides, des séquences en morceaux, des figures multi-écrans configurent un espace mosaïque. Le mouvement, l'immobilité, le réel, le virtuel, le matériel, l'immatériel, des images abstraites, figuratives des temps ralentis, figés, accélérés des sons, des projections, des réflexions, le déplacement physique, la vision, l'audition offrent des sensations multiples qui prolifèrent dans l'obscurité de la mémoire. Tout est interconnecté. Il faut goûter les métamorphoses. Tout se déplie. Dans les passages, dans

³⁴⁵ *Ibid.*, p. 22.

³⁴⁶ CHAZAL, G., *op. cit.*, p. 63.

³⁴⁷ FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'internet*, *op. cit.*, p. 159.

³⁴⁸ ROSNAY, J., *Le cerveau planétaire*, Paris, Editions Olivier Orban, 1986, p. 24-25.

³⁴⁹ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 20.

le transit entre les images, se refait la synthèse du corps et de l'esprit »³⁵⁰. Un état qui appelle une perception située bien au-delà de notre champ de vision, des limites physiques, un dépliement qui appelle un déploiement d'une multisensorialité étendue à l'ensemble des relations d'information entretenues dans cet espace singulier : « un nouvel espace de transaction sans lequel un projet de création ne peut être envisagé que dans la dynamique du devenir »³⁵¹.

2.2.5.3 Programme

L'interactivité la plus sensible et la plus intuitive ne saurait faire oublier qu'elle repose sur le flux sous-jacent du code de programmation. C'est dans le perfectionnement programmé de leurs relations internes que les œuvres ont la faculté de répondre aux sollicitations les plus singulières dans une approche artistique de l'ergonomie et d'une certaine culture de l'outil. L'interactivité doit aussi être considérée dans son sens technique, étant construite sur une structure d'accès, de découverte, d'exploration, de modification, qui est elle-même une image sophistiquée de la structure logicielle. Les dispositifs numériques sont sans cesse dans un éternel effort de retour au réel. Ils fonctionnent dans une temporalité étrange, à la fois en attente et en perpétuel mouvement : ils se maintiennent « juste en deçà du réel, mais toujours en relation à lui »³⁵². « Le réel est ce qui guette la machine, et dans un mouvement inverse la machine doit rendre quelque chose en permanence au réel »³⁵³. Avec la matérialité du numérique, on ne s'éloigne donc jamais de l'espace concret de la machine en tant qu'événement, car si elle produit quelque chose à chaque instant donné, elle peut produire son contraire simultanément, l'impression de revenir en arrière n'est en réalité que l'ajout d'une opération supplémentaire. La logique du programme, contraignant par ses limites, crée une sorte d'invariant avec lequel la création numérique doit composer. Techniquement, la programmation est au fondement de toute production par ordinateur, qu'elle soit

³⁵⁰ DOMINGUES, D., « L'image, les circuits électroniques et l'esthétique de la métamorphose », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 2, op. cit.*, 1995, p. 37-38.

³⁵¹ *Ibid.*, p. 128-129.

³⁵² STANLEY, D. E., « /*RUN/* », in TRON, C., VERGES, E., (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures, op. cit.*, p. 52.

³⁵³ *Ibid.*

artistique ou non. L'œuvre se trouve disposée entre un programme, une interface et un contenu. Et c'est en effet le programme informatique qui permet majoritairement à l'œuvre d'être interactive.

Au sens informatique, un programme est un ensemble de directives détaillées, une liste d'instructions mises en mémoire, pour que l'ordinateur puisse les exécuter. Il précise les opérations à effectuer et la façon dont elles doivent se structurer entre elles. Sans lui, nous n'aurions pas accès au matériel, pas d'actions, pas de pratique, pas d'utilisateur. Pour Stephan Diehl, « un programme n'est ni de la matière ni de l'énergie, c'est juste un type d'information »³⁵⁴, il confirme l'aspect purement utilitaire de la programmation qui est « une suite d'instruction rédigée dans un langage informatique, permettant à l'ordinateur d'effectuer une tâche »³⁵⁵. Pourtant, l'approche de la programmation peut-être expérimentale et intuitive « amathématique » ouvrant un « plan complexe comme un terrain fertile se prêtant bien à l'exploration poétique »³⁵⁶. La programmation ne serait donc pas seulement un moyen de mettre en œuvre du code fonctionnel, mais pourrait receler des qualités créatives. Si l'on prend en compte l'affirmation de Boris Müller qui dit qu'un « programme est un matériau avec une esthétique inhérente »³⁵⁷, il serait à la fois quelque chose que l'on exécute et qui serait exécuté, tout en mettant en œuvre une valeur esthétique aussi bien dans sa forme écrite que dans son exécution. « Tout l'art de la programmation consiste justement à développer en parallèle une écriture pour la machine (programme) et une interprétation pour l'homme (sémantique) de façon cohérente... Tout serait donc une question de description, donc de langage et de niveaux, donc de traduction d'un langage dans un autre »³⁵⁸. Donald Knuth, définit ainsi la programmation comme « économiquement et scientifiquement gratifiante, mais également [...] une expérience esthétique qui rappelle fortement la composition poétique ou musicale »³⁵⁹. Le code serait donc le matériau de la programmation, comme une sorte de matérialité du langage, qui conduit à l'idée que les programmes s'apparenteraient à de la littérature potentielle. « Plus le code est ésotérique, plus il est poétique, car il instaure un petit univers de signes se désignant eux-mêmes, agissant les uns sur les autres, un monde de symboles d'autant plus efficaces qu'il sont illisibles (par nous), jusqu'à toucher la frontière entre les noms et les choses, entre

³⁵⁴ DIEHL, S., cité par BUREAUD, A., « Art de la programmation et programmation esthétique », *Art Press*, n°283, 2002, p. 90.

³⁵⁵ POISSANT, L., *Dictionnaire des arts médiatiques*, op. cit., p. 274.

³⁵⁶ VENTRELLA, J., *Tech Images n° 4*, Paris, 1989, p. 20-21.

³⁵⁷ MÜLLER, B., cité par BUREAUD, A., « Art de la programmation et programmation esthétique », op. cit., p. 90.

³⁵⁸ BRET, M., *Image de synthèse : méthodes et algorithmes pour la réalisation d'images numériques*, Paris, Dunod, 1988, p. 48.

³⁵⁹ KNUTH, D. E., *The Art of Computer Programming*, Reading, Addison-Wesley, 1997, p. 5.

l'opération et la signification »³⁶⁰. La programmation ne semble pouvoir se réduire à l'application d'une méthode. Rappelons-le, un programme est d'abord un « écrit indiquant d'avance ce qui va avoir lieu »³⁶¹. En ce sens, la programmation serait donc un genre ou une espèce d'écriture, produisant des textes pouvant avoir une valeur propre. Selon Yves-Marie Visetti, « le programmeur met en signes des connaissances et modélise des processus », le modèle étant justement pour lui « une fiction surveillée »³⁶². Celui qui programme serait donc une sorte d'écrivain, composant une écriture particulière. D'ailleurs, un programme informatique ne doit pas nécessairement être exécuté par une machine. Il est d'abord un texte, une syntaxe, une langue avec ses codes et ses règles grammaticales qui décrit une série d'instructions formelles. En ce sens, celui qui programme injecte irrémédiablement le reflet de son esprit et de sa personnalité, étant inévitablement porteur d'une certaine originalité. « Le langage n'est pas un code »,³⁶³ affirmait Jacques Lacan, refusant ainsi toute correspondance entre signifiant et signifié. Paradoxalement, ici, le langage est le code. La relation qui existe entre machine et langage est définie par un système qui existe entre la logique du programme, la compilation des données et les commandes du langage de programmation que l'utilisateur manipule³⁶⁴. Pierre Levy résume les qualités de la programmation vues sous cet angle : « Les instruments de travail du programmeur sont des écritures formelles ou logiques. Ces écritures ne sont pas seulement logiques, elles agissent et font agir. [...] le programmeur produit un texte-machine. [...] il ne se contente pas d'agencer des actions mécaniques, il crée aussi de la signification. [...] il œuvre donc en coopération ouverte, presque en empathie avec les futurs usagers [...] ne construit pas à proprement parler des œuvres, mais des matrices d'œuvres »³⁶⁵. En ce sens, la programmation est donc autant un moyen de production qu'une manière d'élaborer l'idée de l'œuvre. Un moyen qui résulte d'une négociation permanente, qui confronte deux logiques d'actions et deux formes d'écriture : « l'écriture de l'idée ou du concept artistique et l'écriture de l'algorithme de programmation »³⁶⁶. Il s'agit d'un passage de l'énonciation à la spécification par analyses successives, découpages, en passant d'un langage naturel vers un langage formalisé qui a pour fonction de toujours réitérer, précisément et de manière analytique. Néanmoins, la programmation crée de multiples niveaux de langages qui dévalorisent la sémantique au profit d'un enrichissement formel pour aboutir à une logique syntaxique sans équivoque pour le dispositif. Malgré cela, il y aurait dans la

³⁶⁰ LÉVY, P., *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*, op. cit., 1992, p. 55.

³⁶¹ SOURIAU, E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2009, p. 1173.

³⁶² VISETTI, Y.-M., cité par LÉVY, P., *Ibid.*, p. 242.

³⁶³ LACAN, J., « Radiophonies », *Scilicet* 2/3, 1970, p. 55-68.

³⁶⁴ HAYLES, K., « Corps virtuels et signifiants clignotants », in BUREAUD, A., MAGNAN, N. (Dir.), *Connexions : Art, réseaux, media*, Paris, ENSBA, 2002, p. 516.

³⁶⁵ LÉVY, P., op. cit., p. 242.

³⁶⁶ FOURMENTRAUX, J.-P., « Ce que la programmation fait à l'art », *Art++*, Paris, HYX, 2011, p. 54.

programmation, « toute une part de créativité et de coopération inventive »³⁶⁷ pour agencer des architectures de signes, pour composer des environnements de communication et de pensée. C'est l'être humain qui lit le programme, c'est la machine qui l'exécute. La forme écrite n'est qu'une notation d'une logique compréhensible par l'ordinateur et le programmeur, elle n'est qu'une forme de représentation d'un processus potentiel. Et la forme écrite n'est pas exactement ce que la machine exécute, mais seulement un des nombreux niveaux d'interprétation. Elle n'est vraiment compréhensible que dans le contexte où l'on considère sa structure, et c'est précisément ce qui rend la programmation comparable à un langage. Elle n'est elle-même qu'une sorte de visualisation, une abstraction qui constitue une compensation à l'insaisissable réalité opératoire. Il nous faut la percevoir « textuellement », pour assigner des instructions, écrire, ordonner, créer, pour que des relations puissent devenir des opérations pour la machine. C'est pourquoi l'univers numérique est constitué de couches superposées. Il y a toujours un programme sous le programme, « à chaque strate, ce qui est signifié devient le signifiant et vice-versa »³⁶⁸. La première strate est le niveau perceptible et sensoriel, c'est le lieu de l'œuvre et des dispositifs. La seconde est celle du niveau des modèles et des processus en action. La troisième est celle du méta-modèle, de l'écriture du langage d'écriture. Entre ce qu'il est possible de voir et ce que l'ordinateur interprète « intervient le code machine, qui met en corrélation symboles alphanumériques et numération binaire, le langage de compilation, qui lie ces symboles aux instructions de niveau supérieur qui déterminent la façon dont ces symboles doivent être manipulés, le programme d'exploitation qui agit entre ces instructions et les ordres que je donne à l'ordinateur, et ainsi de suite. Ce qui est un signifiant à un niveau donné devient signifié au niveau supérieur. C'est précisément parce que la relation entre signifiant et signifié est, à chacun de ces niveaux, arbitraire, qu'elle peut être transformée par un seul ordre global »³⁶⁹. Une complexité où l'échange doit être mesurable, lisible pour informer la machine à des fins utilitaires, puisqu'il s'agit de donner forme à des concepts. L'action est donc convertie en symboles, en valeurs numériques, quantifiées en données. Les actions elles-mêmes vont agir, opérer, être en prise sur d'autres données, mémorisées, orchestrées par le programme, pour effectuer, opérer, adresser, indexer. Autant d'ajustements et d'évaluations qui dépendent directement de négociations avec la technique, lors des expérimentations, de la « rédaction » et de la mise en œuvre. Programmer est donc « une opération d'écriture qui dans son apparence sensible, à la fois expose et voile le projet informatique qui la constitue » dans une forme « génético-

³⁶⁷ LÉVY, P., *Ibid.*, p. 7.

³⁶⁸ BUREAUD, A., « Art de la programmation et programmation esthétique », *op. cit.*, p. 90.

³⁶⁹ HAYLES, K., *op. cit.*, p. 517-518.

relationnelle qui appartient à un système multiple de traduction »³⁷⁰. Plus l'artiste pénètre dans ces contraintes, fait avec, plus il est à même d'y inventer des possibilités d'un langage artistique personnel. Il lui est donc nécessaire de travailler « en dessous du matériau perceptible dont il définit lui-même le comportement. Il crée ses propres niveaux de matériaux, et cette création est en elle-même partie du matériau qu'il traite »³⁷¹. Une dimension de l'expérimentation irrémédiablement nécessaire, dans un aller-retour permanent entre la machine et les tests, les réglages, qui font recommencer, essayer comme le ferait le futur spectateur et performeur. Exploiter le numérique à des fins artistiques serait donc un moyen inévitable d'exploiter la conception formelle de la représentation, non comme théorie, mais comme matière à travailler. Le programme détermine ainsi la conception d'une œuvre variable, dont l'artiste ne sait pas d'avance exactement ce qu'il en sera. Le programme est donc souvent pensé comme une idée approximative de la forme finale qu'il prendra dans sa mise en œuvre. Il est une surprise à l'intérieur d'un champ de possibles. Il appelle à la conciliation avec le dispositif, en ajustant et en trouvant sa voie au fur et à mesure, en voyant ce que ça donne, au coup par coup, ou alors inversement en décelant un problème en suivant la planification ordonnée d'une logique opérationnelle. Dans les deux cas, la programmation n'intervient « pas *a posteriori*, mais, *a priori*, non pas comme simple instrument de réalisation, mais comme une matière à part entière »³⁷². Si elle permet d'envoyer des commandes pour obtenir un traitement, un ordonnancement de l'information, des opérations logiques au moment de l'exécution des programmes, alors la programmation semble au cœur des pratiques opératoires de l'art numérique et de ses usages singuliers. En ce sens, comme le soutient Jean-Paul Fourmentaux, l'approche artistique du programme est nécessaire, car « elle définit les spécificités de l'œuvre, et que l'on ne peut plus en faire abstraction. Ignorer ce rôle de la programmation dans une création interactive aurait pour conséquence une interactivité très peu originale, ou pire, la reproduction passive d'algorithmes prédéfinis, contraignants et inadaptés »³⁷³. La programmation ne serait donc pas arbitraire ou aléatoire, car elle joue un rôle important, voire, capital dans la manière dont l'œuvre va générer l'expérience de l'utilisateur comme sa valeur performative, et le sens intrinsèque qu'elle met en œuvre vis-à-vis de son dispositif. La logique programmatique est donc une méthode de construction de l'œuvre en même temps que la clé de sa compréhension.

Elle permettrait également à certains de redevenir « maîtres » de la machine, les autorisant à développer des idées dans un rapport moins contraint et canalisé aux

³⁷⁰ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 11.

³⁷¹ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, *op. cit.*, p. 107.

³⁷² FOURMENTAUX, J.-P., *op. cit.*, p. 54.

³⁷³ *Ibid.*, p. 59.

systèmes. En ce sens, la programmation est un élément qui serait à même de produire le singulier de l'œuvre. Elle serait un terrain d'expérimentation au cœur même du processus créatif. Mais généralement, le code programmé qui sous-tend l'œuvre reste dissimulé, ce qui donne l'impression que seul le spectateur crée l'œuvre dans son rapport interactif, et non grâce aux interactions complexes des processus programmés qui s'exécutent, mais qui restent sous-jacents. Pourtant, chaque œuvre porte en elle son programme, son code, à la fois règle et scénario, sans quoi il n'y aurait pas d'art au moyen du numérique. Deux postures sont possibles comme le schématise Inke Arns : d'une part, considérer le programme comme un outil pragmatique et neutre servant à produire un certain résultat, l'outil lui-même n'est pas questionné ; d'autre part, le programme s'aborde comme une culture qu'il s'agit de questionner, dans ses significations esthétiques et politiques sous-jacentes par une approche expérimentale et non pragmatique où il s'assimile à l'œuvre d'art³⁷⁴. Or, quelle que soit la posture retenue, le programme occupe « une place ambivalente : il reste enfoui au cœur d'une œuvre qu'il ne peut manifester qu'une fois traduit et décodé ; il constitue un intermédiaire autonome, susceptible d'animer d'autres projets. Par conséquent, si l'œuvre ne peut exister sans le programme qui la génère, celui-ci n'en reste pas prisonnier. Le programme constitue-t-il une œuvre enfouie ? Ou au contraire, le cœur de l'œuvre ? Le générateur du visuel, des actions et des comportements ? Ou encore, le programme devient-il la matière première de l'œuvre ? »³⁷⁵. « Il faut bien reconnaître que le travail de l'artiste s'effectue désormais sur les procédures plus que sur la manipulation ou la transformation à proprement parler du matériau »³⁷⁶ remarque Fred Forest. La forme des choses compterait moins que l'élaboration conceptuelle. L'artiste s'intéresserait plus désormais à ce qui se passe entre les formes qu'aux formes elles-mêmes, à leur devenir plus qu'à leurs états stables : « la notion stricte de forme, au sens de gestalt, fait place à la notion de transformation »³⁷⁷.

L'idée de l'œuvre se dissout peut-être dans le programme qui opère tout seul au moment de la réalisation, parfois même dans la conception. En ce sens, le programme mettrait à distance le créateur et l'œuvre, l'obligeant à s'exprimer au travers des dispositifs, en s'adaptant au langage formaté du numérique. Concevoir un dispositif implique donc d'imaginer les conditions des processus et des champs des possibles, en parallèle des procédures qui pourront donner lieu au rapport entre la pratique attendue du spectateur et le programme qui guide et capte son intervention dans le dispositif matériel. « Agencer un logiciel revient à concevoir non pas seulement une intrigue, mais une classe

³⁷⁴ ARNS, I., « Read_Me, Run_Me, Execute_Me : malaise dans le logiciel ou C'est la performativité du code, idiot ! », *Art++*, *op. cit.*, p. 148.

³⁷⁵ FOURMENTRAUX, J.-P., *Ibid.*, p. 60.

³⁷⁶ FOREST, F., *op. cit.*, p. 82.

³⁷⁷ *Ibid.*, p. 175.

entière d'intrigues possibles, toutes parfaitement cohérentes »³⁷⁸. « Ainsi, le programmeur est un auteur dramatique. Suivant le type de langage de programmation utilisé, l'écriture prend un tour différent [...] on travaille essentiellement sur la définition des acteurs [...] on s'intéresse à la planification des actions [...] sur les règles ou les contraintes qui vont organiser l'intrigue »³⁷⁹. Résolument, la machine n'est plus seulement au service de l'idée de l'artiste, elle devient une composante de l'œuvre, y compris sémantiquement. Pourtant, comme le confirme Jean-Pierre Cometti, même si « l'art numérique s'élabore dans la mise en œuvre d'algorithmes et de programmes informatiques il ne doit pas faire illusion : l'œuvre n'est pas dans le code, bien que celui-ci en soit un élément, pas plus que le jeu de langage ne réside dans les mots qui en font partie »³⁸⁰.

Si la machine joue un rôle primordial dans l'association et la traduction des différentes données générées par le programme et apportées par l'usage, l'œuvre se situerait plutôt dans les processus sociaux qui englobent le contexte culturel de production et de réception dans lequel la création artistique s'inscrit. L'activité est alors la mise en œuvre d'une représentation hybride et composite, que seuls les créateurs et les spectateurs dans leurs activités et leurs actions respectives sont en mesure de cerner.

³⁷⁸ LÉVY, P., *op. cit.*, p. 46.

³⁷⁹ *Ibid.*, p. 58.

³⁸⁰ COMETTI, J.-P., « Jeux de langage, art numérique et interactivité », *Jouable. Art, jeu et interactivité*, *op. cit.*, p. 33.

2.2.6 Mises en ligne

Résumé

L'omniprésence des réseaux numériques conduit inévitablement à s'interroger sur les influences et les problématiques qu'ils ouvrent. En redéfinissant le rapport à l'espace-temps, ils apportent de nouvelles postures comme l'ubiquité, la télé-présence, supportés par une déterritorialisation technique assimilée par les auteurs à une célébration de l'esprit. Les réseaux en tant qu'intermédiaires sont des opérateurs de passage dans les flux. Mais, au-delà du simple rapport technique et physique, ils font preuve d'une véritable idéologie favorisant l'idée d'une utopie collective en façonnant l'image techno-imaginaire des discours promoteurs. Le paradigme avancé est l'interconnexion entre le biologique et le technique, en tant que nouveau modèle sociétal, en exploitant la dimension spirituelle. Nous précisons ensuite le concept « hypermédiatique » qui structure l'ensemble des réalisations numériques en ligne, puis le concept de fluidité. Ce dernier rend compte de l'interconnexion qui n'est que l'adjonction d'éléments disparates et disjoints dans une unité temporelle qui nous dépasse, insaisissable. Enfin, nous résumons le terrain abordé, en constatant que les œuvres numériques valorisent des modalités inhabituelles de la relation.

Mots-clés : Internet, réseau, télé-présence, transit, idéologie, cyberspace, intelligence collective, noosphère, spiritualité, utopie, hyper, hypertexte, hypermédia, connexion, relation.

2.2.6.1 Réseau

La notion de réseau semble être une figure prégnante à forte charge symbolique à l'époque du numérique. Les dictionnaires parlent d'ouvrage formé d'un entrelacement, de tissu, de voies de communication, de canalisations, qui desservent une même unité géographique, de répartition des éléments d'une organisation en différents points. Le mot réseau du latin *rētis*, désigne donc les rets et les filets, comme un ensemble de fils entrelacés, lignes et nœuds décrivant la technique de fabrication du tissu, fait d'un ensemble de lignes et d'interconnexions, d'intersections, produisant une série de carrefours et de chemins. « Ensemble de lignes entrecroisées », « voies reliant des points entre eux », « ensemble d'éléments reliés entre eux »³⁸¹ sont les constantes à toutes les métaphores et définitions. D'un point de vue théorique, le réseau serait « comme un ensemble d'objets interconnectés et réunis par leurs échanges de matières et d'information »³⁸² selon Daniel Parrochia. Pour Pierre Musso, le réseau est toujours « une structure d'interconnexion instable, composée d'éléments en interaction, et dont la variabilité obéit à quelque règle de fonctionnement. L'immédiateté des échanges communicationnels, la relativisation des distances, l'interconnexion, aplani et uniformise les caractéristiques géographiques et temporelles »³⁸³. Dans cette définition, l'auteur distingue trois niveaux. D'abord « le réseau est une structure composée d'éléments en

³⁸¹ Le Petit Robert, *définition du mot « réseau »*, 2010, Paris, LR, p. 2212.

³⁸² PARROCHIA, D., *Philosophie des réseaux*, Paris, PUF, 1993, p. 31.

³⁸³ MUSSO, P., *Critique des réseaux*, Paris, PUF, 2003, p. 320.

interaction, les sommets ou nœuds du réseau, liés entre eux par des chemins ou liaisons ». Ensuite, « le réseau est une structure d'interconnexion instable dans le temps, car la genèse d'un réseau (d'un élément à un réseau) et sa transition d'un réseau simple à un autre plus complexe sont consubstantielles à sa définition. La structure de réseau inclut sa dynamique ». Puis, « la modification de la structure obéit à quelques règles de fonctionnement [...] respecte une norme [...] qui explique le fonctionnement structuré en réseau »³⁸⁴. Avec le réseau, tout est lien, transition et passage entre une totalité d'un système et l'éclatement de la totalité en éléments destinés à être interconnectés. Le réseau relie ce qui a été séparé dans des interactions non-linéaires. Il apparaît donc comme un mode d'organisation de rapports entre des éléments distincts qui, participant à une unité plus ou moins discernable, tirent des potentialités et des contraintes qui n'existent pas en dehors des liens qui les unissent au sein de l'unité même du réseau. À partir de là, le réseau serait à la fois le lien des éléments au tout, de leurs différents états, de la structure elle-même. En effet, il ne serait « ni le système ni la structure [...]. Le réseau est moins constitué que le système et la structure, mais il offre l'avantage de porter en lui l'image d'une interconnexion déployée sans limites, d'une extension quasi-virale »³⁸⁵. Le réseau « dévoile un rapport à la technique et au corps, il est un intermonde entre eux »³⁸⁶.

Par ses caractéristiques, le réseau conduit à la redéfinition de l'espace-temps, il « desserre la contrainte spatiale sans la supprimer et superpose un espace sur le territoire et, d'autre part, il crée un temps court par le transport rapide ou l'échange d'informations »³⁸⁷ en rapprochant virtuellement des espaces distants. La réalité physique s'en trouve affaiblie tout en faisant ressortir la prégnance des espaces virtuels, qui sont pourtant comme des « non-lieux » au sens cartographique. Pour Fred Forest, « le réseau et une sorte d'institution invisible et ouverte dont la structure dissipative demeure en état permanent de flux, sa nature étant précisément d'être flexible, malléable, et de faire en sorte que de chacun à la multitude, tous ses membres se trouvent en être le centre [...] Les réseaux se croisent, échangent, s'auto-organisent et mettent en œuvre des trajectoires, des parcours, des processus qui sont aux antipodes des institutions et des fonctionnements traditionnels »³⁸⁸. Paradoxalement, les réseaux tissent leur toile d'araignée concrète autour du monde, un ensemble gigantesque de fils visibles et invisibles rapprochant nœuds et liaisons, une matrice technique de transport et d'organisation de l'information. Local et global se trouvent rapprochés dans une articulation inédite de la quasi-instantanéité. Une particularité qui engendre une proximité immédiate de tout autre

³⁸⁴ *Ibid.*, p. 320-321.

³⁸⁵ *Ibid.*, p. 322.

³⁸⁶ *Ibid.*, p. 324.

³⁸⁷ MUSSO, P., « Genèse et critique de la notion de réseau », in PARROCHIA, D. (Dir.), *Penser les réseaux*, *op. cit.*, p. 215.

³⁸⁸ FOREST, F., *op. cit.*, p. 261.

« espace-lieu » en mettant en œuvre des processus de déterritorialisation, de délocalisation et de désincarnation. Si les réseaux conjoignent donc la distance, synchronisent, ouvrent au loin et rapprochent à la fois, nous possédons désormais un don d'ubiquité, cette faculté d'être présent dans plusieurs endroits à la fois. Ce ne sont plus les déplacements de nos corps et de nos organes sensoriels qui permettent de récupérer les informations, mais ce sont elles qui viennent à nous par l'intermédiaire des réseaux : « si l'homme est toujours soumis à la pesanteur en tant que corps physique, il ne l'est plus en tant que perception, c'est-à-dire qu'il voyage instantanément »³⁸⁹. Nous ne traversons plus les frontières, mais nous nous sédentarisons par télé-présence, pour finalement devenir des « voyageurs immobiles [...] dans un territoire virtuel »³⁹⁰. Ce qui se déplace le long des lignes du réseau, ce sont les informations et c'est à travers elles que s'opère l'illusion de l'évanescence. En télé-présence, nous sommes simultanément présents dans un lieu différent de celui où se situe notre corps. D'après Paul Virilio, « si naguère, être présent c'était être proche, physiquement proche de l'autre, dans un face-à-face, un vis-à-vis où le dialogue était rendu possible par la portée de la voix ou celle du regard, la venue d'une proximité médiatique [...] parasite la valeur du rapprochement immédiat des interlocuteurs, cette soudaine perte de distance rejaillissant sur l'être-là, ici et maintenant. Si désormais l'on peut non seulement agir, mais encore « télé-agir » [...] apparaît la possibilité inouïe d'un brusque dédoublement de la personnalité du sujet qui ne saurait laisser longtemps intacte l'image du corps »³⁹¹. Il nous est donné d'agir et sentir à distance l'implication paradoxale du corps : « nous percevons contemporanément notre être dans un lieu et hors de lui, même si ce dehors indécidablement est uni à l'ici, au lieu dans lequel nous nous trouvons »³⁹². Il y a donc autant une contradiction qu'une ambivalence d'un ailleurs où le « corps semble se dilater, acquérir de la puissance d'être »³⁹³. Une sorte de dépersonnalisation opérée par la déterritorialisation qui donne l'impression de déplacement vers un ailleurs sans pouvoir définir clairement celui-ci. Une sorte de désincarnation du corps, où son statut se modifie laissant dominer l'esprit qui s'immerge, navigue et disparaît. Le réseau serait la « célébration de l'esprit [...] un royaume où le mental est libéré des limites corporelles, un lieu favorable à la toute-puissance de la pensée »³⁹⁴. Un lieu où s'incarne un *cogito* pur d'un homme nouveau, conduit par « l'extermination corporelle »³⁹⁵ de la mise en

³⁸⁹ VIRILIO, P., cité par POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1, op. cit.*, p. 13.

³⁹⁰ POPPER, F., *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993, p. 93.

³⁹¹ VIRILIO, P., *L'art du moteur, op. cit.*, p. 139.

³⁹² CUOMO, V., « Télé-cum-être-là : topologie de l'impersonnalité », *Ligeia, Art et Multimédia, op. cit.*, p. 95.

³⁹³ *Ibid.*, p. 94.

³⁹⁴ BUKATMAN, S., *Terminal identity. The virtual subject in post-modern science-fiction*, Durhal, Duke University Press, 1993, p. 208-209.

³⁹⁵ STOURDZE, Y., *Les ruines du futur*, Paris, Sens & Tonka, 1999, p. 142.

réseau, approchant la définition de « l'homme numérique »³⁹⁶ chère à Nicholas Negroponte. Le réseau serait donc un système où les frontières se brouillent où la pesanteur du corps s'efface, où l'autre n'existe que dans l'interface de la communication, où la réalité se trouve « au-deçà et au-delà du corps »³⁹⁷, un moyen d'être transporté du monde physique ordinaire à un monde de l'imagination pure. Une « humanité sans corps » critiquée vivement par David Le Breton, qui parle d'un monde où « les pesanteurs du corps sont effacées [...] un monde réduit au regard, à la mobilité de l'imaginaire, mais à l'arraisonnement des corps devenus inutiles et encombrants »³⁹⁸. Le transit définit bien la situation intermédiaire des utilisateurs du réseau, qui se trouvent spatialement et physiquement à mi-chemin entre deux lieux, mais aussi en déplacement constant. Une « sensation troublante de présence »³⁹⁹ qui appelle de l'absence, dans une relation à la fois plus distante et plus intime. L'interconnexion du réseau permet d'être là et potentiellement partout, dans un temps que l'on peut enregistrer et stocker, un présent constamment renouvelé.

Le réseau est donc un objet médian, en tant qu'instrument de liaison qui se tient dans l'entre-deux des oppositions qu'il réunit. Il appelle la notion d'interface qui sert à joindre les contraintes, à en faire une entité commune. En ce sens, le réseau sépare, identifie, différencie en même temps qu'il autorise, relie. Il est un intermédiaire qui fonctionne sur le transitoire et le passage. « Le réseau permet le passage et le dépassement de la contradiction initiale en son contraire »⁴⁰⁰. Il sépare ce qui est uni, il relie ce qui est séparé. Il fonctionne sur le mouvement incessant entre le particulier et l'universel se combinant à la dimension nomadique, en jouant avec l'espace et le temps obligeant à négocier en permanence la trajectoire des parcours. En ce sens, il est « soit passage-transition entre deux états ou lieux, soit passage maintenu dans le mouvement »⁴⁰¹. Ainsi, en empruntant des configurations potentielles, nous traversons différents fragments d'une manière imprévisible, connectant des éléments discontinus dans une continuité temporelle personnelle et inattendue. Il nous permet d'être dans l'entre-deux de son être, et « porte en lui le désir d'accéder [...] et la jouissance de la traversée »⁴⁰². Les liens assurent un accès depuis n'importe quel point du réseau à tous les autres. Le réseau « réactive l'image du filet qui capture et laisse filer, qui retient et fait

³⁹⁶ NEGROPONTE, N., *L'homme numérique*, Paris, Robert Laffont, 1995.

³⁹⁷ LE BRETON, D., « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie*, n°222, 2002, p. 493.

³⁹⁸ LE BRETON, D., *L'adieu au corps*, Paris, Editions Métailié, 1999, p. 140.

³⁹⁹ DERY, M., *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Paris, Abbeville, 1997, p. 16.

⁴⁰⁰ MUSSO, P., *op. cit.*, p. 348.

⁴⁰¹ *Ibid.*

⁴⁰² *Ibid.*

passer, qui trie »⁴⁰³. L'espace n'y est plus celui de la réalité physique, mais déterminé par sa fonctionnalité et sa cohérence relationnelle, une sorte de matrice fragmentée poussant au mouvement. Pierre Musso, voit ainsi dans le réseau, une figure de « passeur qui nous transmute en passants, toujours plongés dans les flux. [...] Le mouvement est continu. L'immersion dans les réseaux crée l'obligation de ne pas stationner à une place, de constamment circuler. Le présent est passage, transition, mouvement »⁴⁰⁴. Les déplacements transitoires permettent ainsi de construire une carte provisoire des actions et des orientations définissant les expériences à travers la structure des données consultées dans les flux. Pour autant, les informations ne fusionnent pas en un tout indifférencié. Chaque point du réseau conserve une identité et une localisation propre, pour exister il lui faut « la coprésence du même et de l'autre »⁴⁰⁵. Naviguer, surfer, serait à même de constituer des parcours individuels et collectifs toujours en situation instable, « en dérive » entre ces points accessibles individuellement. Le réseau joue donc de ce double aspect toujours séparé, fragmenté, en perpétuelle recomposition, en contrepartie de l'interrelation dans une unité qui est la somme de tous ces points singuliers. Comme le fait remarquer Gérard Chazal, « la structure réticulaire solidarise toute notion, toute catégorie, tout renseignement et à la limite tout symbole avec toutes les notions, toutes les catégories et tous les symboles contenus dans le réseau. De ce point de vue-là, le classement et la séparation n'existent que sur le fond d'une totalité. On sépare toujours des choses qui demeurent par ailleurs potentiellement liées »⁴⁰⁶. Nous n'avons aucune vision globale sur l'ensemble de la structure parcourue ni une connaissance exacte de son architecture, nous laissant à peine la possibilité d'interagir dans un espace limité du fragment et de ses diverses liaisons. En ce sens, « toute lecture sur le réseau revient donc à projeter sur le maillage une arborescence, des choix et des exclusions »⁴⁰⁷, des repères qui à chaque instant peuvent se résorber ou se développer dans l'univers informationnel en perpétuelle évolution. Lorsqu'une information arrive quelque part, elle peut être transmise immédiatement partout. Les autres nœuds réagissent, provoquent des allers-retours et des modifications consécutives, si bien que l'ensemble évolue d'une manière globale. Tout en réunissant, les réseaux se comportent donc comme des « agents de fragmentation »⁴⁰⁸, fractionnant les expériences et des signes en d'innombrables filins. Tout ce qui y est accessible, prend une dimension universelle, tout en conservant en même temps la valeur particulière et singulière : « Le particulier voire le singulier se révèle au mieux dans un cadre universel. Bien plus, le singulier ne prend de sens que par

⁴⁰³ *Ibid.*, p. 324.

⁴⁰⁴ *Ibid.*, p. 353.

⁴⁰⁵ CHAZAL, G., « Internet : Interface baroque », *op. cit.*, p. 56.

⁴⁰⁶ *Ibid.*, p. 57.

⁴⁰⁷ *Ibid.*

⁴⁰⁸ LOVINK, G., « Hypothèses sur l'esthétique distribuée », *Art++*, *op. cit.*, p. 402.

l'universel qui l'englobe et le relie à d'autres singularités »⁴⁰⁹. Il faut la coprésence du même et de l'autre, pour que le réseau favorise la circulation des informations et des connaissances, tout en leurs donnant une valeur singulière et individuelle.

Au-delà de son aspect purement fonctionnel et efficient, le réseau est empreint d'idéologie. « Technolâtrie, techno-imaginaire, techno-messianisme, techno-utopie » sont autant de termes que relève Pierre Musso pour désigner ce qu'il appelle « un fétichisme du réseau technique censé théâtraliser une référence invisible, un dieu caché créateur de nouveaux liens sociaux »⁴¹⁰. Il s'agit d'un ensemble de discours théorisés du réseau qui oscillent entre un changement promis, et un bouleversement du lien social. Le « cyberspace » est sans doute l'image la plus médiatique, connectant tous les utilisateurs dans une sorte de matrice globale. L'expression est tirée du roman de science-fiction *Neuromancer* de William Gibson, souvent citée comme une vision poétique et prophétique de l'Internet. Le cyberspace y est décrit comme « une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays [...] une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières des villes, dans le lointain... »⁴¹¹. Cette approche donne une l'image idéalisée d'un réseau universel connectant tous les individus à l'échelle globale et constituant une sorte de « cerveau planétaire » comme l'exprime Joël de Rosnay. Avec Internet nous serions donc « en train d'assister - et de participer de l'intérieur - à la construction du système nerveux et du cerveau planétaire du micro-organisme sociétal ». « Le cyberspace incarne le monde virtuel qui naît des informations échangées par les hommes dans les réseaux de communication [...] le monde d'Internet est un cyberspace »⁴¹². Les réseaux techniques sont donc considérés comme des organismes vivants qui réalisent l'utopie d'une « intelligence collective » grâce à l'interconnexion qui rendrait possible l'hybridation entre l'homme et la machine dans une sorte de version spirituelle du réseau confirmant « l'hallucination consensuelle » inventée par William Gibson. L'influence de Teilhard de Chardin n'est pas loin, qui définissait la « noosphère » comme une « nappe d'énergie psychique »⁴¹³ s'étendant sur la terre comme un nouveau collectivisme et relié à l'intellect, en comparaison à ce que la « biosphère est pour la vie »⁴¹⁴. Une approche déjà reprise et interprétée comme « cerveau technologique de l'univers [...] membrane cosmique jetée sur l'ensemble du

⁴⁰⁹ CHAZAL, G., *op. cit.*, p. 61.

⁴¹⁰ MUSSO, P., *Critique des réseaux, op. cit.*, p. 326.

⁴¹¹ GIBSON, W., *Neuromancer*, Paris, La Découverte, 1985, p. 63.

⁴¹² ROSNAY, J., *L'Homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire*, Paris, Seuil, 1995, p. 166-167.

⁴¹³ CHARDIN, T., *Le Phénomène humain*, Seuil, Paris, 1955.

⁴¹⁴ *Ibid.*

globe par la dilatation électronique de tous nos sens »⁴¹⁵ par Marshall McLuhan. En ce sens, il est logique de penser que « le cyberspace réescompte l'ordre religieux et l'insère dans les technologies »⁴¹⁶ comme l'indique Pierre Musso. Étrangement, le cyberspace serait « l'incarnation » du monde virtuel, un nouveau territoire hybride, à la fois technique, symbolique, social. Pierre Levy, confirme cette vision par la constitution d'une « intelligence collective »⁴¹⁷ intégrant toutes les consciences individuelles connectées, au même titre que Roy Ascott qui entrevoit une « conscience planétaire [...] une conscience de réseau »⁴¹⁸. L'idée récurrente est celle de l'interconnexion sans fin d'une structure à la fois hybride, englobante et ouverte dans le sens donné par Manuel Castells : « Les réseaux sont des structures ouvertes, susceptibles de s'étendre à l'infini, intégrant des nœuds nouveaux en tant qu'ils sont capables de communiquer au sein du réseau »⁴¹⁹. Pourtant, dans cette dimension spirituelle supposée, le réseau confondrait en un tout la technique et le biologique dans une extension virale, voire biologique. En ce sens, Pierre Levy affirme : « Il en est du cyberspace comme de certains systèmes écologiques »⁴²⁰, « c'est un ordinateur dont le centre est partout et la circonférence nulle part, un ordinateur hypertextuel, dispersé, vivant, pullulant, inachevé : le cyberspace lui-même »⁴²¹. Il y a également Stéphane Barron, qui met en avant que « cette conscience planétaire vient en partie de la délégation individuelle d'une partie de notre conscience à une conscience plus vaste, une conscience partagée [...] dans un infini, celui du réseau de télécommunications, un réseau planétaire dont la dimension nous dépasse. On expérimente activement pour la première fois par l'intermédiaire de machines cette conscience cosmique, le lien avec la nature, l'infini [...] Chacun conserve sa conscience, mais une partie de notre conscience est partagée, reliée à un plus vaste ensemble »⁴²². De même, Joël de Rosnay le décrit comme « un superorganisme hybride, biologique, mécanique et électronique, incluant les hommes, les machines, les réseaux, les sociétés »⁴²³. Un système qui serait le support de cette dimension spirituelle croissante : « Le cyberspace, dispositif communicationnel interactif et communautaire, se présente justement comme un des instruments privilégiés de l'intelligence collective »⁴²⁴. Il n'existerait qu'à travers cette particularité double, c'est-à-dire comme concept opérationnel : « une technologie de l'esprit »⁴²⁵ selon la définition de Lucien Sfez,

⁴¹⁵ MCLUHAN, M. *La galaxie Gutenberg*, Paris, Gallimard, 1967, p. 41.

⁴¹⁶ MUSSO, P., *op. cit.*, p. 332.

⁴¹⁷ LÉVY, P., *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997.

⁴¹⁸ ASCOTT, R., cité par FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, *op. cit.*, p. 156.

⁴¹⁹ CASTELLS, M., *La société en réseau*, Paris, Fayard, 1998, p. 526-527.

⁴²⁰ LÉVY, P., *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe*, *op. cit.*, p. 131.

⁴²¹ *Ibid.*, p. 52.

⁴²² BARRON, S., cité FOREST, F., *op. cit.*, p. 156-157.

⁴²³ ROSNAY, J., *op. cit.*, p. 334.

⁴²⁴ LÉVY, P., *op. cit.*, p. 31.

⁴²⁵ SFEZ, L., *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1990, p. 377.

associé à un mode d'aménagement de l'espace-temps, c'est-à-dire une matrice technique et la symbolique qu'elle véhicule. Une vision alternative est celle que propose Edmond Couchot, qui rappelle que « la conscience n'existe que lorsqu'on en fait l'expérience comme telle : la conscience et l'expérience de la conscience sont une seule et même chose »⁴²⁶. Il faudrait donc plutôt parler d'une « culture de la commutation », où les réseaux hybrident « les médias, les moyens de communication, les mémoires, le local et le global, les lieux et les sites, les identités et les cultures, l'universel et le particulier, le collectif et l'individuel »⁴²⁷. Derrick de Kerckhove parle aussi « d'intelligence connectée » ou de « conscience connective » en évolution. Il voit dans cette interconnexion hybride une pensée qui se collectivise, « une intelligence des réseaux », qui provient du « lien mental entre les gens » et qui formerait « l'essence de tout réseau », car le réseau « donne accès à un environnement vivant, quasi-organique de millions d'intelligences humaines »⁴²⁸ dans et par le cyberspace. Plus que cela, il offre la possibilité « d'ajouter à sa mémoire privée toute la mémoire du monde »⁴²⁹ dans un système d'intelligence fait de connexions pertinentes. Il s'agirait donc d'un « art dont le contenu est cognitif et dont le matériau est d'abord le réseau même [...] la connectivité est un des principes de cet art, ce qui implique avant tout pertinence et complexité. C'est la connectivité elle-même qui est le message des réseaux »⁴³⁰. La nouveauté se tiendrait donc là, dans la mise en réseau généralisé par Internet, permettant la transmission et l'interconnexion, en constituant peut-être une sorte de « conscience collective » d'une société en réseau. « Le cyberspace peut apparaître comme une sorte de matérialisation technique des idéaux modernes »⁴³¹, écrit Pierre Levy. Et, en tant que « réseau des réseaux »⁴³² et « méta-réseau » selon Manuel Castells, Internet serait la forme d'organisation incontournable propre à l'ère de l'information. Elle permettrait une mise en réseau générale de la société, du pouvoir et des organisations : « Internet n'est pas seulement une technologie. C'est l'instrument et la structure organisationnelle qui distribue le pouvoir de l'information, la création du savoir et la capacité de mise en réseau dans tous les domaines »⁴³³. En ce sens, Manuel Castells, croit en une régénération généralisée de la société et du tissu social porté par les potentialités du réseau. Une vision largement partagée par Pierre Levy, qui indique que « la véritable destination de l'homme est d'être un être planétaire, participant activement

⁴²⁶ COUCHOT, E., « De la communication à la commutation. L'art et le Web », *Ligeia, Art et Multimédia*, *op. cit.*, p. 88.

⁴²⁷ *Ibid.*, p. 89.

⁴²⁸ KERCKHOVE, D., *L'intelligence des réseaux*, *op. cit.*, p. 18.

⁴²⁹ KERCKHOVE, D., « Penser à l'écran », *Art Press, Internet All Over*, *op. cit.*, p. 86.

⁴³⁰ *Ibid.*, p. 88.

⁴³¹ LÉVY, P., *op. cit.*, p. 302.

⁴³² CASTELLS, M., *La société en réseaux*, Paris, Fayard, 2001, p. 392-393.

⁴³³ *Ibid.*, p. 326.

à l'intelligence collective de son espèce »⁴³⁴ dans « la cathédrale de lumière »⁴³⁵ que représente Internet. Il y voit un synonyme d'autorégulation, d'auto-réorganisation et d'égalité tout en étant antihierarchique. « La nouvelle morphologie sociétale de nos sociétés »⁴³⁶ serait un méta-réseau comme nouvelle figure du pouvoir. Nicholas Negroponte rejoint cette proposition et indique que « la véritable valeur d'un réseau réside moins dans l'information qu'il transporte que dans la communauté qu'il forme. L'autoroute de l'information [...] est en train de créer un tissu social mondial entièrement nouveau »⁴³⁷. En ce sens, le réseau ressemblerait à un psychisme collectif articulé au tissu social, permettant de définir un nouvel ordre mondial en tant que « force décentralisatrice, mondialisatrice, harmonisatrice et productrice de pouvoir »⁴³⁸.

Si toutes ces approches reposent sur la promesse d'un monde meilleur à partir d'une « conscience planétaire » nouvelle, Philippe Breton y décrypte un « véritable culte »⁴³⁹ proposant peut-être justement l'opposé de ce qu'il nous réserve : l'éclatement du lien social, et l'asservissement au réseau comme nouvelle croyance planétaire. Il est vrai que ces différentes approches rappellent inévitablement la dimension spirituelle présente chez Marshall McLuhan, partisan du « village global »⁴⁴⁰ en tant que père spirituel d'Internet, et valorisant une « religiosité du diffus, de l'éclaté, du non-centré »⁴⁴¹. Mais, pour Philippe Breton, le culte serait celui d'un discours ancien du « partage d'une vision commune [...] affinée et développée progressivement [...] d'un monde idéal qui serait tout entier forme, comportement, information, message, communication, un monde fait d'éléments toujours en mouvement, en échange, en interaction [...] une pensée de la relation »⁴⁴². Internet serait le moyen utopique de réduire les tensions, de construire un lien social plus harmonieux et moins conflictuel. Pourtant, Philippe Breton rappelle qu'il ne s'agirait que du mirage d'une « société asociale, où le cyberspace resterait le seul support du lien social »⁴⁴³, où l'information serait le but ultime à atteindre. Une vision qui supprimerait progressivement une vie en société, pour la remplacer par une simple « coexistence »⁴⁴⁴. L'expérience de la relation à l'autre et avec le monde, serait remplacé par la virtualité de relations très réactionnelles, synchronisées, peu engageantes.

⁴³⁴ LÉVY, P., *World Philosophie*, Paris, Odile Jacob, 2000, p. 20.

⁴³⁵ *Ibid.*, p. 47.

⁴³⁶ CASTELLS, M., *op. cit.*, p. 531.

⁴³⁷ NEGROPONTE, N., *op. cit.*, p. 226.

⁴³⁸ *Ibid.*, p. 281.

⁴³⁹ BRETON, P., *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La découverte, 2000, p. 5.

⁴⁴⁰ MCLUHAN, M., *op. cit.*, p. 41.

⁴⁴¹ BRETON, P., *Ibid.*, p. 7.

⁴⁴² *Ibid.*, p. 8.

⁴⁴³ *Ibid.*, p. 10.

⁴⁴⁴ *Ibid.*, p. 121.

2.2.6.2 Hyper

Du grec *hyper* qui signifie « au-dessus », ce préfixe revient systématiquement dès qu'il s'agit d'évoquer le numérique, les réseaux et les œuvres en ligne. L'hypertexte et l'hypermédia, puis hypermonde, hyperespace, hyperfiction, hypermodernité sont des concepts centraux du numérique qui reposent toujours sur les bases conceptuelles de l'hypertexte. L'hypertexte abrite un concept de nature à servir de paradigme pour appréhender la complexité du numérique et des approches créatives. En cela, le cadre d'usage du terme « hypertexte » semble déborder celui des seules technologies. Au sens mathématique, hyper signifie hyperespace, en désignant une espace à x dimensions. On entend par hypertexte un ensemble de données numérisées, regroupées dans une structure non-linéaire qui peut se lire de diverses manières. Elles sont réparties en plusieurs éléments ou nœuds d'information. Ces éléments au lieu d'être attachés les uns consécutivement aux autres, sont marqués par des liens sémantiques, permettant de sauter de l'un à l'autre lorsque l'utilisateur les active. Chaque nœud hypertextuel se retrouve relié à d'autres qui représentent autant de compléments d'informations disponibles et constituent ensemble un réseau complexe, une figure de la complexité. Le trait principal de l'hypertexte est la discontinuité, le bond, le changement subit de position. Pour Theodor Nelson, maître d'œuvre de l'hypertexte, « il s'agit d'un concept unifié d'idées et de données interconnectées, et de la façon dont ces idées et ces données peuvent être éditées sur un écran d'ordinateur »⁴⁴⁵. On peut donc définir l'hypertexte comme un système interactif qui permet de construire et de gérer des liens sémantiques entre des objets dans un ensemble plus vaste. En ce sens, il désigne une façon nouvelle de lire et écrire sur ordinateur où chaque unité textuelle pourrait donner lieu à un accès non séquentiel. Le texte ainsi conçu reproduirait la structure non linéaire des idées en opposition au format linéaire traditionnel. L'hypertexte, est donc d'abord un texte, mais comme l'indique Jean Poyeton « [...] un texte modulaire dynamique, lu de manière non séquentielle, non-linéaire, composé de nœuds ou fragments d'information, qui comprennent des liens associés à d'autres nœuds »⁴⁴⁶. Il y serait transformé en une véritable problématique textuelle de l'ordre du fragmentaire, de l'épisodique, de

⁴⁴⁵ NELSON, T. H., *Literary Machines*, Sausalito, Mindful Press, 1987, p. 10.

⁴⁴⁶ POYETON, J., « Quelques principes de l'hypertexte », 1996, <http://goo.gl/FVKqE>

l'indiciel, où le lecteur y projetterait une multitude d'autres textes, d'autres liens, d'autres associations. Il s'agit donc d'un système qui va au-delà du simple découpage du texte et de sa mise en réseau. La totalité des voies menant vers les différents passages, les inclut pour former la structure de base, un entre-tissage qui constitue continuellement le sens spécifique de l'hypertexte, relatif à la trajectoire empruntée par l'utilisateur. Un état qui déborde du non-linéaire, pour être multilinéaire. Une logique précise qui n'est pas le fruit du hasard, et qui fait entrer le texte dans une structure réfléchie, hiérarchisée, arborescente, conditionnée par l'intervention humaine. Ce qui fait dire à George Paul Landow que « l'hypertexte est un système infiniment dé-centrable et recentrable dont le point de focalisation provisoire dépend du lecteur, qui devient réellement actif »⁴⁴⁷. L'hypertexte se définit ainsi comme une nouvelle forme discursive remplaçant les systèmes basés sur les idées de centre, de hiérarchie et de linéarité par ceux des nœuds multilinéaires, de liens et de réseau.

Dans cette nouvelle forme, il semblerait que se soit le lecteur qui fasse l'hypertexte et non l'inverse, dans les relations hiérarchiques, les ressources, les renvois croisés et l'indexation qu'il mène cognitivement. « L'homme numérique » de Nicholas Negroponte se servirait donc de l'hypertexte comme « technique qui reproduit partiellement le fonctionnement du cerveau humain en établissant des liaisons entre plusieurs informations »⁴⁴⁸, car il peut s'envisager comme « un système à la fois matériel et intellectuel dans lequel un acteur humain interagit avec des informations qu'il fait naître d'un parcours et qui modifient en retour ses représentations et ses demandes »⁴⁴⁹. Avec l'hypertexte, les éléments n'apparaissent que par l'action du lecteur, et n'existent de manière globale que comme objet mental. La singularité de l'expérience de l'utilisateur se retrouve dans le non-linéaire ou le discontinu, où les notions traditionnelles de début, de milieu et de fin cessent d'opérer. La lecture devient un parcours individuel et signifie des choses diverses pour les différents types d'utilisateurs. En cela, Pierre Lévy définit l'hypertexte comme « un document virtuel - qui n'est jamais globalement perceptible - dont l'actualisation d'une des potentialités est conditionnée par l'effectivité de la lecture. Cette propriété de l'hypertexte en fait un document « interactif » dans lequel le lecteur tient une place prépondérante »⁴⁵⁰. Les moyens hypertextuels à l'opposé de la linéarité, ne se laissent percevoir que dans une incomplétude croissante définie par le caractère protéiforme et proliférant, les dimensions des profondeurs insaisissables, engendrées par l'arborescence et l'immensité du réseau dans lesquels ils se déploient. En cela, la notion

⁴⁴⁷ LANDOW, G. P., *Hypertext : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1992, p. 11.

⁴⁴⁸ NEGROPONTE, N., *op. cit.*, p. 18.

⁴⁴⁹ CLÉMENT, J., « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle. », *Acheronta*, n°2, 1995, <http://goo.gl/Nk8yN>

⁴⁵⁰ CLAEYSSSEN, Y., « Hypertexte », 1994, <http://goo.gl/KG0T7>

d'unitaire est exclue, plus aucun élément n'est seul et isolé, laissé au hasard, tout est lien. Toute lecture y est une écriture potentielle. Pierre Lévy ajoute que « selon une première approche, l'hypertexte numérique se définirait donc comme une collection d'informations multimodales disposée en réseau à navigation rapide et intuitive. [...] Suivant une seconde approche, complémentaire, la tendance contemporaine à l'hypertextualisation des documents peut se définir comme une tendance à l'indistinction, au mélange des fonctions de lecture et d'écriture [...] qui a pour effet de mettre en boucle l'extériorité et l'intériorité, dans ce cas l'intimité de l'auteur et l'étrangeté du lecteur par rapport au texte »⁴⁵¹. Finalement, Pierre Lévy caractérise l'hypertexte comme une figure de la métamorphose, de l'hétérogénéité, de la multiplicité, de l'extériorité, de la topologie et de la mobilité des centres⁴⁵². L'unité est connectée dans un réseau interactif, hiérarchique, rhizomatique, ou de multiples structures sont imbriquées dans de multiples autres. L'hypertextualisé est le principe même d'Internet, une stratification sémantique et arborescente des éléments dans un système infini, l'engendrement de véritables labyrinthes selon Philippe Quéau : « des labyrinthes d'aujourd'hui, les labyrinthes du virtuel [...] des méta-labyrinthes. Ils sont l'occasion de désorientation et de vertiges d'une nature nouvelle, non spatiale, mais nodale. Ils sont le lieu de nœuds étranges et de vertiges irrationnel »⁴⁵³. Si avec l'hypertexte nous sommes effectivement au niveau du dispositif dans un labyrinthe multidirectionnel, la recherche, la construction d'un sens serait celle de trouver la fin temporelle, la clôture spatiale qui constituerait le parcours. Le labyrinthe est une métaphore qui appelle un déplacement, qui suggère de trouver une issue. Le labyrinthe est à la fois carte et territoire, il ouvre un espace intermédiaire, médiateur entre le plan et la trajectoire. Le labyrinthe doit d'être élucidé et pas simplement perçu comme tel. En ce sens, il ne peut rester un simple objectif de parcours, « il doit être une épreuve d'intelligence, lieu et occasion d'une transformation »⁴⁵⁴. Pourtant comme le suggère Jean-Pierre Balpe, il ne faut pas se limiter à la seule dimension spatiale ou architecturale du labyrinthe, mais prioritairement apprécier la dimension formelle et intelligible, pour passer du plan à l'acte. Or, Samuel Archibald précise que si « nous pouvons effectuer mille parcours dans un hypertexte [...] Nous pouvons aussi effectuer mille parcours dans un labyrinthe, mais en réalité un seul est bon. Ou quelques-uns. Pas tous. Seulement ceux qui finiront à trouver le centre. L'errance dans le labyrinthe sert à trouver sa voie »⁴⁵⁵. L'hypertexte est dépourvu de jalons qui valideraient unilatéralement le parcours. L'hypertexte est un espace multidirectionnel à

⁴⁵¹ LÉVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel ?*, op. cit., p. 42.

⁴⁵² LÉVY, P., *Les technologies de l'intelligence*, op. cit.

⁴⁵³ QUÉAU, P., op. cit., p. 79-83.

⁴⁵⁴ BALPE, J.-P., « Des hypertextes à l'hypermonde », 2007, <http://goo.gl/PW1lx>

⁴⁵⁵ ARCHIBALD, S., « Gérer la menace : le labyrinthe, la ville, le corps comme métaphores fondatrices de l'espace hypertextuel », in Éris Sadin, dir., *éc/artS#3. Pratiques artistiques nouvelles technologies*, op. cit., p. 463.

destinations multiples. En cela, l'hypertexte n'est pas un véritable labyrinthe. L'interconnexion, le multinodal et la dynamique engendrent une sélection, une structuration et une accessibilité particulière. Roger Laufer et Domenico Scavetta définissent l'hypertexte comme « un hybride qui transgresse les frontières établies. Il s'appuie sur la méthode des bases de données, mais substitue aux techniques traditionnelles d'interrogation des voies d'accès directes aux données. Il s'appuie aussi sur un schéma de représentation des connaissances, un type de réseau sémantique qui mêle des matériaux textuels peu organisés avec des opérations et des processus plus formels et automatisés. Il s'appuie enfin sur des procédés d'interfaçage intuitif, quasi-gestuel »⁴⁵⁶.

La nature même hypertextuelle, le réseau en tant que support de médiation, font des données des éléments instables, évolutifs et adaptables. Un débat incessant entre contextualisation et recontextualisation où le sens ne peut jamais se réduire à de simples données linguistiques ou iconiques, mais se renouvelle sans cesse dans une production dynamique des contextes en reconstruction permanente. Une sorte de médiation de l'ordre de la rencontre, entre l'accord et l'interruption, à la lisière de la brèche, d'une possible non-conformité, d'une expérience imprévisible. De multiples nœuds reliés entre eux se retrouvent reliés à d'autres internes ou externes représentant autant de compléments ou d'extrapolations potentielles tissant ensemble un réseau complexe. L'information se trouve sous une forme modulaire, en une multiplicité de fragments, non-linéaires, indexés, alors que la forme traditionnelle s'appuie plutôt sur la durée et la continuité, dévoilant petit à petit des bribes d'information au fil de l'avancement, invitant le lecteur à parcourir consciencieusement la totalité de l'histoire pour en connaître les subtilités et le dénouement. Le caractère hypertextuel multiplie les entrées possibles dans les données, dans un mouvement d'addition et de démultiplication constant, au sein d'un vaste réseau accessible en tout point. Par ce tissage de lien, Jean-Pierre Balpe y voit la constitution d'un « espace ouvert de complexités disponibles à des infinités de parcours qui, eux-mêmes, instantanément, s'y inscrivent comme autant de nouvelles données constitutives »⁴⁵⁷. Un état polymorphe par les formats et les supports, multilingue, sous une forme structurée et universellement compréhensible et abordable. Anne-Marie Morice nous donne sa définition : « Chaque page du Web s'effaçant pour d'autres pages ou d'autres sites nous fait passer dans un processus de disparitions et d'apparitions sur un mode qui tient de l'aspiration vers un espace virtuellement accessible. Chaque page marquée par l'hypertexte devient également le signe et le sens de la page à laquelle elle

⁴⁵⁶ LAUFER, R., SCAVETTA, D., *Texte, hypertexte et hypermédia*, « *Que sais-je ?* » n°2629, Paris, PUF, 1992, p. 58.

⁴⁵⁷ BALPE, J.-P., *Actes de la conférence internationale Hypertextes et Hypermédiat, réalisations, outils & méthodes*, Paris, Hermès, 1997, p. 9.

renvoie et l'engloutit, l'absorbe dans son propre champ de significations »⁴⁵⁸. Ainsi, le lien est l'élément primordial de l'hypertextualité, il est ce qui associe et c'est cette association qui crée le sens. Ce sens ne serait pas tant la navigation, mais la sélection du lien, car c'est à ce moment que l'association se manifeste et illustre bien l'ambition initiale de l'hypertexte, à savoir celle d'ingénieurs et de chercheurs voyant dans la technologie des moyens d'augmenter les capacités humaines en tentant de reproduire le principe de l'esprit humain : « L'esprit humain [...] opère par association. À partir d'un sujet, il saute instantanément au suivant qui lui est suggéré par une association d'idées, selon un réseau de chemins entrelacés portés par les cellules du cerveau. Il possède bien sûr d'autres caractéristiques : les chemins qui ne sont pas souvent suivis ont tendance à s'effacer, les sujets ne sont pas totalement permanents, la mémoire est transitoire [...] La première idée, donc, que l'on peut tirer de l'analogie concerne la sélection. Une sélection par association plutôt qu'une indexation peut, peut-être, être maintenant mécanisée »⁴⁵⁹.

La conception utopique de l'hypertexte est celle de la bibliothèque universelle où les lecteurs auraient la possibilité d'enrichir et relier les documents entre eux à leur convenance. L'information s'accumulerait alors, plus rien ne serait effacé, les nouvelles versions n'écrasant pas les anciennes. C'est cet enrichissement indéfini qui confère une limite utopique au projet, car chaque mot deviendrait un lien potentiel, de sorte que l'information tendrait vers l'infini, vers le non-sens. Mais l'hypertexte est aussi conçu pour faciliter l'accès, l'organisation et la structuration de documents liés sémantiquement entre eux, pour ceux qui les lisent et les interprètent. Un dispositif qui inclut l'utilisateur comme une composante technique, et qui ne peut fonctionner sans lui. L'association d'idées, le travail coopératif, l'interconnexion font partie intégrante de l'ambition de l'hypertexte et se concrétisent dans des associations sémantiques et des chemins, souvent tracés ou balisés. Des chemins qui appellent à la randonnée aléatoire dans une masse confuse de données dont le sens ne pourrait être construit faute d'objectifs réalistes ou de représentations adéquates. Cette possibilité de circulations transverses annule l'idée d'un ordre fixe, d'un début ou d'une fin et permet un déploiement, une articulation de l'information au travers de multitude de points et de nœuds. Organisé à ne pas avoir de limites apparentes, l'hypertextualité fait ainsi sortir les éléments qu'il lie du domaine du clos et du stable pour le placer sous le signe de l'éphémère et de l'épisodique. Chaque mot, chaque élément est d'une certaine façon un point d'attache potentiel permettant de relier une idée, et s'apparentent à « un rhizome qui ne commence pas et qui n'aboutit pas, mais qui se situe entre les choses, un inter-être, un intermezzo, [...] avec lequel n'importe

⁴⁵⁸ MORICE, A.-M., « Quelques éléments pour aborder le "e-@rt" », *Synesthésie*, n°10, 2001, <http://goo.gl/j1dDZ>

⁴⁵⁹ BUSH, V., « As We May Think », *Atlantic Monthly*, vol 176, 1945, p. 101-108.

quel point peut être connecté avec n'importe quel autre »⁴⁶⁰. Le texte, les médias, les éléments reliés sur le principe « hyper », deviennent réseau, font le réseau. D'ailleurs, « un hypertexte n'est jamais un texte à proprement parler, mais un système semi-combinatoire, que la textualité prise comme principe structurant, comme métaphore fondatrice, peut nous permettre d'appréhender »⁴⁶¹. Ainsi, l'hypertexte est une structure indéfiniment récursive du sens. Les liens et les nœuds hypertextuels correspondent à la mise en place de nouveaux signaux, de nouveaux signes qui jettent les bases d'une figure changeante d'une intelligibilité potentielle, comme un espace sémantique à construire. Un « hypermonde », comme le suggère Jean-Pierre Balpe, « un monde d'objets de toute nature informative interconnectés, porteurs d'une information dynamique, mouvante et toujours totalement accessible en chacun de ses points ». Un monde où chaque chose et chaque utilisateur est producteur d'information, actif et passif dans un contexte qui repose sur les problématiques de liberté-contrôle, autorité-dépendance, associativité-unicité, automatismes-maîtrise, actions-interactions, contextualisation-décontextualisation, adaptativité-intégrité, etc.⁴⁶² Un monde sous l'impulsion numérique où il est désormais nécessaire de « penser à la fois le mobile, le flou, l'incertain, le proche et le lointain »⁴⁶³ dans la dimension créative.

2.2.6.3 Fluidité

Parmi les nombreuses thématiques et métaphores qui accompagnent le numérique, se place celle de l'eau. L'eau, masse indifférenciée, forme substantielle ou élément informel, représente l'infinité originelle et la totalité des possibles. Mère et matrice, elle incarne l'immatériel, l'impalpable, le spirituel et aujourd'hui le virtuel. On constate qu'un fort noyau terminologique s'est formé autour de cette thématique⁴⁶⁴. Faire des recherches sur Internet se dit ainsi « naviguer » ou « surfer », les cybercriminels

⁴⁶⁰ DELEUZE, G., GUATTARI, F., cités par LESTOCART, L.-J., « Art en réseau, stratégies du sens », *Art Press, Internet All Over*, op. cit., p. 104.

⁴⁶¹ ARCHIBALD, S., op. cit., p. 466.

⁴⁶² BALPE, J.-P., « Des hypertextes à l'hypermonde », 2007, <http://goo.gl/PW11x>

⁴⁶³ *Ibid.*

⁴⁶⁴ voir GÉNOVA, M., BOENISCH, G., « Pêcheurs en ligne, les métaphores aquatiques du vocabulaire numérique », *Correspondances*, 10, *Pêcheurs en ligne. L'arête & la chair, autour du Marché de poissons de Joachim Beucklaer*, *Revue des Arts de l'Université Marc Bloch*, 10, Strasbourg, 2003, p. 56-62.

sont appelés « pirates ». Et pour transmettre une information, on se sert de « canaux ». Les métaphores de la « terre ferme », des « amers », des « phares », des « radars » évoquent quelques-uns des outils informationnels nécessaires pour éviter les brouillards de l'aléatoire, les abîmes des données brutes, les tempêtes des choix. Pour s'orienter, se déplacer, et enfin arriver à bon port, il faut savoir manier la barre avec une sûreté non dénuée de raccourcis, il faut savoir lutter contre la dérive inhérente dans « l'univers du savoir en flux »⁴⁶⁵ incertains. Ce « métalangage info-maritime » présente un ensemble de systèmes abstraits et artificiels, « clonés » sous de nombreuses formes sémantiques et grammaticales : ancre, balise, trafic, site, débit, réseau, immersion, port, carte, boussole, dénivelation, filet, navigation, nœud... Certains de ces termes sont même relatifs à des expressions particulières au second degré : « un océan de données », « des tuyaux d'information », pour décrire un espace qui enflé, bouge et se transforme en permanence. Le World Wide Web est en flux, en flot. Ses sources innombrables, ses turbulences, son irrésistible montée offrent une saisissante image de la crue d'information contemporaine. Chaque réserve de mémoire, chaque groupe, chaque individu, chaque objet peut devenir émetteur et faire gonfler le flot »⁴⁶⁶. Les métaphores centrales du rapport au savoir sont donc le surf et la navigation, des figures qui consistent à se maintenir sur la crête de la vague en suivant les courants, « une capacité d'affronter les vagues, les remous, les courants et les vents contraires sur une étendue plane, sans frontières et toujours changeante »⁴⁶⁷. Elles trouvent aussi ancrage dans le colossal amoncellement de données rendu accessible par Internet et dont la puissance peut s'identifier aux déferlements des vagues. Mais elles nous renvoient plus essentiellement peut-être à l'idée de glisser rapidement en exploitant la force du flux, à celle de trouver la meilleure position pour maintenir le cap. Cette fluidité s'associe par ailleurs au caractère changeant, instable, que constitue le réseau. Le surfeur y fraie son parcours sans certitude de pouvoir en fixer la configuration. L'information fluctue de façon incessante, de nouvelles références apparaissent sans cesse, d'autres disparaissent. Point de cartes possible dans l'immensité de cet « espace-mémoire » fait d'une manière mouvante dont l'horizon semble reculer à l'infini. À cet égard, chaque « site » constitue une sorte d'îlot, dans la « course » à l'information. Et cette escale n'est jamais définitive. Espace mémoire, espace disque, espace d'interaction aussi, dans lequel on peut réduire, agrandir, découper, prélever, laisser des traces, y ensevelir et déterrer des « trésors ». Le « site » se nomme ainsi, car il est une destination et un lieu de visite. Pour le trouver, il est localisable « géo-numériquement » par une adresse qui lui est propre et qui l'identifie comme un nœud du réseau, une intersection, sur laquelle se greffe une multitude de liens externes ou

⁴⁶⁵ LÉVY, P., « *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe* », *op. cit.*, p. 12.

⁴⁶⁶ *Ibid.*, p. 5.

⁴⁶⁷ *Ibid.*, p. 6.

internes. Point de passage, il devient espace aussi, par les interconnexions de localités fusionnant le local avec le global. Espace-fragment, micro-territoire, il est l'îlot indissociable de l'archipel du réseau, « un espace intermédiaire et médiateur entre plan et trajectoire »⁴⁶⁸. Mais à chaque instant il peut se faire et se défaire sans qu'on en connaisse son existence ou son chemin : « Il y a un chemin, ni vraiment connu, ni non plus discontinu, mais plutôt un chemin dont il faut chercher les repères et suivre les méandres »⁴⁶⁹. Un chemin où c'est désormais l'information qui vient vers l'utilisateur, et à sa demande. La mobilité de l'internaute est donc paradoxale puisqu'il est à la fois statique, tout en sollicitant des déplacements « de l'autre côté » grâce à la virtualisation du geste, symbolisé par un minuscule repère visuel, un point d'intersection : le curseur de la souris. Cette immobilité, cette attente presque passive évoquent un nouvel environnement imaginaire. On constate que dans la fluidité des flux d'information, la seule intervention de l'utilisateur consiste à lancer un appât, c'est-à-dire à formuler sa recherche, pour faire venir à lui l'information que le dispositif se charge de lui rabattre. L'internaute est paradoxalement l'unique figurant « figé » d'un paysage interactif, aussi changeant que des eaux mouvantes et dont les richesses remontent des profondeurs. « Désormais tout arrive sans qu'il soit nécessaire de partir, mais ce qui arrive, ce n'est déjà plus l'étape où le but du voyage, mais seulement l'information »⁴⁷⁰.

Avec le numérique, il n'y a rien de définitif. Son principe est basé sur la mutation plutôt que sur la fixité. Les moyens hypertextuels permettent à tout moment la substitution, invitant à la probabilité plutôt qu'à la certitude. Le numérique est doté de fluidité, ce qui lui confère une autonomie nouvelle, celle d'une pensée mouvante qui rend « liquide ce qui était solide, et atomise le réel en rendant la matière aussi fluide que la pensée elle-même »⁴⁷¹. Les éléments qu'il communique sont presque aussi libres que la pensée, simultanément meubles, instables, interactifs, en quelque sorte déjà liés à tous les imprévus, renvoyant aux liens inconnus, dissimulés, inexplorés et potentiels, où leur inscription est un « état critique, une fracture, un moment différentiel »⁴⁷². Ce qui fluidifie davantage les éléments de communication, c'est l'interactivité et l'intervention qu'ils requièrent inévitablement, réinventant la mobilité sans pour autant qu'il y ait de déplacements réels. Se mouvoir dans cet univers, ressemble à un va-et-vient perpétuel, à des pulsions séquentielles, ramenant sans cesse de l'information nouvelle, la filtrant et la canalisant à la manière de purificateurs d'eau. Mais la fluidité est aussi un critère

⁴⁶⁸ DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Mille plateaux*, Minuit, Paris, 1980.

⁴⁶⁹ CAUQUELIN, A., « Edmond Couchot in situ », in SOULAGES, F. (Dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie*, op. cit., p. 34.

⁴⁷⁰ VIRILIO, P., *L'art du moteur*, op. cit., p. 167.

⁴⁷¹ KERKHOVE, D., « Penser à l'écran », op. cit., p. 84.

⁴⁷² PARENT, C., VIRILIO, P., *Architecture principe, 1966 et 1996*, Les éditions de l'imprimeur, Novembre 1999.

d'appréciation et une caractéristique indissociable de la communication numérique. Elle détermine le temps et la qualité du passage d'une information à l'autre, qui doit s'opérer avec le moins de ruptures possible, par l'intermédiaire de la simultanéité des données fragmentaires dans l'espace superposé et enchevêtré du réseau. Le rapport entre la fluidité est clairement posée : « la praxis de l'Internet (qui ne peut être perçue comme un déroulement linéaire et continu) n'est constituée que de fragments, de ruptures successives, de passages d'un contenu à un autre »⁴⁷³. L'impression transitoire doit être de fluidité, les éléments doivent se fondre dans les suivants, même si la consultation s'opère de manière aléatoire et distante. Pourtant, les flux eux-mêmes sont consécutifs de ruptures et de fragmentation, les transitions sont par nature intermittentes. C'est-à-dire que la coupure fait partie intégrante du flux numérique, même si elle est occultée. Si la fluidité semble comparable à un écoulement d'informations, limpide, traversant l'espace dans le temps avec harmonie et facilité, « la fluidité n'est pas le propre d'un style limpide, qui coule bien, dont les diverses composantes s'articulent sans heurts. Il s'agit plutôt de l'enchaînement continu d'éléments hétérogènes, d'un défilement fluide d'éléments disparates ou disjoints »⁴⁷⁴. Nous baignons sans même nous en apercevoir « dans des flux hétérogènes avec lesquels nous interagissons sans heurts, sans étonnement, sans conflits »⁴⁷⁵, seules les ruptures plus importantes font prendre conscience de l'incapacité courante de voir les passages, au travers d'erreurs, de dérives, et de ralentissements inattendus. « Il y a plus dans l'immobile »⁴⁷⁶, disait Henri Bergson, l'immobile rend visible, donnerait l'illusion de voir, d'avoir le temps de voir. Pourtant, la fluidité tend à passer directement, sans transition, d'un élément à un autre et à brouiller, sans les effacer, les frontières distinctives : « La fluidité implique l'atténuation des marques distinctives et le glissement, sans pause ni transition [...], mais elle n'implique pas l'abolition des différences ni celle des frontières »⁴⁷⁷. Ainsi, nous apprécions cette fluidité au travers des performances technologiques de nos ordinateurs : rapidité, efficacité, qualité et capacité du matériel, avec lesquels se combine la ponctualité des mouvements de la circulation dans les flux informationnels, en temps réel et en continu. Paradoxalement comme le note Bernard Stiegler, « le temps est ce qui empêche que tout soit donné tout d'un coup. Il retarde, ou plutôt il est retardement [...] L'existence du temps ne prouverait-elle pas qu'il y a de l'indétermination dans les choses ? Le temps ne serait-il pas cette indétermination même ? »⁴⁷⁸. La fluidité est de ce fait indissociable au temps de connexion, à sa qualité, et à la durée des transferts de données, conditionnant

⁴⁷³ BRUNET, P. J., « Internet et la culture de la rupture », in VANDENDORPE, C., BACHAND, D. (Dirs.), *Hypertextes. Espaces virtuels de la lecture et de l'écriture*, Québec, Nota Bene, 2002, p. 62.

⁴⁷⁴ HUGLO, M.-P., « L'art d'enchaîner : la fluidité dans le récit contemporain », *Protée*, n°34, 2006, p. 127.

⁴⁷⁵ *Ibid.*, p. 136.

⁴⁷⁶ BERGSON, H., cité par VIRILIO, P., *L'art du moteur*, *op. cit.*, p. 96.

⁴⁷⁷ *Ibid.*, p. 129.

⁴⁷⁸ STIEGLER, B., *La Technique et le temps II*, Galilée, Paris, 1996, p. 76.

immanquablement l'effet d'immédiateté ou de lenteur. Effet où le temps est en quelque sorte reconstruit et reconfiguré par une circulation fluidifiée des échanges dématérialisés et déterritorialisés, comme une superposition de séquences dans un « océan atemporel » synthétique.

Malgré les apparences, les informations n'y sont jamais deux fois les mêmes. Et, dans ce flot de fragments d'apparente fluidité, notre façon de voir l'espace et le temps s'accélère pour former une pensée dans les flux, avec le « sentiment que quelque chose nous déborde dans le champ du sensible et ne s'arrête jamais, coule indéfiniment comme si rien n'était plus autonome »⁴⁷⁹. Une réalité totalement autre donc, où le passé, le présent, le futur n'existeraient simultanément que dans une conscience globale des flux, « celle d'une durée temporelle qui nous dépasse »⁴⁸⁰, un dispositif évanescent dans lequel « le sujet se noie plus qu'il ne navigue »⁴⁸¹. C'est pourquoi la fluidité des réseaux « plus encore que de rétrécir l'espace, condense le temps. Internet est une machine à travailler le temps qui compacte le flux à son point ultime : celui de la vitesse de transmission nous projetant dans un monde de bits alors que notre être biologique reste fondé sur les atomes »⁴⁸². Le temps y est souple, malléable, non-linéaire. Il est virtuel. Selon Michel Nuridsany c'est notre monde qui se trouve mis en question dans cette déréalisation »⁴⁸³. Un monde qui est à repenser entièrement, un monde qui bouleverse nos habitudes perceptives si on y plonge. Un monde qui, d'après Mario Costa, métabolise « toute fixité et toute cristallisation de la forme : ce qui se manifeste, même dans les formes les plus formelles et les plus intentionnellement stables sur Internet, n'est que l'espace libre du temps »⁴⁸⁴. Cela engage de nouvelles formes d'œuvres dont la nature est précisément de l'ordre de l'insaisissable, de l'immatériel, du fluide. Des œuvres qui appartiennent « déjà organiquement et temporellement à une pensée en mouvement, une pensée du flux, du fluide, de la transformation, une pensée qui ne capitalise plus sur les délices d'une immortalité prévue d'avance et définitive, mais sur une émergence et une renaissance, en perpétuel devenir »⁴⁸⁵. Une particularité cernée par Roy Ascott comme une opportunité, qui indique que l'art des flux « est fait pour être construit de l'intérieur ». « Ou bien vous êtes à l'intérieur du réseau, ou bien vous êtes nulle part » dit-il, « si vous êtes à l'intérieur

⁴⁷⁹ CHATONSKY, G., « Esthétique du flux », *Revue Rue Descartes*, n°55, 2007, p. 86.

⁴⁸⁰ BUREAUD, A., « Utopies distribuées. Net Art, Web Art », *op. cit.*, p. 113.

⁴⁸¹ COSTA, M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, *op. cit.*, p. 22.

⁴⁸² FOREST, F., « Art virtuel, créations interactives et multisensorielles », in *Beaux Arts magazine, hors série*, 1998, p. 13.

⁴⁸³ NURIDSANY, M., « Catherine Ikam, l'illusionniste », *Le Figaro*, 03/02/1980.

⁴⁸⁴ COSTA, M., *op. cit.*, p. 90.

⁴⁸⁵ FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, *op. cit.*, p. 116.

du réseau, vous êtes partout »⁴⁸⁶. Il ne s'agit donc plus de s'appropriier le champ de l'information, d'en détourner le fonctionnement, de renverser le sens de la communication par des actions critiques et ponctuelles, mais de se brancher, de s'immerger dans le réseau, d'y naviguer, d'en explorer l'espace et le temps, tout en participant à sa construction et en en tissant la toile. En ce sens, pour œuvrer, il s'agirait de « se placer résolument dans les flux, puisqu'on ne saurait être au-dehors »⁴⁸⁷, s'y insérer, s'y incorporer, s'y infiltrer.

2.2.6.4 Connexion

Pour Anne Cauquelin, « le raccourci qu'opère la transmission électronique à grande vitesse perturbe [...] l'appréhension de la réalité des objets et de leur temporalité »⁴⁸⁸. La vitesse est si grande que la distance se fait oublier, et le temps n'est plus qu'une idée abstraite, un potentiel vidé de sa substance, nié en même temps que l'est la géographie. Le temps « uchronique de la commutation »⁴⁸⁹ est comme un temps sans temps, un moment qui ne dure pas, cadre abstrait qui masque l'immédiateté et l'automatisme des calculs et des transmissions numériques. L'œuvre en ligne ne s'apparente pas à un objet fixe, elle est disséminée, « elle flotte dans les airs »⁴⁹⁰. « Ses pièces sont souvent immatérielles, elles bougent, se transforment dans les flots du temps. Elles doivent être considérées au mieux comme un événement, au pire comme un obstacle pour l'information, ou même comme un bruit, si elles ne nous fournissent pas d'information (d'émotion) »⁴⁹¹. L'œuvre en ligne n'est pas limitée à la création individuelle, elle crée l'ouverture qui est complétée par l'activité collective. Elle se fonde sur l'interactivité et sur la communication, l'expérimentation, qui implique par sa position réticulaire à la relation.

⁴⁸⁶ ASCOTT, R., « Télénoïa », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1, op. cit.*, 1995, p. 363.

⁴⁸⁷ CHATONSKY, G., *op. cit.*, p. 87.

⁴⁸⁸ CAUQUELIN, A., *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain, op. cit.*, p. 103.

⁴⁸⁹ COUCHOT, E., *Images, de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988, p. 223.

⁴⁹⁰ KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 323.

⁴⁹¹ *Ibid.*, p. 323.

Avec les œuvres en réseau, « l'artiste [...] potentialise une situation où les personnes vont entrer et vont pouvoir partager ce monde avec d'autres. Ce qui est créé est une potentialité, une ambiance dans une situation poétique virtuelle et partageable »⁴⁹². Les œuvres ne sont plus conçues comme des objets physiques, mais plutôt comme des systèmes relationnels d'informations, sollicitant l'implication dans le système global d'échange du réseau. « L'œuvre générée est une éternelle action, une série de séquences superposées, qu'on n'est pas toujours en mesure de reconstituer. Son cheminement participe à la découverte du monde par une série d'expérimentations, sensibles et éphémères, où il n'y a jamais d'avant ou d'après, mais un moment fluide et unique ». En cela, chaque œuvre et à considérer comme un réservoir de potentialités, d'énergie latente basée sur le principe de liaison et de relations. La relation, est un témoignage, ce qui relate, ce qui relie. Faire la relation d'une chose, c'est articuler ses circonstances et ses raisons, en rendre compte. La relation est ce qui caractérise des pensées, des objets multiples, dans des actes matériels ou intellectuels. La relation s'impose pour caractériser la réception de toute œuvre qui sollicite une intervention effective. Toute œuvre interactive pose la question de la place du spectateur, de son déplacement imaginaire et concret, de son inclusion ou non dans l'œuvre. Pour Nicolas Bourriaud, la relation est donc ce qui définit le paradigme de l'art interactif, en portant sur la relation mutuelle de deux entités. « Une forme d'art dont l'intersubjectivité forme le substrat, et qui prend pour thème central l'être-ensemble, la rencontre »⁴⁹³, un art capable de créer « des utopies de proximité »⁴⁹⁴, des « zones de communication »⁴⁹⁵, « des collectivités instantanées »⁴⁹⁶. La forme serait donc issue « d'une négociation avec l'intelligible qui nous est donné en partage. L'essence de la pratique artistique résiderait ainsi dans l'invention de relations entre des sujets, chaque œuvre particulière serait la proposition d'habiter un monde commun, et le travail de chaque artiste, un faisceau de rapports avec le monde, qui générerait d'autres rapports, et ainsi de suite, à l'infini »⁴⁹⁷. Dans cette perspective l'œuvre se fonde comme un interstice, « un espace de relations humaines qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système »⁴⁹⁸. Ce qui signifie que « l'aura de l'art ne se trouve plus dans l'arrière-monde représenté par l'œuvre, ni dans sa forme elle-même, mais devant elle, au sein de la forme collective temporaire qu'elle produit en s'exposant »⁴⁹⁹. On peut en déduire que les

⁴⁹² PRADO, G., 2006, <http://goo.gl/kNQHe>

⁴⁹³ BOURRIAUD, N., *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel, 1998, p. 15.

⁴⁹⁴ *Ibid.*, p. 10.

⁴⁹⁵ *Ibid.*, p. 16.

⁴⁹⁶ *Ibid.*, p. 17.

⁴⁹⁷ *Ibid.*, p. 22.

⁴⁹⁸ *Ibid.*, p. 16.

⁴⁹⁹ *Ibid.*, p. 62.

œuvres en ligne, ne se fondent sur rien d'autre que la notion de relation et de flux de communication, une notion où l'expérience esthétique, singulière et individuelle cherche, comme de nombreuses approches précédentes, à rendre visible l'invisible en donnant conscience de son temps.

« Le processus vécu par le spectateur l'entraîne à vivre des expériences perceptives et cognitives dans lesquelles c'est la relation à l'espace et au temps qui, au-delà de la représentation au sens classique du terme, le conduit à éprouver des émotions esthétiques »⁵⁰⁰. En ce sens, l'ambition des œuvres en ligne est de produire des modalités inhabituelles de relations. L'enjeu de la pratique artistique est celui d'enrichir les particularités des réseaux en y ajoutant une dimension humaine, sensible, émotive supplémentaire. Cette contribution s'avère indispensable pour Fred Forest, qui considère que l'imaginaire du réseau doit être modelé par les visions créatives « d'une culture de forme à une culture de flux dans laquelle l'instabilité, la délocalisation, le rhizome, sont devenus autant de facteurs déterminants »⁵⁰¹.

⁵⁰⁰ FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet*, op. cit., p. 199.

⁵⁰¹ *Ibid.*, p. 221.

2.2.7 Métissage et visibilité

Résumé

L'art numérique serait la fusion des postures et des techniques préalables. Nombreux auteurs parlent d'un art de l'hybridation. De ce constat, l'art numérique tirerait des spécificités nouvelles qui nourrissent des problématiques d'horizons divers se fertilisant les uns avec les autres. Or, nous remarquons que l'art numérique ne semble pas se limiter à compléter des pratiques antérieures, au contraire il suscite des situations nouvelles avec une expressivité propre, dans laquelle l'originalité de l'auteur reste toujours prééminente à l'essence de l'œuvre. Dans une seconde approche, nous cernons l'importance des écrans qui conditionnent et structurent notre façon de voir. L'écran n'est pas simplement une surface de projection, mais une zone d'articulation. Il rend compte d'un visible non capturable, instable, échappant à toute visibilité même. Un jeu entre caché et révélé, réel et virtuel, où le visible n'advient que par le manque qui le caractérise.

Mots-clés : hybridation, métissage, visibilité, écran.

2.2.7.1 Hybridation

La synesthésie postule la correspondance des voies sensorielles et vise à la réalisation d'un art s'adressant simultanément à tous les sens. Pour de nombreux auteurs, l'art numérique serait l'aboutissement de cette approche. « D'une certaine façon, l'hypermédia réalise le vieux rêve d'un art total : il unifie ce qui était jusque-là séparé [...] il ne s'agit plus de présentation simultanée, mais de fusion et d'interopérabilité »⁵⁰². L'emploi du numérique entraîne donc des transcriptions en chaîne, empreinte du réel, codification numérique calquée sur l'existant qu'il reprend, simule et transforme. Chaque codage imprime sa marque, lègue ses questionnements, ou au moins les sous-tend. La trace du numérique est le fait de ce mélange, de cette hybridation des médias et des arts qui ne sont plus ce qu'ils semblent être, et encore, différemment. La nouveauté est peut-être là, dans cette combinaison inédite et virtuellement infinie de problématiques issues d'horizons divers, qui se nourrissent, se fertilisent les unes à travers les autres. Or, il ne s'agit pas plus de juxtaposition ou de cohabitation, mais de combinaisons s'exprimant dans un langage commun. Mises en jeu simultanément, elles sont travaillées par tous les outils récupérés et imbriqués par le numérique. Le codage numérique, traduisant toute information suivant le même principe binaire, favorise le dialogue et, théoriquement, le métissage entre données disparates *à priori* incompatibles. En ce sens, par ses capacités de « décompositions, recompositions et manipulations », l'art

⁵⁰² BALPE, J.-P., *L'art et le numérique*, op. cit., p. 19.

numérique est « le lieu privilégié de l'hybridation »⁵⁰³. Même s'il s'agit bien d'un art du multimédia, il n'est pas simplement le résultat d'un mélange, d'un métissage ou d'un croisement de différences, ni une union des approches, plutôt la construction d'un langage spécifique empruntant parfois certains de ses modes productifs à d'autres arts. « [...] Tout média passe obligatoirement, lors de son apparition, par une phase d'imitation, de reprise, d'adaptation de l'existant, avant d'affirmer son caractère propre par la construction d'une écriture spécifique »⁵⁰⁴. Il est donc délicat de déterminer avec certitude ce qui serait l'apport des nouvelles technologies et ce qu'elles ne font que développer, à partir d'un potentiel préexistant. Nouveautés, reprises et emprunts sont concomitants et mélangés. Même si les médias ne sont pas à proprement parler hybrides, leurs processus sont hybrides. L'hybridation n'est pas juste celle de leurs contenus, mais celle de « leurs techniques fondamentales, de leurs méthodes de travail et leurs façons de représentation et expressions »⁵⁰⁵. L'art numérique ne consiste donc pas seulement à compléter des pratiques antérieures, d'être un « média hybride »⁵⁰⁶, mais à constituer des situations nouvelles avec une expressivité propre. L'ambiguïté demeure, car avec ses caractéristiques techniques, le numérique peut mettre des matériaux et des outils à la disposition de n'importe quel autre art. C'est d'ailleurs de cette manière qu'il est souvent exploité, néanmoins ces utilisations ne constituent pas pour autant de l'art numérique. D'où, pour certains, « l'impossibilité de voir se constituer un art vraiment nouveau et clairement identifiable. Cet art se réduirait aux seuls savoir-faire techniques qui se disperseraient, se dissoudraient dans des pratiques artistiques déjà antérieurement définies qu'ils se contenteraient de servir »⁵⁰⁷. Pourtant, cet effet n'est qu'apparent : « loin de se disperser dans les autres arts ou dans les autres médias, le numérique les contamine, insidieusement, mais irréversiblement »⁵⁰⁸. Il n'y aurait alors, selon Florence de Mèredieu, que deux postures possibles pour l'art numérique : « ou bien l'artiste lisse et efface les points de jonctions et de rencontre des différents médiums, ou bien, au contraire, il joue du choc de l'hétérogénéité des techniques utilisées »⁵⁰⁹. Dans les deux cas de figure, il est impératif qu'il ait pleine conscience et connaissance de la technique, soit pour l'exploiter adroitement, soit pour la critiquer. Il est vrai que l'on « ne peut utiliser le numérique sans quelque part, à quelque moment, à quelque niveau, hybrider : hybrider entre les formes et entre les espèces (d'images, de sons, de textes, de gestes, de comportements ; hybrider entre l'image, l'objet et le sujet, hybrider entre les objets,

⁵⁰³ MÈREDIEU, F., *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique, op. cit.*, p. 124.

⁵⁰⁴ MORELLI, P., *Multimédia et création : contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*, Thèse, Université de Metz, Tome 1, 2000, p. 18.

⁵⁰⁵ MANOVICH, L., *Understanding Hybrid Media*, 2007, p. 7, <http://goo.gl/r09dx>

⁵⁰⁶ *Ibid.*, p. 2.

⁵⁰⁷ COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *op. cit.*, p. 112.

⁵⁰⁸ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art, op. cit.*, p. 225.

⁵⁰⁹ MÈREDIEU, F., *op. cit.*, p. 120.

hybrider au sein du sujet lui-même entre le JE et le ON, hybrider entre l'auteur et le destinataire, entre le soi et l'autre, hybrider entre le réel et le virtuel »⁵¹⁰.

Néanmoins, par sa faculté d'absorption et d'uniformisation, l'art numérique ne cherche pas nécessairement et invariablement une globalité ou une fusion des arts, peut-être une certaine hybridité dans la convergence. En cela, « l'hybridation ou la rencontre de deux médias est un moment de vérité et de découverte qui engendre des formes nouvelles »⁵¹¹. L'hybridation libérerait une énergie et une puissance nouvelle, comme nous l'indique Marshall McLuhan. En ce sens, si l'art numérique est apte à travailler dans de multiples directions qui croisent les tentatives antérieures, il est également à même de conduire de multiples explorations novatrices en exploitant ses propres spécificités. C'est pourquoi il y a dans cette « ouverte contraignante » la possibilité que de « nouvelles esthétiques naissent de ce jeu entre contamination et résistance »⁵¹². L'art numérique, en effet, présente des originalités tout à fait autres, lesquelles ne sont pas cloisonnées et fermées sur elles-mêmes. Une sorte « d'interopérabilité »⁵¹³ qui définit les particularités de l'art numérique. En ce sens, « l'art numérique est commutatif, il assure une perpétuelle transposition dynamique des données d'un médium vers un autre médium et, au cours de ces transformations, la production de données nouvelles. Les objets que traite l'art numérique sont donc toujours composites et complexes »⁵¹⁴. L'art numérique semble alors une résultante de croisement divers. Il propose ainsi « toujours des objets hétérogènes non encore recensés, mélanges complexes de matériel et d'immatériel, de hasard et de contraintes, d'ouvertures et de fermetures. La plupart des créations d'artistes sont alors des hybrides où les possibilités techniques servent à multiplier les possibilités d'expression. Cette hybridation est certainement un des aspects les plus intéressants de l'art numérique, car non seulement elle brise les barrières traditionnelles entre les arts, mais elle introduit l'approche artistique dans des domaines qui, jusque-là, restaient en dehors »⁵¹⁵. Toutefois il est rare que le but affiché soit celui d'une approche usant de la multiplicité de tous ces apports. Au contraire même, c'est à l'artiste de conduire la nature de ses approches. À lui d'imposer sa vision créative laissant ou non s'effacer la technique, d'impliquer une direction, suivre son regard singulier à même de construire le projet, la dimension de l'œuvre. Quels que soient les niveaux techniques et les interactions mises en jeu, l'originalité de l'auteur reste toujours fondamentale dans l'essence de l'œuvre. Pourtant, face à la complexité des dispositifs numériques, le créateur « ne peut plus se contenter des compétences qu'exige son domaine de création,

⁵¹⁰ COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 155.

⁵¹¹ MCLUHAN, M., *Pour comprendre les médias*, Paris, Points Essais, 1964, p. 77.

⁵¹² COUCHOT, E., HILLAIRES, N., *op. cit.*, p. 113.

⁵¹³ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique, op. cit.*, p. 222.

⁵¹⁴ *Ibid.*

⁵¹⁵ *Ibid.*

mais s'ouvrir, d'une façon ou d'une autre, sur toutes les compétences qui convergent vers sa réalisation »⁵¹⁶. Cela implique nécessairement, « divers domaines artistiques conventionnels, mais également intègre des domaines qui ne sont généralement pas considérés comme artistiques »⁵¹⁷. En ce sens, « les pratiques numériques sont actuellement les plus aptes à s'hybrider aux pratiques artistiques pré-existantes, elles sont aussi les plus aptes à renforcer cette tendance à la dé-spécification qui fait éclater les critères classiques de l'art »⁵¹⁸.

L'artiste se doit donc de comprendre suffisamment les fonctionnements et les concepts techniques et scientifiques régissant le numérique, allant jusqu'à faire appel à des spécialistes, pour constituer des œuvres en collaboration. L'objectif idéal de l'hybridation serait d'engendrer une cohérence, une unité propre et paradoxalement une forme de spécificité caractéristique d'un art nouveau. En ce sens, il n'a ni l'obligation d'être un informaticien ou un scientifique, plutôt d'avoir une capacité de concevoir en assimilant les procédures et les processus des techniques qu'il convoque. Il a donc pour vocation d'en connaître les fonctionnements, les principes, les dimensions techniques nécessaires aux réalisations, en réintroduisant « dans l'art une technicité qu'il avait perdue »⁵¹⁹. D'ailleurs, comme le dit Edmond Couchot, « les conditions de la création ne sont plus induites essentiellement par la relation de l'artiste, et de son imaginaire, au réel, mais par sa relation à la simulation numérique du réel, c'est-à-dire au virtuel dont les processus computationnels s'interposent invisiblement, s'interfacent, entre l'artiste et le réel »⁵²⁰. Paradoxalement c'est dans cette capacité d'hybridation, cette nécessité de connaissances nouvelles ou différentes, que l'artiste arrive à faire glisser l'art numérique du plan purement technique au plan esthétique. Si l'art numérique est un art de l'hybridation, il renoue avec une certaine tradition, « la prolongeant et la consolidant, rompant radicalement ailleurs, il occupe dans l'ensemble du champ artistique une place singulière. Sa puissance d'hybridation le rend paradoxalement transversal et spécifique. Transversal à l'ensemble des arts déjà constitués dont il continue et discontinue les spécificités, les hybridant intimement entre eux, les redynamisant en les déplaçant. Mais aussi spécifique, totalement original dans la manière dont il redéfinit les rapports de l'œuvre, de l'auteur et du spectateur, dans la manière dont il mobilise en les conjuguant les modes de production des formes sensibles et les modes de socialisation de ces formes, dans la manière enfin dont il s'enracine dans la science et la technologie »⁵²¹. Le processus d'hybridation est donc pour l'artiste une manière d'appréhender la

⁵¹⁶ *Ibid.*, p. 225.

⁵¹⁷ *Ibid.*

⁵¹⁸ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art*, *op.cit.*, p. 222.

⁵¹⁹ COUCHOT, E., HILLAIRES, N., *op. cit.*, p. 114.

⁵²⁰ COUCHOT, E., *Ibid.*, p. 223.

⁵²¹ *Ibid.*, p. 115.

construction d'un projet avec un regard porté sur cette construction à travers son imagination. Les processus numériques nous offrent ainsi, la « capacité d'emmagasiner l'expérience »⁵²² pour la transformer, ils sont des « traducteurs », tant sur le plan symbolique dans le sens où ils reflètent une manière de penser, de structurer et de communiquer l'information, que sur le plan technique. L'art numérique serait donc un art incertain, qui paraît chercher avant tout à résoudre un rapport contemporain de l'homme aux dispositifs numériques, et la manière dont ceux-ci proposent de construire des relations au monde se complexifiant.

2.2.7.2 Écrans

Selon Jay David Bolter, l'écran constituerait une « technologie de référence »⁵²³, lui donnant une place centrale d'interface par laquelle nous communiquons tous ensemble. Nos perceptions, nos savoirs, nos représentations transitent par des écrans. Périphérique d'entrée et de sortie, l'écran est une interface décisive dans le couplage à l'ordinateur. Il est à la fois vecteur de communication et d'échanges, nous intervenons et agissons à travers lui. Il « devient progressivement l'ultime voie d'accès au savoir sédimenté, et la voie de construction privilégiée, sinon le passage obligé des nouveaux savoirs. En ce sens, les écrans s'immiscent au plus intime de la pensée et de la perception et exercent une influence épistémologique constitutive »⁵²⁴. Ainsi, l'écran est devenu un médium dominant, se positionnant au centre des relations et du quotidien en constituant une sorte d'écran global, une « écransphère »⁵²⁵ comme l'appellent Gilles Lipovetsky et Jean Serroy : l'écran en tout lieu et à tout moment. Il est d'abord un support, au sens étymologique du terme *supportare*, qui signifie « porter en haut », « transporter en remontant », jusqu'à l'idée de « tolérer », « subir », mais aussi de « protection », « barrière ». À l'origine l'écran cache plus qu'il ne montre. Il s'interpose plus qu'il ne propose. En tant que support qui transporte, qui rend visible, il est d'emblée et toujours

⁵²² MCLUHAN, M., *op. cit.*, p. 82.

⁵²³ BOLTER, J. D., *Turing's Man Western Culture in the Computer Age*, Penguin Books, 1993.

⁵²⁴ POISSANT, L., « Écrans, machines de vision », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, Presses Universitaires du Québec, 2008, p. 2.

⁵²⁵ LIPOVETSKY, G., SERROY, J., *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007, p. 11.

nécessairement « support de » quelque chose, et ce n'est qu'en relation à cela qu'il peut être défini. En ce sens, l'écran en tant que support n'existe que par rapport aux signes qu'il matérialise et qu'il transmet. Dans l'art numérique, l'écran est le support de perception le plus présent, il est le champ privilégié de l'interactivité et peut revêtir les formes les plus diverses, dans un casque, dans des lunettes, se projeter sur un mur ou simplement dans son cadre formel et conventionnel. Il permet et rend possible des caractéristiques concourant à l'interactivité, comme la visualisation, le cadrage, la médiation, la projection, la modélisation. C'est à travers lui que les informations sont communiquées par son ambivalence qui fait de lui une interface capitale : en surface il est analogique, et en profondeur numérique. À la fois amplificateur et relais, l'écran nous impose généralement un placement frontal et bidimensionnel à la hauteur des organes de perception. Même de grande dimension, il reste prévu pour une vision rapprochée, en même temps qu'il s'incruste sur un fond, le lieu même dans lequel il est disposé. Il fonctionne sur le mode du « scintillant, du vibratile, du volatile, du tramé, du papillotement, du contraste »⁵²⁶. Le pixel en tant qu'élément constituant, correspond à une retranscription de la valeur d'un nombre qui préexiste dans la mémoire du dispositif. Il n'est ni un point, ni une trace, mais une intensité lumineuse, une valeur de couleur et de temps. Additionné aux autres pixels il constitue une trame mosaïque de micro-lumières sans cesse en mouvement formant la représentation. L'écran suscite donc un jeu continu entre l'infiniment petit de la trame, et l'image qu'il affiche. Une image qui n'existe que sous le signe de micro-saccades et de courtes fixations donnant accès à la simulation de sa visualisation. En ce sens, l'écran est une « surface-milieu », une matrice avec laquelle l'image numérique est à la fois présente et évanescence, « l'image étant elle-même faite de lumières en mouvement, des propositions mobiles constamment renouvelées [...] soumises au regard qui n'a jamais le droit à la pose »⁵²⁷. Un regard excité par des images basées sur l'état d'un recommencement continu fait de la succession des palpitations séquentielles. C'est ce qui fait dire à Dominique Avron, que jusqu'à un certain point « le concept d'image n'est plus pertinent. L'espace filant dans le temps, on ne traite pas l'image, mais l'image toujours déjà traitée sous forme d'événements-éléments : points, lignes, trames, signaux, ondes, bits »⁵²⁸. L'image numérique n'est plus une trace lumineuse, mais le résultat d'un langage chiffré qui est « davantage un projet imaginaire qu'une réalité physique »⁵²⁹. L'image qui est renvoyée est « toujours suspecte de n'être réellement rattachée à rien : une image d'image, une

⁵²⁶ AVRON, D., *Le scintillant, essai sur le phénomène télévisuel*, Presses Universitaires de Strasbourg, 1994, p. 100.

⁵²⁷ *Ibid.*, p. 103.

⁵²⁸ *Ibid.*, p. 34.

⁵²⁹ KATZ, S., *L'écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'infigurable*, Paris, Harmattan, 2004, p. 198.

image-concept »⁵³⁰. Ainsi, l'écran rend visible des symboles abstraits, des modèles logiques et mathématiques sans les dévoiler. Selon Raphaël Lellouche, il possède en outre deux propriétés fondamentales, il est un support fluide : « L'écran, c'est d'abord cela : un support qui permet d'afficher une information circulante. Il est un support non pas mobile (une surface d'inscription est mobile), mais fluide. (...) Sa fluidité, sa liquéfaction remplacent la mobilité du support physique »⁵³¹. L'écran est donc un support permettant d'afficher une information actualisable dans un flux continu, un support qui retranscrit cette fluidité par son détachement de l'information affichée et sa capacité virtuelle infinie. Mais l'écran ne retient rien, ne consigne rien, hors de son instant vibratoire. Il est un support amnésique, qui ne possède pas de surface de conservation, car il n'a pas la mémoire de l'œuvre qu'il présente, car elle n'adhère pas au support, mais y transite. S'installe un jeu entre le montré et le caché, où le dispositif se montre tout en ne disant jamais complètement ce qu'il est. Les informations mémorisées d'une image sont toujours infiniment supérieures aux capacités tant de l'écran que de l'œil humain à les percevoir. Ainsi, l'image numérique n'est jamais véritablement sur l'écran, qui n'est pour elle qu'un état transitoire. Une image qui peut être conservée, distribuée, multipliée, « sans lumière », faisant que « ce qui est visible correspond à du pseudo-visible »⁵³², ne désignant que « le prototype invisible auquel elle renvoie, sans jamais le contenir »⁵³³. En cela l'écran ne serait le support que d'une image « incapturable, instable, échappant sans cesse dans sa visibilité complète tant à son concepteur qu'au spectateur »⁵³⁴. L'image numérique est donc inaccessible au regard tout en étant partiellement visible. En un sens, l'écran fait écran. S'il est à « l'origine, ce qui protège, qui s'interpose entre une réalité plus ou moins menaçante et un individu, il est en même temps ce qui signale la présence de cette réalité masquée. La cache de l'écran est un révélateur de ce qui voudrait être là. [...] L'écran n'est jamais une image, mais un support d'images, c'est à dire toujours la possibilité d'autres images »⁵³⁵. Une position qui conduit Paul Virilio à dire que dans sa nature numérique l'écran amène à une certaine « cécité » du regard, une « production d'une vision sans regard n'étant elle-même que la reproduction d'un intense aveuglement [...] l'industrialisation du non-regard »⁵³⁶ contraignant l'observateur à ne rien voir. L'écran n'est donc qu'un intermédiaire, mais du fait de la multiplicité et la sophistication de ses usages, il est devenu un médiateur. Étrangement, « la caractéristique des écrans n'est plus de cacher pour protéger, mais, tout en continuant à protéger, par

⁵³⁰ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 119.

⁵³¹ LELLOUCHE, R., « Théorie de l'écran » *Traverses, revue en ligne du Centre Georges Pompidou*, n°2, 1997, <http://www2.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>

⁵³² AVRON, D., *op. cit.*, p. 20.

⁵³³ KATZ, S., *op. cit.*, p. 199.

⁵³⁴ *Ibid.*

⁵³⁵ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique, op. cit.*, p. 115.

⁵³⁶ VIRILIO, P., *La machine de vision, op. cit.*, p. 152 ; *L'art du moteur, op. cit.*, p. 92.

l'homogénéité lisse et constante de sa surface, de montrer ce qui est derrière, et ce, quelle que soit la nature ou la distance de l'arrière-plan »⁵³⁷. L'écran s'est constitué comme une ouverture : « une part essentielle de l'univers n'est ainsi perçue par les contemporains qu'à travers l'uniformité de ses formats, de ses brillances et de sa matière particulière instituant quelque chose comme une hypertrophie du visible »⁵³⁸. En même temps, l'écran du numérique exige la proximité, lorsqu'il n'est pas tactile, il reste à disposition, un objet de médiation. Il appelle l'action, l'œil regarde, mais c'est le geste qui fait voir, qui prépare la modification des images. De lucarne, il est passé à un statut de fenêtre scintillante qui rend visible ce qui est au-delà. Il permet d'explorer une réserve potentielle dans une sorte « d'effet d'invasion, un mouvement difficilement répressible du dehors vers le dedans, vers lui-même »⁵³⁹. Le contact se ferait sur le mode d'une stimulation sensorielle, « d'une *captatio*, c'est-à-dire d'un agrément, d'un charme, qui s'exerce sur le corps sensitif »⁵⁴⁰, un effet de polarisation excitatrice qui synchronise le spectateur dans son rythme particulier.

Pour Jean-Pierre Balpe, l'écran est une surface « qui engendre un imaginaire de la profondeur ; objet technique à portée d'action, il invite à l'interaction, au dialogue, à une adaptation progressive, constante et réciproque des demandes de l'utilisateur aux propositions de la machine. Il s'offre, et parce qu'il s'offre, dans le même mouvement, il stimule son percepteur sans les actions duquel, généralement, rien ne se passe. L'écran d'ordinateur est toujours un piège, il a toujours un dehors et un dedans, et c'est peut-être cette distance qui est artistiquement intéressante, car, parce qu'il cache autant qu'il montre, il incite à la découverte »⁵⁴¹. Si l'écran ne possède pas de mémoire propre, du moins offre-t-il la profondeur d'un espace potentiel de représentations et de manipulations dans lequel se projette le dispositif, et à travers lui le spectateur et ses interactions. D'une part, il pourrait être perçu comme une simple surface de visibilité, d'autre part comme une sorte de profondeur où le spectateur semble contenu dans l'image qu'il définit. « Regarder un écran est un acte qui ne se ramène ni à un *voir sur* ni à un *voir à travers* : c'est une forme particulière et nouvelle de *voir dans* »⁵⁴² nous dit Raphaël Lellouche. Il est avant tout une surface d'occultation qui articule un recto et verso, c'est-à-dire du montré et du caché. Une surface qui permet « d'accéder à quelque chose qui ne se trouve pas sur cette surface »⁵⁴³. Son mode opératoire est celui d'une zone de médiation entre l'intérieur et l'extérieur. Il n'est pas simplement une surface de

⁵³⁷ BALPE, J.-P., *Ibid*, p. 115.

⁵³⁸ *Ibid*, p. 116.

⁵³⁹ COUCHOT, E., *La technologie dans l'art, op. cit.*, p. 68.

⁵⁴⁰ AVRON, D., *op. cit.*, p. 76.

⁵⁴¹ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 117.

⁵⁴² LELLOUCHE, R., *op. cit.*

⁵⁴³ *Ibid*.

projection, mais d'articulation. En ce sens, il ne serait plus un simple support de présentation, mais un véritable espace d'inscription. L'écran cacherait autant qu'il ferait voir, il est à la fois un potentiel du retrait du visible ou surface d'apparition. Pour Stéphanie Katz, cela se traduit par la construction « d'une zone-frontière entre un recto offert au regard et un verso invisible [...] en introduisant la désignation de l'infigurable dans la figure »⁵⁴⁴. C'est le paradoxe de l'écran qui ouvre l'espace à l'imaginaire, qui le déplie et « y creuse le lieu dans lequel s'engouffre la pulsion de voir. Lieu faisant voir en rendant aveugle, qui ouvre aux possibilités fantasmagoriques »⁵⁴⁵. L'image y serait comme une zone intermédiaire entre une visibilité et invisibilité, une zone poreuse entre deux intimités hétérogènes qui appellent « une dynamique contradictoire qui abrite et exhibe, lie et délie en un même geste. Siège de tous les passages, frayages et entrelacs »⁵⁴⁶. Ce paradoxe tient précisément dans le fait « qu'il n'existe qu'en vertu de ce qu'il occulte et de ce qui s'y inscrit »⁵⁴⁷. L'écran serait donc le lieu dans lequel, ou plutôt, par lequel se manifeste tout le champ du visible et du virtuellement visible : à la fois surface visuelle, espace transactionnel, terrain de jeu potentiel. Il semble être « en quelque sorte l'ultime dispositif de vision, celui qui rend visible le visible et de larges tranches de l'invisible, incluant l'univers imaginaire »⁵⁴⁸. Il est donc autant ligature et coupure entre deux espaces, une limite qui illimite, qu'un bord qui déborde, car il est à même de nous faire voir autre chose que ce qu'il est matériellement. En ce sens, Yves Racicot fait remarquer que l'écran « a gardé sa signification polysémique d'origine : ce qui protège, dissimule, empêche de voir. [...] il désigne aussi son envers ; ce qui donne à voir, exhibe »⁵⁴⁹. L'écran est toujours l'écran de quelque chose, et c'est la fonction que nous lui attribuons qui le détermine, il reflète toujours une intentionnalité. En fait, il conditionne notre vision en étant « à la fois obstruction et écoulement, flux et digue, il est un espace-temps qui donne illusoirement l'impression d'échapper au temps et à l'espace et la certitude d'être présent »⁵⁵⁰. Il est à la fois à portée du regard et le véhicule de la portée de ce regard : « on ne peut dissocier ce que l'on voit de ce qui le fait voir »⁵⁵¹. Il permet de prendre en compte les aspects cognitifs d'une opération, tout en donnant une visualisation actualisée de ces opérations. Étienne Souriau, décrit cette

⁵⁴⁴ KATZ, S., « Les dispositifs de l'infigurable », in DESGOUTTE, J.-P. (Dir.), *Le cadre et l'écran*, Paris, Harmattan, 2007, p. 12.

⁵⁴⁵ GAGNON, J., « L' Aquarium. La séduction des écrans dans l'art contemporain », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, op. cit., p. 240.

⁵⁴⁶ KATZ, S., *L'écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'infigurable*, op. cit., p. 203.

⁵⁴⁷ *Ibid.*, p. 14.

⁵⁴⁸ POISSANT, L., op. cit. p. 12.

⁵⁴⁹ RACICOT, Y., « La part de l'interprète », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, op. cit., p. 347.

⁵⁵⁰ *Ibid.*, p. 348.

⁵⁵¹ *Ibid.*

articulation comme « plan spectatorial »⁵⁵², le lieu de la réalisation d'un regard spécifique qui se structure dans l'interrelation avec certaines données, qui se réalisent selon des modalités spécifiques. La distance de l'écran est celle d'un regard contraint à la distance, un regard qui se superpose au regard et qui en même temps est attiré dans sa surface et sa profondeur, si bien que la vision, l'imagination et le savoir s'identifient à ce qui s'y affiche. Il appelle un sentiment d'inclusion et en même temps de différenciation, ce qu'il amène à voir n'existerait pas sans l'action : « à la pulsion du voyeurisme se substitue une pulsion d'insertion, d'intervention »⁵⁵³. En ce sens, c'est d'interprétation qu'il s'agirait : « l'individu interprète ce qui apparaît à l'écran selon ses habiletés interprétatives, les propriétés du dispositif et la fonction de l'événement. La fréquentation des dispositifs écraniques est donc celle de l'interprète. Il est le sujet de cette rencontre. Par sa relation à l'écran, l'interprète fait acte de présence. Interpréter c'est faire »⁵⁵⁴. En cela, nous sommes semble-t-il tous devenus des « Homo ecranicus »⁵⁵⁵ par la nature même de la relation qui nous relie aux écrans. Pour Divina Frau-Meigs, l'écran est une prothèse extensive et intrusive. Extensif, il prolonge l'action naturelle du corps, l'œil et le cerveau, et permet la simulation de concepts et d'objets impossibles à réaliser dans notre relation immédiate à la nature, mais possibles dans la « médiateté du couple cerveau-information »⁵⁵⁶. Intrusif, il permet « de pénétrer dans l'arrière-scène du cerveau des autres tout autant que dans le sien et d'accéder à toutes sortes d'informations, tout en y reconnaissant des états mentaux et représentationnels collectivement partagés »⁵⁵⁷. L'écran participerait de ce qu'André Leroi-Gourhan appelle le « cortex externalisé »⁵⁵⁸, c'est-à-dire les extensions de la mémoire et des opérations de représentations qui n'ont cessé de se déplacer hors de nous-mêmes avec le numérique, devenu une sorte de prothèse technique. Les écrans sont les reflets de nos compétences, de nos postures, de notre connectivité et de ce qu'il est permis d'attendre, disponibles pour de nombreuses incarnations, « qui sont en même temps structurellement identiques et phénoménalement différents en tant qu'entité hybrides »⁵⁵⁹. Ni véritablement miroir, ni fenêtre, l'écran invite dans toute son épaisseur et sa porosité à une pénétration imaginaire au cœur d'un territoire d'exploration, insaisissable dans sa totalité.

Avec les modalités d'immersion, nous progressons vers un écran qui perd de plus en plus en matérialité, évoluant d'un support concret de l'image vers son effacement

⁵⁵² SOURIAU, E., *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.

⁵⁵³ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 158.

⁵⁵⁴ RACICOT, Y., *op. cit.*, p. 349.

⁵⁵⁵ *Ibid.*, p. 350.

⁵⁵⁶ FRAU-MEIGS, D., *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*, Paris, Sorbonne Nouvelle, 2011, p. 81.

⁵⁵⁷ *Ibid.*, p. 80.

⁵⁵⁸ LEROI-GOURHAN, A., *Le geste et la parole. Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964, p. 210.

⁵⁵⁹ DIODATO, R., *op. cit.*, p. 12.

apparent. L'expérience proposée au spectateur est celle de la perception d'un environnement, par lequel l'image s'immatérialise pour quitter l'écran ou alors l'écran se fait impalpable. Pourtant, il n'y a sans doute que la modalité de face-à-face qui s'en trouve modifiée. Stéphanie Katz rappelle que l'immersion n'est qu'un leurre : « Nous ne sommes, malgré les apparences, jamais immergés dans l'image [...] le virtuel parvient à nous faire plonger face à l'image et non en elle. [...] L'écran d'immersion demeure quoi qu'il arrive toujours un écran qui, par définition, est une zone d'articulation liant et dissimulant simultanément »⁵⁶⁰. L'immersion serait à situer ailleurs que dans le support lui-même, dans l'image et part l'image dans sa dimension polymorphe et duelle : « Comprendre l'image numérique pour ce qu'elle est véritablement, ce n'est pas la penser à l'aune de la vitre cadrante de la machine, mais s'immerger dans l'univers abstrait qu'elle met en scène. Ainsi, l'image de synthèse, fut-elle réduite à sa manifestation sur écran, instaure irrémédiablement un dispositif d'immersion »⁵⁶¹. En ce sens, l'image numérique ne réfère qu'à un invisible, son modèle chiffré qu'elle ne parvient jamais à exprimer totalement, en plus de sa valeur représentative qui est incapable de restituer au plus juste la masse d'informations qu'elle contient : « l'articulation d'un invisible chiffré à une visibilité nécessairement imparfaite dans sa capacité de restitution »⁵⁶².

Le spectateur d'une œuvre numérique ne serait en relation qu'à une proposition qui lui échappe, une zone de transition floue, une mutation incertaine, à la fois cachée et révélée, sans jamais se donner à voir pleinement. L'image y serait fluide, métamorphique, flottante, s'apparentant « davantage à une image mentale qu'à une vue »⁵⁶³, à la formalisation d'un imaginaire qui a besoin du regard du spectateur pour être actif. L'écran est donc un support à travers lequel le visible n'advient que par le manque et la distance qui le caractérise.

⁵⁶⁰ KATZ, S., *op. cit.*, p. 219.

⁵⁶¹ *Ibid.*, p. 209.

⁵⁶² *Ibid.*, p. 211.

⁵⁶³ *Ibid.*, p. 258.

2.2.8 Reproductibilité et mémoire

Résumé

Le numérique prolonge et réactualise la problématique ancienne de la reproductibilité. Il appelle une forme d'art qui est destiné à s'inscrire comme reproduction, annulant le concept d'original au profit de l'actualisation. En cela, l'œuvre serait parfaitement irréproducible, à la fois unique pour chaque spectateur alors même qu'elle procède de la reproductibilité. Une potentialité qui définit plutôt un horizon de sens qui se déplace s'ajuste au fil des réalisations. Il ne s'agit peut-être plus de séparer l'unique du reproductible, mais de questionner ces deux notions dans un système qui les rend indissociables. Nous proposons ensuite d'examiner la question de la mémoire. Des éléments sont apportés pour déterminer quels enjeux et quelles problématiques ouvre le numérique et par extension l'art numérique dans la dimension mémorielle.

Mots-clés : Reproduction, aura, copie, génératif, mémoire.

2.2.8.1 Reproductibilité

Avec le pouvoir uniformisant et fusionnant du numérique, « il est impossible de faire la différence entre original (quand il y en a un) et la copie ; la notion même de copie devient obsolète »⁵⁶⁴. Pourtant, si le numérique simule, inclus, relie les autres techniques, il aboutit le plus souvent pour être médiatisé et consulté, à une forme ou une autre de reproductibilité, qui fait qu'une œuvre achevée n'apparaît pas sous la forme technique déterminée par la technologie qui l'a créée. Par ailleurs, l'art numérique dans sa dimension performative prolonge de manière exponentielle la question de la reproductibilité une « hyperreproductibilité »⁵⁶⁵ par l'extension, la rapidité et la souplesse de ses flux qui annule le rapport entre original et copie, ou encore une disparition du fétichisme de l'original. La perte de l'aura définie par Walter Benjamin comme « l'unique apparition d'un lointain, si proche qu'elle puisse être », pour parler de l'unicité liée au temps et au lieu, semble interdire une appropriation totale. Aussi proche qu'elle puisse être, elle indique toujours un lointain, une forme d'horizon qui maintient un écart. Parallèlement, le sentiment de rareté et d'unicité des œuvres disparaît avec l'afflux massif et permanent des reproductions. Tandis que Walter Benjamin voyait dans la reproduction, une perte de l'aura culturelle et du prestige de l'œuvre originale, le culte moderne de diffusion des œuvres, a considérablement renforcé le sentiment d'unicité de celles installées aux

⁵⁶⁴ COUCHOT, E., *Images, de l'optique au numérique, op. cit.*, p. 229.

⁵⁶⁵ WEEMANS, M., « Introduction », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir.), *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, Bruxelles, Paris-La Lettre volée, 2001, p. 10.

musées, précisément à travers la reproduction. Mais, « dans la postmodernité, les technologies de l’imaginaire produisent de l’aura par la reproduction à l’infini de l’objet original. La copie produit l’aura de la matrice, de l’unique, de l’original, le capital symbolique de l’original augmente seulement avec la multiplication de son image »⁵⁶⁶. Chaque nouvel exemplaire nous donne accès directement à l’œuvre même, à un exemplaire et non une reproduction, à « une manifestation directe de l’œuvre dans son immanence et non à une manifestation indirecte ou transcendante de l’œuvre »⁵⁶⁷. En même temps, toute actualisation reste irréductiblement originale, *hic et nunc*, à ce moment, à cet endroit, dans ce contexte, sur ce support. C’est le paradoxe de toute reproduction qui fait que le nouvel élément, même s’il dispose exactement des mêmes caractéristiques, dispose d’une existence propre et singulière. En revanche, pour Gérard Pelé, « la reproduction n’est en rien l’opération transparente et anodine que l’on prétend [...] elle transforme profondément l’objet auquel elle s’applique »⁵⁶⁸. Et même si la copie est absolument exacte et reproduite, la multiplication de l’œuvre influe sur son originalité, sa valeur, son statut. Si l’œuvre numérique ne se distingue pas de ses doubles, elle se positionne peut-être comme un simple exemplaire, l’élément d’une série où l’œuvre originale devient un objet transitoire, « diamorphique »⁵⁶⁹. Le numérique réduit la distance, par la banalisation de l’objet et par le désengagement de l’œuvre dans un unique ici et maintenant. L’original y est toujours multiple, ce qui est là est en même temps et identiquement ailleurs. Mais ce qui est dupliqué ici peut-être, simultanément transformé ailleurs, le double n’est que le double d’un instant⁵⁷⁰. En ce sens, le numérique appelle une forme d’art qui est peut-être destiné à n’exister que comme reproduction. La désincarnation de l’œuvre n’est plus que dans une matière, elle se trouve libéré de son rapport au temps à un espace déterminé, pour devenir au moins virtuellement, ubiquitaire dans tous les espaces et de tous les temps. « La collusion entre l’œuvre et son support se dissolvant, l’œuvre d’art électronique perd deux éléments caractéristiques de l’œuvre d’art traditionnelle : son unicité (elle ne se résume plus à un objet cernable et unique) et sa finitude (elle n’est plus figée dans une sorte de mort du geste créateur) »⁵⁷¹, remarque Annick Bureau. Paradoxalement, « la copie stimule un imaginaire de l’origine qui fait communauté et complexifie le phénomène de base : la perte se transforme en gain, le désenchantement, en enchantement, la banalisation, en

⁵⁶⁶ DA SILVA, J. M., *Les technologies de l’imaginaire : Médias et culture à l’ère de la communication totale*, Paris, La table ronde, 2008, p. 92.

⁵⁶⁷ WEEMANS, M., « Pratiques allographiques et reproduction : Sol Lewitt, Claude Rutault, Lawrence Weiner », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir.), *Reproductibilité et irréproductibilité de l’œuvre d’art*, op. cit., p. 151.

⁵⁶⁸ PELÉ, G., *Art, informatique et mimétisme*, op. cit., 2002, p. 56.

⁵⁶⁹ CHIROLLET, J.-C., *L’art dématérialisé. Reproduction numérique et argentique*, Wavre, Mardaga, 2008, p. 182.

⁵⁷⁰ BALPE, J.-P., *Contextes de l’art numérique*, op. cit., p. 126.

⁵⁷¹ BUREAUD, A., cité par FOURMENTRAUX, J.-P., *Art et Internet*, op. cit., p. 220.

réinvestissement dans l'origine. On vénère l'original à travers la copie, l'un, à travers le multiple »⁵⁷². La problématique dans l'œuvre interactive, amplifie encore cette constatation jusqu'à annuler la notion même d'original. Cela dépend prioritairement du temps et de l'aléatoire comme l'indique Jean-Pierre Balpe : « Le problème de la reproduction ne se pose donc plus puisque chaque instant de la production est, en soi, une re-production. Il ne peut y avoir de copies. Le multiple du numérique est un multiple du semblable celé sous la différence. Ce que le spectateur perçoit, c'est le rythme, la sémantisation du même et du différent »⁵⁷³. Si l'œuvre est conçue comme un ensemble ouvert, générique, chaque multiple en découlant serait un original. Le spectateur est confronté à des situations faites « d'infinies répétitions événementielles, où pourtant, chaque micro-événement est toujours différent »⁵⁷⁴. L'œuvre intégrale ne fait plus « système de manière évidente ; elle se subdivise en une multiplicité d'œuvres secrètes, quasi autonomes »⁵⁷⁵, qui mettent en relief un reflet de l'essentiel, du sens et de la valeur de l'œuvre intégrale dans une vision intimiste et anecdotique. Le numérique reproduit, mais individualise, singularise chacune des consultations. Ces variations trouvent leurs potentiels dans le principe des pratiques génératives et interactives, c'est-à-dire qui « utilise un système, tel un ensemble de règles de langage naturel, un programme informatique, une machine ou toute autre invention procédurale, qui est alors mis en mouvement avec un certain degré d'autonomie, contribuant en partie ou en totalité à la création d'une œuvre »⁵⁷⁶. Une œuvre qui, à chaque fois, se « re-produit » identique, et qui à chaque fois, au moment de son actualisation s'avère différente. Une manière de stimuler l'imprévisibilité, de générer des situations nouvelles dans un même dispositif. Le créateur lui-même n'en maîtrise pas l'évolution, même si celle-ci reste relative à l'être singulier qu'il est, et à une situation elle aussi singulière. « Le système une fois élaboré, vit sa propre vie, explore ses propres limites, découvre ses propres finalités, s'auto-organise, bref se comporte apparemment comme un monde en soi, avec ses vicissitudes et ses surprises »⁵⁷⁷. La complexité des comportements, la multiplicité des paramètres, fait qu'il ne peut prévoir toutes les interactions, car les formes sont délivrées spontanément au public et créées au fur et à mesure par automatisme. La démarche est alors proche de la simulation, qui oblige à observer l'évolution de certains éléments et voir ce qui en découle. Il s'agit de placer des jalons, des règles, aux processus qui seront automatisés jusqu'à un certain point par l'utilisation du dispositif, dans la marge de ses instructions pragmatiques. Une fois mis en mouvement, les processus « s'auto-

⁵⁷² DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 92.

⁵⁷³ BALPE, J.-P., *L'art et le numérique, op. cit.*, p. 23.

⁵⁷⁴ *Ibid.*

⁵⁷⁵ CHIROLLET, J.-C., *op. cit.*, p. 188.

⁵⁷⁶ GALANTER, P., « What is Generative Art ? Complexity Theory as Context for Art Theory », 2003, http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf

⁵⁷⁷ QUÉAU, P., *Éloge de la simulation. De la vie des images à la synthèse d'images, op. cit.*, p. 117.

organisent » en d'inépuisables variations, en suivant les éléments prédéfinis indépendamment de leurs auteurs. Il est en principe impossible d'obtenir une seconde fois un état identique. « La générativité se définit comme le processus de matérialisation d'œuvres de surface à partir d'éléments conceptualisés à partir de divers niveaux de données non finies, pilotées par un modèle central »⁵⁷⁸. Cela pose de façon radicale la question de l'auteur et de l'originalité de l'œuvre, plus exactement du rapport de l'auteur à l'œuvre, et l'œuvre dans sa réception du spectateur.

Où se situe réellement le siège de l'œuvre ? Dans la conception du programme, dans la mise en œuvre du dispositif, dans la consultation, dans l'idée, dans le tout mis en œuvre ? Même si le créateur connaît la prévisibilité relative de son œuvre, il sait sommairement dans quelle dimension elle va s'orienter, sans pouvoir dire de manière exacte sous quelle forme elle va matérialiser ses possibles. Deux spectateurs ne feront pas la même expérience de l'œuvre, même si l'expérience en elle-même et son principe sera similaire. L'œuvre serait donc absolument irréproductible, rigoureusement unique à chaque fois et pour chaque spectateur, alors même qu'elle procède techniquement de la reproductibilité. La reproductibilité serait donc là, un moyen d'aboutir à une singularité de l'œuvre. « Et dans la mesure où elle œuvre, l'œuvre opère bien, comme le veut Heidegger, comme ce qui installe un monde »⁵⁷⁹. En ce sens, les œuvres génératives, basées sur des processus, proposent autant de vues différentes que de spectateurs. Elles définissent plutôt « un horizon de sens » comme l'indique Pierre Levy, qui se déplace, s'ajuste aussi bien de l'auteur à l'œuvre que du spectateur à l'œuvre. Son fondement se situe probablement plus dans les mécanismes qui la constituent et permettent d'avoir une séquence d'énonciation, non pas « différente à chaque fois », plutôt à chaque fois personnelle, dans une relation où le spectateur se sent perçu et considéré, pour ce qu'il est, à ce moment-là⁵⁸⁰. Seulement, « dans l'œuvre d'art numérique, c'est l'œuvre qui a le dernier mot, car, une fois ses manifestations mises en branle, l'auteur, à moins de modifier son modèle, se trouve en position de lecteur qui ne peut plus modifier le résultat en train de s'actualiser. Il assiste alors en quelque sorte à l'objectivation de sa visé idéale de l'œuvre »⁵⁸¹. L'auteur délègue de fait au processus une part importante de sa responsabilité. Cette délégation s'étend à l'œuvre elle-même, mi-œuvre, mi-processus, dans un dispositif à son tour devenu responsable. Si l'œuvre d'art numérique est une œuvre à base de processus, elle intègre le temps et le contexte comme composante de son expression. C'est une œuvre devant laquelle le spectateur agit comme un capteur, qui

⁵⁷⁸ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 24.

⁵⁷⁹ ABOUDRAR, B.-N., « un art visiblement irréproductible », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir.), *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, *op. cit.*, p. 135.

⁵⁸⁰ AZIOSMANOFF, L., *op. cit.*, p. 66.

⁵⁸¹ BALPE, J.-P., *op. cit.*, p. 25.

jouit de la possibilité permanente de divergences, d'imprévisibilités du résultat définitif, qui en soi se formalise dans le processus complexe mis en œuvre. Le but visé n'est pas de produire dans une seule œuvre tout ce qui pourrait être vu, mais de faire en sorte que la production ne s'arrête jamais, qu'elle continue d'engendrer de l'art : « l'œuvre est l'attente de l'œuvre »⁵⁸². Cette caractéristique ouvre sur un autre niveau de reproductibilité. Ce qui est amené à se reproduire, c'est le processus lui-même, et de manière remarquable. En cela, l'interprétation de l'œuvre, serait celle d'une même œuvre comme s'il s'agissait à chaque fois d'une nouvelle création. Or, ce n'est pas la production d'une œuvre nouvelle, plutôt d'une « re-création » de la même œuvre qui consiste à « refaire » l'œuvre telle qu'elle est réellement, elle-même dans son activation.

Le résultat est donc toujours transitoire, il fait partager une expérience dans l'instabilité d'une « matière » fluide, autonome, désincarnée, « [...] la complexité aidant, le souffle du hasard anime ces formes incomplètement maîtrisées et fait surgir du brouillard des possibles, des comportements, des attitudes, des trajectoires, des images »⁵⁸³. Le sens de l'œuvre n'est donc pas tant dans l'attente de résultat, plutôt dans l'appropriation et la compréhension du dispositif et du processus lui-même. Un système dans lequel l'œuvre n'existe que sous forme de reproduction, qui est elle-même reproduction d'une reproduction à divers degrés. On a donc affaire à quelque chose qui ne persiste pas, et qui s'évanouit dès qu'elle est perçue. En cela, « le numérique ne peut se réduire à une technique de reproduction, il est un outil de production de logique, il génère une logique autre que celle de la reproduction. Le numérique exige une dramaturgie propre, qui s'articule avec celle de la mise en scène »⁵⁸⁴. Et si l'œuvre ne peut exister hors des conditions de son actualisation qui est en soi une reproduction, peut-être, ne s'agit-il plus de séparer l'unique du reproductible, mais de questionner comment conserver de l'unique dans le reproductible. Ici, l'origine ne serait pas la chose, mais la pratique, au-delà de sa qualité de vraisemblance ou de ressemblance, c'est elle qui amène une certaine présence du concept de l'œuvre, qui opère précisément dans son irréproductibilité essentielle, dans sa non-constitution en objet.

⁵⁸² BLANCHOT, M., *Le livre à venir*, Paris, Gallimard, 1959, p. 351.

⁵⁸³ QUÉAU, P., *op. cit.*, p. 87.

⁵⁸⁴ SIMONOT, M., « Art de la scène, art du numérique : Enjeu dramaturgique, enjeu de représentation, enjeu de position », in TRON, C., VERGES, E., (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, *op. cit.* p. 67.

2.2.8.2 Mémoire

L'ordinateur est un automate de mémoire. Il ne cesse de créer de nouvelles informations dans une sorte de « flux-mémoire » ininterrompu. Une mémoire non seulement des informations qu'elle semble transmettre, mais également mémoire de l'état transitoire de ces informations. Avec le numérique, tout objet devient mémoire, toute action se change en mémoire, matériau et mémoire semblent se fondre.

Traditionnellement, la mémoire est comprise comme une aptitude à se souvenir, un « champ mental », un « ensemble de souvenirs ». Elle caractérise simultanément des capacités cognitives et les résultats de ces capacités. Si le travail de la mémoire peut être défini par lier et joindre, la mémoire humaine est surtout marquée par les notions de limitation, d'altération et de perte. Elle semble détenir une capacité de mémorisation quasi inépuisable du fait de son aptitude à oublier, et à se régénérer au travers d'un processus sélectif continu. Au fil du temps, l'information nouvelle se superpose à la plus obsolète, au travers d'un tri attentif, temporel, qualitatif et quantitatif. Cela suit une posture d'amnésie prête à mémoriser à nouveau. Pourtant, l'information reste stockée quasi archivée, jusqu'à nouvelle sollicitation, remémoration, ou au contraire jamais en s'amenuisant. En ce sens, la mémoire humaine est sélective, elle vit dans le présent, reconnecte le passé et imagine le futur. Elle est fluide, mouvante, instantanée, silencieuse, fragile. Elle vit avec nous, évolue et vieillit, et pour de multiples raisons inaccessibles se trouve modifiée, altérée, effacée, abîmée, inégale. Irrémédiablement, elle régresse ou progresse et au jour de notre disparition se trouve anéantie et irrécupérable. Personnelle et déconnectée, seule une transposition vers d'autres supports en permet une conservation et une diffusion atemporelle. Cependant, quelle qu'en soit la forme, son inscription requiert des transpositions et des traductions inévitables. Cela veut dire que mémoriser en dehors de son esprit n'est plus une mémorisation sincère, mais la préservation d'une trace momentanée qui serait effacée moins vite.

Les outils numériques furent conçus sur la base de métaphores du cerveau et de la communication, jusqu'à devenir « des orthèses cognitives individuelles et sociales » qui « transforment partiellement le processus de mémorisation en une logistique de stockage des données »⁵⁸⁵. De ce fait, la mémoire et l'ordinateur sont liés, par conception et objet. L'objectif fut de concevoir un système comme « supplément intime et agrandi de sa mémoire », de construire un « un appareil de l'avenir à usage individuel, une sorte de

⁵⁸⁵ GOBERT, T., « L'Internet comme orthèse cognitive : nouveaux usages de la mémoire », in PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir.), *Mémoires & Internet, MEI n°32*, Paris, Harmattan, p. 54.

classier et de bibliothèque personnels et mécaniques (...) un appareil dans lequel une personne stocke tous ses livres, ses archives et sa correspondance, et qui est mécanisé de façon à permettre la consultation à une vitesse énorme et avec une grande souplesse »⁵⁸⁶, jusqu'à tenter de produire le cerveau artificiel, paradigme de la cybernétique, en cherchant à « comprendre le système nerveux du point de vue mathématique »⁵⁸⁷. Des approches qui présentent l'inconvénient de laisser implicitement supposer que le cerveau fonctionne comme un ordinateur. « L'analogie est trompeuse »⁵⁸⁸ nous dit Jean-Pierre Changeux. « Les différentes structures élémentaires du cerveau peuvent être analysées comme serait démontée une machine. Cependant, il ne peut pas être comparé à un ordinateur tant son organisation intime ainsi que ses modalités de fonctionnement sont complexes. En outre, il est capable de s'auto-organiser et de s'auto-programmer. Toute activité mentale nécessite un substrat organique »⁵⁸⁹.

Edmond Couchot et Norbert Hillaire, voient dans le numérique et dans le réseau « un nouveau support, qui étend considérablement les possibilités de diffusion et de conservation de la mémoire, et un nouvel enjeu de la mémoire, un puissant vecteur dynamique »⁵⁹⁰. Or si la mémoire numérique, souvent présentée comme la promesse d'une mémoire exhaustive, se trouve également confrontée à un problème de pérennité, caractéristique intrinsèque de la mémoire : comment ne pas oublier, comment se souvenir, comment retrouver ce qui est mémorisé ? La difficulté réside dans la fixation des données en mouvement sur des supports qui ne sont que temporaires et éphémères. La particularité mobile des flux de données, comme pour la mémoire humaine, fait que tout nouveau savoir supprime l'ancien en désuétude. « Une information efface une autre dans un illusoire présent perpétuel où la mémoire échoue à s'installer au-delà des récapitulatifs de circonstances »⁵⁹¹. Dans le dédale de la mémoire réseautique, l'accumulation continue et le stockage massif rendent difficile l'accès aux documents, où seuls les plus populaires, les plus récents, ceux qui émergent de la profusion ne sont pas oubliés. « Plus encore que les problèmes d'authenticité ou de véracité de l'information, celui de la disponibilité et de la quantité de la mémoire est l'un des plus importants de la culture en réseau »⁵⁹². Si Internet constitue un immense répertoire, une infinité de ressources, un fond sémiotique inépuisable, il y a donc simultanément une perte, un effacement, un oubli comme le rappelle Paul Virilio : « Il n'y a pas d'acquis

⁵⁸⁶ BUSH, V., « As We May Think », *op. cit.*, p. 101-108.

⁵⁸⁷ VON NEUMANN, J., *L'ordinateur et le cerveau*, Paris, Flammarion, 1957, p. 13.

⁵⁸⁸ CHANGEUX, J.-P., *L'homme neuronal*, Hachette, Paris, 1998, p. 161.

⁵⁸⁹ *Ibid.*, p. 380.

⁵⁹⁰ COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *op. cit.*, p. 231.

⁵⁹¹ AMATO, E. A., « Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le WEB », in

PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir.), *Mémoires & Internet*, *op. cit.*, p. 67.

⁵⁹² COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *op. cit.*, p. 231.

sans pertes »⁵⁹³. Friedrich Nietzsche voyait dans l'oubli un « pouvoir actif, une faculté d'inhibition positive »⁵⁹⁴. En conservant toutes les traces, et en les proposant dans une consultation au présent, subsiste l'impression que tout est mémorisable et du coup que tout serait mémorable. L'instantanéité des données, la vitesse d'accès nous privent du temps, le cheminement efface au profit d'une impossible sédimentation de la mémoire. Ainsi, ce que les mémoires numériques conservent, n'est-ce pas seulement l'entre-deux des interfaces, quelque chose comme un état transitoire d'informations compris entre la réalité physique de la saisie et la représentation construite de la présentation ? Le mouvement suppose l'abandon d'une position arrêtée, dans une perpétuelle tension vers un devenir. Comment fixer le souvenir dans le flux de nos actions ? Le numérique engendre une instabilité, au détriment de l'assimilation d'un contenu, accaparant des questions de choix, de recherche d'actions, de compréhension de l'organisation d'informations. Ainsi, travailler le matériau numérique, c'est en même temps « travailler la mémoire de ce travail à la fois sous le double aspect de la mise en mémoire, c'est-à-dire des possibilités et de l'utilité des traces, et de la restitution, c'est-à-dire de la visibilité de la dynamique des événements »⁵⁹⁵. Dans tout cela, dans les dispositifs que constituent les différentes mémoires mises en œuvre, persiste la contradiction de l'événement comme l'opposé même de mémoire. Selon Mario Costa, « l'événement [...] se déroule toujours en temps réel ; toute autre dimension temporelle, comme la mémoire enregistrée ou accumulée en banques de données, se résout en un présent primaire qui est la durée réelle de l'événement [...] Dans l'événement ce qui compte de façon prioritaire n'est pas le contenu qui est changé, mais l'activation du circuit »⁵⁹⁶.

La mémoire collective mise en avant sur les réseaux aurait un besoin de hiérarchisation, une structuration pour s'élaborer et évoluer. « À vouloir se souvenir de tout, l'homme deviendrait finalement amnésique, car sa mémoire individuelle n'aurait plus le cadre nécessaire à l'appropriation »⁵⁹⁷ des informations prises dans un enchevêtrement infini. Ce qui fait dire à Paul Virilio, que le numérique serait le fondement même « d'une culture sans mémoire et sans règle aucune, un art de l'amnésie qui irait de pair avec l'accélération soudaine du réel et la venue de l'inertie (polaire) d'un monde, où la synchronisation des sensations fige toute représentation (artistique, politique...) dans une téléprésence qui doit tout aux machines-transfert de la

⁵⁹³ VIRILIO, P., « Vitesse et information. Alerte dans le cyberspace ! », <http://goo.gl/YxWie>

⁵⁹⁴ NIETZSCHE, F., « La généalogie de la morale », in *Œuvres*, vol. 2, Paris, Robert Laffont, 1993, p. 803.

⁵⁹⁵ BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p. 125.

⁵⁹⁶ COSTA, M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, op.cit., p. 22.

⁵⁹⁷ PIGNIER, N., « De l'Internet à la mémoire humaine », in PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir.), *Mémoires & Internet*, op. cit., p. 8.

communication instantanée »⁵⁹⁸. Une approche partagée par Umberto Eco, quand il écrit : « Aujourd'hui, même si l'on donnait à chacun de nous la totalité du savoir mémorisé, même si l'on imaginait qu'au milieu de ce labyrinthe chacun soit capable de se construire sa propre mémoire, celle-ci serait toujours inférieure à la mémoire sociale et nous aurions une société avec cinq milliards de mémoires insuffisantes »⁵⁹⁹. S'il advenait la possibilité de conserver la mémoire intégrale, cette mémoire serait aussi absurde dans son contenu que la bibliothèque de Borges⁶⁰⁰, considérée non comme métaphore de l'infini, mais comme masse documentaire indifférenciée, composée d'un ensemble de documents aussi inutiles que dénués de sens.

Extériorisant, objectivant et vitalisant notre mémoire, les pratiques du numérique hiérarchisent et sélectionnent des territoires qu'ils portent, tissent des liens entre les zones d'informations distinctes et éloignées, connectent les éléments à d'autres, affirmant une sorte de mémoire globale. Cet idéal d'une mémoire collective chère à Pierre Lévy passe inévitablement par la mise en commun de l'imagination et de l'expérience, par une pratique commune de l'échange de connaissances, par de nouvelles formes d'organisations dans le souple et le temps réel, par l'hétérogène, le délocalisé, le désynchronisé. Pourtant, l'émergence d'une telle mémoire ne signifie nullement que tout serait enfin accessible, mais bien plutôt que la totalité elle-même serait peut-être définitivement hors d'atteinte. En ce sens, la taille et la profusion des inscriptions de toutes les activités instantanées rendent tout travail de remémoration improbable. C'est pourquoi nous sommes contraints à chercher et à appréhender l'information avec détachement, en devenant de plus en plus étrangers à ce qu'elle contient. Il ne s'agit plus de se rappeler ou de rappeler des éléments, mais de les rechercher pour les localiser à partir de comportements exploratoires, assistés par des outils dédiés. La question de l'accès se pose irrémédiablement. Une même requête ne donne pas systématiquement des résultats similaires, car la mémoire réseautique est en perpétuelle évolution. La mémoire est donc dépendante de la sélection et des choix de conservation. Or, si les dispositifs numériques n'oublient pas et privilégient l'exactitude, ils ne sont pas moins sujets à une rapide obsolescence. La mauvaise qualité des supports d'inscription entraîne un effacement précipité. À cela s'ajoute, la non-fixité des supports connectés qui dans les processus, s'interprètent, se modifient, se mettent à jour, s'effacent, se traduisent eux-mêmes. Plus encore, le code binaire demande une extrême précision et se doit d'être exhaustif, si un seul signe manque l'information est anéantie, alors que les anciens supports faisaient cohabiter les erreurs, les repentirs, les effacements. Cela rend aléatoire le rappel d'éléments anciens dans un système réticulaire qui retient et oublie, révèle ou

⁵⁹⁸ VIRILIO, P., *L'art à perte de vue*, Paris, Galilée, 2005, p. 68.

⁵⁹⁹ ECO, U., *Entretiens sur la fin des temps*, Paris, Fayard, 1998.

⁶⁰⁰ BORGES, J.-L., « La Bibliothèque de Babel », *Fictions*, Paris, Gallimard, 1957, p. 71-81.

dissimule, rend aléatoire toute tentative de mémorisation à long terme. Selon Thierry Gobert, dans ce contexte « la technique est assujettie à des logiques de fonctionnement qui créent de la variation, du fluctuant, du non continu. Aux compétences et à la précision locales correspond un non maîtrisé global »⁶⁰¹. Reçue de cette manière, difficile à cerner, la prise d'information influence nos modes de communication, en recréant et en modifiant les pratiques d'interprétations, de mémorisation et de consultation. Elle impose, un savoir encyclopédique où paradoxalement « le fragment bref s'impose au texte long, friand d'une information aussi concise qu'inattendue, cheminant dans la compilation en assumant les aléas d'une succession d'informations hétérogènes, se délectant des effets de sens produits par des contiguïtés savoureuses, cultivant l'art d'être toujours étonné, surpris, effrayé, amusé »⁶⁰². Si le numérique est la nouvelle zone d'inscription de nos mémoires, il ne l'est pas simplement par ses capacités techniques, son actualité, mais parce qu'il en conditionne et structure le déploiement.

⁶⁰¹ GOBERT, T., *op. cit.*, p. 57.

⁶⁰² JACOB, C., « La leçon d'Alexandrie », *La bibliothèque. Miroir de l'âme, mémoire du monde, Autrement*, n°121, 1991, p. 29.

2.3 UN ART EN EXPÉRIMENTATION ?

L'art numérique ne peut se réduire à des pratiques dont les seules spécificités tiendraient des technologies. Les arguments du discours légitimant son existence renvoient inévitablement à un foisonnement de pratiques originales et individuelles inclassables et même étrangères aux spécificités qu'il met en avant. Peut-on alors attribuer à l'art numérique une place spécifique ou l'insérer dans la continuité expérimentale de l'art ?

Résumé

Dans cette partie conclusive définissant les caractéristiques théoriques de l'art numérique, nous formulons l'idée que les potentialités du numérique ne semblent pas rompre avec la tradition. Elles perpétuent le sens de l'œuvre dans sa dynamique expérimentale en explorant un nouvel imaginaire empreint des techniques et des technologies de son temps. L'usage singulier qu'en font les artistes serait le moyen de produire du sens, des perceptions nouvelles, des interrogations. De ce point de vue, en tant que pratique expérimentale l'art numérique semble enrichir les expériences du réel, produisant des œuvres qui reflètent une vision du monde en touchant à des limites antérieures d'un territoire constitué. Nous avons rassemblé une bonne part des travaux scientifiques produits et constatons que la dénomination art numérique semble constituée par les discours et les différentes caractéristiques qui lui sont attribués. La récurrence des auteurs et des termes a conduit à parler d'un art nouveau qui mérite qu'on lui prête attention. Pourtant, si la dénomination art numérique semble courante, nous arrivons à la conclusion qu'il s'agit d'une délimitation artificielle et restrictive censée coller aux théories qui l'accompagne et parfois même la font exister. Au terme de cette première partie de la recherche, nous avançons l'hypothèse que « l'art numérique » en tant que tel n'existe pas, qu'il serait préférable de parler « d'art aux moyens numériques » ou « de l'art produit avec le numérique ».

Mots-clés : expérimentation, art contemporain, art numérique, discipline, théories, consensus, conclusion.

2.3.1 Expérimentation

Les potentialités du numérique ne viennent pas rompre avec les différentes recherches de l'art, pas plus qu'elles n'entrent en rivalité. Au contraire, d'un côté elles perpétuent le sens de l'œuvre ouverte et du « work in progress », de l'autre celui des installations qui jouent du caractère interactif de l'œuvre, pour mettre en scène le spectateur. Elles participent donc à de nouvelles fécondations. « De multiples embranchements sont possibles, traçant de nouvelles voies par la combinaison de ce qui semblait au départ s'exclure : de la matérialité à l'action, de l'action au processus et à l'événement, vers le sens dématérialisé, mais aussi de l'action à l'image et de l'image à la matérialité... »⁶⁰³. La pratique artistique se trouve investie d'un rôle exploratoire qui relève d'une recherche singulière touchant à des enjeux sensibles, symboliques, existentiels, éthiques et esthétiques, la nécessité de produire du sens. Roy Ascott, remarque que ce qui se développe « c'est une vaste gamme d'attitudes, de systèmes, de structures et de stratégies intéressant tout notre appareil sensoriel et engageant l'esprit et les émotions dans la création de complexes environnements multimédias d'un riche potentiel de signification et d'expérimentation »⁶⁰⁴. L'art se sert de la technologie à cause de son pouvoir de stimulation, pour renouveler ses moyens d'expression et pour jouer avec ses propres limites, inventant de nouvelles sensibilités dans les expériences mêmes

⁶⁰³ HAYAT, M., *op. cit.*, p. 67.

⁶⁰⁴ ASCOTT, R., cité par POPPER, F., *L'art à l'âge électronique*, *op. cit.*, p. 173.

où il se risque, « explorant le nouvel imaginaire en formation »⁶⁰⁵. S'il « n'y a d'imagination que dans la technique »⁶⁰⁶, la technologie en général et le numérique actuellement, sont des « matériaux » à même de susciter la créativité. Pour Piotr Kowalski, la technique serait notre « inconscient collectif aujourd'hui [...] c'est à travers elle qu'on lit des choses qui ne sont pas à la surface, que l'on ne voit pas, dont on ne parle pas [...] c'est elle qui exprime le mieux à travers l'art ce qui nous est caché »⁶⁰⁷. Il s'agit de révéler l'expressivité potentielle, que ces objets et concepts techniques gardent dans leur opacité ou dans leur essence communicationnelle : créer de nouvelles formes, ouvrir un nouvel imaginaire entre l'univers des préoccupations utilitaires et le monde plus spirituel de la création. Pour Fred Forest, l'enjeu serait celui « d'une intériorisation de la situation technologique dans l'imaginaire des consciences »⁶⁰⁸. En ce sens, ce ne serait qu'à travers l'usage singulier que les artistes font des technologies, pratiques en décalage avec les usages dominants, que se trouveraient accréditées les capacités de produire du sens, des sensations, des perceptions nouvelles. Un sens qui, selon Anne-Marie Duguet, dépend de la façon dont les artistes assujettiront ces technologies à leur imaginaire, « tout en s'inspirant de ce qu'elles portent en elles de fondamentalement novateur »⁶⁰⁹. Pour Philippe Breton, il s'agit « d'un mélange spécial d'une mystique de la création, du dialogue avec le non-humain et de préoccupations matérielles »⁶¹⁰. En ce sens l'activité artistique serait un subtil amalgame d'un « techno-imaginaire »⁶¹¹ foisonnant, matérialisé par la technique des dispositifs et l'expérimentation qui mêle à la fois l'attraction et la répulsion de la « magie » des machines. Un imaginaire qui ne fonctionne plus « à l'ancienne » nous dit Georges Balandier, mais qui fonctionne en faisant leur place aux techniques et en sachant les gouverner : « un usage conscient, éclairé de ce qui est à notre disposition », mais qui bien souvent reste dans le registre où techniques et imaginaires se marient d'une façon encore élémentaire pour les usagers non informés et non « informables ». Une conception partagée par Fred Forest qui confirme que « la liberté de l'imaginaire dépend en fait, et en grande partie, des conditions objectives liées à la nature des techniques et à leur logique propre. L'invention créatrice de l'artiste [...] se situe toujours en relation avec des conditions qui sont liées d'une manière physico-organique à la nature du matériau et aux techniques utilisées »⁶¹². De ce point de vue, le

⁶⁰⁵ BERGER, R., « Les arts technologiques à l'aube du XXI^e siècle », in POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1, op. cit.*, p. 77.

⁶⁰⁶ DELEUZE, G., GUATTARI, F. *op. cit.*, 1980, p. 426.

⁶⁰⁷ KOWALSKI, P., « Interview » par MUSSO, P., *Quaderni*, n°21, Paris, 1993, p. 99-100.

⁶⁰⁸ FOREST, F., *op. cit.*, p. 77.

⁶⁰⁹ DUGUET, A.-M., « Question de l'art », *Revue virtuelle* n°2-3, 1992.

⁶¹⁰ BRETON, P., cité par JACCARD-BEUGNET, A., *op. cit.*, p. 218.

⁶¹¹ BALANDIER, G., CHANIAL, P., « Entretien avec Georges Balandier », *Quaderni*, n°23, Paris 1994, p. 123.

⁶¹² FOREST, F., *op. cit.*, p. 80.

comportement artistique coïncide étroitement à l'apparition des nouveaux supports et médias, et des possibilités d'hybridations qu'ils posent.

« L'activité imaginaire va disposer là d'une sorte d'horizon infini, toujours repoussé. Elle va créer des formes, des êtres non existants, faire apparaître des combinaisons de création qui seront spectaculaires et fantastiques »⁶¹³, faire apparaître une nouvelle manière de faire de l'art. Or, si les artistes cherchent la spécificité artistique du numérique, fait remarquer Olga Kisseleva, « nous sommes toutefois obligés de reconnaître que la liberté de l'imaginaire n'est pas entière. La création dépend des conditions objectives liées à la nature des techniques et à leur logique propre. L'inventivité de l'artiste est toujours influencée de manière organique par la nature du matériau et des techniques »⁶¹⁴. Néanmoins, dans l'imaginaire chacun tisse inconsciemment des relations, complexes et paradoxales. Tout y est invention, narration, sélection, bricolage, manière de faire monde. Il n'y a ni vrai ni faux. L'imaginaire est toujours en déviation, divergence, appropriation, réinterprétation, relecture, déconstruction, reconstruction, affirmation. Il s'agit donc « de pouvoir utiliser ces chances d'exploration imaginaire par les techniques, de développer un champ du techno-imaginaire, [...] et de ne pas se séparer [...] de ce qui renvoie à la réalité »⁶¹⁵. Ainsi, « dans le monde le plus technologique et le plus industrialisé, le bricolage est toujours possible et les matériaux sont plus nombreux. Le numérique lui-même, pourtant mathématiquement déterminé à la mécanique hors d'atteinte des sens, peut être « bricolé », « manipulé », et couplé à l'analogique »⁶¹⁶. C'est pourquoi, inversement à ce que prédit Paul Virilio, le virtuel n'anéantit pas le réel⁶¹⁷. Au contraire, l'expérimentation semble enrichir les expériences du réel, parce qu'elle permet d'explorer des formes nouvelles liées à l'imaginaire. Elle constitue ce que Joël de Rosnay appelle « l'introsphère »⁶¹⁸, la liaison imaginaire entre le réel et le virtuel, la capacité à rejuger le réel par son rapport à la perception de l'imaginaire. De plus, l'art numérique a besoin d'affirmer son ancrage au réel dans lequel il peut se mesurer aux contraintes d'une incarnation perceptive. Le but serait donc de faire prendre conscience, de ce que le champ du sensible peut être affecté, comment les nouvelles formes du sentir ouvrent de nouvelles voies esthétiques. Comme l'indique Fred Forest, « les artistes d'aujourd'hui nous apprennent à conscientiser notre contexte technologique »⁶¹⁹, à travers laquelle il est possible de lire des choses cachées, enfouies. En ce sens l'art ne concerne pas

⁶¹³ BALANDIER, G., CHANIAL, P., *op. cit.*, p. 125.

⁶¹⁴ KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 45.

⁶¹⁵ *Ibid.*, p. 126.

⁶¹⁶ HAYAT, M., *op. cit.*, p. 61.

⁶¹⁷ VIRILIO, P., *La vitesse de libération*, *op. cit.*

⁶¹⁸ ROSNAY, J., *L'Homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire*, *op. cit.*, p. 200.

⁶¹⁹ FOREST, F., *op. cit.*, p. 93.

exclusivement la production d'œuvres, mais bien plutôt la découverte de la logique interne d'une vision du monde. Et l'artiste serait le « seul capable de rencontrer la technologie en toute impunité, car il est un expert conscient des changements de perception »⁶²⁰ a déclaré Marshall McLuhan. Mais, utiliser le numérique pour la création c'est exploiter les techniques qui sont « contemporaines de la pensée dans laquelle on veut agir »⁶²¹. Si l'on se sert de techniques antérieures, il va « falloir dire beaucoup de choses pour pouvoir parler avec la même profondeur et la même complexité. C'est plus simple donc de se servir de ce que l'on a, des techniques que l'on a, puisqu'elles véhiculent déjà une grande partie du présent ». De cette manière la technique devient plus qu'un simple outil, elle fait partie intégrante de l'œuvre. En même temps, cette nécessité de l'art numérique à utiliser les techniques récentes est paradoxale. Selon Jean-Louis Boissier, l'art est soumis en permanence à une certaine dépendance vis-à-vis des nouveautés, en même temps qu'il attend une sorte de stabilisation des techniques⁶²².

D'ailleurs, la particularité ici c'est que l'instrument de production et de réception est le même, produisant des formes intermédiaires entre création et réception. Si l'on considère le numérique en tant qu'instrument expérimental, à expérimenter, il devient une matière expressive dans les mains de l'artiste. Le voir comme un instrument le démarque de son simple statut d'outil destiné à une tâche spécifique, utilitaire et efficace. Dans l'idéal un outil étend les limites de ce qu'il peut faire, mais reste au service d'actions limitées et négociées par son efficacité. L'instrument en soi n'appelle pas de l'utilitaire, ni une tâche unitaire définie. Au contraire, l'instrument même si on le change de contexte, s'adapte, tout en gardant une part d'identité au jeu de l'artiste, à son interprétation, à son imagination. Un outil devient meilleur quand il atteint la perfection en rationalisant une tâche, pour l'instrument c'est dans la valeur qualitative des propriétés distinctives. Les imperfections, les limitations lui donnent sa personnalité. Quand un créateur trouve ce que l'instrument est capable d'exprimer, il trouve alors un partenaire pour que l'art puisse instaurer un dialogue, mais il excède en même temps fréquemment son rôle pour devenir le sujet ou l'objet même de l'œuvre. L'artiste construit donc son langage en dialoguant avec les dispositifs numériques, qui deviennent des partenaires sources d'inspiration, modèles et thèmes de la recherche artistique.

L'expérimentation associée au numérique, reste pourtant une technique de questions plus que de réponses. Elle implique des méthodes permettant à l'indécision ou à l'incertitude, au doute et au questionnement de se produire en actes, dans un processus

⁶²⁰ MCLUHAN, M., *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*, p. 33.

⁶²¹ KOWALSKI, P., « Interview » par MUSSO, P., *op. cit.*, p. 95-108.

⁶²² BOISSIER, J.-L., « Sur l'esthétique du virtuel », CD-ROM « Actualité du virtuel », Centre Georges Pompidou, 1996.

de création. Comprise comme un point d'articulation de l'activité, l'expérimentation semble être une stratégie par laquelle s'ouvre un nouveau régime de compétences, en reculant les limites de la technologie jusqu'à ce qu'elle arrive à surprendre. Une particularité que souligne Jean-Louis Boissier : « Pendant un temps encore, on ne pourra être, puisqu'il s'agit de travailler dans la nouveauté, qu'expérimentateurs, fabricants de prototypes, démonstrateurs, observateurs, simples utilisateurs. Nos recherches devraient être le plus souvent mixtes, scientifiques et artistiques. Elles nous engagent sur des lignes de fuite, ou dans cette fuite en avant qu'est pour Barthes la nouveauté où se croisent les arts et les disciplines théoriques »⁶²³. Au péril de l'erreur, de l'échec, de l'inconnu, au-delà d'un seuil de connaissance, l'expérimentation serait une aventure entre l'établissement d'un territoire de la « fonction déviante »⁶²⁴. La recherche d'un entre-deux redoublant le passage des limites par l'expérience de l'expérimentation. Expérimenter suppose donc toucher à des limites, qui sont à la fois celles d'un territoire constitué, de la maîtrise d'un processus, de la transformation d'un médium, destiné à faire surgir l'imprévu qui pourra suggérer une idée expérimentale et ouvrir une voie de recherche. C'est « provoquer un phénomène dans l'intention de l'étudier ou d'obtenir des connaissances nouvelles le concernant ». L'expérimentateur analyse les composants, en « éprouve les qualités », approfondit, teste, chemine et progresse ou non dans ce qu'il aura relevé. Explorer est un processus de création « du point de vue de ses puissances »⁶²⁵. Cela touche nécessairement la pratique et les phénomènes qui en résultent. L'expérimentation suppose donc une disponibilité, une ouverture d'esprit. « Le bon expérimentateur ne peut présumer du but à atteindre ; il ne peut avoir d'autre but que celui d'expérimenter et de mieux comprendre comment agissent les différents facteurs. Il s'agit donc de ne pas tout contrôler, de se laisser guider, d'oublier ses certitudes. Méthode de questionnement, elle n'est pas toujours efficace ; il faut être modeste et accepter que les expériences ne mènent parfois à rien, échouent, ou prennent plus de temps que prévu. Il faut en accepter le risque. Il faut une certaine gratuité, une certaine liberté d'action »⁶²⁶. Toute attitude artistique s'inscrit dans une démarche qui n'implique pas une conscience orientée du but, mais une cohérence perceptive où l'inconscient est moteur. « Dans un tel régime de l'expérience esthétique, ce qui compte, ce n'est ni le contenu de l'expérience - ce dont elle est l'expérience ni sa forme, les moyens qu'elle utilise -, mais l'expérience elle-même »⁶²⁷. Si « tout art est expérimental,

⁶²³ BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, op. cit., p. 233.

⁶²⁴ RESTANY, P., *L'Autre Face de l'art*, Paris, Galilée, 1979, p. 19.

⁶²⁵ BRENEZ, N., « Le cinéma n'est pas fatalement voué à son usage dominant », *Cahiers du Cinéma*, avril 2000, p. 80-84.

⁶²⁶ LE MEUR, A. S., « De l'expérimentation en image de synthèse », in BALPE, J.-P. (Dir.), *L'art et le numérique*, op. cit., p. 146.

⁶²⁷ MICHAUD, Y., *L'Art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Hachette, 2003, p. 176.

sinon ce n'est pas de l'art »⁶²⁸, peut-être s'agit-il d'une recherche de cette beauté diffuse et gazeuse dont parle Yves Michaud, celle où après la dissolution de l'art, il ne subsiste que les expériences. La dissolution de l'art n'est donc pas la disparition réelle de l'art. Car, « la réalité de l'art qui nous est contemporain n'est pas tant dans sa forme formée que dans sa forme formante »⁶²⁹. En ce sens, le créateur serait un producteur d'expériences, un ingénieur des effets où les objets perdent leurs caractéristiques établies. Ce qui compterait est moins la matérialité de l'objet constituant le dispositif, que la production de ces expériences. Les œuvres en seraient des témoins au cœur d'une société dont ils expriment étroitement le sensible, les pulsations électroniques et communicationnelles.

Ce n'est donc pas par la seule utilisation des technologies que les arts numériques se distinguent des autres formes d'art. Tous les arts intègrent, à des degrés divers, une technologie, la plupart du temps sophistiquée pour l'époque. Mais c'est peut-être la première fois que l'intérêt pour l'œuvre s'est effacé au profit de l'investissement dans le processus et dans les partenaires de l'expérience. Le problème posé, nous disent David-olivier Lartigaud et Nicolas Thély, est donc « celui de l'immatérialité de l'œuvre d'art : le spectateur n'a plus de trace de l'œuvre, il a plutôt un rapport direct à elle. Le régime d'engagement de la réception devient alors incertain »⁶³⁰. Ce qui fonde l'œuvre, d'après Fred Forest, « ce n'est plus son support matériel ni sa représentation visuelle, picturale, mais ce qui précisément n'est pas perceptible à nos sens tout en l'étant à notre sensibilité »⁶³¹. Une œuvre qui ne serait, selon Jean-Pierre Balpe, « que dans la captation, de préférence inépuisable, des déplacements incessants qu'elle provoque : l'œuvre n'est plus dans l'objet, mais dans les possibilités de l'objet, l'avoir à moins d'importance que le saisir. Le produire n'est plus dans le reproduire, mais dans le re-produire : l'œuvre d'art est dans l'événement toujours recommencé dont on ne peut conserver que les traces »⁶³². Il s'agit probablement de créer une connexion, un lien s'appuyant sur une « sensibilité à géométrie variable qui produit des formes fuyantes, volatiles, temporaires »⁶³³, un moyen d'investir une matrice de passage comme le dit Roy Ascott : « L'œuvre d'art constitue une articulation entre deux types de comportement, celui de l'artiste et celui du spectateur. Il s'agit d'une véritable matrice, d'une substance

⁶²⁸ YOUNGBLOOD, G., cité par RUSH, M., *op. cit.*, p. 7.

⁶²⁹ MOREAU, A., « La voie négative du Net Art », *Revue Terminal*, n° 101, *op. cit.*, p. 71.

⁶³⁰ LARTIGAUD, D.-O., THÉLY, N., « L'avenir du Net Art. Rester compatible », in *Revue Terminal*, n° 101, *op. cit.*, p. 35.

⁶³¹ FOREST, F., « Manifeste pour une esthétique de la communication », POISSANT, L. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, Tome 1, *op. cit.*, p. 29.

⁶³² BALPE, J.-P., « Produire/reproduire/re-produire », in CHATEAU, D., DARRAS, B. (Dirs.), *Arts et Multimédia*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1999, p. 65.

⁶³³ THÉLY, N., *Le tournant numérique de l'esthétique*, www.publie.net, 2001, p. 34.

entre »⁶³⁴. Une substance « entre » qui n'est pas seulement l'œuvre d'art, mais aussi un entre-deux indéfinissable où l'artiste, le public et l'œuvre sont tous participants actifs d'égale importance. Les intentions, les attitudes et les concepts en deviendraient les substituts. Chaque acte, chaque objet, participe ainsi comme des éléments de construction d'un monde qui, par sa seule présence, interroge le monde où l'art ne serait plus substantiel, mais procédural : mettre en marche des processus, créer une tension entre les choses. L'expérimentation se manifeste à travers des tentatives de créer chez le spectateur des états émotionnels et des stimulations mentales, où c'est l'expérience qui importe, quelle aboutisse ou non à une œuvre : « la technologie est un outil, non seulement de la main, mais aussi de l'esprit, ou outil capable de modifier nos processus mentaux et d'aiguiser notre sensibilité »⁶³⁵. « Un créateur est quelqu'un qui a besoin de donner vie à un fragment du monde ; besoin de mettre au monde quelque chose d'assez fort pour tenir, pour lui tenir tête, et d'assez imparfait pour être vivant. En quoi le désir de faire est aussi le désir de trouver à qui parler, à qui donner quelque chose à travers quoi on se prolonge ; à qui donner, au moins, ce don »⁶³⁶. Ainsi, l'œuvre n'est-elle jamais faite, mais demeure véritablement virtuelle jusqu'à sa réalisation dans une relation où l'important n'est pas l'objet, n'est pas celui qui le produit, mais celui qui le regarde. C'est le regardeur qui fait l'art.

⁶³⁴ ASCOTT, R., *Telematic Embrace*, University of California Press, 2003, p. 100-101.

⁶³⁵ KISSELEVA, O., *op. cit.*, p. 90.

⁶³⁶ SIBONY, D., *Entre dire et faire*, Paris, Grasset, 1989, p. 107.

2.3.2 Art numérique : le consensus

L'art numérique existe probablement à travers les théories qui le définissent, à travers les qualités qui y sont décrites et le circonscrivent, s'y réfèrent. Les contours de cet art sont probablement plus lisibles dans les discours qui le prennent pour objet et en font un objet, plutôt qu'une somme de spécificités liées à des œuvres singulières. « Il y aurait d'ailleurs une certaine contradiction à vouloir constituer « les arts numériques » comme des arts à part, un domaine particulier, clos sur lui-même, en tout cas fondé sur une spécificité qui donnerait à certaines pratiques une légitimité contre d'autres usages. D'autant que les technologies se développent plus rapidement que les discours les concernant. Mais c'est tenir compte que « les technologies numériques elles-mêmes se développent au-delà de tout domaine particulier, qu'elles tendent à recouvrir l'ensemble des pratiques sociales, qu'elles contribuent de façon majeure à la circulation sans limites de l'information dans la société, à infléchir de façon significative les formes d'organisation sociale et la place de la culture et du savoir dans l'ensemble des activités de production et de circulation de biens socialement utiles, comme c'est ignorer qu'une pratique artistique ne se fonde pas seulement sur l'usage de techniques et de moyens, mais qu'elle engage un travail sur les façons de voir, d'écouter, de penser et de représenter le monde dans lequel nous vivons »⁶³⁷. Néanmoins, pour pouvoir parler de l'art numérique, il faut le décrire et le distinguer des autres arts. Cette nécessité est sans

⁶³⁷ CRISTOFOL, J., « Écritures, dispositifs et expériences », *op. cit.*, p. 21.

doute une réponse à l'aspect protéiforme, mutant, malléable et instable des réalisations qui ont du mal à se formaliser dans une catégorie unique. Les œuvres sont en ce sens, toutes en marge, excentriques et provisoirement inclassables, ne permettant pas de définir clairement l'art numérique. Bien qu'elles représentent la réalité concrète de la création, elles forment un ensemble hétéroclite qui peine à constituer un objet aisément discernable. En se greffant sur les œuvres, les discours dans leur capacité à nommer donnent accès à la connaissance, corollaire des recherches scientifiques qui reflète la rigueur de la catégorie : « [...] on ne cherche plus à désigner ce que l'on sait, mais dorénavant, il ne faut qu'apprendre à désigner pour savoir vraiment »⁶³⁸ nous explique François Dagognet. C'est un moyen d'accréditer un savoir, le reconnaître et lui donner une forme, mais c'est également un moyen de le valoriser dans sa différence et, à partir de là, de le charger d'un contenu associé au sens. Paradoxalement, parler d'art numérique ne fonde qu'une unique catégorie qui est à la fois une force et une faiblesse. Comment les classifications en art pourraient-elles être autres que construites par des ensembles distinctifs et reconnaissables ? Même si cet art est de plus en plus connu et, par voie de conséquence, de plus en plus reconnu, il nous semble que c'est à travers son énonciation qu'il a d'abord trouvé sa légitimité. On l'a vu, de nombreux concepts tendent à le déterminer. Peu à peu, soutenu par ce pan théorique, l'art numérique a su s'infiltrer dans le monde de l'art contemporain avec lequel les pratiques et les problématiques artistiques tendent à s'uniformiser.

Ainsi, formaliser une catégorie n'est pas seulement trouver une place visible, mais installer un espace qui est propre. Parler d'art numérique, facilite donc l'étude de ce qu'il englobe, des points communs, des ressemblances, des nouveautés, des prolongements, des dissemblances, avec tout ce qui est momentanément hors catégorie, hors sujet. Cela explique en partie les hésitations et les approximations successives qui ont constitué l'art numérique. Or, il est repérable que de nombreuses œuvres cataloguées « art numérique » sont influencées préalablement par les caractéristiques et les préoccupations qui sont promues par les théories. L'art numérique est donc moins le résultat d'une synthèse des rencontres entre les spectateurs avec les œuvres, qu'une construction par les discours. Les concepts, théories et problématiques semblent avoir été relayés jusqu'à devenir une réalité. La répétition et leurs banalisations ont fait naître l'évidence de l'art numérique, qui par l'objectivité et la rigueur dans l'énonciation pourrait le rendre crédible. Cela s'explique peut-être par la partition de l'art numérique en pratiques technologiques et en caractéristiques, où l'approche de l'outil semble plus à même à formuler les problématiques. Néanmoins, les théoriciens qui l'étudient montrent

⁶³⁸ DAGOGNET, F., *Le catalogue de la vie : étude méthodologique sur la taxinomie*, Paris, PUF, 2004, p. 35.

à travers l'intérêt qu'il lui porte, et quel que soit le nom, que cet art existe et qu'il mérite qu'on lui prête attention.

Pourtant, les artistes font-ils de l'art numérique, ou plutôt de l'art avec le numérique ? L'art numérique est autant le précurseur et le modèle qu'une conséquence de l'emploi du numérique à des fins artistiques. Dans les contours qu'il tente de délimiter, les lignes restent floues ou inversement trop précises. Les définitions ne sont que provisoires et rapidement renouvelées par un art en expansion qui contamine de nombreuses pratiques. La transversalité des outils et des problématiques qu'il soulève semble être le point commun entre elles que l'on ne peut rassembler pour l'instant que sous ses aspects technologiques. Si l'art résiste toujours à toutes les tentatives de définition, en acceptant en son sein des œuvres qui n'étaient pas prévues ni a priori compatibles, il paraît aujourd'hui difficile de dire que l'outil peut à lui seul le définir. Les relations qu'entretiennent art et technologies numériques sont le plus souvent décrites comme s'il y avait un objectif à atteindre, avec des moyens mis en œuvre pour cela. L'outil semble décisif et fondateur, ses contraintes élevées en regard de ce qui fait art. Pourtant, vouloir faire coïncider l'art avec le numérique est non seulement réducteur, peut-être même conventionnel. Son idéal ne sera jamais atteint, tant qu'il supposera l'utilisation des nouvelles technologies constamment remodelées. L'usage de ces technologies ne doit pas être l'information primordiale de l'œuvre, et en aucun cas prendre le pas sur les autres partis pris de l'artiste ou les problématiques qu'il souhaite mettre en œuvre. En ce sens, l'art numérique en tant que tel, en tant que catégorie ou discipline établie n'existe pas. De notre point de vue, il serait plus adéquat de parler des pratiques usant, questionnant et employant le numérique et ses spécificités : « de l'art aux moyens numériques », « de l'art produit avec le numérique ».

Cependant, si l'expression « art numérique » semble trouver sa place dans les corpus étudiés en prenant le pas sur les dénominations plus anciennes, il faut y entendre un champ ouvert de la création contemporaine avec une diversité de pratiques liées aux technologies. Aucune définition restrictive ou figée n'est probablement souhaitable. Pourtant, « art numérique » semble peut-être seule « capable d'englober les divers aspects de ce nouvel art et de rendre compte de son histoire, car elle fait référence à sa spécificité technique »⁶³⁹. Cette position pour l'instant la plus stable et la plus durable sera probablement remise en cause. Pour Christiane Paul, « le terme même d'art numérique couvre un éventail si large de pratiques artistiques qu'il ne saurait désigner un ensemble homogène du point de vue esthétique [...] À cet égard, il est primordial de faire la distinction entre l'art qui utilise le numérique comme simple outil pour créer des objets

⁶³⁹ COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *op. cit.*, p. 38.

plus traditionnels [...] et l'art qui l'utilise comme un médium à part entière »⁶⁴⁰. Si cette dénomination ne constitue pas un ensemble homogène, au moins est-il apparent, et si son nom ne suffit pas à définir, au moins évoque-t-il le domaine duquel il se développe. Sa grande ouverture sur toutes les techniques est aussi sa principale faiblesse. Cela englobe tant d'outils, de pratiques, de problématiques différentes qu'il est impossible de déterminer autre chose qu'une dimension technologique « présumée » et parfois « suspecte » apte à créer de la nouveauté. Nicolas Thély, y voit « une course douteuse à la théorisation [...] un champ théorique sans réelle dynamique de discussion, tournoyant sur lui-même », et voit la nécessité de poser la question différemment « comment faire science à l'époque du numérique ? »⁶⁴¹. L'enjeu serait de penser la création et les pratiques en s'affranchissant des divers déterminismes économiques et idéologiques dont la technologie serait porteuse⁶⁴².

Les technologies continuent à évoluer, à investir de nouveaux domaines pour occuper des emplois inédits, à être appropriées de manières différentes, comme en témoigne l'enrichissement constant des classifications pour intégrer les nouvelles pratiques. L'adjectif fourre-tout « numérique » reste ambigu, inapte à définir clairement de quoi il s'agit. Le numérique touchant toute chose, l'art numérique ne peut pas être une singularité ou avoir une définition stable. De ce point de vue, « l'art numérique » n'est qu'une façon d'en parler, de rendre visible certaines pratiques, une manière d'identifier. Peut-être devons-nous remplacer cette expression par d'autres mots, une formule plus juste encore inconnue ? Mais quelle que soit cette formule, cette définition aura toujours pour effet de susciter une part de résistance. C'est pourquoi il serait bien illusoire de faire de l'art numérique une catégorie *stricto sensu* si ce n'est en restreindre artificiellement le champ, à exclure certaines pratiques, à délimiter des frontières que les artistes n'auront aucun mal à appréhender, à déconstruire, à outrepasser.

D'un point de vue général, ces pratiques montrent qu'avec le numérique aucun médium ne peut totalement fonctionner de manière isolée et indépendante. On ne peut que s'apercevoir du dépassement à formaliser des courants esthétiques à des systèmes de production homologues. En effet, la technologie numérique a pénétré peu à peu toutes les formes d'art qui lui préexistent : les arts visuels, la musique, le cinéma, la vidéo et la télévision, la littérature, l'architecture, la danse et les arts du spectacle vivant, ainsi que toutes celles qui sont spécifiques du numérique. Les frontières sont floues, voire poreuses, entre des disciplines autrefois séparées, d'autant plus que le numérique réunit de façon quasi indissociable l'art, la science et la technologie. Ainsi, l'art numérique n'est

⁶⁴⁰ PAUL, C., *op. cit.*, p. 8.

⁶⁴¹ THÉLY, N., *Le tournant numérique de l'esthétique*, *op. cit.*, p. 34.

⁶⁴² *Ibid.*, p. 13-14.

jamais là où on l'attend, il se déplace, il est indifférencié parce qu'il s'insinue, en opérant une forme de totalisation, d'intégration des différences. C'est cela qui rend toute définition difficile, voire impossible. Même, si les racines de l'art numérique se retrouvent aussi bien dans les arts précédents que dans les mathématiques et l'informatique, il est donc impossible d'envisager une individualisation en rapport aux mutations de l'environnement numérique tout entier. Il y a une perméabilité, une instabilité et une réversibilité entre les pratiques, « peut-être cherchons-nous à définir quelque chose d'effectivement fluctuant, encore dans les attermoissements de son propre développement ? [...] Il faudrait avoir l'humilité de ne pas le définir pour le laisser éclore sans contrainte. [...] trouver une définition provisoire et soumise à révision »⁶⁴³.

En ce sens, la question n'est pas de convaincre du bien-fondé de l'emploi de la dénomination inévitablement éphémère, ni même de l'emploi du numérique pour la création artistique. Elle est plutôt de se demander si ces emplois participent à des nouvelles émergences, voire à une nouvelle manière d'aborder l'art. Peut-être est-ce là que s'explique la réticence de certains à parler d'art numérique. Si les théoriciens ont l'habitude d'observer les pratiques artistiques pour les définir *a posteriori*, le débat terminologique ne peut que perdurer au fil des appropriations et de l'apparition de regards nouveaux face à des pratiques qui évoluent. Et ce sera inévitablement ceux-là qui pourront peut-être mieux qualifier les changements qu'apporte le numérique. Selon Pierre Bourdieu « les nouveaux venus » ne sont-ils pas justement les porteurs des plus grands changements ? « Les grands bouleversements naissent de l'irruption de nouveaux venus qui, par le seul effet de leur nombre et de leur qualité sociale, importent des innovations en matière de produits ou de techniques de production, et tendent ou prétendent à imposer dans un champ de production qui est lui-même son propre marché un nouveau mode d'évaluation des produits »⁶⁴⁴. Mais la constante sera toujours la même, celle d'une spécificité de chaque proposition à mettre en œuvre un potentiel créatif, qu'il s'agisse de combinaisons multiples, d'établir des hiérarchies d'éléments, de matériaux, ou encore de délimiter des préoccupations singulières. En somme, il s'agit pour les artistes, indépendamment de chaque projet, d'être confrontés à des moyens techniques et à l'état des technologies « de leur temps » en tentant d'explorer et de s'approprier leurs particularités, à croiser potentialités et promesses avec leurs interrogations esthétiques. Une posture confirmée par Michel Bret, qui « pense que l'art, comme expression et formation d'une culture se doit d'être en phase avec son époque. Il y a effectivement une révolution du numérique et les artistes ne peuvent l'ignorer »⁶⁴⁵. Pour Frank Popper, les

⁶⁴³ QUAREMME, M., *De la difficulté de définir les arts numériques*, 2010, <http://goo.gl/cxG89>

⁶⁴⁴ BOURDIEU, P., WACQUANT, L., *Réponses : Pour une anthropologie réflexive*, Paris, Éditions du Seuil, 1992, p. 369.

⁶⁴⁵ BRET, M., *op. cit.*, <http://goo.gl/aKFF1>

artistes utilisant le numérique « sont placés dans une situation où l'exercice de leur pouvoir de création se trouve amplifié, ce qui ne peut que conforter leur personnalité artistique ». Pour lui, « il paraît clair qu'il ne s'agit pas pour eux d'une fascination superficielle et élémentaire envers les nouvelles technologies ni d'un simple jeu, mais bien d'un engagement existentiel de créateur dont on peut repérer les ambitions d'ordre psychologique et sociologique »⁶⁴⁶. En effet, les œuvres ne peuvent se résumer qu'aux idées et aux processus qui les ont produites, elles conservent un pouvoir évocateur, comme support et point de départ à l'imagination. L'art numérique serait en ce sens fondamentalement contemporain. Non seulement parce qu'il utilise des technologies récentes, mais aussi parce qu'il est le résultat d'attitudes contemporaines, le reflet de notre société, de sa dématérialisation, du rôle central de la communication dans l'invention de notre réalité commune. Il est le produit d'un discours sans fin, qui se revitalise en permanence et qui le constitue. Il est contemporain par sa porosité qui l'a diffusé dans tous les arts, et qui l'a intégré peu à peu dans l'art contemporain.

Christiane Paul pense justement que la « véritable nouveauté réside dans le degré de développement auquel la technologie est parvenue et que ce progrès technologique ouvre des perspectives radicalement nouvelles à la création et l'expérience de l'art »⁶⁴⁷. Une posture préalablement esquissée par Umberto Eco qui proposait une esthétique de l'œuvre ouverte. Une œuvre faite d'explorations du champ des possibles, cherchant à découvrir « d'hypothétiques éventuels »⁶⁴⁸ appelant un réarrangement des comportements anciens au profit d'une capacité d'adaptabilité. Pour Christiane Paul, l'art employant le numérique possède justement cette caractéristique d'être l'art le plus en évolution au sein de la dénomination globale « art contemporain », une nébuleuse en perpétuelle extension, pluridisciplinaire et ouverte, rhizomatique. Finalement, on pourrait conclure que l'art numérique se rapporte à l'interprétation artistique des problèmes contemporains à l'aide des évolutions technologiques, en les intégrant dans la pratique artistique. L'intérêt pour la chose technologique est donc une des caractéristiques les mieux partagées des artistes numériques. Le désir de créer avec des outils nouveaux est également un des dénominateurs communs. Et même si ce qui est nouveau ne cesse d'évoluer, le numérique séduit du fait qu'il permet des créations singulières. Une intégration qui constitue le trait principal des œuvres actuelles l'utilisant.

Pourtant, la distinction entre outils numériques et outils traditionnels n'a pas grand sens, le qualificatif « numérique » tend à la disparition progressive. Les artistes du

⁶⁴⁶ POPPER, F., *op. cit.*, p. 219.

⁶⁴⁷ PAUL, C., *op. cit.*, p. 7.

⁶⁴⁸ ECO, U., cité par BRET, M., « Vie artificielle et création artistique », in SOULAGES, F. (Dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie*, *op. cit.*, p. 44.

numérique sont tout simplement des artistes contemporains. Ce que confirme Pierre Robert, allant jusqu'à suggérer qu'il faudrait parler plutôt « d'art actuel »⁶⁴⁹. Une position soutenue par Fred Forest qui pense de manière adjacente que la dénomination art contemporain n'a plus de sens et qu'il faut parler de « l'art actuel... un art qui soit un art d'ici et maintenant, un art en situation d'émergence qui se trouve directement lié aux connaissances et aux technologies de son temps »⁶⁵⁰. La relation entre l'art et l'état du savoir à un moment donné semble toujours concomitante. Il reflète une époque en même temps qu'il en détermine l'esprit. L'artiste contemporain est un témoin privilégié engagé dans l'aventure d'un moment historique donné, dont le décryptage n'est pas encore possible. Seul le recul permet d'en mesurer les enjeux, de prendre conscience des liens et des conséquences. Une complexité, donc, qu'il est encore difficile de percevoir et de cerner pleinement, tant les éléments sont mouvants, lesquels appellent la mise en œuvre de compétences nouvelles, de réappropriations, d'expérimentations : « On vit dans un monde où l'outil numérique est partout. L'intérêt de la technique, c'est justement de se la réapproprier et de la questionner »⁶⁵¹. Ainsi s'ouvrent des territoires nouveaux de la création et de la diffusion artistique, territoires dont les limites, les règles, les usages sont loin d'être fixés. Des territoires qui ne correspondent plus aux clivages et découpages que l'art établi croit pouvoir situer. Ainsi, tenter de donner une vision exhaustive aujourd'hui ne peut être qu'une entreprise partielle, incomplète, limitée dans le temps. « L'art étant lui-même, sans doute, une chimie insaisissable, dont les flux, les mouvements et les formes, en perpétuel devenir et mobilité, sont en adéquation étroite avec l'esprit du temps. Un esprit du temps qui, lui-même, est fait, ici et maintenant, d'un équilibre sensible, entre états des connaissances du moment, les techniques et technologies de l'époque, et les idéologies en cours »⁶⁵².

⁶⁴⁹ ROBERT, P., « La nouvelle sphère intermédiatique », Compte rendu du colloque, Musée d'Art contemporain de Montréal, 1999, <http://goo.gl/bICCh>

⁶⁵⁰ FOREST, F., *op. cit.*, p. 28-29.

⁶⁵¹ ROUSSEL, N., <http://goo.gl/Z6VXR>

⁶⁵² FOREST, F., « De l'art sociologique à l'esthétique de la communication ou la mutation de l'art et sa mort, pour un ailleurs, encore improbable, du côté des œuvres-système invisibles... », in LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *Arts et nouvelles technologies, op. cit.*, p. 61.

3. LE NUMÉRIQUE COMME MATÉRIAU

Nous ne sommes ni critique d'art, ni historien, ni philosophe, mais plasticien. En tant que tels, nous passons l'essentiel de notre temps dans un atelier à confectionner des œuvres, laisser s'exercer le mouvement passionné de notre élan créatif, bricoler et méditer entre rationalité et affectivité. En investissant le domaine artistique avant tout en acte, nous ne pouvons prétendre donner ici, une définition générale et objective de l'art. Notre ambition, bien plus modeste, consiste à mettre en lumière ce que subjectivement nous pensons être notre approche singulière dans ce vaste domaine. Il s'agit donc d'exposer comment, en tant que praticien, nous vivons cette activité, d'éclairer le déroulement réel de nos investigations plastiques : comment nous procédons dans la conception et la construction de nos œuvres, en donnant des éclaircissements sur ce qui les animent.

Ce travail théorique est donc né à partir d'une pratique, et ceci nous semble devoir caractériser la recherche scientifique qui touche au domaine artistique. Cela engage des difficultés que tout praticien éprouve à discourir sur son travail : à le problématiser. Or, échapper à cette difficulté pour emprunter limitativement des schémas de recherche propres à d'autres disciplines nous semble inadapté à une étude originale de sujets pour lesquels « *une approche de l'intérieur* » fait précisément défaut. La spécificité de notre tentative n'est pas de faire l'impasse sur des ressources que nécessite le sujet, bien au contraire, mais d'en exploiter tout le potentiel conjointement à l'outil majeur de notre réflexion : *notre connaissance et notre pratique du numérique*. Persuadé que c'est dans la réflexion animée par l'acte de création que se situe notre originalité. Il est

pourtant difficile de parler de son travail, car celui-ci mêle de manière continue des états de maturité différents, il est une perpétuelle remise en cause de ce qui précède et même de ce qui est. Ainsi, parler des éléments déjà réalisés n'est pas s'exprimer sur son travail. Parler de son travail serait de l'ordre d'une quête dont seules les traces expérimentales des travaux en cours seraient les supports : *il s'agit de parler du « faire », mais de son propre faire*. Cependant, il ne s'agit pas de se limiter à cela, l'objectif n'est pas de justifier le travail ou de se justifier, ni de justifier un discours tourné sur lui-même. Il s'agit d'envisager une analyse des constituants de la pratique et de leur dimension expressive. Alors le seul travail plastique ne suffit plus, il s'inscrit dans une étude plus vaste et plus fondamentale dont il devient le champ d'expérimentation. C'est pourquoi nous préférons parler *d'une réflexion menée autour d'une pratique* plutôt que d'un travail théorique élaboré à partir d'une pratique.

De cette manière le travail plastique devient le moyen de suggérer des interrogations, de révéler précisément des résultats d'expérimentation, de dévoiler le fonctionnement de nouveaux systèmes. Il devient un outil de réflexion susceptible à une vue générale sur la question du numérique. C'est donc ce va-et-vient entre fabrication et réflexion, où l'antériorité de l'un par rapport à l'autre dépend de l'interrogation qui impose le discours. Ce dernier porte donc essentiellement sur *l'acte de défaire le numérique*. C'est-à-dire, utiliser le numérique comme un matériau avec toutes les failles et maladresses qu'un travail plastique engendre. Les réalisations qui accompagnent cette recherche sont là comme témoins de ce travail.

3.1 DÉFAIRE

Le travail créatif se fait sous condition, assujetti à des contraintes qui structurent son déroulement. Au-delà des usages prévus des technologies, encore moins des théories, il déploie ses propres questionnements, moyens, procédés, pour nourrir les œuvres. En cela, chaque activité plastique semble hors-norme en utilisant de manière singulière des matériaux et des technologies issues d'autres domaines, en parallèle de ce qui semble institué. Si parler d'art numérique concourt à la légitimité et à la visibilité de nombreuses démarches artistiques, elles ne peuvent que partiellement coïncider avec les caractéristiques promues.

3.1.1 Manipulations

Résumé

Nous resituons ici notre démarche après avoir dégagé les fondements de notre posture plastique. Défaire semble pour nous le moyen d'arpenter un parcours exploratoire, à la fois emprunt de tradition et de réinvention. Défaire s'apparente à un engagement instaurateur où le numérique devient l'objet, le matériau de nos questionnements. Une telle démarche est fondée sur un terrain que nous n'avons cessé d'expérimenter, reposant sur la découverte, la résistance, et la connaissance. Une connaissance à la fois enfouie dans les objets techniques, et dans la pratique elle-même productrice de sens. Défaire, engage donc une pensée en acte, où la figure fondamentale est le démontage, engendrant la compréhension, la modification, la reformulation. En ce sens, défaire est une affaire de gestes permettant de nous insérer dans les dispositifs. Un geste, qui pour les utilisateurs semble bien amoindri, ne laissant aucune latitude à la compréhension, encore moins à l'appropriation. Le numérique exploite le potentiel aveugle et naïf, fasciné par les séductions mises en jeu, engageant un usage superficiel, voire superflu, de ses potentialités réelles. Ainsi, défaire semble être un moyen d'inventer, d'être en rupture, de trouver de nouvelles manières, de susciter des points de vue singuliers.

Mots-clés : défaire, démontage, disséquer, résistance, usage, utilisateur, norme, geste.

3.1.1.1 Défaire

défaire [def •] verbe transitif⁶⁵³

étym. *desfaire* 1080 ◇ de *dé-* et *l. faire*

- Réduire (*ce qui était construit, assemblé*) à l'état d'éléments. *démonter, abattre, démolir, renverser, ouvrir*
- Supprimer l'ordre, l'arrangement de (*qqch.*). *déranger, déballer, ouvrir*. - *Détacher, dénouer*.
- *Défaire (qqn) de* : *délivrer de ce qui gêne. débarrasser, délivrer.*
- *Mettre en déroute. battre, vaincre.*

Défaire. C'est à cela que pourrait se résumer notre première pensée à l'instant ou nous entreprenons une réalisation. Cette prise de conscience sur le vif est sans aucun doute la convocation au démontage, c'est-à-dire qu'elle marque le démarrage de l'analyse d'un concept parfois emblématique, parfois insignifiant, par la mise en pièces des rouages techniques d'un objet.

Défaire comporte comme une sorte de prise de risque, quelque chose d'irréversible, sans retour, qui ne propose que des possibilités d'arrivées à des stades temporaires. Défaire tient donc de cet « engagement instaurateur »⁶⁵⁴ dont parle René

⁶⁵³ Le Petit Robert, *définition du mot « défaire »*, 2003, Paris, LR, p. 653.

⁶⁵⁴ PASSERON, R., « La poïétique », in *Recherche poïétiques, Tome 1*, Paris, Klincksieck, 1975, p. 22.

Passeron, une certaine responsabilité à diriger son œuvre dans la bonne direction. L'engagement de l'œuvre comporte pourtant une marge d'incertitude, à laquelle s'ajoute une marge d'approximation au bout de la réalisation. C'est alors moins le résultat final ou encore les différentes possibilités qui comptent, plutôt l'intentionnalité de la démarche et ses dérives progressives. Défaire, tient donc à la fois autant de l'engagement que de l'imaginaire, et marque le début d'un parcours exploratoire. Un parcours méticuleux où il est inutile de prendre des décisions hâtives, avec lequel il est souvent nécessaire de perdre les acquis de la veille afin de surprendre un nouvel objet, trouver une autre manière « d'opérer », acclimater la pratique dans un geste réinventé. Il y aurait en fait quelque chose de l'ordre d'une consommation apparente des antécédents. Il s'agit aussi d'un passage, tel « un passage à l'acte » qui s'insinue dans une sorte de disponibilité instrumentale et imaginaire propre à défaire. Une disponibilité de notre affect, de notre mémoire, du numérique lui-même. Mais aussi une opportunité provoquée par les obstacles sur lesquels on bute, les écueils techniques, et les « trouvailles » qui fonctionnent comme de véritables déclics et investissent notre attention, au point de devenir le départ obsédant d'une aventure du défaire, l'inspiration essentielle à toute réalisation :

« J'ai poursuivi mon travail comme si j'étais guidé par un esprit, quelque chose qui me commande, qui me dit la manière de faire ; quand c'est bien incrusté dans ma tête, ça se répand en moi, dans mes mains, dans mes doigts, je suis poussé à travailler »⁶⁵⁵.

Mais défaire est aussi « un passage délicat », une « instauration »⁶⁵⁶ au sens poétique, qui tient du zigzag de l'intention à la réalisation. Il suit un mouvement de va-et-vient entre retours et détours, réussites et échecs oscillant autour du couple convention contre invention. Perdre et tenter encore, termes en jeu, aspect ludique de l'entreprise, laquelle semble parfois ne suivre aucun but pratique : comme « toute activité qui apporte avec elle le plaisir qu'on y prend, inutile de chercher au-delà »⁶⁵⁷.

Pourtant le mode d'existence du défaire, est une sorte « d'accomplissement virtuel »⁶⁵⁸ d'une œuvre « déjà là », où l'objet matériel devient le modèle de l'objet ; modèle à suivre, modèle à tuer, modèle anti-modèle. C'est pourquoi, dès lors que l'on parle de « défaire et de faire, des jeux de mots interviennent. Il s'agit aussi de fêtes et de

⁶⁵⁵ ISIDORE, R., cité par EHRMANN, G., *Les inspirés et leurs demeures*, Paris, Le Temps, 1962, p. 39.

⁶⁵⁶ SOURIAU, E., « Le mode de l'existence de l'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, n°1, 1956, p. 8.

⁶⁵⁷ SAULNIER, C., *Le dilettantisme, Essai de psychologie, de morale et d'esthétique*, Paris, Librairie Philosophique, 1940, p. 39.

⁶⁵⁸ SOURIAU, E., *Ibid*, p. 13.

défaites. De fêtes gaies ou sinistres, cruelles ou tendres, réussies ou non ; de défaites lamentables ou flamboyantes, éclairées par les rouges éclats d'incendies mystérieux »⁶⁵⁹. En fait ces passages antagonistes ne sont ni linéaires, ni uniques, ni monodirectionnels, car « je n'aurais jamais un processus spécifique ; il me faudrait sans cesse les réinventer encore et toujours »⁶⁶⁰. Notre faire n'est finalement peut-être qu'un passage duquel nous en avons fait un dédale. Nous en démêlons laborieusement des fils embrouillés alors que nous devrions avoir un plan. Pourtant, rien n'est joué d'avance, entre les différents états concrets et l'intention initiale qui fluctue d'un agencement à un autre alternativement, par un affrontement du dedans « au-dehors ».

Défaire peut en effet apparaître comme un obstacle à franchir entre désir et réalisation. Un étalage nécessaire des contraintes et des pièces, la mise en présence des gênes, voire la manifestation de l'irrésolution de l'engagement théorique et technique. Défaire, permet surtout de « boucler constamment dans des fins provisoires »⁶⁶¹, garder ouverte la tension du possible. Ainsi, défaire convoque toujours d'autres tentatives, comme séduites par la compréhension de ce qui résiste. Des tentatives qui peuvent se lire comme un vaste brouillage, une zone d'épreuves renouvelées, qui traduisent une réponse à un problème posé sans que cette réponse soit une solution de synthèse, le dérèglement restant présent. Mais brouiller n'est pas seulement provoquer du désordre, il participe sans doute aussi à la résistance du défaire, dé-brouiller : résister aux réponses conventionnelles, préétablies et connues ; brouiller et révéler à la fois.

Brassant ainsi des données multiples, défaire permet d'expérimenter des rapprochements particuliers, faits de précarités et de conflits, autrement dit une recherche d'une certaine qualité de rencontre. Inserts, réactivations, recontextualisations permettent d'ouvrir le travail dans une zone d'échanges et de flux. Défaire engage un processus de réciprocité, un dialogue provisoire, une passerelle, avec des réalisations, une histoire, des concepts qui ne proposent pas une quelconque résolution, mais permettent de faire le chemin d'une approche, d'une interprétation. Défaire est « une sorte d'adjacence marquée de haltes, d'arrêts, où se montrent les pièces, rouages et segments »⁶⁶². En un sens, le défaire est une solution de recul pour envisager la distance qui le sépare de l'imposé, du standardisé. Sa mise en œuvre souvent hasardeuse, la rencontre fortuite qui l'a animé, les propositions qui en découlent sont vraisemblablement un antidote aux

⁶⁵⁹ LASCAULT, G., *Faire et défaire*, Paris, Fata Morgana, 1985, p. 11.

⁶⁶⁰ Interview de SIMON, J., traduite par MASSERA, J.-C., « Breaking the silence : An interview with Bruce Nauman », *Art in America*, 76, n°9, New York, 1988, p. 16.

⁶⁶¹ ENRICI, M., *Identification d'un artiste*, in GASIOROWSKI, G., Coll. Contemporains monographies, MNAM – Centre G. Pompidou, 1995, p. 90.

⁶⁶² DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Kafka pour une littérature mineure*, Paris, Les Editions de Minuit, 1975, p. 16.

conceptions à priori infaillibles du numérique. En cela, défaire est le moyen d'entrer en résistance. Refuser l'accumulation étouffante, ne pas croire qu'il n'y a rien par-delà ce qui est imposé massivement. Défaire c'est entretenir l'intensité, la puissance d'émotion contenue dans la découverte de certaines formes. C'est requalifier un numérique qui découle d'une prolifération sans précédent de l'usage généralisé, d'une multiplication industrielle au-delà de toute maîtrise. C'est décliner le principe d'un système où tout se vaut. Si tout se vaut, rien ne vaut rien : *inventer, être en rupture, trouver de nouvelles manières, des points de vue singuliers.*

La question est celle de la liberté d'exploiter le numérique hors de son « formatage », tenter d'échapper aux standards, ou encore d'en jouer. Il s'agit aussi de se démarquer d'une sorte de phénomène d'uniformisation des œuvres produites « au moyen du numérique », ce qui pour nous consiste à se réapproprier ces moyens, questionner les stéréotypes à notre échelle instrumentale et personnelle. Se dépendre de ses habitudes, ne pas se répéter systématiquement, se dégager de la culture acquise. Peut-être sommes-nous en train d'expérimenter des postures à même de produire des « éclosions de singularité »⁶⁶³, ce que suggère Werner Rammert à propos de la réappropriation artistique des moyens numériques face aux paradigmes dominants ? Les technologies, depuis toujours n'ont-elles pas contribué à remodeler les genres artistiques, voire à en susciter ?

De ce fait, il n'existe pas de réponse unique, mais plutôt des positionnements divers et variés se devant d'expérimenter et tester de possibles validités signifiantes. La question des verrous technologiques est aussi indirectement liée à notre démarche : *comment reformuler, comment contourner, comment faire autrement*, dans une perspective artistique ? Cela donne une distance et une fraîcheur à un écart nécessaire entre le besoin posé et imposé à priori nécessaire, et sa réelle potentialité dans une utilisation courante. C'est aussi une manière de manifester certaines revendications, ou encore se rebeller contre l'air du temps, l'obsolescence consumériste qui prône le numérique comme une valeur universelle, et qui en même temps ne fait que restreindre ses usages et ses mécanismes au plus grand nombre. En fait, en tant qu'utilisateur, nous n'avons bien souvent aucune occasion de nous interroger sur toutes ces « boîtes noires » qui envahissent et s'immiscent insidieusement dans notre quotidien : seul un droit d'usage, latitude limitée et totalisante « interdisant » plus « qu'autorisant », dicte à renfort de légalité ou d'illégalité à ne pas démonter, à ne pas comprendre et encore moins à prendre la liberté de modifier. Pourtant c'est précisément ce qui nous intéresse dans nos objets : *démonter, comprendre, modifier.*

⁶⁶³ RAMMERT, W., « Relations that constitute technology and media that make a difference: Toward a social pragmatic theory of technicization », in *Society for Philosophy and Technology* 4, Delaware, Agazzi, 1999, p. 281-302.

Nous attachons donc à cette petite activité que nous menons, à émettre des hypothèses, élaborer des objets qui sont comme autant d'observations amenant des nouveaux dispositifs, des pistes, des conditions de possibilité au service de la singularité plastique. C'est précisément en ce point que nous espérons positionner cette partie de notre recherche en utilisant le numérique comme un matériau : entre la supposée articulation antagoniste de la connaissance numérique suggérée, et celle de l'éprouvé, entre le cloisonné et le proliférant, entre la fermeture des systèmes et l'ouverture que recèle chaque réalisation dans sa mise en œuvre ou dans sa formalisation.

En ce sens, les propositions que nous élaborons sont comme autant de remarques issues d'attentions premières portées sur une référence, une situation, un modèle, un objet. La remarque sert à s'orienter, à faire attention, à constater en même temps qu'à singulariser. Nous faisons des remarques afin d'aiguiller le travail dans tels sens ou directions. Comme des lignes de fuite qu'il faudrait légèrement déplacer, affiner. Formuler une remarque s'effectue toujours dans une posture qui n'est pas anodine, il y a une sélection des choses qui seront dignes d'être défaites. En ce sens, il y a une recherche du remarquable, de l'éminent, de « l'instant sentimental »⁶⁶⁴ produit sans conteste par ce qui doit se signaler et être défait.

3.1.1.2 Disséquer

« Comment ça marche » ? Enfant, nous examinions longuement de nombreux objets. À cet âge notre imaginaire engendre de nombreuses fantaisies et nous n'avons pas conscience du caractère insolite. On invente des hypothèses, on imagine, mais on ne sait pas. Nous voulions savoir et apprendre en ayant comme modèle les adultes qui donnent l'impression de tout connaître. Malheureusement, tous ne savent pas, nous constatons qu'il s'agissait même de la majorité. Généralement ils éludaient nos interrogations en prétextant notre jeunesse et qu'il s'agissait de choses trop complexes. Probablement que les systèmes étaient incompréhensibles, mais il nous fallait savoir, même un minimum. Nous avons finalement pris l'initiative de nous informer par nous-mêmes, en démontant en cachette, en bravant les interdits et les remontrances. Et il nous a fallu tout démonter,

⁶⁶⁴ MATISSE, H., *Ecrits et propos sur l'art*, Paris, Editions Hermann, 1992, p. 48.

tout ce que nous avons sous la main, tout ce qu'il y avait autour, sans avoir l'assurance d'être en mesure de remettre en état, de masquer nos agissements. D'ailleurs cela n'avait pas de réelle importance, même si nous déposions méticuleusement chaque pièce en les ordonnant côte à côte pour un futur remontage. Chaque articulation, chaque rouage trouvait sa place une fois arraché « conformément », par force, ou encore par destruction à son squelette principal. Cela demandait du temps et beaucoup d'attention. Puis ce qui n'était qu'une représentation fantasmée et farfelue prenait corps. Lentement après de longs moments de déconstruction, on arrivait enfin à l'objet convoité : le mécanisme principal. On le dégageait, et dans notre esprit insouciant brillait une intensité coupable empreinte d'intelligence : l'impression d'avoir compris quelque chose. Ensuite, on oubliait rapidement, on modifiait un peu, on remontait ou généralement on laissait en pièce et on passait à l'objet suivant pour s'emparer avec passion de ces bribes de connaissances comme d'un butin inestimable.

Dans notre recherche, défaire n'est pas seulement une métaphore qui guide notre pensée vers la réalisation, la déréalisation, et l'instauration. En tant qu'activité, elle guide aussi une pensée en acte, au niveau des attitudes et de la mise en œuvre. Elle est dans notre pratique une figure fondamentale, « un motif fécond »⁶⁶⁵ qui conduit notre travail dès les premiers gestes. Il ne s'agit donc nullement d'un référent ou simplement d'un élément stylistique qu'il s'agira de retraduire passivement dans nos réalisations. Le défaire n'appelle pas nécessairement à la réussite technique, à l'analogie ou encore au style d'une finition. Il ne s'agit pas, non plus, de la reproduction d'une vision par les moyens du numérique, mais bien la production raisonnée et active de cette défaite.

Défaire est le moyen de « redécouvrir de l'intérieur » par une investigation primitive quasi « anatomique » : *réduire ce qui était assemblé à l'état d'éléments, démonter*⁶⁶⁶. En somme, défaire est peut-être aussi synonyme de l'expression aujourd'hui tombée en désuétude « faire l'anatomie de quelque chose », qui s'attache à rendre visible et perceptible ce qui ne l'est plus, chercher à savoir ce qu'il y a « dedans » et « dessous », sous la peau, sous l'apparence courante des objets. Elle autorise la pénétration d'un regard, par un geste qui consiste à découper, ouvrir, extraire, ce qui est invisible derrière l'enveloppe matérielle qui suscite des représentations à la fois techniques et imaginaires. Faire un examen « à la loupe », mettre à nu ou à plat le fonctionnement. C'est également un moyen de présenter des morceaux, des fragments, des unités élémentaires qui extirpés, déracinés, arrachés, offriront un nouveau champ de relations en vue de les exploiter ailleurs. Une investigation qui permet de percer des mystères du numérique en découpant minutieusement dans les arcanes de ses concepts et de ses appareillages, à la manière

⁶⁶⁵ EHRENZWEIG, A., *L'ordre caché de l'art*, Paris, Gallimard, 1982, p. 357.

⁶⁶⁶ Le Petit Robert, *op. cit.*, p. 653.

d'une véritable quête censée former une brèche dans son emprise cloisonnée et hermétique : *abattre, démolir*⁶⁶⁷, *entamer, amputer, trancher, démembrer, désarticuler, désosser, observer, considérer, inspecter, scruter*. Montrer le démantibulé, faire voir le dedans, décoder l'assemblage initial y compris ses forces et faiblesses. Pourtant, aujourd'hui encore, après tant de voyages vers le dedans nous éprouvons un même sentiment de transgression d'un interdit quand nous contemplons l'intérieur des objets, la même crainte irrationnelle de commettre une mauvaise action, « un délit d'initié »⁶⁶⁸, confortant en même temps l'excitation de la reconnaissance et de la découverte guidée par cette profanation. Il s'agit également d'une affaire de regards : regards que l'on apprend, mais surtout une affaire de gestes : des mains qui morcellent. L'acte du défaire est une traversée des apparences. Habiles rituels d'exploration, dévoilement des structures enfouies, inventaire des composants internes. « L'art de défaire » est la mise à jour du caché, de l'immontrable, de l'inimaginable. Une sorte de violation exploitant des cadavres jusqu'à l'épuisement des pièces, outrage aux interdits, outrepassement des présupposés, dans une mise en œuvre des restes : faire apparaître de l'épaisse profondeur des entrailles, les mystères du numérique. Cela s'apparente à un tabou, la dissection est interdite, car elle dévoile d'une certaine façon « la vacuité du sanctuaire », la profanation du dispositif. Une « mise à nu », qui s'oppose à l'état fermé. Secret d'une intériorité offerte qui ne se laisse pas aisément découvrir au plus grand nombre. Action du geste contre passion du regard. C'est tantôt l'opération et l'auscultation, tantôt l'interrogatoire, ou la mise en examen. C'est avant tout la nécessité de comprendre pour avancer et inversement la nécessité d'avancer pour comprendre⁶⁶⁹. Mais dans tous les cas il y a comme une tentative particulière d'établir et de ré-établir des connexions qui ne sont pas forcément envisagées *a priori* : *renverser, ouvrir*⁶⁷⁰. Il s'agit d'une sorte de réapprentissage, comme si l'on avait perdu, en effet, le contrôle instrumental des systèmes techniques hétérogènes, universellement consommés et légitimés : *délivrer, dénouer*⁶⁷¹. Cette posture est motivée par une impassible curiosité, « une pulsion cannibalique »⁶⁷², bribes infantiles, consistant à vouloir savoir ce qui se passe au-dedans en bravant les interdits. Tel un objet d'exotisme, cette approche nous accorde une sorte de voyage intérieur. La résistance à la saisie soutient le désir de rendre peu à peu accessibles au regard des territoires de seconde main. Nos effractions et intrusions nous incitent à regarder de près, examiner, révéler une vérité secrète, comme moyen de connaissance. Il s'agit de tout connaître. Le désir de savoir se découvrant sous le désir de voir.

⁶⁶⁷ *Ibid.*

⁶⁶⁸ FIGUET, P., *Jean-Luc André, éloge de la dissection*, Frac Basse-Normandie, 1997, p. 5.

⁶⁶⁹ Voir Claude RUTAULT, C., *Le commencement de l'objet, sans fin*, Nantes, Joca seria, 2009, p. 27-28.

⁶⁷⁰ FIGUET, P., *Ibid.*, p. 653.

⁶⁷¹ *Ibid.*

⁶⁷² BROSSARD, L., « Audace et citation », in BERTHET, D. (Dir.), *L'audace en art*, Paris, Harmattan, 2005, p. 35.

Mais défaire procède par cheminements, approximations, étapes successives, qui convoquent une sorte de fonction initiatique où l'explorateur que nous sommes doit lutter avec lui-même, où nous faisons l'expérience déroutante d'une perte de maîtrise permanente. Les règles du jeu sont multiples et changent pendant la partie. Défaire peut signifier la destruction, alors qu'il s'agit pour nous d'un concept constructif. Le plaisir immédiat du défaire se double d'une autre précarité, celle engendrée par la déperdition d'expérience jusqu'à l'exclusion et la mort de l'activité en train de se faire. C'est un passage entre intériorité et extériorité qui construit tout en détruisant. Un passage suspendu entre l'apparition et la disparition, un entre-temps qui s'inscrit dans le présent. Un passage qui construit du sens, de la connaissance, de la reconnaissance, mais aussi des figures plus poétiques. Précisément, avec le numérique il y a comme un sentiment fort « de ne plus rien savoir, d'avoir perdu ses références »⁶⁷³ au profit de l'enchantement assisté des automatismes sous-jacents invisibles et préprogrammés. Pour faire face à cet oubli, il y a une volonté de réapprendre différemment, *désapprendre* et *désobéir*, « *défaire* », qui se donne comme une tentative pour retrouver un sens premier, un souci de reprendre le contrôle : *battre, vaincre*⁶⁷⁴, mettre en échec ; mettre en œuvre la « *défaite* » du numérique. Il s'agit de repartir de zéro, d'envisager sans *a priori* des rapprochements, des combinaisons qui n'ont d'autre ambition que de permettre de comprendre progressivement.

Ainsi, nous désassemblons des totalités, nous les déplaçons des unes aux autres, nous les agençons d'une nouvelle manière. À la fois « *démembreur* » et ajusteur, nous ne savons pas toujours nous-mêmes à quel moment le désir de disséquer fonde nos constructions à venir. Parfois c'est l'acte même de démanteler du défaire qui constitue notre faire. Mais il nous arrive plus volontiers d'être transformé en constructeur, le défaire va si loin dans la volonté de mettre en pièce que nous finissons invariablement par édifier, reconstruire, remettre en œuvre. Ce faisant, défaire est tout simplement une occasion de créer une ouverture, *s'insérer dans les dispositifs*, non pas tant de construire un discours spécifique que d'ouvrir des possibilités de dialogue.

Si le défaire est aussi une question d'affect dans notre pratique, pour un objet, un reste, une idée, il est question surtout du comment il sera *à faire*, comment il sera instauré dans chacune des approches que constitue cette recherche. Défaire à cet égard est de l'ordre d'un désir ontologique : une saisie qui tend à chercher ce que le numérique est en soi, elle l'explore, l'exploite, l'explicite. Ce n'est donc pas le défaire isolément qui donnera des résultats significatifs, mais comment le numérique produit du sens réciproquement à la manière dont il est traversé et interrogé, comme une sorte

⁶⁷³ RULLIER, J.-J., cité par BRESSON, C., 1989-95 : *deuxième époque*, Limoges, FRAC, 1996, p. 110.

⁶⁷⁴ Le Petit Robert, *op. cit.* p. 653.

« d’histoire qui trouble l’objet, et qui ouvre l’espace du sujet au cœur même de l’objet »⁶⁷⁵. Et si défaire est une question centrale, il est question surtout du comment il opère dans les faits.

*« Pour l’art postmoderniste, la pratique se définit en fonction non d’un médium donné (...), mais d’opérations logiques effectuées sur un ensemble de termes culturels et pour lesquels tout médium peut être utilisé ».*⁶⁷⁶

Défaire en tant que pratique peut se définir comme un espace habité par un comportement. En d’autres termes, le défaire pourrait être moins défini par le médium que par le positionnement conceptuel. Cependant, dans notre approche elle fait apparaître deux directions complémentaires : d’une part une extension de la pratique antérieure du numérique où celle-ci est maintenue et prolongée par le défaire ; d’autre part le numérique comme positionnement, l’objet de la recherche où le défaire en tant que pratique est un espace d’analyse servant à des opérations logiques de questionnement et de déconstruction ponctuelle permettant de produire du sens.

Ce qui importe, est peut-être la question de l’usage, du mouvement du défaire avant même celle du sens. L’itinéraire, basé sur des hypothèses plurielles, transformées ou abandonnées, semble primer sur un désir d’explication. Les signes, les formes, les gestes n’ont d’intérêt qu’à y être croisés, recontextualisés, défaits : « l’artiste crée aujourd’hui du sens par le mouvement des éléments qu’il expose, plus encore que par les éléments eux-mêmes »⁶⁷⁷.

Néanmoins, sans inscrire notre pratique spécifiquement dans l’un ou l’autre de ces positionnements, mais plutôt dans l’interrelation qu’ils produisent, il y a un paramètre que sous-entendent ces postures. Le numérique apporte sa mémoire, à la manière dont Paul Valéry disait que « le peintre apporte son corps »⁶⁷⁸. La mémoire du préexistant, l’historique et le technique du déjà là, du déjà fait, de l’éprouvé : une mémoire qui

⁶⁷⁵ JEAN, M., « Sens et pratique », in GOSSELIN, P., LE COGUIEC, E. (Dir.), *La recherche création*, Presses de l’Université du Québec, 2009, p. 37.

⁶⁷⁶ BOURRIAUD, N., *Formes de vie, l’art moderne et l’invention de soi*, Paris, Denoël, 2003, p. 116.

⁶⁷⁷ BOURRIAUD, N., « Relations et Programmations », in *Transit, 60 artistes nés après 60*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1997, p. 23.

⁶⁷⁸ VALÉRY, P., cité par MERLEAU-PONTY, M., *L’œil et l’esprit*, Paris, Gallimard, 1985, p. 16.

« imprègne le comportement, le langage, la façon de penser »⁶⁷⁹. Une mémoire qui se retraduit dans les gestes, dans le comportement et dans les décisions qu'elle impose aux matériaux à défaire, dans les développements possibles qui sont comme autant d'altérations « rappelées au jour que par de nouvelles circonstances »⁶⁸⁰. Une mémoire en tant qu'attirail conceptuel et technique, mais aussi une mémoire en tant que résistance du matériau, de l'objet, qui s'affronte aux gestes et aux conduites de la pratique. Le numérique sera donc abordé dans sa résistance matérielle, en questionnant « l'empreinte de la technique »⁶⁸¹ qu'il impose, et à laquelle se mesure et s'affronte le faire, ou plutôt le défaire de la pratique dans ses qualités spécifiques de médium, de « milieu » d'exploration.

3.1.1.3 Le geste

Le geste qualifie l'acte ou action. On parle de geste de générosité, d'autorité, pour signifier un acte symbolique. Le geste peut aussi accompagner la parole, en illustrant les idées et les mots, ou encore remplacer la parole avec le langage des signes. Le geste est une composante essentielle aux rapports humains en tant qu'élément communicatif. Le geste « technique » est quant à lui toujours lié à une pratique, une tâche spécifique. Il concerne l'environnement physique en déterminant toute action sur la matière, il appelle fréquemment l'usage d'un outil. Le geste technique est l'objet de nombreuses professions caractérisées par le savoir-faire. Dans le quotidien, il s'applique à toutes les choses disponibles dans notre environnement matériel.

La machine est un « objet fabriqué, généralement complexe, destiné à transformer l'énergie, et à utiliser cette transformation. Tout système où existe une correspondance spécifique entre une énergie ou une information d'entrée et celles de

⁶⁷⁹ PERRIAULT, J., *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Harmattan, 2008, p. 203.

⁶⁸⁰ CERTEAU, M., *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire, op. cit.*, p. 132.

⁶⁸¹ PERRIAULT, J., « Un exemple d'empreinte de la technique : le cas de la machine à vapeur », in *Culture Technique N°4*, 1981.

sortie ; tout système utilisant une énergie extérieure pour effectuer des transformations, des exécutions sous la conduite d'un opérateur ou d'un autre système »⁶⁸².

La machine est directement issue des gestes techniques en répondant aux besoins physiologiques de l'homme. Elle est une extension du geste technique, afin de le prolonger, l'amplifier, le répéter, et produire de meilleurs résultats. En travaillant de manière autonome, asservie à l'homme, elle le libère tout autant qu'elle le dépossède du mouvement initialement sien, c'est à dire de la jouissance de sa propre implication. Pourtant, la machine ne possède pas l'autodétermination dans tout ce qu'elle réalise, elle agit selon les desseins de celui qui en tire parti et qui la commande. C'est cette part de contrôle qui offre une marge de manœuvre, celle « qui permet à la machine d'être sensible à une information extérieure »⁶⁸³. Le geste par sa nature technique est ainsi le vecteur naturel de cette information dans les interactions homme-machine, même si paradoxalement l'un à pour vocation de remplacer l'autre dans son efficacité. Pourtant quand il s'agit de machines domestiques, le geste d'utilisation supplante les gestes techniques traditionnels.

Les machines devenues « autonomes » n'ont pas nécessairement besoin de la participation physique de l'homme, où d'un savoir-faire, elles coordonnent seules les différents stades d'une opération. Le geste d'utilisation est celui de l'utilisateur : un geste peu à peu standardisé suivant la nomenclature des machines miniaturisées et personnelles. Ce sont souvent les capacités élémentaires de la main, ou seulement de quelques doigts qui forment la gestuelle de contrôle. On passe ainsi « d'un gestuel universel de travail à un gestuel universel du contrôle »⁶⁸⁴ qui se limite à la désignation d'une commande, d'un ordre, d'une envie. Il est celui qui déclenche un événement sans y prendre part, à la volonté d'actionner des fonctions sans concourir à l'accomplissement de la tâche. Il s'agit d'un geste différent du geste technique initial : il n'affronte pas directement la matière, il n'exerce pas le savoir-faire d'un outil, il est le geste d'une interaction avec les objets « qui contiennent de la technique » et qui « fonctionnent ». Leur mode d'existence n'est pas nécessairement tributaire de leur forme ou de la matière dont ils sont constitués, mais d'un mécanisme lié à des organes internes inaccessibles pour l'utilisateur.

Les commandes sont axées sur des actions minimales, privilégiant une utilisation amateur des équipements technologiques. Avec les machines numériques, les gestes assument un rôle de transmission par lequel un utilisateur doit pouvoir commander

⁶⁸² *Ibid.*, p. 1497.

⁶⁸³ SIMONDON, G., *Du mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 138.

⁶⁸⁴ BAUDRILLARD, J., *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968, p. 66.

précisément les fonctions selon une intervention standardisée et basique. Pourtant, la complexité croissante des interfaces de commande nécessite souvent de recourir à un guide d'usage, une notice détaillant les procédures à adopter face à des machines de moins en moins accessibles dans leurs processus internes. L'appareil est maîtrisé quand l'utilisateur a assimilé les modalités définissant les « bons usages », et quand il sait s'en servir sans effort cognitif. Les capacités requises relèvent surtout d'un exercice de mémorisation plus que de compréhension. Il y a même pour certains systèmes techniques une période préliminaire de « rodage », constituant une sorte de familiarisation réciproque. L'utilisateur est alors convié à s'en servir précautionneusement afin qu'il puisse, en contrepartie, s'habituer à lui. Au terme de ce processus, la machine est non seulement apprivoisée, mais aussi personnalisée.

Par le cloisonnement, le non-initié ne peut deviner le rôle de chacune des commandes. Tout naturellement, « la bête noire » est symbolisée par le mode d'emploi, cet objet « froid et impersonnel que bien des usagers ne consultent jamais »⁶⁸⁵. À cela s'ajoute la lente et difficile adoption du public pour chaque nouveauté qu'elle que soit l'époque. D'autant plus que l'utilisateur accepte, au fil de l'usage, les petits travers qui l'amènent à réajuster sa conduite. Il est vrai qu'en tant qu'utilisateur nous ne cédon que rarement servilement à l'usage le plus élégant, le meilleur. Par ailleurs, le geste réduit à une entrée d'information sommaire dans la machine incite à l'expérimentation de l'utilisateur qui « détient fondamentalement une part de liberté dans les choix qu'il fait [...] pour s'en servir conformément ou non »⁶⁸⁶. En tant que profane, il tente tant bien que mal de se réapproprier les diverses procédures et fonctions, dans une logique propre qui « ne partage pas nécessairement les fantasmes des concepteurs »⁶⁸⁷. Serge Tisseron parle d'un « corps à corps technique et fantasmatique »⁶⁸⁸ que nous établissons avec ces objets : l'utilisateur tente de les adapter à ses besoins, mais leur coopération ou leur inexplicable résistance fait naître non seulement de nouveaux gestes, mais aussi de nouveaux fantasmes à leurs égards. Et ceux-ci stimulent parfois nos relations avec eux ou y font obstacle, nous engageant sur des voies totalement nouvelles et imprévisibles.

« Apprivoiser l'étranger, est exactement la leçon à laquelle nous devons nous soumettre devant les appareils »⁶⁸⁹, écrit Pierre-Damien Huyghe. Aussi bien leurs fonctionnalités que leur apparence doivent à la fois nous rassurer et exciter nos affects, notre sentimentalité. En ce sens, la fonction instrumentale est fréquemment au service d'une intention en deçà ou au-delà, par manque de connaissance ou inadaption de la

⁶⁸⁵ PERRIAULT, J., *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, op. cit., p. 113.

⁶⁸⁶ *Ibid.*, p. 1 de l'introduction

⁶⁸⁷ *Ibid.*, p. 20.

⁶⁸⁸ TISSERON, S., *Petites Mythologies d'aujourd'hui*, Paris, Aubier, 2000, p. 12.

⁶⁸⁹ HUYGHE, P.-D., *L'art au temps des appareils*, Paris, Harmattan, 2005, p. 75.

fonction première. Une domestication où « s'il y a résistance, on improvise »⁶⁹⁰, si le besoin s'en fait ressentir, on « détourne carrément l'appareil de son usage primitif »⁶⁹¹, du coup « un appareil peut avoir les usages les plus divers selon les mains dans lesquels il se trouve »⁶⁹². L'appareil est ce qui rend utilisable, conforme à un projet des dispositions matérielles, mais devient invariablement une ressource propre à explorer ses contraintes. Autrement dit, l'appareil gère les effets, voulus ou non, qu'il a lui-même engendré. En cela, il ne forme pas, mais révèle plutôt un « jeu » qui fait naître des désirs et des usages insoupçonnés. Or, si l'appareil « interpose une distance qui manifeste le caractère construit et matériel de la perception »⁶⁹³, cette distance est aussi celle de l'aléatoire lié à la mise en œuvre d'une potentialité indépendamment de sa fonction initiale. Il permet d'explorer ce qui dans un processus reste virtuel, des relations inconscientes, qui désaccordent le jeu des déterminations. Ainsi le geste des usagers est à un moment ou un autre indubitablement déviant, avec des attitudes multiples et variables, rendant la fixation des usages problématique et inattendue. Les usages préconisés, de plus en plus imposés en modulation à ceux relevant de l'accoutumance, sont de ce fait consécutifs aux échecs, à l'expérience, aux ambitions et aux ritualisations du geste se devant de trouver un équilibre entre norme et déviance : « [...] une sorte de négociation entre l'homme porteur de son projet, et l'appareil, porteur de sa destinée première »⁶⁹⁴. Cela fait donc apparaître une nouvelle dimension de la technique, non pas au service d'une finalité, mais un moyen duquel la déviance devient active, engendre son espace. Un espace qui permet le passage, le changement, le décentrement, le faire sien instituant un lieu mobile est singulier.

L'automatisation est généralement considérée comme un progrès : moins le geste est sollicité, plus l'objet est considéré comme performant. À cela s'ajoute la miniaturisation où l'objectif est de décupler les capacités d'objets de plus en plus petits, en concentrant une somme croissante de technologies difficilement accessible et appréhendable aux non-spécialistes. Cela peut se justifier par la volonté d'aller à l'essentiel, mais cette économie de moyen se substitue souvent à une sophistication extrême soigneusement dissimulée. L'objet technique se fait oublier, la complexité est camouflée. Cela induit l'impression de systèmes ou d'objets par lesquels chaque problème serait anticipé et déjà résolu grâce à un dispositif interne que l'on n'a pas besoin de comprendre et dont on ne veut pas connaître l'existence.

⁶⁹⁰ TISSERON, S., *Ibid.*, p. 128.

⁶⁹¹ *Ibid.*

⁶⁹² *Ibid.*

⁶⁹³ HUYGHE, P.-D., *op. cit.*, p. 97.

⁶⁹⁴ TISSERON, S., *Ibid.*, p. 220.

De ce point de vue, l'hégémonie du numérique rend l'utilisateur aveugle aux nombreuses tâches exécutées et aux mécanismes des dispositifs. L'acte de déclenchement, privilège de l'utilisateur, s'efface progressivement au profit d'une confiance naïve et fascinée des séductions mises en jeu : l'acte de déclenchement d'une tâche automatisée est souvent elle-même automatisée. L'intervention de l'utilisateur déjà réduite devient presque inexistante : il perd le contrôle, ne le reprend ponctuellement qu'en cas de défaillance ou de réponses inadaptées. En ce sens, le système peut devenir oppressant en empêchant l'usager de s'approprier un environnement qui n'est pas seulement dépendant du geste en tant qu'acte, mais le résultat de la facilité et de la rapidité dictée par les normes profondément ancrées dans les mécanismes et procédures discrètes.

La technologie s'efface en apparence. Le geste perdure. Le corps lui-même tend à devenir une interface, un dispositif de commande capable d'acquiescer et de produire des informations numériques, avec des machines devenues intrusives et qui ont tendance à insuffler une logique insidieuse. Le processus d'appropriation des technologies par les utilisateurs même avisés est court-circuité par le flux incessant d'objets nouveaux et leur obsolescence avancée. « De nouvelles techniques apparaissent sans cesse sur la scène, avant que les anciennes ne soient pleinement utilisées »⁶⁹⁵. Cela produit un usage superficiel, voire superflu de la technologie devenue un produit de consommation à la mode. D'ailleurs, l'idée même d'une technologie nouvelle paraît plus importante que les nouveautés réelles qu'elles pourraient apporter.

⁶⁹⁵ EDGERTON, D., « De l'innovation aux usages. Dix thèses sur l'histoire des techniques », *Annales histoire, Sciences sociales, Histoire des techniques*, n°4-5, 1998, p. 815-837.

3.1.2 Non-savoir

Résumé

Le numérique est producteur d'ignorance. D'une part, dans la complexité croissante mise en jeu, de l'autre par l'occultation de ses nombreux éléments sous-jacents. Ce constat semble étayer un processus d'inculturation, exploitant la crédulité et la fascination du public pour les technologies à la mode. De notre point de vue, cette ignorance peut être un moteur légitime à une pratique plastique. Elle introduit une démarche d'apprentissages, d'essais, d'invitations à défaire, derrière laquelle s'inscrit le désir de comprendre, d'emmagasiner, de résoudre, d'expérimenter. Il s'agit d'une manière de ne pas prendre la technologie pour acquise, mais comme un défi à relever, une logique à comprendre. Paradoxalement, l'ignorance semble toujours réactualisée. La connaissance se structure autour d'un « non-savoir » comme un horizon vers lequel nous avançons, une aptitude spécifique à même de découvrir des situations nouvelles. Ainsi, « savoir que nous ne savons pas » nous engage dans un jeu sans commencement ni fin, dans une pensée qui se construit sur une mise en question incessante. Plus concrètement, le non-savoir face au numérique, se traduit par le désir de produire une expérience authentique, l'aspiration à un état précaire du bricolage et du bidouillage, convoquant la fragmentation et le métissage.

Mots-clés : Ignorance, non-savoir, intelligence, bricolage, hacker, déviance fragment, démontage.

3.1.2.1 Ignorance

L'informatique et le numérique, sous prétexte de convivialité, de simplicité, d'automatisation, de performances, nous infantilisent avec soin. Ils planifient « notre ignorance, et l'ignorance de cette ignorance ; au fur et à mesure de son perfectionnement », et induisent chez l'utilisateur « une véritable involution, rebâtissant en lui les structures de la personnalité infantile. Et du coup l'adulte, l'humain accompli, le savant absolu, ou plutôt l'informé suprême c'est l'ordinateur »⁶⁹⁶. Aujourd'hui la compétence technique n'est plus un préalable à l'emploi des nouvelles technologies, qui s'accompagne d'un discours qui insiste justement sur la facilité de manipulation et sur l'accessibilité. L'informatique mise enfin à la portée de tous, vraie et fausse réalité, car l'idéologie ambiante mythifie la technique en en faisant un incontournable de notre société. Claude Javeau, remarque que « l'utilisateur d'un ordinateur ignore généralement tout du fonctionnement interne de l'appareil, de ses principes régulateurs, de l'épistémologie qui fonde son assemblage et ses usages [...] il en est un usager, car sa participation se limite à l'usage de la machine. Il est incapable, le plus souvent, de la réparer, de l'améliorer, de l'adapter à des usages qu'il aurait lui-même imaginés. Seule une petite minorité d'utilisateurs en sont capables »⁶⁹⁷. Dans la pratique il s'agit plutôt

⁶⁹⁶ BARILIER, E., *L'ignorantique. L'ordinateur et nous*, Genève, Editions Zoe, 2005, p. 6.

⁶⁹⁷ JAVEAU, C., « La socialisation du monde informatique : la rencontre « jeunes enfants-ordinateurs » dans la vie quotidienne », in GRAS, A., JOERGES, B., SCARDIGLI, V. (Dir.), *Sociologie des techniques de la vie quotidienne*, Paris, Harmattan, 1992, p. 61.

d'un rapport de force avec la technologie. D'ailleurs, c'est depuis toujours que l'utilisateur ignore délibérément ou non, le fonctionnement de l'appareil dont il se sert. Seul un petit nombre sait précisément, et réalise, au regard du plus grand nombre qui ignore. L'écart entre ceux qui détiennent ce savoir, et ceux qui en sont privés, ne semble paradoxalement que s'amplifier.

L'ignorance est constitutive, nous dit Étienne Bariller, « nous sommes entrés dans l'ère de l'ignorantique »⁶⁹⁸. En cela, il pointe l'inaptitude des usagers non seulement par une conséquence regrettable, mais proportionnellement inévitable face à la complexité des instruments qu'ils manipulent. Surtout, il dénonce cette posture qui est soigneusement « organisée, entretenue, surveillée »⁶⁹⁹ pour d'évidentes logiques de rentabilité commerciales incarnées par une figure paternelle et despotique dans nos démocraties modernes. En fait, c'est cela même, dans notre époque de surveillance généralisée, qui est recherché avec le plus grand soin. Il s'agit de stratégies pour rendre indispensable, et même asservir l'utilisateur par des méthodes « de grand frère bienveillant ». Et le contournement de la pesanteur des systèmes demeure limité. La modification, l'ouverture, le gratuit, le partagé, et le « savoir comment ça marche » en tant qu'activité de connaissance sont considérées ni plus ni moins comme des attitudes déviantes et délictuelles à réprimer sévèrement. Parallèlement que le niveau de compétences et de connaissances informatiques ne cesse de progresser, l'utilisateur est maintenu dans une sorte d'analphabétisme technique pour des motifs très concrets, « l'ignorance et l'inculture mêmes sont chantées comme des vertus »⁷⁰⁰ par de nombreux spécialistes et « évangélistes » en robotique, en cybernétique, en informatique, en ergonomie, et en marketing. Ceux-ci espèrent, plus que jamais, que les utilisateurs puissent exploiter en tant que « consommateur » les machines « le plus naturellement du monde », sans les comprendre, épargnant à ces derniers les efforts d'apprentissage pour assimiler leur fonctionnement, leur langage, leurs systèmes et rouages internes. C'est-à-dire utiliser ce à quoi l'on ne comprend rien, tel est donc l'objectif ?

Comme le précise Gilbert Simondon, « les objets techniques qui produisent le plus d'aliénation sont ceux qui sont destinés à des utilisateurs ignorants. De tels objets se dégradent progressivement : neufs pendant peu de temps, ils se dévaluent en perdant ce caractère, parce qu'ils ne peuvent s'éloigner de leurs conditions de perfection initiale. Le plombage des organes délicats indique cette coupure entre le constructeur qui

⁶⁹⁸ *Ibid.*, p. 15.

⁶⁹⁹ *Ibid.*

⁷⁰⁰ *Ibid.*, p. 12.

s'identifie à l'inventeur et l'utilisateur qui acquiert l'usage de l'objet technique uniquement par le procédé économique »⁷⁰¹.

Bon nombres de verrous logiciels et matériels, empêchent et découragent « légalement » les plus curieux et les plus enthousiastes à franchir le cap de la connaissance des dispositifs numériques. Ceux-ci colonisent pourtant massivement notre environnement. Curieusement, une multitude de fonctions et de dispositions sont censées nous protéger de nous-mêmes, de notre incompétence avérée, au point où il est difficile pour un néophyte même chevronné de réparer soi-même, y compris les pannes ou les problèmes les plus infimes. Cela va jusqu'à occulter, « par défaut » une foule d'éléments logiciels et matériels⁷⁰², comme pour nous prémunir de nos intrépidités, en suggérant « faites attention, ne touchez pas à ça ». Étrangement inquiétants, les spécialistes eux-mêmes semblent dépassés, et ne maîtrisent plus l'ensemble des processus qui sont mis en jeu, au point où désormais eux-mêmes perdent la maîtrise, surtout lors des dysfonctionnements. C'est pourquoi, beaucoup de pannes sont vouées à rester mystérieuses, non par des faits inexplicables, mais par la complexité des paramètres, l'inexistence volontaire de documentation, ou l'investissement temporel et matériel trop important. Alors on jette et on remplace par un nouveau dispositif plus perfectionné, plus séduisant, qui est lui-même plus rapidement obsolète que son prédécesseur, jeté et remplacé à son tour.

Aussi, l'obsolescence est minutieusement programmée en tant que paramètre initial, comme « concept opérationnel » afin d'optimiser au maximum une durée de vie limitée, privilégiant un taux de remplacement rapide. Une posture qui implique d'ajouter sciemment des défauts de conception, une part de défektivité, ou encore, de limiter la durée par péremption et autopéremption. Mais aussi d'empêcher insidieusement l'usage sur le long terme par la disparition progressive des accessoires et consommables, ou plus directement l'incompatibilité, le manque de performances, le design, ou en s'appuyant sur des lois et décrets poussant au renouvellement. Dans la plupart des cas, les produits associés et les pièces détachées disparaissent du marché dès l'apparition d'un nouveau modèle, tout comme le support matériel et logiciel, rendant maintenance et réparation impossible. La tendance actuelle amenée par le numérique est l'obsolescence par notification, une forme évoluée de l'autopéremption. Le produit peut signaler à l'utilisateur qu'il est nécessaire de réparer, de mettre à jour, ou de le remplacer en tout ou partie. L'appareil a donc la capacité à se rendre inutilisable lui-même contraignant au

⁷⁰¹ SIMONDON, G., *Du mode d'existence des objets techniques*, op. cit., p. 250-251.

⁷⁰² Scellés sur les boîtiers, composants noyés sous une épaisse couche de résine, pièces inamovibles, outillage spécialisé pour déboîter ou dissocier des pièces serties, accès aux systèmes logiciels verrouillés, fichiers cachés, capteurs et palpeurs d'ouverture, contrôles à distance par routines masquées, système sous-jacent inaccessible sans modifications alternatives, débridages ou solutions « pirates », etc.

renouvellement, que la panne soit avérée ou artificielle. Une telle pratique est appuyée par la non-communication des spécifications, soutenue par la lutte juridique au travers de brevets empêchant à d'autres de satisfaire la demande. Ces techniques d'obsolescence programmée, banalisées par le numérique, reposent sur des situations de monopole et d'occultation. La durée de vie doit rester secrète. Le consommateur ne doit pas en être informé, ni connaître à l'avance où se situent les défauts de conception. Ce que les marchands et les fabricants se gardent bien d'indiquer, dans un système où l'on soustrait sciemment à l'utilisateur la maîtrise, et la connaissance historique et technique de ce qu'il manipule.

Curieusement, l'utilisateur moyen est souvent un généreux complice ignare et content de l'être, ne souhaitant pas savoir « comment ça fonctionne », se satisfaisant pleinement du fait que « ça fonctionne ». Pourtant, cette docilité n'est-elle pas le résultat d'un processus d'inculturation ? Si l'on doit considérer que ce sont les dispositifs qui par leurs divers arrangements dictent en réalité les modalités de déclenchement et d'intervention, et ce malgré un apprentissage sophistiqué, la seule action réelle qui subsiste se résume à l'acte de manipuler divers boutons et capteurs de commande. Ainsi, sous l'égide bienveillante de la « convivialité » des interfaces, les dispositifs les plus complexes se terminent par divers « claviers » minimalistes : « le plus ardu se révèle comme le plus convivial, et c'est dans notre fauteuil, ou plutôt notre hamac de primitifs heureux, que nous grimons aux cimes sourcilleuses de la connaissance »⁷⁰³. Un numérique qui par son omniprésence et ses promesses enchantées est devenu « la plus formidable et la plus effrayante machine à faire rêver », exploitant largement la crédulité et la fascination technique du public. Une dimension qui trahit très justement « l'idéal frileux, l'idéal de victime qu'elle véhicule » passant aujourd'hui pour le dernier cri « de l'extase du bonheur »⁷⁰⁴. Comme si en tant qu'utilisateurs potentiels nous n'étions pas capables de rêver par nous-mêmes, et surtout comme si rêver était une fin en soi et forcément liée à la technologie. L'ère du numérique sera-t-elle « celle des crétiens »⁷⁰⁵ victimes et asservis à la technologie, comme le pense Michel Henry ?

D'ailleurs, avec la numérisation de toute chose, à faire de toute valeur un chiffre, à rendre le numérique indispensable à toutes tâches même les plus insignifiantes, comment est-il envisageable de rester dans la superficialité du contentement fonctionnel ? Certes, il est difficile de résister à l'appel continu et séduisant du numérique qui fait de nous les détenteurs par procuration du monde entier, qui élargit à l'infini le champ du savoir, du loisir, du plaisir. Pourtant, il ne s'agit que d'une mise à disposition technique

⁷⁰³ BARILIER, E., *op. cit.*, p. 14.

⁷⁰⁴ *Ibid.*, p. 136.

⁷⁰⁵ HENRY, M., *La barbarie*, Paris, PUF, 2004, p. 93.

qui ne résulte que d'une accumulation préexistante, qui prévaut sur la cohérence globale. Le numérique fait appel à un système où chacun peut désormais « accéder directement à l'ensemble des connaissances communes », mais où « la profusion à au moins autant de chances de favoriser l'atomisation des connaissances et la dislocation du *common ground* collectif »⁷⁰⁶. En ce sens, comme pour le fonctionnement technique, le lien supposé entre possibilité d'accès aux connaissances et acquisition de ces connaissances est une pure fiction. Il y a « ceux qui savent » et « ceux qui ne savent pas et qui s'en moquent »⁷⁰⁷. Comment y résister ? Comment ne pas penser qu'il s'agit du moyen idéal pour résoudre tous les problèmes, ceux du plaisir et de la connaissance ?

Néanmoins, pour répondre à l'affirmation de Michel Henry, si l'on considère « la différence entre l'ensemble des connaissances disponibles et celles que maîtrise effectivement une personne donnée, force est de constater que *nous n'avons jamais été aussi ignorants*. Si l'on s'en tient en revanche, à l'ensemble des connaissances que maîtrise chaque personne, il n'est pas moins vrai *que nous n'avons jamais été aussi savants* »⁷⁰⁸.

Ainsi, ce ne sont pas seulement les entrailles des machines qui nous demeurent obstinément fermés, nous interdisant de comprendre l'origine et la nature des fonctionnements, et des problèmes qui peuvent survenir. C'est aussi le mécanisme même du modèle économique et technique, reposant sur l'obsolescence programmée, au service d'une rentabilité artificiellement orchestrée, où « l'idéal est celui d'un univers de bien jetables, où l'on se débarrasse des choses dès qu'elles ont perdu leur attrait initial. Que quoi que ce soit doive être réparé, rénové ou remplacé est une notion étrangère à l'éthique »⁷⁰⁹. Pourtant, les produits du numérique ne sont pas le résultat d'un projet individuel ou collectif ordonné, mais celui d'un entassement de gestes et de choses, d'inventions et d'améliorations, d'interfaces, d'une certaine part d'incontrôlé, d'innovations déviantes.

Nous sommes tous à des degrés variés confrontés à cette problématique de l'ignorance. Néanmoins, cette réflexion introduisant notre pratique prouve que nous avons une certaine conscience de ne pas savoir. Toutefois, l'ignorance en ce point ne saurait se résumer à un quelconque abîme, une « région noire » de notre connaissance. L'ignorance telle que nous l'entendons, est au contraire raisonnée, expérimentée ; elle est l'observation consciente, la constatation qui vient indiquer une démarche

⁷⁰⁶ LABASSE, B., *Une dynamique de l'insignifiance. Les médias, les citoyens et la chose publique dans la « société de consommation »*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2004, p. 96-97.

⁷⁰⁷ *Ibid.*, p. 97.

⁷⁰⁸ *Ibid.*, p. 67.

⁷⁰⁹ LASCH, C., *Les femmes et la vie ordinaire*, Paris, Climats, 2006, p. 164.

d'apprentissages, d'essais ; elle est comme un appel, une invitation irrémédiable à défaire, presque une contrainte à engager nos activités. Une posture qui nous place dans l'état primordial de l'apprenti, conscient de son ignorance. « Nous savons communément un peu, médiocrement, assez, beaucoup, cela ondoie diversement »⁷¹⁰. Derrière cette position, il y a l'intention d'intelligence, le désir de comprendre, d'emmagasiner, de résoudre, de quêter, d'avancer, d'expérimenter. Notre ignorance toujours actualisée, est ici la conséquence d'un savoir déjà existant, parfois consistant, parfois embryonnaire, intuitif. Une intelligence qui est à la fois constitutive et étrangère, qui impose de nouvelles ignorances et de nouvelles connaissances, nous permettant sans cesse de rebondir, de vouloir en savoir plus, moins, différemment. L'une et l'autre en effet se dérobent : elles se dérobent dans l'instant même où elles se révèlent⁷¹¹. Et quoi que l'on fasse, quel que soit l'état de nos connaissances ou de nos lacunes, au fur et à mesure que le champ du savoir s'élargit, d'une façon paradoxale l'ignorance s'étend elle aussi.

La connaissance se structure ainsi autour de ce qu'on ne sait pas, un non-savoir qui n'est pas que de l'ignorance, mais ce « pas encore » auquel nous sommes soumis en permanence. Chaque nouveau problème résolu entraîne l'apparition de nouvelles énigmes, de sorte que le processus d'apprentissage, de fabrication, de création nous apparaît constamment par l'essai-erreur et le tâtonnement, glisse puis se multiplie. Les frontières de la connaissance semblent ainsi se déplacer sans arrêt, faisant naître des questions jusqu'alors insoupçonnées, banales, complexes, insurmontables, insignifiantes, dans l'ensemble de nos approches. Il n'est donc pas tant question « de savoir pour savoir », mais plutôt d'une attirance pour l'aptitude spécifique « à ne pas savoir », à admettre et à découvrir des choses de l'ordre possible du « non-savoir ».

Le savoir du non-savoir détaché de l'objet libère la voie, permet le recul salutaire. Il laisse alors l'attention libre pour une logique ouverte à tout savoir, à un savoir autre, un savoir à la fois empreint de technique et d'intelligence plastique. Et c'est par une absence de pensée pragmatique initiale que le jeu peut être joué à fond. Un moyen à la fois d'apprendre, et à la fois de se libérer de cet apprentissage : une approche momentanément désobturée, défascinée, désintéressée. Une opportunité de se positionner entre « le savoir et son autre qui lui résiste »⁷¹², entre la rationalité et ce qui la dérobe : le non-savoir à la fois en tant que système et excès. Une articulation de sa propre mise en jeu dans un va-et-vient permanent, ou plutôt au-delà et en dehors du savoir. Ainsi, il n'est pas tant question de positionner le non-savoir comme l'opposé du savoir, ce qu'il n'est pas,

⁷¹⁰ SERRES, M., *Genèse*, Paris, Grasset, 1986, p. 19.

⁷¹¹ SASSO, R., *Georges Bataille : le système du non savoir. Une anthologie du jeu (Arguments)*, Paris, Editions de Minuit, 1978, p. 71.

⁷¹² DOMINIC, M., *Savoir et affect : pour une économie du non-savoir*, Montréal, Université de Montréal, 2009, p. 3.

puisqu'il est une manière à partir de laquelle un nouveau savoir est possible, une possibilité de « penser l'impensable en le saisissant comme impensable », et c'est justement ce qui est intéressant et motivant. D'un point de vue plastique cela ouvre la voie à l'imagination, la modification et au détournement. Ainsi, le principal intérêt que porte le non-savoir est sans doute celui de nous donner l'occasion d'une remise en question du statut de nos connaissances et de notre ignorance face au numérique. En ce sens, « savoir que nous ne savons pas » engage notre pratique dans un jeu sans commencement ni fin. Une pratique qui souligne le refus de l'achèvement et se présente comme une promesse des œuvres à venir, comme réserve d'inventions, de rencontres plastiques. Un jeu entre deux nécessités : celle de la limite, et celle de la transgression de cette limite. C'est-à-dire une impossibilité d'aboutir, de suivre une pensée qui se construit à mesure qu'elle se construit, dans une mise en question permanente.

En somme, il ne s'agit pas de s'intéresser uniquement à la fonctionnalité inéluctable d'un système, mais sur la nécessité de la résistance au système comme faisant partie du système : ce qu'est le non-savoir face au savoir imposé du numérique. Cela se traduit par le possible désir d'une expérience authentique, de l'aspiration à un retour à un état primitif antérieur que les dispositifs numériques occultent scrupuleusement. Peut-être notre approche se résume-t-elle à tenter d'orienter le savoir imposé dans une tension vers le non-sens, vers le non connaissable, dans l'accumulation de stratifications de connaissances à travers une véritable passion de ne pas savoir ?⁷¹³

3.1.2.2 Bidouillage

« Ne pas avoir à penser avec ses dix doigts équivaut à manquer d'une partie de sa pensée normalement »⁷¹⁴

C'est avec un prendre part que le numérique trouve sa spécificité. Le défaire est aussi un geste, comme opération qui dirige la pensée. En tant que geste, il permet de réintroduire dans le numérique une dimension artisanale de façonnage rustique, qui n'est

⁷¹³ BATAILLE, G., « *Le non-savoir* », dans Œuvres complètes VIII, Paris, Gallimard, 1976, p. 199.

⁷¹⁴ LEROI-GOURHAN, A., *Le geste et la parole, la mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1998, p. 61-62.

pas nécessairement celle du savoir-faire ni de la belle ouvrage, mais celle de l'expérimentation, du *bidouillage*.

Le bidouillage, en tant que faire, est à entendre dans son sens premier, celui de « la bidouille », d'une réalisation technique permettant d'obtenir des résultats avec peu de moyens, sans respecter les règles de l'art : *bricoler, fabriquer, transformer, trafiquer*. Précisément, le bidouillage partage la démarche vacillante du bricolage : « Aller par-ci, par-là », « ricocher, zigzaguer, biaiser »⁷¹⁵. La *bidouille*⁷¹⁶, *l'objet du bidouillage*, est aussi à entendre comme un synonyme de *la bricole*⁷¹⁷, comme un « coup indirect », une marche « hésitante », une « petite chose instable » une conjugaison d'accidents, un tâtonnement, une « mésaventure ». Cela renvoie également dans un sens étendu à « dire des mensonges, tromper ». Et précisément, *bidouiller* emprunte, dans le sens où nous l'entendons dans ce travail, autant à la valeur noble et astucieuse du bricolage qu'à celle qui s'attache à dévaloriser l'activité par la précarité des réalisations, que celle d'éluder, leurrer, mettre en œuvre par la ruse, s'aventurer. L'étymologie du terme proviendrait de l'allemand *Klug*, intelligent, lui-même émanant du polonais *Klucz* qui signifie : une clé, un indice, un des principaux points⁷¹⁸. Il permet une déprise possible des systèmes cloisonnés, et d'aller au-delà des logiques de conformité dans une approche à la fois oiseuse et emprunt d'intelligence.

« Exécuter des menues besognes » comme l'indiquent certaines définitions, pointe l'univers du bricolage et de la bidouille comme un espace qui oscille entre l'insignifiance de l'objet bricolé, son aspect commun, ordinaire et l'importance d'une action qui met en œuvre des moyens de fortune et éphémères. Le bricoleur est d'ailleurs souvent qualifié de manière dévalorisante comme une « personne qui se livre à un travail intermittent et sans connaissances techniques ». Cette absence d'instruction technique implique une certaine idée de négligence insouciant, que l'on retrouve dans les réalisations et vis-à-vis de la mise en œuvre de la réalisation elle-même. Pourtant, bricoler signifie aussi « arranger ingénieusement quelque chose » et met en lumière « l'idée d'ingéniosité adroite », qui correspond à l'activité d'une « personne qui se livre à des menus travaux ingénieux » à partir d'une connaissance technique « de circonstance ». Et c'est « quand vous en arrivez véritablement aux actions détaillées qui doivent être réalisées, in situ, vous ne comptez pas sur les plans, mais sur des habiletés incorporées dont vous disposez »⁷¹⁹. Cette définition illustre bien la connotation variable du concept

⁷¹⁵ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 300.

⁷¹⁶ *Ibid.*

⁷¹⁷ *Ibid.*

⁷¹⁸ CHATELAIN, Y., ROCHE, L., *Hacking dictionary*, « *The jargon files* », Paris, Harmattan, 2001, p. 277.

⁷¹⁹ SUCHMAN, L., citée par JULIEN, M.-P., ROSSELIN, C. (Dir.), *Le sujet contre les objets... tout contre*, *Ethnographies de cultures matérielles*, Paris, CTHS, 2009, p. 13.

qui se place tantôt du côté péjoratif, tantôt du côté de l'éloge de l'habileté instrumentale. Pourtant quel que soit le point de vue, tous deux partagent la notion de provisoire et d'approximation dans la facture qui détermine un « travail d'amateur peu soigné », ou encore une « réparation ou travail manuel effectué approximativement ».

« Le bricoleur utilisera la plupart du temps des moyens de fortune, dont il dépend. C'est de cette manière qu'afin de satisfaire son but et de satisfaire des besoins, il utilise ce qui lui tombe sous la main. Le bricolage répond donc à des besoins utilitaires et nécessaires, il répare, dépanne, il n'apparaît pas en priorité comme une jouissance ou un agrément personnel, mais il peut être un passe-temps souvent utile »⁷²⁰.

Le bricolage est ainsi défini comme « une réparation faite tant bien que mal », un ouvrage « mal soigné », où le bricoleur fait preuve d'habileté et d'ingéniosité par ses capacités d'inventivité, basée sur la ruse, l'astuce, l'adresse, les combines, l'imagination. L'objectif est souvent décrit comme étant celui de réparer, rétablir les caractéristiques fonctionnelles d'un objet détérioré, d'une manière approximative et provisoire en vue d'une utilisation précise et pratique. Le bricolage est donc dans son acception commune synonyme de sauvetage malhabile à base de débrouillardise, qui s'efforce par une finesse grossière à générer artisanalement des moyens inventifs de substitution, afin de tenter de récupérer ou de réaliser des ouvrages utiles.

« Éviter autant que possible d'acheter du neuf »⁷²¹ en privilégiant le souci de sauvegarde d'une part de l'objet abimé, apporte une dimension supplémentaire décrite par Alain Corbin qui est celle de « renforcer l'attachement à l'objet »⁷²², un lien sentimental qui sera plus intense quand il s'agit d'exploiter des pièces de récupération collectées préalablement sans usage précis.

Le *bidouilleur* partage la posture instrumentale *du bricoleur*. Bidouiller est une manière de valoriser *le flou* comme procédé choisi et assumé. Du « flou » bidouillant comme l'opposé au « net » de l'efficacité numérique, au bon fonctionnement, au donné, aux idées claires imposées prenant le pas sur la sensation et l'intuition. Le flou réintroduit des choses que le net calculatoire avait tenté de chasser : les traces des conditions concrètes des prises, les ratés aboutissant sur des possibilités nouvelles, le précaire, le bâclé, l'informel dans une formulation où « l'artiste travaille sans discrétion : il laisse en

⁷²⁰ MAGLIOZZI, M., *Art brut, architectures marginales. Un art du bricolage*, Paris, Harmattan, 2008, p. 22.

⁷²¹ CORBIN, A., « Les balbutiements d'un temps pour soi », in *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Collectif, Paris, Aubier, 1995, p. 364.

⁷²² *Ibid.*

évidence les traces de son geste »⁷²³, le « tremblé » en quelque sorte de l'indécision de la pratique. L'acte de création ne se confronte-t-il pas à chaque seconde aux ratés irrémédiables ? « Du net, rien que du net »⁷²⁴, voilà ce qui est exigé avec le numérique. Le flou est son opposé, le peu net, l'adouci, le trouble, le vague, l'indécis, le faible, la faillite. En ce sens, le flou renvoie également à l'imprécision et à l'amateurisme. « Bons tours du faible dans l'ordre établi par le fort, art de faire des coups dans le champ de l'autre, astuce de chasseurs, mobilités manœuvrières et polymorphes, trouvailles jubilatoires, poétiques »⁷²⁵ nous dit Michel de Certeau. Il nous incite à naviguer à vue, et l'on se trouve engagé du côté de la découverte exaltante de ce qui se dévoile : il nous assure la surprise, comme « plonger d'abord un spectacle dans une brume épaisse afin de mieux jouir du bonheur de le découvrir progressivement »⁷²⁶. Il nous amène à « faire le point », et parfois à nous imaginer net ce que nous voyons flou, à changer la distance de notre regard, de nos niveaux d'interprétation, à jouer sur la profondeur. Une pratique floue et bidouillante parle alors des émotions, des sensations et des mouvements de la main au travail, autrement dit, elle parle des formes sensorielles, émotives et motrices qui nous poussent à passer à l'acte. Le flou pose l'espace du numérique comme un territoire à conquérir. Il nous assure une pratique toujours différente, c'est à dire toujours disponible aux désirs que nous projetons en lui, jusqu'à sa dissolution dans une netteté alternative de la mise en œuvre : sa disparition. Le bidouillage possède donc cette potentialité intrinsèque, parfois même cette visée : l'effacement. Si l'objectif n'est pas spécifiquement de détruire matériellement, le bidouillage tend à occulter, substituer, précipiter la disparition. L'extrapolation de la figure se donne ainsi en même temps qu'elle se retire. Ce qui signifie s'identifier non à un élément, mais au mouvement d'un ensemble d'éléments, en chacun des points où ils se stabilisent provisoirement, dans une approche qui les rend pluriels, changeants. Bidouiller avance comme sa propre redite, dans l'apparition simultanée d'un aval et d'un amont inversables : chaque approche se donne comme une variation au sein d'une suite. Un objet ne se définit pas en fonction de ce qu'il est, mais en fonction de ce qu'il peut devenir ; et toute la dynamique du bidouillage consiste en ce va-et-vient entre un projet et un ensemble d'objets questionnés pour répondre à ce projet. Ainsi, le bidouillage est à la fois une opération de manipulation et une opération de lecture qui cherche dans les matériaux les usages inédits et les qualités nouvelles dont ils sont porteurs.

⁷²³ DUFRENNE, M. *Esthétique et philosophie*, tome 3, Paris, Klincksieck, 1981, p. 70.

⁷²⁴ TISSERON, S., *Petites Mythologies d'aujourd'hui*, op. cit., p. 137.

⁷²⁵ CERTEAU, M., op. cit., p. 65.

⁷²⁶ *Ibid*, p. 139.

Le bidouillage est également à entendre dans le sens de son anglicisme, le « hack »⁷²⁷. Plus précisément défaire partage avec le *hack*, ce qui pourrait être une manière d'agir librement, un cheminement de la pensée en acte, une recherche de discordance vis-à-vis des méthodes officielles, une volonté de « tailler des brèches »⁷²⁸. C'est la redéfinition d'une tâche, un autre chemin pour arriver à ses fins, un raccourci, une infiltration astucieuse, le déplacement d'une problématique, le contournement d'une barrière, le canular, l'invention, l'expérimentation, la subversion, le challenge intellectuel. Aussi bien dans la posture de se livrer pleinement à une activité de création que de s'y impliquer, défaire tout comme le hack, cherche une attention sur un résultat, une proposition. Celle-ci est fondée sur la passion, le plaisir et le partage. Dans une telle posture, il s'agit aussi de répondre à la formulation d'une motivation créative, trouver « la différence qui fait la différence »⁷²⁹ et jouer.

« Le hacking peut se caractériser comme la mise en œuvre opportune d'une ingéniosité. Que le résultat soit un travail de bricolage brut et vite fait ou un chef d'œuvre soigneusement réalisé, son intelligence force l'admiration »⁷³⁰.

Cela induit des modes d'apprentissages et des pratiques de production inductives liés à l'expérience individuelle via les essais et les erreurs, les moments de lucidité et d'indécision. Se comporter en hacker n'est pas se mettre dans la peau d'un théoricien, plutôt d'un pragmatique qui s'inspire de la devise « *hands on!* » : *mettre la main à la pâte*. Un peu comme le dit Arman, « je ne suis pas un conceptuel, je suis un *homo faber*. J'aime bien faire les choses. J'aime bien les contrôler avec mes mains »⁷³¹. Chaînon par chaînon, maille par maille, il nous est donné de découvrir. C'est cette chaîne de découvertes, par l'addition de chacune des découvertes par elles-mêmes, qui donne naissance à cette inconnue qui est l'objet de notre création et qui doit devenir potentiellement une œuvre. Pour agir, réagir, il faut comprendre, être curieux, manipuler, explorer et questionner pour apprendre : chercher à être non pas plus intelligent, mais « plus rusé », plus habile, plus créatif. Le désir de compréhension est un élément fort de

⁷²⁷ « *To hack* » : tailler, hacher, se définit comme une solution nouvelle, élémentaire, créative et astucieuse à une difficulté donnée : le « hack » ; celui qui le produit est un « hacker ». On le considère comme un « virtuose-bricoleur », à la recherche de la trouvaille imprégnée d'innovation, de style et de prouesse technique qui lui donnera sa reconnaissance vis-à-vis de ses pairs. Le hacker n'est pas « le pirate », le « voyou du net », le « cybercriminel » instrumentalisé par les médias et connotant le « hacker » péjorativement. Voir : CHATELAIN, Y., ROCHE, L., *Hacking dictionary*, « *The jargon files* », *op. cit.*, p. 231 ; MCKENZIE, W., *Un manifeste hacker*, Paris, Criticalsecret, 2006, p. 071.

⁷²⁸ MCKENZIE, W., *Ibid.*, p. 088.

⁷²⁹ *Ibid.*, p. 035.

⁷³⁰ CHATELAIN, Y., ROCHE, L., *op. cit.*, p. 233-234.

⁷³¹ PONGE, F., cité par MOULIN, R., « De l'objet à l'œuvre », *Arman*, Jeu de Paume, Paris, 1998, p. 35.

notre motivation. C'est elle qui nous incite à ne pas abdiquer devant la complexité technique.

En outre, toute création suppose une sorte d'appétit que fait naître l'anticipation de la découverte. Cette anticipation accompagne l'intuition d'une inconnue déjà possédée, mais non accessible, et qui ne sera définie que par l'effort d'une technique attentive. Cet appétit qui s'éveille en nous à la seule idée de bidouiller n'est pas quelque chose qui relèverait strictement du fortuit, mais d'une activité quotidienne et périodique, assidue, comme un besoin vital. Cette intuition d'un engagement, cet avant-goût, ce réflexe conditionnel, montre clairement que c'est l'idée et la relation passionnée de la découverte et du labeur qui nous attire. Le fait même de mettre la main à la pâte est inséparable pour nous du plaisir de la création. « C'est très amusant d'être hacker, mais c'est un amusement qui demande beaucoup d'efforts »⁷³². De tels efforts sont nécessaires même pour faire avancer peu de choses, ou mieux de se surpasser de façon surprenante, et apporte une contribution nouvelle. En cela, créer n'est pas faire n'importe quoi. Il s'agit d'abord de maîtriser les règles d'un système pour ensuite avoir la possibilité de transcender. L'ingéniosité, au-delà des connaissances, est surtout pour nous la possibilité de suivre prioritairement notre instinct de plasticien, afin de contourner, dépasser, détourner, ne pas se laisser enfermer par des présupposés ou des façons de faire acquises : faire autrement pour voir si ça fonctionne, voir ce que ça donne, expérimenter. En somme une attitude intrinsèquement « ludique » qui relève d'un état d'esprit commun à la plupart des hackers : l'esprit du jeu.

S'il existe une part de divertissement ou de délassement dans ce ludisme, celui-ci reflète aussi une réalité plus fondamentale : le plaisir de l'engagement dans la résolution d'un problème. Le jeu qu'il appelle pour pouvoir exister doit permettre l'expression de la créativité de l'individu, ce terme étant à comprendre comme « la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure »⁷³³. Une dimension proche de celle des enfants qui ont l'habitude d'inventer leurs propres règles, voire modifier les règles en cours, adaptant à la volée l'activité à ce qui semble ludique et intéressant. Si « jouer c'est faire »⁷³⁴ comme l'indique Donald Woods Winnicott, ici il est plutôt question d'un espace d'expérience et de créativité du « faire soi-même », de mettre en scène son propre imaginaire au jeu. Comme l'a montré Roger Caillois, l'attitude ludique oscille entre deux pôles, deux « manières de jouer », d'un côté la *paidia*, le jeu libre des instincts sans règles en tant que puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, et de l'autre le *ludus* qui

⁷³² RAYMOND, E. S., cité par HIMANEN, P., *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exilis, 2001, p. 35.

⁷³³ WINNICOTT, D. W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, op. cit., p. 91.

⁷³⁴ *Ibid.*, p. 59.

cadre l'exubérance de la *paidia* par des contraintes, des règles qui en fait une pratique active :

« À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner sous le nom de paidia. À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire, inverse à quelques égards, mais non à tous, de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes, de la contrarier toujours davantage en dressant devant elle des chicanes sans cesse plus embarrassantes, afin de lui rendre plus malaisé de parvenir au résultat désiré. [...] Je nomme ludus cette seconde composante »⁷³⁵.

En effet, il s'agit de comprendre le contexte dans lequel s'inscrivent le problème et sa logique, les règles du jeu et son but, puis de mettre à profit ces règles pour atteindre un objectif nouveau : jouer le jeu qu'on s'impose. Et tout jeu correspond à cette structure : des règles circonscrivent un espace de liberté à explorer et à apprivoiser pour réussir à atteindre une fin : perdre, gagner, participer, transgresser.

De surcroît, partager cette posture hacker, est véritablement réfuter le cliché de criminel, de cyber-terroriste, de pirate, du « mythe noir » malveillant hollywoodien. Car être hacker, « fonctionner » en hacker, chercher le *hack*, chercher la faille, bidouiller, n'est pas une quête pour nuire à autrui. Au contraire, c'est proposer un esprit alternatif, ouvert, enthousiaste, curieux, dans un rapport actif à la technique. Et s'il s'agit de parler de « pirate », c'est pour partager l'étymologie grecque du terme *peiraô*, signifiant « essayer de », « tenter sa chance à l'aventure ». Avant toute chose, être hacker est vouloir savoir « comment ça marche » : ce qui nous motive depuis toujours. Ne pas prendre la technologie pour acquise, mais comme un défi à relever, une logique à comprendre, à intégrer et à maîtriser pour ne pas être victime. Une aventure ludique qui évolue en véritable « quête » existentielle, une passion : apprivoiser le système technique, en suivant la « passion de ne pas savoir » comme nous l'indiquions précédemment :

« Les hackers peuvent faire n'importe quoi et être hacker. Vous pouvez être charpentier hacker. Ce n'est pas nécessairement hi-tech. Je

⁷³⁵ CAILLOIS, R., *Les Jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p. 48.

crois que cela a à voir avec l'art/habilité et le soin qu'on y apporte [...] »⁷³⁶.

Le *hack* est ainsi rarement une découverte pure, mais plutôt le résultat d'intuitions, fondés sur une appréhension des éléments nourrie pas une recherche et une documentation continue de connaissances et d'expériences diverses et multiples : corriger, se corriger, reprendre, trouver à redire, interférences, lacunes, brouillons, frottements, distraction. On bidouille, on bricole en glanant des informations un peu partout, en empruntant des « tuyaux » en trouvant soi-même des « trucs » par déduction d'erreurs, par essais de probabilité :

« Le vrai bricoleur bricole aussi à l'usine ou à l'atelier [...]. Pour un vrai bricoleur tout est en fait propice au bricolage. Le temps et le lieu n'y font rien »⁷³⁷.

Rien n'y est jamais acquis. De ce point de vue, l'ingéniosité et l'innovation résultent d'un travail intense et personnel qui progresse par essais et erreurs en se nourrissant de connaissances techniques, plastiques, instrumentales, contextuelles :

« Chacun a son secret, mais presque tous ont des pratiques multiples sans spécialisation technique, ils touchent à tout, bricolent avec n'importe quel objet, ne sont savants en rien, mais utilisent tous les matériaux et toutes les techniques pour arriver à matérialiser ce qu'ils veulent créer »⁷³⁸.

D'ailleurs, nous passons nos jours et nos nuits à travailler, ou plutôt à faire et défaire dans ce jeu de construction-déconstruction. Faire quelque chose qui à du sens, créer, découle de la nature de l'activité elle-même, la créativité en est une valeur intrinsèque :

« J'ai toujours eu le goût du bricolage [...]. On me dit parfois que ça doit être compliqué et très dur de confectionner autant d'objets [...]. Pour moi, c'est plutôt une question de patience et de volonté. Je n'ai pas la notion du temps. Je crois que pour celui qui a envie de créer, le temps n'est pas un obstacle »⁷³⁹.

⁷³⁶ HIMANEN, P., *op. cit.*, p. 26.

⁷³⁷ CAM, P., « Le bricolage, un art pour l'art », in *Critiques sociales*, mai 1991, p. 34.

⁷³⁸ MARTINON, J.-P., « Les formes du pauvre », *Revue d'ethnologie française*, n°2/3, 1978, p. 209.

⁷³⁹ BINDLER, A., cité par MAGLIOZZI, M., *op. cit.*, p. 143.

Justement, au fil du temps, la pratique est devenue pour nous une véritable obsession, occupant toutes les pensées, chaque instant, relayant bien loin des définitions communes associées aux loisirs pour le bricolage et au pirate informatique nuisible pour le hack. En ce sens, il s'agit de mesurer la valeur de « bidouillabilité »⁷⁴⁰ des objets que nous interrogeons. L'enjeu se situe dans l'élaboration de stratégies exploratoires nouvelles, propres à résoudre ingénieusement des problématiques spécifiques, tenter de « créer la possibilité que des choses nouvelles s'engagent »⁷⁴¹. « Nul ne produit une œuvre s'il ne travaille pas dans cette nappe continue d'où surgit, parfois, une forme »,⁷⁴² nous dit Michel Serres. *Faire surgir* du sens dans une pratique avec ses modalités propres et en devenir, n'est-ce pas à cet instant que se repère l'acte de création ? Cette mise en œuvre n'est ni de l'ordre du loisir, ni du passe-temps, ni de l'ordre de l'oisiveté ou encore le résultat d'une absence d'activité. Elle est de l'ordre d'un travail actif qui appelle des efforts d'apprentissages permanents dans l'optique de développer des solutions singulières et anticonformistes : « défaire, bidouiller, hacker ».

Nous disons souvent « qu'il va nous arriver des bricoles ». Et, en effet, il arrive des choses le plus souvent sans intérêt, mais quelquefois porteuses de points de fuite. Nous l'avons dit, la pratique semble tendre vers un langage délibéré, contradictoire et hésitant, sous lequel se cache notre subjectivité. Cela rejoint parfaitement *La Pensée sauvage* de Claude Lévi-Strauss qui rappelle les sens anciens du verbe bricoler : il « s'applique au jeu de balle et de billard, à la chasse et à l'équitation, mais toujours pour évoquer un mouvement incident : celui de la balle qui rebondit, du chien qui divague, du cheval qui s'écarte de la ligne droite pour prévenir un obstacle »⁷⁴³. Le bricolage est de l'ordre du détour, du détournement, de la dérivation.

Nous faisons et défaisons pour être efficaces, pour faire surgir des phénomènes nouveaux. Faire et défaire constitue notre agir. Parfois même le fait d'agir moins, ou plus exactement de ne pas récolter tout le fruit de nos actions. Une agitation ayant pour but de ne pas converger toujours dans la même direction. Même d'effacer nos traces. De nous donner des buts impossibles, voire impensables, dans des tentatives contradictoires. « Parfois, le faire engendre le défaire. Parfois, le faire et le défaire donne naissance au faire. Parfois, ils se nuisent et parfois s'assistent. Tantôt ils sont simultanés, tantôt ils se succèdent, à des rythmes divers. Leur collaboration peut viser à l'efficacité, ou rechercher

⁷⁴⁰ Traduction française de « Hackability » : la possibilité de s'emparer d'un appareil ou d'un objet pour en détourner l'usage.

⁷⁴¹ MCKENZIE, W., *op. cit.*, p. 004.

⁷⁴² SERRES, M., *op. cit.*, p. 39.

⁷⁴³ LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, Pocket, Paris, 2009, p. 27.

le plus d'inefficacité possible. Parfois le faire prend le masque du défaire. Ou bien le défaire se déguise en faire »⁷⁴⁴.

Il est toujours question d'un pari sur la rencontre : « point de cœur, mais un problème, c'est-à-dire une distribution de points remarquables ; nul centre, mais toujours des décentrement, mais des séries avec, de l'une à l'autre, la claudication d'une présence et d'une absence d'un excès, d'un défaut »⁷⁴⁵. En bidouillant, donc en se décentrant, en marquant des différences, il nous est possible d'effectuer un travail artistique. Toute œuvre plastique n'est-elle pas, à l'évidence, un travail des différences ? Défaire, bidouiller, opérer ces différences, donc se décentrer, c'est probablement opter invariablement pour une discipline à l'état d'ébauche et du bricolant : un décentrement telle une perte de référence au profit de l'interférence, c'est-à-dire comme libre jeu des conjonctions, des possibles. Une aptitude à bouger, changer de forme, à re-localiser, à suivre l'impermanence : adjoindre le geste hésitant dans la matière, aux épisodes de l'informe qui menacent la forme de ce qui serait trop clairement défini. Mais aussi décentrer son regard souvent trop restrictif et rivé sur l'objet. L'activité artistique se situe à la croisée de ces deux attitudes. « Tout le monde sait que l'artiste tien à la fois du savant et du bricoleur ; avec des moyens artisanaux, il confectionne un objet matériel qui est en même temps un objet de connaissance »⁷⁴⁶. Comme le bricolage, le bidouillage part de matériaux préexistants qu'il fait dialoguer avec un projet pour produire une composition sensible dans laquelle le tout se laisse percevoir avant les parties. Ainsi, le bidouillage comme figure du décentrement n'est pas tant une négation des systèmes référents qu'un moyen de mobiliser de multiples éléments, c'est-à-dire d'assumer des attachements épars, des lignes de fuite tracées à partir du bidouillage lui-même : une définition possible de l'artistique dans nos réalisations ?

⁷⁴⁴ LASCAULT, G., *Faire et défaire*, *op. cit.*, p. 14.

⁷⁴⁵ FOUCAULT, M., « *Theatrum philosophicum* », *Dits et Ecrits*, *op. cit.*, 1994, p. 76.

⁷⁴⁶ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 33.

3.1.2.3 Fragment

Les amas de matériaux, le démontage des objets, l'assemblage semblent à première vue confronter notre pratique à une problématique du fragment. Mais envisager ces objets une fois mis en pièces détachées en tant que fragments, ce serait pourtant leur accorder d'emblée un statut d'autonomie. C'est en quelque sorte le paradoxe du fragment, en tout cas dans son acception courante : le morceau rompu se trouve isolé, et en cela, il se replie sur ses propres limites. En se suffisant à lui-même, son sens est à chercher à l'intérieur de cette finitude, nous décrit Jean-Luc Nancy⁷⁴⁷. Il existe cependant une seconde manière d'aborder la fragmentation selon lui :

« à supposer qu'il ne reste rien, que la fragmentation ait proprement disloqué l'essence à laquelle elle est survenue, il faudrait se demander si cette essence ne s'est pas elle-même délivrée, jetée et projetée, offerte comme ce qu'il faudrait appeler [...] une essence fractale. En ce sens, plutôt que le contour du fragment déjà tracé, le fractal désignerait la dynamique et l'initialité de la dif-fraction... »⁷⁴⁸.

Cette formulation décrit le fragment bien plus proche de la dynamique même de sa mise en morceau, que dans sa finitude. Une dynamique de l'écart, de l'espacement, ou comme l'exprime Jean-Luc Nancy, une dynamique de la diffraction.

Si dans notre parcours du lentement trafiqué, nous dispersons par démontage des éléments hétérogènes où les figures et associations se font et se défont, nous ne nous arrêtons pas aux fragments, ni à leur éparpillement. Nous tentons de réactiver, de raviver, et de mettre à jour dans leur scission qui les caractérise, ce qu'ils pourraient porter comme capacité de leurs traces initiales. S'agit-il de montrer quelque chose qui remonte à leur rupture ? Probablement il est question de « réveiller le langage latent des morceaux de réalité »⁷⁴⁹, comme l'écrit Christian Béthune à propos de l'échantillonnage musical. Sommes-nous alors plus enclins à leur construction ou reconstruction ?

Il est étrange et attachant de constater que notre progression est toujours la même sur ce point : prendre un objet, happé aux aléas de la captation et de la collecte, et le réduire presque à néant, en parcelles disjointes, presque lacérées, vandalisées. Fragmentation, construction et reconstruction vont de pair. Nos objets sont toujours le fruit d'une déconstruction première, de fragmentations, scissions, escarpements et incises à des degrés variés. Néanmoins, ce n'est pas le fragment en lui-même qui nous intéresse

⁷⁴⁷ NANCY, J.-L., *Le Sens du monde*, Paris, Galilée, 1993, p. 191.

⁷⁴⁸ *Ibid.*

⁷⁴⁹ BETHUNE, C., *Le rap, une esthétique hors la loi*, Paris, Revue Autrement, 2003, p. 77.

véritablement, plutôt la possibilité d'union de l'ordre de la greffe, ou carrément l'inverse, l'ablation dans un nouvel ensemble : la fin se situe là où les fragments se replient sur eux, se rétractent et fixent l'irrégularité de leurs raccords dans de nouvelles autonomies dictées par le détournement et le choc des rencontres. Les unions, les ruptures, les métissages heureux et les dislocations se font et se défont, lors d'un rapport qui se vit dans le conflit et l'assimilation, l'attrait et le retrait. Une pratique comme un mouvement de ricochet entre dislocation et mise en forme, quelque part entre l'émergence et la contingence du fragment qui croise et interpole en lui même des perspectives aux points de fuite enchevêtrés : liaison et déliaison, présence et absence.

Néanmoins, qu'il s'agisse de produire, de modifier, de désintégrer ou réintégrer, le processus suit invariablement la sélection : *choisir*, même par inadvertance, des fragments susceptibles d'ouvrir un champ créatif nouveau, puiser dans une multitude de possibilités prédéfinies, « semi-ouvrées » comme le dirait Claude Lévi-Strauss, pour mettre en forme, répéter, amplifier, inverser, incorporer à l'ensemble dans un processus complexe d'enchevêtrement. Un enchevêtrement qui est géré par la main, par notre faire. Où paradoxalement la sélection au même titre que le cadrage est une figure de la fragmentation.

Le tout produit ou en train de se faire, en tant que synthèse d'éléments épars, ne peut être le résultat d'une compression de fragments dispersés selon un régime du matériau. Au même titre que les parties ne sont pas des données « inertes », « mortes », arrachées à leurs dispositions premières, mais « des centres de forces qui tendent vers la totalité et sont naturellement, par nécessité également préformées par celle-ci »⁷⁵⁰. Sans doute, « le fait de se tourner vers le brisé et le fragmentaire est en vérité une tentative de salut de l'art par le démontage de leur prétention d'œuvres à être ce qu'elles ne peuvent être et ce qu'elles veulent pourtant devenir : le fragment renferme ces deux aspects »⁷⁵¹. En ce sens, il s'agit de tenter de repérer comment et à quelles conditions les fragments épars issus du morcellement ont une chance de devenir des fragments dynamiques, c'est-à-dire de dialoguer au sein d'une œuvre articulée, entre continu et discontinu sans forcer la mise en œuvre d'une totalité arbitraire.

Mettre en œuvre, construire, se présente comme une tentative de former de l'hétérogène, un sauvetage pour les objets et fragments d'objets que nous exploitons. Les fragments restent souvent visibles et perceptibles dans nos réalisations, suggérant les totalités antérieures dont ils sont extraits, dont ils ne sont plus qu'un « extrait ». Une sorte d'élément déjà énoncé, déjà performé, sur lequel notre emprise opère une remédiation. Le

⁷⁵⁰ PAYOT, D., « Construction et vérité », *Le collage et après*, Paris, Harmattan, 2001, p. 140.

⁷⁵¹ *Ibid.*, p. 352.

fragment n'est alors pas seulement un énoncé, mais aussi une énonciation spécifique qui n'existe que dans la tension entre prélèvement et transformation. Il convoque une pratique collagiste qui exploite des discontinuités immiscibles par une sorte d'examen, de filtre, et de passage au crible du préexistant qu'il porte en lui, reconnu comme emprunt ou matière rapportée.

Défaire, détourner, bidouiller se joignent ici dans une pratique composite allant de l'association de fragments qui conservent leur identité et leur caractère allusif, à la fusion d'éléments qui ne sont plus repérables ni séparables, générant des résultats hybrides, sans rupture où l'origine est masquée, brouillée, inconnue. Le principe oscille alors entre un jeu du discontinu et de l'hétérogène, vers celui de la « fusion des matrices », de lien de correspondances, d'enchevêtrement et de métissage. La création devient collection, destruction et reconstruction, ré-création : *récréation*.

Et ce que l'on obtient dépend exclusivement de la façon de faire. Ce qui semble à première lecture une évidence, se révèle comme une proposition complexe, dans le sens où ce faire est toujours à inventer. À ce stade, le geste de défaire questionne la notion d'invention où le geste, comme passage et comme trace bidouillante de la pensée est lié à la mise en pièce et à la mise en œuvre de manière inextricable. Faire un geste signifie donc, suivre le devenir d'un mouvement, suivre son devenir forme avant même que ne se pose la question de son devenir signe, de son vouloir dire. N'est-il pas ce qui alimente en premier l'appétit de l'œil dans le faire ? C'est une idée que soulève Jacques Lacan à propos de « la touche du peintre qui est quelque chose où se termine un mouvement [...] en tant qu'il engendre [...] son propre stimulus »⁷⁵². Si le geste éveille la vue, il pose aussi la question de l'origine dans le défaire. On a bien le sentiment du morcellement, dans une pratique toujours suspendue et interrompue. Mais simultanément, les choses et les fragments de choses s'imposent dans leur dynamisme et même, les arrêts et les silences s'enchaînent paradoxalement sans discontinuités. Une pratique du joindre qui consiste à trouver une manière inédite de mettre ensemble, tout en explorant le disparate par « une mise en tension du figuratif, des rythmes plastiques et des matériaux en tant qu'exploration de l'écart, comme processus engendrant une œuvre »⁷⁵³. Le défaire est certainement ce complément d'information, ou peut-être une interprétation du geste, par sa relation avec l'éphémère qui le caractérise. Si le geste est comme le dit René Passeron « transfert enregistreur et inventif », il est aussi pour nous ce qui perturbe ce passage, car il est résistant, proprement instable, dérivant, il prélève et sélectionne dans la contrainte. Il se présente comme résistance à une posture systématique, comme réflexion sur un

⁷⁵² LACAN, J., *Le séminaire, livre XI : Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973, p. 104.

⁷⁵³ ONCINS, V., « COLLAGE= what a b what a b what a beauty », *Le collage et après, op. cit.*, p. 8.

sensible récalcitrant, à l'aide des fragments qui palpitent d'une dynamique sous-jacente, tendant vers le tout sans fermetures. Il est ce qui trouble sa propre lecture. Le geste est là, non pas tant dans l'accumulation de postures, que dans le fait de *ruptures* qui, paradoxalement, enchaînent un passé disparu et un devenir non encore apparu. Retenons alors que le geste du défaire n'est pas ce qu'il est, mais bien plutôt l'écho d'un avant et d'un après. En d'autres termes, le geste se tient dans l'écart, à l'écart. Le plus souvent, il n'est pas directement identifiable, mais cherche à faire sens, à créer du sens dans l'entrelacs, dans les failles, dans les ruptures. Le geste serait-il partout au point de n'être nulle part ?

La bricole trouve sa racine en allemand « brechen », briser, d'où émanent des mots comme brèche ou brique : la fracture, le fragment, le morceau. Faire le détail avon-nous dit précédemment : décomposer, démonter, défaire, arracher aux objets des éléments. C'est le regard qui d'abord découpe en morceau, qui détache. Le geste, en déchirant, isole le détail ainsi délimité et le fixe sur d'autres supports, d'autres rencontres. Ces fondamentaux du bricolage - prélèvement des fragments, liaison de fragments - apparaissent comme des moments incisifs. Le détail en ce qu'il est le témoin disloqué d'un tout, fascine par le manque, « la mise en évidence exclusive de ce dont le tout ensemble n'est plus là, disparu, englouti dans son détail »⁷⁵⁴ et impose la présence du défaire. Cette petite coupure provoque un effet de surprise devant ce que l'on croyait connaître. Il peut témoigner d'un hasard, d'une aspiration propre du matériau. Mais dans ce plaisir du détail, il y a plus que la simple jouissance de la quête du caché, de l'étranger dans le familier. Là encore, il s'agit de faire rupture tout en cherchant à retrouver, ce qui dans la faille de l'écart semble perdu.

Le fragment est un morceau « de ce qui a été brisé », un émiettement, une fraction. Il suggère l'absence, la perte, et l'invariable présence du coupé et du séparé. Jean-Pierre Mourey le désigne comme « résultat d'une brisure, rupture, arrachement, perte, comme le produit d'une violence »⁷⁵⁵. Fragmenter répond au besoin de prélever, collectionner, découper, classifier, garder des traces, invariablement anéantir, supprimer, jeter, amputer, dissoudre. Il est la signification d'un reste, d'un débris, d'un déchet, le témoignage d'un intérêt plastique ponctuel et particulier. Par le découpage, le démontage, on extrait de la continuité des objets, des repères, qui deviennent des éléments, des morceaux. En ce sens, le fragment, en tant que *morceau de*, est pour nous un « motif »

⁷⁵⁴ ARASSE, D., *Le détail, pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996, p. 268.

⁷⁵⁵ MOUREY, J.-P., *Philosophies et pratiques du détail*, Hegel, Ingres, Sade et quelques autres, Seyssel, Champ Vallon, 1996, p. 103.

prélevé, un « tiré hors de », « un extrait de ». Extirper⁷⁵⁶ est un acte qui consiste à *déraciner* un élément en vue de le *replanter, transplanter*, ailleurs.

« Les mots latins de fragmen, de fragmentum viennent de frango, briser, rompre, fracasser, mettre en pièces, en poudre, en miettes, anéantir. En grec, c'est klasma, l'apoklasma, l'apospasma, le morceau détaché par fracture, l'extrait... »⁷⁵⁷

En même temps *qu'extrait de*, il « apparaît comme contenant en soi l'essence de la totalité »⁷⁵⁸ tout en s'inscrivant en lui-même comme une nouvelle totalité dans l'activité bidouillante du défaire. La fragmentation ne porte donc pas spécifiquement sur la forme, mais sur la relation où elle s'institue comme opérande du défaire. Chaque fragment représente ainsi une totalité séparée et une partie où se recueille le tout. De ce fait, le contenu du fragment illustre un vide, une disjonction, un état-limite liant et déliant, ingrédient même de la fragmentation. Peut-être est-ce pour nous un moyen de contenir à la fois une proximité au vide et à l'absence, ainsi qu'un voisinage immédiat de l'échec ? Un moyen qui bascule entre le désir de construction et une aspiration vers la faillite, entre effort de réagencement et persistance de la ruine ?

En tant que bricoleur, nécrophage de fragments, nos assemblages tentent des rapprochements surprenants, en mettant en contact des ordres habituellement disjoints, interdits. Le fragment est un élément primordial de notre activité. Il appelle l'hétérogène, l'hétéroclite, le polysémique, le pluraliste, voire l'hétérodoxe, dans des combinaisons qui intègrent le métissage comme règle productive. Peut-être s'agit-il plus de « créolisation » que de métissage dans le sens défini par Édouard Glissant. Une pratique faite de rencontres et d'interférences, de chocs, d'harmonies et de disharmonies liées à l'imprévisibilité et aux mouvements incidents dus au bidouillage⁷⁵⁹. Certaines pièces disparaissent, sont détruites, ou au moins s'égarent, pendant que d'autres se créent. « Le tout se construit, se ramifie, se renouvelle, s'enrichit et se développe par poussées successives, en une croissance précaire et cahotante toujours au bord du désastre »⁷⁶⁰.

⁷⁵⁶ Extirper vient du latin *stirps* qui veut dire racine.

⁷⁵⁷ QUIGNARD, P., *Une gêne technique à l'égard des fragments*, Saint Clément, Fata Morgana, 1986, p. 33.

⁷⁵⁸ DAMISCH, H., *La partie et le tout*, *Revue d'esthétique* n°23, Paris, 1970, p. 185.

⁷⁵⁹ « J'appelle créolisation la rencontre, l'interférence, le choc, les harmonies et les disharmonies entre les cultures, dans la totalité réalisée du monde-terre », « la créolisation, c'est le métissage avec une valeur ajoutée qui est l'imprévisibilité », GLISSANT, E., *Traité du Tout-Monde*, Paris, Gallimard, 1997, p. 194.

⁷⁶⁰ LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 37.

3.1.3 Fétichismes

Résumé

Dans ce chapitre émerge une posture particulière et fondatrice de notre démarche : la collection. Défaire semble inhérente à cette activité accumulatrice, car elle constitue le matériau de nos productions. Il s'agit d'une règle invariable nous faisant négocier avec une délimitation instrumentale, résultante d'une insatiable curiosité pour les objets périmés du numérique. L'acquisition apparaît aussi importante que la possession, qui ne prend sens que par l'excès, le trop : finalement l'inaccessible. L'attachement que nous éprouvons pour ces « vestiges du numérique » déborde de la pulsion première pour constituer un stock, un amas, un bric-à-brac qui reste toujours inachevé dans un mouvement rebelle à l'idée même de collection. Celui-ci s'apparente à une réserve, un catalogue de possibles. L'univers instrumental qui s'en dégage constitue l'amorce de toute création, tout en offrant une lecture réaffectée des objets. Mais comme nous l'analysons, cette condition ne semble possible que par l'inscription dans un espace : l'atelier qui fait corps avec les objets qui le façonnent et l'encombrent jusqu'à le modeler lui-même comme un objet. S'engage alors, des relations complexes entre l'œuvre et le lieu, le lieu et les œuvres, les œuvres elles-mêmes, le lieu lui-même. Une dépendance qui participe à une pertinence, voire une coïncidence de la pratique au lieu : l'atelier nourrit l'œuvre.

Mots-clés : Collection, atelier, appropriation, sélection, objet.

3.1.3.1 Collection

Notre première démarche pratique est pourtant rétrospective. Nous semblons nous tourner « vers un ensemble déjà constitué, formé d'outils et de matériaux » pour « en faire, ou refaire, l'inventaire ; enfin et surtout, engager avec lui une sorte de dialogue, pour répertorier, avant de choisir entre elles, les réponses possibles que l'ensemble peut offrir au problème qu'il pose »⁷⁶¹. Cette manière de procéder décrite par Claude Lévi-Strauss est nécessairement guidée par un ensemble instrumental spécifique et délimité. Le « défaitiste », l'opérateur de la défaite, comme nous aimons nous dénommer est aussi collectionneur. Nous recueillons des témoins fossiles d'une société de l'information sans cesse en quête de renouvellement. Nous sommes depuis toujours atteints de la « collectionnisme, cette pathologie aux symptômes bien connus, aux patients innombrables et aux conséquences plus ou moins épouvantables pour les proches, les finances, la décoration... »⁷⁶²

Nous approuvons peu la mise au rebut, le fait de détruire. Si bien qu'en plus des trésors extirpés des décharges ou raflés de part et d'autre, nous cohabitons quotidiennement parmi tous les objets dont nous refusons vigoureusement de nous défaire. La collection définit « une réunion d'objets ayant un intérêt esthétique,

⁷⁶¹ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 32.

⁷⁶² PIERRAT, E., *La collectionnisme*, Paris, Le Passage, 2001, p. 11.

scientifique ou valeur de rareté rassemblés par goût de l'accumulation »⁷⁶³. En réalité, la collection implique beaucoup plus qu'une adjonction ou un assortiment d'objets. Elle semble motivée par une insatiable curiosité. Elle correspond toujours à l'ordonnement plus ou moins secret d'un monde, d'une vision du monde qui donne une cohérence. Chaque système de collection forme ainsi une sorte de microcosme, qui se veut une manière d'expliquer cette vision. Or, il s'avère que non seulement cet arrangement demeure toujours problématique et provisoire, mais il forme comme une entité close, où les liens entre les objets eux-mêmes finissent par prévaloir, donnant une certaine consistance à un savoir qui n'est pas nécessairement productif. C'est-à-dire, une entité qui serait pour nous le lieu de l'atelier, à la fois partielle et surabondant où les objets renvoient en continu à l'ensemble des représentations potentielles, avec tout un jeu de contiguïtés, de superpositions, de correspondances, de références, d'interprétations possibles. En cela, agir en collectionneur est pour nous plus que de choisir et conserver des objets, plus que d'opérer le sauvetage de matériaux, c'est une manière simple de déterminer des correspondances, des liaisons, des catégories communes permettant de classer, proposer des dispositions, des écarts. C'est pour cela, par anticipation, espérance, précaution, obsession fétichique, que nous amassons plus d'objets que nous n'en utilisons. L'important étant en effet de collectionner. Il n'y a donc, en ce sens, pas de collection figée possible. Et, comme pour tout collectionneur elle est le résultat visible d'une passion qui trahit une forme d'excès :

« L'excès dans la collection ne signifie pas accumulation désordonnée ; il est un principe constituant : pour qu'il y ait collection – aux yeux même du collectionneur – il faut que le nombre dépasse les capacités matérielles [...] d'entreposer chez soi la collection entière. L'excès se traduit tout autant au niveau des capacités de mémorisation : il faut pour qu'il y ait collection, que le collectionneur ne puisse pas se souvenir [...]. En somme il faut qu'il y ait assez pour qu'il y en ait trop [...]. Disons-le d'une autre façon : pour qu'il y ait collection, il faut que le collectionneur ne soit plus tout à fait maître de sa collection »⁷⁶⁴.

De temps en temps, nous avons un accès de déblaiement qui correspond à un besoin utilitaire, celui de pouvoir circuler normalement dans l'espace de l'atelier. Tous les recoins débordent d'une sorte de marmelade d'objets, obligeant à des dégagements, des pseudo-classements. Cela nous résigne à quelques sacrifices qui suscitent beaucoup de peine : l'impression qu'on se débarrasse d'une partie de nous-mêmes.

⁷⁶³ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 464.

⁷⁶⁴ WAJCMAN, G., in FALGUIERES, P., CRIQUI, J.-P., WAJCMAN, G., *L'intime, le collectionneur derrière la porte*, Lyon, Fage, 2004, p. 89.

« On se collectionne toujours soi-même »⁷⁶⁵ dit Baudrillard, peut-être est-ce vrai, ce que nous accumulons n'est-il pas une manière de représenter ce que nous sommes, ce que nous faisons ? Est-ce les objets qui capturent leur sujet et non l'inverse ? Les objets que nous amassons produisent en nous une sorte de choc. Peut-être révèlent-ils au plus profond de notre être le souvenir d'autres chocs, déjà suscités dans le passé par des objets de nature très différente. D'ailleurs, si la collection est le miroir de soi, c'est que l'on est aussi le miroir de cette collection. Sans doute les relations entre la collection et le collectionneur en sont la finalité ? Mais n'est-ce pas le cas de toute collection ? S'il est vrai que le collectionneur se montre dans sa collection, s'il « habite sa collection - en est habité »⁷⁶⁶ comme l'indique Gérard Wajcman, est-il possible de nous retrouver dans cette activité accumulative ? Probablement dans ce qui vaut à nos yeux la peine d'être recueilli, ou dans l'attrait du nombre et de la profusion, mais aussi dans celui de l'excès, du trop. Il y a bien aussi cet intérêt pour les objets en eux-mêmes, que ce soit dans la rareté ou au contraire la disponibilité, l'anomalie, la recherche de la série, dans le représentatif du genre, ou encore l'affection de restes, de pièces, de l'exceptionnel. La qualité principale est probablement la valeur affective liée le plus souvent aux circonstances des prélèvements, à la mémoire dont les objets sont chargés, au fait qu'il s'agit de choses rejetées par d'autres. Il y a indéniablement comme pour tout collectionneur, une curiosité qui s'exprime en « un désir de voir, d'apprendre ou de posséder des choses rares, nouvelles, secrètes ou singulières »⁷⁶⁷, telle une acuité visuelle qui fonctionne par vagabondage, par coup d'œil divinatoire et ingénu, qui saisit les parentés inaperçues entre les objets : une liberté de la curiosité face à la restriction, le même, le normé. En outre, tout ce qui est collecté fait l'objet d'une sorte de mémorisation de ses conditions, la date, la raison éventuelle, le lieu, le type, puis rapidement la mémoire s'en détache, libère, laisse voué à l'oubli, au mélange, à la confusion, s'abandonne au désordre de l'atelier.

Peut-être que cet attrait de la collection apparaît aussi, dans cette intime conviction sans doute naïve, que toutes les choses que nous conservons puissent resservir un jour. Une sorte d'écho lointain au « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme »⁷⁶⁸. Et l'instant où nous commençons à travailler avec, ces notes et ces objets perdent parfois leurs significations. C'est seulement dans l'action que nous nous rendons compte si ces attirances possèdent un pouvoir d'évocation qui fait naître en nous des sensations d'ordre plastique. Inversement il y a surtout l'attrait du comprendre, le fait de

⁷⁶⁵ BAUDRILLARD, J., *Le système des objets*, op. cit., p. 128.

⁷⁶⁶ WAJCMAN, G., *Ibid*, p. 24.

⁷⁶⁷ POMIAN, K., *Collectionneurs, amateurs, curieux: Paris-Venise, XVIe - XIIIe siècles*, Paris, Gallimard, 1987, p. 74.

⁷⁶⁸ LAVOISIER, A., cité par BERTOLINI, G., *Art et Déchets*, Angers, Aprede / Le Polygraphe, 2001, p. 27.

capturer un objet, le prendre dans le filet : soit, car il est incompréhensible, soit parce qu'il étonne dans le contexte, ou simplement qu'il séduit, résonne avec un travail antérieur ou enfin, qu'il évoque déjà des images d'action. Et même si tel n'est pas le cas, il reste ce goût de la découverte, de la traque, de la prise, de ce qui se passe d'indescriptible dans l'instant précis où une sorte de chasse commence, qui tente vainement d'épancher une soif inassouvie de toujours accumuler plus, ou de trouver des parties manquantes et inédites, et qui relèvent d'une sorte d'instinct de prédation, un besoin d'accaparement des choses que d'autres jettent, délaissent :

« Un lien profond relie le geste du collectionneur à la chasse, activité originellement nécessaire à la survie, mais aussi productrice de trophées, de parures ou de fétiches, et donc dotée d'une indéniable dimension esthétique »⁷⁶⁹.

Nous sommes peut-être davantage chasseur que collectionneur. Nous aimons faire notre propre marché, nous aimons la chasse, la découverte « tel un anthropologue passant au crible les ordures ménagères d'une tribu disparue »⁷⁷⁰. Il faut que nous désirions l'objet, qu'il nous parle. La capture se pratique en tout temps, en tout lieu, et produit le sentiment d'un comblement d'une attente par une immense satisfaction, une « jouissance distillée par la découverte, cette excitation si proche du vol »⁷⁷¹. Il peut s'agir de ramassage, de séances de braconnage, d'appropriation de seconde main, d'acquisition à la sauvette sans raison apparente, une sorte de cleptomane où toujours la curiosité est déterminante. Parfois certaines pièces de choix sont traquées en lisière dans un usage précis, souvent insaisissables elles nous mettent sur la piste d'autres variétés inattendues, pittoresques, pacotilles exubérantes, qu'il est indispensable de ramener. Les décharges, les brocantes, et tout ce qui peut s'apparenter à des cimetières d'objets sont autant de territoires qui nous attirent et nous inspirent, dans lesquels nous ne pouvons nous résigner à piéger d'ineestimables carcasses, déposées là en attente d'affectation, dés-affectées, oubliées.

L'esthétisme, la possibilité de former des multiples, l'intérêt historique ou technique, associé à l'aspect émotif, formel et matériologique sont autant d'éléments qui peuvent intervenir dans le processus d'acquisition qui reste de l'ordre de l'attachement et de la pulsion. Il ne nous est guère possible de nous souvenir comment chacun de ces objets a pu l'un après l'autre nous conduire à les amener ici. Mais nous avons conscience

⁷⁶⁹ WAJCMAN, G., *op. cit.*, p. 69.

⁷⁷⁰ TANNER, M., cité par WHITELEY, G., in JAMET-CHAVIGNY, S., LEVAILLANT, F. (Dir.), *L'art de l'assemblage*, Presses Universitaires de Rennes, 2011, p. 84.

⁷⁷¹ CUECO, H., *La petite peinture, Carnet, journal du 25 juillet 99 au 21 janvier 2000*, Paris, Editions Cercle d'art, 2001, p. 36.

que leur réunion dans cet espace délivre quelque chose de sauvage et de libre, d'inachevé, de provisoire qui nous touche particulièrement. Il en découle un mouvement d'ouverture vers l'ailleurs, un espace qui impose son propre essor et progresse selon ses hasards et ses règles, qui nous donne le prélude à toutes sortes d'histoires.

Cet intérêt pour l'accumulation des « vestiges du numérique » tient aussi d'une certaine pratique de l'archéologie. Notre collection, s'il tel est le cas, semble être plus proche du bric-à-brac que de l'ordonnement classificatoire habituel, elle se donne comme tas, amas, strates, cohorte, vrac, fatras. Une densité comme en un champ archéologique, un espace où les idées et essais s'enfouissent dans une sédimentation, une « mémoire-cache » à déchiffrer. Et même sous cet aspect intentionnellement désordonné, il reste peut-être un ordre, celui de la mise en coupe d'une pulsion accumulative qui reste toujours dans le provisoirement incomplet et inachevé, rebelle à l'idée même de classification. Accumuler dans cette optique semble être le moyen de former des singularités, provoquer des instants de redécouverte, dans un ensemble d'objets qui partagent entre eux l'étrange sortilège d'un destin commun, celui d'échapper définitivement à toute tentative de rangement⁷⁷². Néanmoins cette prolifération d'objets, induit des ramifications qui envahissent l'espace de l'atelier. Des ramifications qui aménagent des pleins et des vides insoupçonnés, tels des cavités secrètes, « des reliquaires », qui se transforment peu à peu, enfouissant, préservant, anéantissant des couches anciennes sous-jacentes. Ce qui tour à tour, donc, nécessite des prospections suivies d'extractions, forages et prélèvements, réaffectations, en rapport à la surface récente de l'entassement qui ne cesse de se renouveler. De miroir de soi, la collection devient opacité. Il faut dès lors sortir de cette opacité, même momentanément, sortir de la collection, mettre au-dehors : sélectionner.

Ainsi, une activité courante est la fouille dans la collection elle-même : user d'un œil perçant à la recherche du détail, flairer sa proie. Cependant il est surtout question de curiosité, d'adoption, de récolte, d'amour pour les résidus et les insignifiants, la ruine, l'objet éclopé, abandonné et oublié, les appareillages et supports considérés comme obsolescents. Accumuler et glaner ces rebuts désenchantés sont autant de matériaux, témoins de faits et gestes, de souvenirs et de rêves, que nous entassons inlassablement avec le plus grand soin : « Pour les gens c'est un tas, pour moi c'est une merveille, un tas de possible »⁷⁷³.

⁷⁷² ROUSSEAU, F., BONARDI, A., «Parcourir et constituer nos collections numériques», CIDE 10, <http://goo.gl/IQLWL>

⁷⁷³ PONS, L., interviewé par VARDA, A., « Les glaneurs et la glaneuse », Ciné Tamaris, 2000.

D'ailleurs, nous n'aimons pas que d'autres farfouillent dans notre collection. Leurs remarques disent trop souvent que certaines choses sont hors d'usages, inutiles, éculées, défoncées, encombrantes. En fait, nous sommes convaincus qu'on nous dévalise, que l'on débarrasse à notre insu, que l'on jette. Il est vrai que notre activité accumulatrice n'est pas sans interférer dans la promiscuité avec nos proches. Alors que nous accumulons sans cesse, que notre collection devrait s'enrichir, par petits secteurs oubliés, par de minutieuses zones reculées, elle diminue sournoisement, s'amenuise.

Comme le dit François Dagognet, tous ces objets que nous gardons « portent toujours en eux une sorte de *tatouage*, dû au temps et au maniement : dans ces conditions, l'abandonné ou désormais sans emploi nous semble un incontestable témoignage »⁷⁷⁴. Ils sont patinés, en quelque sorte humanisés par l'usage, puis devenus irrécupérables pour la société de consommation. Cependant, contrairement à l'archéologue, le but n'est pas seulement de révéler une histoire où simplement de préserver, mais véritablement de faire témoigner ces objets dans un contexte créatif particulier et réactualisé, propre à la défaite, en jouant sur plusieurs tableaux : être producteur et observateur, critique et collectionneur.

Probablement que cette activité préalable et complémentaire au bidouillage, est pour nous une réponse instinctive, plastique, presque un réflexe « matérialiste » face aux tendances actuelles qui font que la collection se déploie mondialement, planétairement, où l'on systématise la collection de tout ce qui est, et même plus, ce qui n'est pas : où l'on collectionne les collections de manière équivalente par entassement et superposition, par numérisation de tout et rien. Mais également où la collection atomise la collection, où elle y trouve enfin l'unité équivalente quantifiant toute chose, où la profusion anéantit l'idée même de tout ensemble particulier, où tout s'efface d'un clic, se renouvelle, se jette, où tout perd ses qualités concrètes et matérielles initiales : où la collection n'existe plus.

Finalement, plus impure qu'une réelle collection, plus provisoire qu'un classement, plus vitale qu'une possession, arche de Noé des formes, des matières et des objets, cette accumulation afficherait manifestement un « parti pris des choses »⁷⁷⁵. Le nombre joue alors comme étalonnage qui ne constitue pas seulement une accumulation, mais plus encore un catalogue des possibles. Somme ou réserve se trouveraient là le cœur d'un travail, celui de notre recherche. Voilà présenté l'atelier, foisonnant : mélanges en tout genre, choses vagues ou précises, multiples, mouvantes,

⁷⁷⁴ DAGOGNET, F., *Des détritiques, des déchets, de l'abject, une philosophie écologique*, Les empêcheurs de tourner en rond, Paris, 1997, p. 13.

⁷⁷⁵ PONGE, F., *Méthodes*, Gallimard, 1961.

accumulatives, disparaissant sous la sédimentation du temps, soigneusement filtrées, choisies mais livrées au regard, au toucher, à la récupération, au défaire, au bidouillage, et en retour : quelques objets.

Ainsi, au même titre que le bricoleur⁷⁷⁶, « le bidouilleur défaitiste » que nous sommes, jouit de cette collection d'objets variés : un amoncellement de matériaux et d'instruments dont chacun peut servir à des emplois divers, récupérés au fil du temps et enrichit continuellement « en vertu du principe que ça peut toujours servir »⁷⁷⁷. De cette réunion brocantée ayant tour à tour un intérêt esthétique, historique ou valeur de rareté affective, il émerge comme une sorte de « présence matérielle »⁷⁷⁸, tel un microcosme qui se voudrait le miroir des réalisations, le miroir de l'univers instrumental clos dans lequel s'alimente chaque nouvelle tentative de défaire :

« Chaque élément représente un ensemble de relations, à la fois concrètes et virtuelles ; ce sont des opérateurs, mais utilisables en vue d'opérations quelconques au sein d'un type »⁷⁷⁹.

Ce butin patiemment constitué impose sa règle du jeu, qui est aussi sa contrainte : « s'arranger avec les moyens du bord »⁷⁸⁰. Chaque pièce possède sa propre histoire, provient d'un système déterminé et caractéristique. L'activité est donc confrontée à chaque instant à la configuration matérielle, formelle, technique, symbolique. Ainsi, dans la réalisation « à mesure que l'ouvrage s'étoffe, il arrive facilement qu'une association d'idées s'y greffe »⁷⁸¹ nous faisant avancer de biais à travers les choses, de regarder, d'écouter et se taire, ou rôder autour des objets pour les palper de l'œil, les ausculter : notre esprit vagabonde pendant que la main s'active. Les objets ne se présentent jamais seuls, ils nous apparaissent porteurs d'une perpétuelle invitation au voyage. C'est ce qui guide la progression, les déviations, les modifications. En fait, faire avec les moyens du bord, avec ce qui est à portée de main, signifie, en terme de défaire, outre se limiter aux éléments en jeu, d'avancer à tout instant avec les contraintes qu'exercent ces matériaux. Il s'agit d'une règle fondatrice et non d'une exception. Défaire est donc conjoint à l'instauration et à l'intentionnalité première, d'une activité de compromis, *un bidouillage*, qui négocie avec cette délimitation instrumentale dans un univers de possibles : défaire ne se réalise pas en agissant à partir d'éléments, mais par ce qu'il est envisageable entre les éléments récoltés. « L'ensemble des moyens [...] n'est donc pas définissable par un

⁷⁷⁶ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 30-46.

⁷⁷⁷ *Ibid.*, p. 31.

⁷⁷⁸ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 101.

⁷⁷⁹ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 31.

⁷⁸⁰ *Ibid.*

⁷⁸¹ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 61.

projet [...] »⁷⁸², mais par un ensemble auquel se subordonne la tâche à accomplir. De ce fait, défaire tout comme le bricolage « s'apparente à l'art culinaire d'accommoder les restes »⁷⁸³.

*Je me demande à chaque fois « avant de jeter [...] n'importe quel ustensile détraqué, est-ce que ça ne peut pas servir à quelque chose ? »*⁷⁸⁴

« Précontraint par le trésor d'objets qu'il s'est constitué, le bricoleur est avant tout un *combinard* »⁷⁸⁵. C'est justement à cette capacité de *combiner* que ce réfère le défaire qui ne se limite pas à un simple travail d'expérimentation manuel. Cette capacité à *combiner*, ce besoin de *bidouiller*, cette recherche du *hack* associé à l'état d'esprit propre à l'activité créatrice, impliquent par conséquent un apprentissage technique, mais aussi une dimension esthétique, refusant l'usage du neuf, exigeant la connaissance ou l'invention d'outils inédits à partir de techniques alternatives. La préoccupation est de tirer parti de *la combine, du truc, du tuyau* qui fonctionnera dans *une combinaison* d'objets et de méthodes « pro-actives ».

*« Comme la petite pêche, le bricolage repose sur le truc, le tuyau, dispensé par un individu d'expérience qui n'a rien d'un ingénieur. Le bricoleur doit savoir faire face et prouver une débrouillardise naturelle »*⁷⁸⁶.

Combiner, bidouiller, être en permanence à la recherche de la brèche qui sera signifiante, relève d'un rituel d'improvisation et de débrouillardise inhérente à défaire. Il s'agit d'une sorte de seconde nature du bidouilleur-défaitiste. Loin d'être une fin en soi, la démarche est généralement employée intuitivement pour provoquer un dépassement de l'utilitaire, du moins de l'utilitaire initial, afin de créer des objets dont une des fonctions et indéniablement celle de produire un certain plaisir esthétique. Et même si « l'inaccessible de la finition »⁷⁸⁷ rend l'objet imparfait, c'est peut-être justement dans cette précarité *du mal fait*, que ce situe le contentement esthétique, affichant glorieusement la trace de l'ingéniosité *maladroite*, l'empreinte du geste *insignifiant*, qui caractérise justement l'unicité singulière et signifiante de l'objet. Il y règne cette part d'instabilité apparente, quelque chose de l'ordre « d'une sophistication, d'une affection

⁷⁸² LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 31.

⁷⁸³ CORBIN, A., *op. cit.*, p. 364.

⁷⁸⁴ JOE, O., *ABC du bricolage, un guide pour les amateurs de « bric-à-brac »*, Paris, Librairie Delagrave, 1925, p. 5.

⁷⁸⁵ CAM, P., « Le bricolage, un art pour l'art », *op. cit.*, p. 34.

⁷⁸⁶ SAUNIER, B., cité par CORBIN, A., « Les balbutiements d'un temps pour soi », *op. cit.*, p. 365.

⁷⁸⁷ CORBIN, A., *Ibid.*, p. 357.

et, en même temps, du ratage, de la déconfiture, ou, pour le dire autrement, d'une savante composition et d'une sourde décomposition »⁷⁸⁸.

Cet état d'esprit est celui qui nous amène à « [...] essayer, explorer, improviser, même parfois inventer. Une disposition mentale qui débouche donc pas sur une pratique de l'à-peu-près, mais, bien au contraire, sur l'élaboration d'un savoir-faire avec lequel un individu constitue un univers singulier, son univers personnel »⁷⁸⁹. Un savoir-faire de l'à-peu-près, de la construction « à la volée », à la recherche d'un jeté unique, d'un instant bancal et précaire.

3.1.3.2 Objets

Parler d'objet est à la fois simple et complexe, car le mot peut définir beaucoup de choses, et de manières différentes. Il peut être le matériau, le concept, ou le mélange des deux. Tantôt ludique, tantôt banal, un objet définit d'abord une chose matérielle inanimée. Le terme est donc synonyme de « chose ». Du latin *objectum*, « chose qui est placée devant », l'objet est d'abord ce qui est « en proie aux cinq sens : toucher, voir, écouter, goûter, sentir »⁷⁹⁰, mais il est aussi l'analogie et le symbole d'une chose. Employer le mot « objet » oscille donc entre ces deux définitions. Ainsi, l'objet est l'équivalent de la chose et de la matière pour le sens commun. L'objet en tant que concept artistique fait disparaître la signification habituelle d'une chose sous une nouvelle appellation. Ainsi l'objet peut aussi être le résultat, ou le motif et le but. En ce sens, l'objet n'existe pas tout seul, mais avec la chose de laquelle il provient, ou vers laquelle il va, la chose transformée, ou simplement un terme. La chose quitte ce qu'elle est habituellement et devient l'objet. C'est dire que l'objet vient de la chose, mais n'est plus la chose elle-même : l'objet est la chose transformée ; l'objet est la possibilité créative ; l'objet se caractérise par la pluralité à partir d'un modèle⁷⁹¹.

⁷⁸⁸ GAUTHIER, M., *L'Anarchème*, Genève, MAMCO, 2002, p. 69.

⁷⁸⁹ FELLE, J.-P., KAESER, O., cité par MAGLIOZZI, M., *op. cit.*, p. 248.

⁷⁹⁰ LAMBERT, J.-C., « Le parti pris des objets », *Opus international*, n°10-11, 1969, p. 72.

⁷⁹¹ JANG, Y.-G., *L'objet Duchampien*, Harmattan, Paris, 2001, p. 33-39.

Un objet relève habituellement de la dimension pratico-utilitaire qui le limite aux besoins sur lesquels il s'aligne. « Mais le rapport de l'homme à l'objet n'est plus du tout seulement de possession et d'usage. C'est bien pire »⁷⁹² nous dit Francis Ponge.

Puisqu'un objet doit être plus qu'un objet ; il convient de le rendre multiple, énigmatique, unique, drôle, magique : greffer en lui des charges symboliques et d'affectivité. Pour nous, l'objet concrétise tout un matériel anecdotique, historique, réaliste, et imaginaire. Sa dimension opératoire première excède pourtant de loin sa valeur d'usage. C'est ainsi que l'objet le plus simple ou le moins plastiquement intéressant peut soudain à la faveur d'un déplacement, nous faire signe pour le considérer autrement et susciter le besoin de le questionner, ou mieux, de raviver la pulsion envoutante et insatiable du collectionneur que nous sommes : faire de l'objet un échantillon, un signe, un reflet, *un spécimen intéressant* ; faire « parler » l'objet. L'œuvre est un objet, peut-être l'objet par excellence. Inversement, l'objet élu se comporte en tout point comme une œuvre par l'extension de sa capacité initiale lors d'une ré-identification : la reconnaissance de quelque chose de connu auquel nous ne prêtions aucune attention. Notre regard ne dépend plus d'un rapport purement utilitaire, « je regarde l'objet en usager, en artiste, en philosophe »⁷⁹³ et nous avons compris qu'effectivement rien ne serait simple dans la tâche qui nous est assignée.

Il s'agit d'abord de curiosité, n'appelait-on pas les collectionneurs des « curieux » ? Nous avons affaire à des objets, provenant de lieux divers et variés, nouvellement découverts. Nous les disséquons, essayons de comprendre comment fonctionne ce monde désaffecté. De cela, nous trouvons des objets pour lesquels nous construisons des récits nouveaux, des possibilités de réaffectation. Les objets que l'on collectionne sont avant tout bizarres, étranges et hors du commun, ou à l'exact opposé : communs, mais hors de l'usage actuel. Une sorte de récolte et de production atypique désordonnée, de fragments d'un monde qui nous ressemble, mais qui nous échappe. Une sorte de cabinet de curiosité improvisé, dans lequel se trouve mêlé ce que nous produisons à ce que nous amassons. Un espace où s'établissent des relations privilégiées, des moments d'instabilité qui sont pour nous le point de départ de reformulations incorporant probabilités et variations. Un ensemble où les connaissances, l'esthétique se mêlent aux fonctions ludiques du bidouillage. Un ensemble qui s'offre à nous comme « une sorte de glaise avec laquelle se fait la connaissance »⁷⁹⁴ : questionner cette population d'objets où il n'est pas prévu de différence à l'utilitarisme initial, pour tenter

⁷⁹² PONGE, F., cité par MOULIN, R., « De l'objet à l'œuvre », *op. cit.*, p. 29.

⁷⁹³ ARMAN, cité par MOULIN, R., *Ibid.*, p. 29.

⁷⁹⁴ SUCHMAN, L., cité par JULIEN, M.-P., ROSSELIN, C. (Dirs.), *Le sujet contre les objets... tout contre*, *op. cit.*, p. 13.

de « faire la différence ». Le vecteur de réappropriation est donc guidé par la volonté de sortir ces objets aseptisés de la sérialité poussée à l'extrême, pour leur faire raconter une histoire, leur donner une lecture singulière et sculpturale. Mettre en œuvre, par engagement matériel : soupeser, tripoter, prendre, manipuler, sentir, humer, défaire, démonter, détourner, c'est-à-dire mettre en œuvre via « un régime d'emprise »⁷⁹⁵, à savoir une domestication qui incorpore l'objet dans notre pratique. Ainsi, un objet semble toujours sur le point de s'éveiller et donner accès à des secrets dont lui seul a la clé. Il circule, vit, change, met en contact, fait et défait, meurt, renaît. À la fois témoignage et « pièce à conviction », ou encore trace au sens du vestige, il se donne comme une histoire d'accointances multiples qui nous invite à le singulariser. Les représentations se créent ou se recréent, en même temps que les sujets et les objets. Peut-être est-ce le moyen de dépasser une vision statique et commune que nous portons sur les objets ? Non plus de les considérer comme des choses inertes, mais bien des choses à partir desquels il est possible d'extraire pour construire de nouvelles histoires.

3.1.3.3 Atelier

Limitrophe à notre lieu de résidence, au milieu de vie, notre atelier est un espace restreint encombré d'innombrables choses. En plus des outils et matériaux de bricolage usuels, de tout le bric-à-brac de récupération, de la collection d'objets, celui-ci est envahi par les restes des activités antérieures, éléments rejetés, expirés, ratés, des souvenirs, des morceaux d'art. Il se présente au sens propre comme au sens figuré, comme un lieu de cumul, comme une espèce de capharnaüm. L'atelier n'est jamais assez grand, jamais assez outillé. Tout un tas de choses nécessaires ou superflues qui sont détenues dans l'espace fourmillant de leur naissance, comme autant de témoignages des tentatives passées, comme des traces indispensables aux expérimentations suivantes. L'atelier est le lieu dans lequel on peut découper, réduire, agrandir, rogner, dans lequel nous évoluons et qui nous est attaché comme une seconde peau portant en mémoire, marques, cicatrices et autres évènements dermiques. Nous puisons dans cette profusion, et littéralement à l'intérieur de cette profusion que renferme ce lieu indispensable à notre activité. Nous

⁷⁹⁵ BESSY, C., CHATEAURAYNAUD, F., cité par DIASIO, N., « La liaison tumultueuse des choses et des corps : un positionnement théorique », in JULIEN, M.-P., ROSSELIN, C. (Dir.), *Ibid.*, 2009, p. 41.

avons le sentiment de ne rien inventer, tout est ici. L'atelier est cela : cette contradiction même qui fait concordance. C'est pour cela que nous devons évoluer dans cet endroit.

Au moment d'investir ce lieu, comme cela nous arrive fréquemment, nous oublions ce que nous venions y faire. Sur le seuil, dans le sous-sol, c'est plus fort que nous, nous nous laissons prendre par l'odeur des copeaux, des pièces métalliques huileuses, de la peinture fraîchement durcie, des effluves de colle, du tourbillon de poussières accumulées, des résidus d'émanations de composants grillés, soutenus par le silence quasi parfait faisant écho au chahut des expériences qui s'y succèdent. Mais, ce qui nous frappe toujours, ce sont les outils accrochés au mur, d'une quantité impressionnante, alignés comme dans un musée et dont nous ne connaissons pas vraiment toutes les fonctions, encore moins les dénominations : pourquoi autant d'outils si spécialisés et anciens alors que parfois avec deux ou trois, pas toujours adaptés, nous arrivons à faire tout et rien ? S'il y a autant d'outils ici, c'est précisément parce qu'ils ne servent pratiquement jamais, et encore moins tous en même temps, un héritage familial de bricoleurs, pour rafistoler je ne sais quoi, dans un atelier qui, à bien y regarder, n'a rien de véritablement ancien. Notre regard, passe ensuite aux outils modernes, perceuses électriques, scies, postes à souder, alimentations électriques, les innombrables tournevis dont les manches colorent la pénombre morose de l'atelier en attente d'activité. Dans l'aller-retour, nous comprenons que ce qui nous met en suspension au seuil de cette pièce particulière, c'est le sentiment très dense, presque physique, du temps qui émane des outils et des objets disparates qui se côtoient. C'est comme une sorte d'histoire qui se montre ainsi, plusieurs états qui se superposent les uns sur les autres, où nous laissons dormir tous ces objets, pour permettre de mieux les comprendre, nous laissons rêver. C'est voir, finalement l'univers ambiant de l'atelier comme un lieu exotique. Une succession de gestations dans l'ombre silencieuse, hésitante, morcelée, du laisser venir de l'activité naissante.

Ainsi, ce qui se trame dans l'atelier se trame dans le silence du face à face, dans le brouhaha des sifflements et les cliquetis des essais, des crépitements et déclenchements qui claquent en rafale, dans l'effervescence du faire, du défaire, du bidouillage, dans le secret d'un lieu chargé de bribes de mémoire, dans l'excès des objets collectionnés, du déjà fait, du « en cours » ou « à venir ». C'est un lieu lié à la concentration, à un travail, à l'exécution. On fait, on défait, puis on recommence, et l'atelier se remplit. Chassés fébrilement, amoureuxment, les trouvailles et objets de rencontre viennent tapisser l'atelier jusqu'à l'opacité. L'accumulation est un casse-tête, pour amasser jour après jour, les traces de l'aventure qui se déroule. Couche après couche, comme en géologie tout s'est mélangé pour former des strates, telle une sédimentation d'une œuvre plus globale, plus diffuse, plus juste peut-être, qui habite l'espace. La réalisation en cours n'est autre

que la nécessaire suite de la précédente. Ne dit-on pas que l'artiste ne cesse de faire la même œuvre ? En quête sans doute d'une vaine œuvre, celle évidemment que l'on fera demain. Une œuvre d'utopie, mais qui prend assise dans le présent.

L'atelier prend la forme d'une culture privée, autarcique, à la fois source, condition, et finalité de l'œuvre produite. Peut-être est-ce un terrain de jeu privatif où il est nécessaire de tout assumer soi-même, avouer que le seul but recherché de l'art est de se faire plaisir ? Le plaisir est quelque chose d'intrinsèquement intéressant et source de défi. La quête du plaisir relève certainement d'une grande importance. Derrière ces objets multiples, l'art n'est probablement qu'un mode opératoire, un outil, une façon de participer, où se mêle le plaisir de la découverte, de l'appropriation, de la fabrication. Les défis générés ont un intérêt intrinsèque. Les problèmes liés donnent naissance à une véritable curiosité qui donne envie d'en savoir plus.

Ce qui se crée se tisse de ce qui était déjà là, favorisant les fusions et les confusions. L'essentiel n'est peut-être pas de créer, mais de constituer un lieu. L'œuvre est là bouillonnante, informelle, dans un environnement où l'on trouverait un peu de tout, lieu situé n'importe où, dans un ailleurs hors du monde. Ainsi tout l'environnement est pris au piège, véritable antre pour les œuvres à venir. Tout s'enchevêtre, un peu comme pour garder les objets dans le lieu de leur naissance, ou de leur conservation dans l'attente d'un hypothétique usage. L'atelier ouvre sur des ailleurs qui ne sont que des images piégées à la frontalité que l'on devine à peine d'un mur encombré, à la réflexion d'une touche de clavier, au clin d'œil d'un appareillage, d'un outil, voire simplement d'une absence. L'espace de l'atelier fait ici corps avec les objets qui le façonnent et l'encombrent, tout ici est en relation. Aussi, ce lieu ne suit pas un ordonnancement figé, mais constitue une réserve d'objets en attente d'affectation en perpétuel remaniement. Une réserve qui semble vivre sa vie, indépendamment de nous, voire contre nous. L'atelier est en réalité en cours d'accomplissement. Il est lui-même devenu un objet. Un objet hybride et multiforme, à l'échelle du lieu, un entassement paradoxal : image de l'objet total, pluriel qui dans sa forme multipliée synthétiserait les possibles. Un lieu qui vit de son rythme, « de son processus qui en permanence le réalise et qui le fait jusqu'au vertige ; vertige de la totalité, acceptée et redoutée à la fois, totalité paradoxale parce que si l'œuvre est là, elle en serait en même temps toujours absente »⁷⁹⁶.

Les objets n'y sont pas seulement conservés, consultés, mais y sont manipulés, utilisés, modifiés, transformés, maltraités, accumulés, selon un ordre propre à ce qui s'effectue à un moment précis. Au milieu de ce désordre fabriqué, une table « d'examen », d'où vont se jouer toutes « les opérations », expérimentations,

⁷⁹⁶ COMPAS, P., « Le parti pris des choses », *Correspondances n° 5-6 Métissages*, Strasbourg, 1993, p. 152.

modifications. C'est de là que tout s'articule, sous une intense lumière électrique, assistée de différents instruments et appareillages, câbles de diagnostic divers, outils de démolition. Nous y passons le plus clair de notre temps, assis ou debout à scruter, contempler, éventrer, à apprivoiser, gesticuler, tester, apprendre, bidouiller, détourner. Les objets deviennent alors des « choses », non plus nommées, renvoyées à leur réalité propre, mais ramenées à leur quintessence. La chose est un objet délivré transcendant l'utilitaire, la fonction, l'instrument, elle n'est plus livrée à son emploi, mais élevée à ses énigmes, au plaisir d'être là, au sentiment d'avoir toujours été là.

La pensée et la réflexion, elles, peuvent prendre place ailleurs, l'inspiration naît parfois en dehors de l'atelier. Or, contrairement au-dehors, il n'y a pas d'interdit dans l'atelier. Tout le travail que nous menons, soumis à la plus grande attention, va jusqu'à l'excès, la maltraitance, la décomposition, la destruction, la disparition. Néanmoins, l'atelier garde des connexions avec l'extérieur, des objets peuvent donc en sortir et y entrer. Il n'est pas une zone de mémoire infinie, un ensemble de définitions sans limites. Les objets qui s'y trouvent enfouis et perdus participent comme nous l'avons dit, à sa constitution en tant qu'atelier avec une sorte d'actualité de l'ensemble de définitions qu'il propose. Leurs présences participent ainsi à une pertinence, une coïncidence, lors de la découverte dans le monde extérieur, d'objets dont la présence pourrait être en adéquation avec l'espace de l'atelier. Parallèlement, il peut fonctionner comme un lieu fini, coupé et fermé sur lui-même. Les aller-retour peuvent se limiter à assurer l'approvisionnement en matériaux, ou à aménager des moments de haltes, de pauses nécessaires à la réflexion, à la distanciation des différents problèmes de fabrication, parfois la sortie des œuvres : une manière de s'obliger soi-même à la lenteur. Long travail que de défaire, heureusement pas seulement une question de temps, mais la nécessité d'aller lentement. Nous mesurons au fur et à mesure les conséquences, les inconvénients, on aimerait à la fois garder les anciens objets, au moins certains, et les effacer, parce qu'il y a en eux s'ils sont réussis, un mouvement dans lequel nous disparaissions.

Le lieu fonctionne aussi comme une sorte de zone restreinte qui conserve les dépouilles des activités passées et futures. Aussi, il ne cesse de se constituer, se remplir, se réorganiser, en conservant la matière rapportée, injectée et produite, telle une mémoire matérielle, spatiale, et contextuelle des différentes évolutions et pratiques qui y sont exercées. S'énonce ici clairement l'interrogation posée par Patrick Saytour et que nous partageons pleinement : « Est-ce moi qui fabrique l'atelier, ou l'atelier qui me fabrique ? Quelle est la part de l'atelier dans les pièces fabriquées, le bon lieu pour faire les choses ? »⁷⁹⁷ Probablement met-il en jeu des relations temporaires, actualisées, avec les

⁷⁹⁷ SAYTOUR, P., « L'effet Calder », in LAWLESS, C., *Artistes et Ateliers*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990, p. 147.

potentialités de son contenu, par le champ qu'il délimite. C'est pourquoi, le lieu fonctionne d'abord physiquement, jusqu'à parfois vouloir s'intégrer peu à peu aux œuvres par tout ce qu'il recèle, par ses dispositions spatiales, par l'influence qu'il a sur la pratique : l'atelier nourrit l'œuvre.

Le terme d'atelier semble provenir de l'ancien français *astelle*, qui signifierait « copeau de bois »⁷⁹⁸, c'est à dire ce qui reste de la matière travaillée une fois l'œuvre achevée et évacuée de l'atelier. Justement, il est étonnant que le lieu tienne son nom de ce qui est de trop, du résidu, de la rognure, de ce qui tombe et devient inutile. Mais, plus encore que l'objet fini, le copeau tombé dit qu'un travail a eu lieu. Et c'est là quelque chose d'essentiel. On comprend dès lors, que l'atelier est un lieu de conservation des traces et des résidus, de « ces copeaux », de ces éléments intimes et secrets qui disent l'œuvre en négatif. Il est comme une sorte de matrice globalisante, un univers permettant l'accueil et la naissance de nos réalisations. Chaque œuvre sélectionnée et approuvée devient un nouvel élément de l'espace-atelier, l'espace évolue, son contenu est actualisé. Bien qu'il s'agisse d'un lieu à mi-clos, unique, privé, l'atelier est donc bien plus qu'un lieu physique particulier, qu'une enceinte immobile au contenu stable. En outre, l'atelier ne nous apparaît pas comme « un lieu magique hors du monde et refermé »⁷⁹⁹ comme l'indiquent beaucoup d'artistes. Pour nous il est d'abord lié au travail, aux moments d'activité, un lieu de fabrication, un appel au travail de la main, une mise en œuvre des matériaux, un « chantier » en perpétuel mouvement.

Nous employons le mot chantier, car il renvoie non seulement au domaine archéologique de la fouille, de la redécouverte, de la stratification, mais aussi au désordre, au bazar, qui caractérise parfaitement notre espace de travail. Le chantier est aussi le lieu où sont rassemblés des matériaux, où l'on procède à des travaux⁸⁰⁰. Mais il suggère plus précisément cette prégnance de l'inachevé dans notre pratique ou dans la constitution de notre atelier, comme une sorte de manque à combler. En ce sens, il caractérise parfaitement l'atelier et l'activité qui s'y déroule, en tant que non fini, non terminé, mais encore comme indéterminé, c'est à dire en référence à tous les possibles, en tant que potentialités, en tant que déjà-là. Il y a dans cette dimension de l'inachèvement une défense de mourir, de finir, de clore. Une sorte d'advenir qui englobe par définition, ses parts d'indéterminations et d'incertitudes dans une ouverture à ce qui va pouvoir être

⁷⁹⁸ SCHULMANN, D., « Secrets d'artistes, il faut qu'une porte soit ouverte et fermée », in *Ateliers : l'artiste et ses lieux de création dans les collections de la Bibliothèque Kandinsky*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2006, p. 15 ; C'est du moins l'origine présumée du mot atelier, selon MONZAIN, M.-J., dans son article sur l'atelier dans *l'Encyclopaedia Universalis*.

⁷⁹⁹ RODRIGUEZ, V., « Mais, à quoi PEUT DONC BIEN SERVIR un atelier ? », in *Revue Espace Sculpture*, n°57, Montréal, 2001, p. 13.

⁸⁰⁰ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 395.

dans ce lieu, avec tout ce qu'il contient, et ce qu'y s'y pratique. D'ailleurs, « la notion de chantier implique que rien n'est assigné d'une manière fixe, que tout relève de l'idée d'unité relative, parce que tributaire d'un contexte et d'une dynamique de relations »⁸⁰¹. C'est pourquoi, l'œuvre qui s'y trouve produite quitte ainsi son territoire pour se lier, même temporairement, voire altérer, celui de « l'atelier en chantier », « l'atelier-chantier ». S'engage alors des relations complexes entre l'œuvre et le lieu, le lieu et les œuvres, les œuvres elles-mêmes, le lieu à lui-même. Ce faisant, l'atelier joue un rôle relationnel actif à différents stades du processus artistique. En ce sens, il est le lieu porteur des relations entre les œuvres, une mémoire à la fois fragmentée et résiduelle, où les étapes ne sont pas clairement discernables, mais alimentent un environnement instrumental propice à la création, comme déclencheur de l'activité créatrice : il est tel un réseau de coopération que l'on ne peut isoler du reste de la pratique, « il offre un espace de connaissance intuitive et d'appréciation directe des activités »⁸⁰². Peut-on alors assurer pleinement la compréhension de l'objet artistique en dehors de son environnement, c'est-à-dire au-delà de cet espace qui a fait naître l'objet, dans lequel ont été puisés ses constituants et qui révèle la logique de la production ?

Ainsi, nos activités, au sein de cet espace spécifique qui s'intègre au cœur de notre pratique, nous situent dans un univers connu dans lequel d'autres objets ont été créés et qui sont par ailleurs, pour l'essentiel encore présents. Il a toujours des zones « en chantier » où nous fabriquons, et d'autres où les objets s'accumulent. Cela provoque une sorte de mélange entre les éléments que nous avons conçus, et d'autres qui sont là en attente. En ce sens, l'atelier garde les repères des ambitions préalables, et permet d'en retracer quelques cheminements, d'esquisser l'histoire de ces objets, d'être le reflet d'une partie de notre monde intérieur, un espace transitionnel.

Il pointe aussi nécessairement l'hétérogène et l'incertain, l'inachèvement comme constance, un travail qui ne peut s'opérer qu'au présent, constamment en advenir de tout ce qui l'entoure, et ce à quoi il se réfère. Une sorte de valorisation de non-savoir, mêlant ce que l'on sait à ce que l'on ne sait pas, pour constituer des objets nourris par eux-mêmes, par juxtaposition, empilement, renvois, échanges. « Car il existe entre les choses des circulations, des affinités, des hybridations où le regard réalise l'osmose entre le matériel, le vital, le mental. La pratique du regard est l'acte premier de l'œuvre : à pouvoir tout embrasser à perte de vue, ses multiples pérégrinations sont source à chaque fois de signaux nouveaux, pénétrant une réalité pleine d'agitation et de dépôts complexes.

⁸⁰¹ LEFEBVRE, L., « Le chantier comme exercice pratique d'inachèvement lié à l'incertain », *ETC*, n°73, Montréal, 2006, p. 37.

⁸⁰² LACROIX, L., « L'atelier-musée, paradoxe de l'expérience totale de l'œuvre d'art », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 30, n°3, Montréal, 2006, p. 29-44.

C'est le regard qui constitue l'œuvre à venir, dans son espace, son milieu même, qui lui donne naissance et avec lequel elle fusionne désormais. C'est une véritable création qui s'engage par le regard dans l'atelier, se livrant au jeu des ordonnances secrètes, des chocs probables, des collisions ; il provoque des rencontres porteuses de forces, des connivences avec les influx cachés qui innervent ce monde de choses. Dispositif de déroutement, incitation aux interférences, lieu consacré aux apparitions : ainsi va la dérive, une rencontre est toujours possible⁸⁰³. En somme, « l'atelier est le lieu d'échange par excellence, un espace de porosité où les œuvres se nourrissent l'une l'autre, où le temps et l'espace - la durée du lieu - sont compressés dans un objet par le travail de recherche et de création »⁸⁰⁴, une sorte « de moyen terme presque inéliminable entre l'œuvre et l'artiste »⁸⁰⁵. Il s'agit d'une juxtaposition spatiale et temporelle, une alternance d'ensemble vu/non vu, à voir/à ne pas voir, qui met en résonance œuvres et activités, qui se répondent dans leurs « irréductibles singularités »⁸⁰⁶. À chaque instant se formant et se déformant, l'atelier donne à voir ce dont il s'échappe, un temps qui joue sa partie sans cesse mouvante, dans un environnement seul propice à l'émergence de ce dialogue créatif : l'atelier est le cadre de vie de nos œuvres dans lequel nous sommes peut-être un élément central, à la fois influencé et influençant des forces, des catastrophes, des ambitions qui forment une pratique expérimentale qui refuse une fixation définitive.

L'atelier est donc la substance nourricière de notre activité. Il est un chantier toujours actif, une fabrique en vase clos où se façonnent nos objets. Un lieu qui outrepassa la collection, qui se découvre lorsque l'oubli et la perte s'y révèlent possibles. L'encombrement nous fait égarer les pièces, nous amène à ne plus savoir, à oublier les choses, à redécouvrir, à improviser : un tremplin dont use le regard pour pénétrer le lieu inédit des choses qui n'existent pas encore.

⁸⁰³ COMPAS, P., *op. cit.*, p. 153.

⁸⁰⁴ LATOUR, J.-P., « L'atelier et son dessein », in *Revue Espace Sculpture*, n°57, Montréal, 2001, p. 5-8.

⁸⁰⁵ LAWLESS, C., *Artistes et Ateliers*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990, p. 5.

⁸⁰⁶ HEINICH, N., *Etre artiste. Les transformations du statut des peintres et des sculpteurs*, Paris, Klincksieck, 1996, p. 51-78.

3.1.4 Intuitions

Résumé

Comme nous l'indiquions précédemment, notre disposition particulière de l'agir passe d'abord par une phase de déstructuration, avant de suivre des bifurcations sollicitant des apparitions émergentes. Cela caractérise à la fois une ouverture d'esprit et un sens émotif aux aguets de l'insolite. La sensibilité, l'intuition, sont donc des conditions particulières faisant croire un espace de perception ouvert à la surprise, à l'étonnement, au hasard. La connaissance dont nous parlions précédemment est donc engendrée par l'expérience vécue mêlant l'imagination aux opportunités du faire. La sensibilité à laquelle nous recourons largement, renvoie à une manière de voir, d'agir, d'être et de sentir, qui s'extirpe du matériau en train de livrer ses secrets dans le défaire. Un défaire qui s'opère toujours dans une sorte d'irrésolution à la fois liberté et contrainte, du non-maîtrisé, du bricolé, de l'improvisé.

Mots-clés : Sensibilité, intuition, instinct, improvisation, imagination.

3.1.4.1 Sensibilité

Le regard que nous convoquons à l'instant, appelle une indéniable ouverture, une sensibilité capable de réceptionner une infime partie de tous les stimuli qui nous entourent.

Dans le sens commun, la sensibilité dénote une capacité à ressentir, à s'émouvoir. La sensibilité est associée à connaissance intuitive. La personne sensible est susceptible d'éprouver le monde à travers ses sens, mais aussi à travers le sens intérieur qui accompagne l'intuition. Être sensible c'est être capable de décoder des informations environnantes à travers un univers intérieur intuitif. Ce que nous savons à l'opposition de ce que nous ressentons semble être un obstacle à l'acquisition même de cette dimension que nous ne connaissons pas. Et connaître par intuition équivaut à interpréter les choses avec un regard qui n'est pas dénué d'expérience, ni hermétique à la surprise, à l'étonnement, au hasard, à l'improvisation. Dans certaines dispositions, cela donne l'impression que tout s'arrange bien et c'est même frappant. Nous supposons faussement que nous y sommes pour rien, que cela s'est trouvé comme ça.

Face à l'opacité du numérique, une démarche intuitive ouvre déjà des voies de salut, des voies de solutions. Fréquemment nous avons l'intuition d'une solution, ou mieux l'intuition que ce que nous essayons va fonctionner. Toutefois céder à la sensibilité première, ne veut pas dire que nous sommes réfractaires à la raison. Au contraire nous cédonons bien volontiers aux élans émotifs afin de bien capter ce qui se passe : la sensibilité

est un premier pas vers l'intelligence. En somme, être sensible, caractérise à la fois une ouverture d'esprit, un senti émotif et une connaissance intuitive qui suscite la curiosité. Oscillation entre la spontanéité de l'innocence créative de l'enfant et l'artiste cherchant du sens dans ce qu'il fait. Alors que l'enfant agit de façon plus ou moins inconsciente, l'artiste semble tenu à une exacte conscience de ses moyens. Il doit lutter constamment contre l'instinct qui le pousse à faire signe dans un espace qui ne demande qu'à être exploré, il a sans cesse envie de laisser aller sa main au gré de son caprice et vagabonder. Mais cette partie de nous, sur le point de se livrer à cette activité profondément libératrice, sera paralysée par l'intervention d'une autre force, plus puissante. Qu'on le veuille ou non, le réveil de l'élan créateur a pour effet de libérer en nous toute une série d'images mentales, de signaux, et de suggestions qui révèlent de cette autre réalité et qui s'empare de la main livrée au jeu créateur.

Elle dépend d'une disposition particulière de l'agir, et passe d'abord par une phase de destruction, une bifurcation soudaine, une apparition émergente. Au départ de l'agir, il y a la façon dont se construit la perception des moyens par lesquels on veut élaborer nos actions. Pour y parvenir, il est nécessaire de pouvoir moduler la sensation que nous procurent habituellement les matériaux que nous utilisons, c'est-à-dire qu'il nous est nécessaire de trouver le moyen d'agir sur notre sensibilité elle-même. Être sensible, c'est traverser inmanquablement les usages consensuels, pour marquer et remarquer de nouvelles habitudes, des ressemblances, des points de contact pour des possibilités de liaisons que l'on n'aurait pas pu prévoir. C'est ainsi que, de proche en proche, des liaisons vont pouvoir croître et forger l'espace de perception, dérégler les énoncés qui dirigent habituellement la façon dont on conçoit, questionne, modifie les objets, et par là, la manière dont on s'en sert.

Être sensible, c'est être aux aguets, avoir les sentiments à fleur de peau, être sans cesse tenté par la nouveauté, le changement, l'insolite. Il s'agit d'un mouvement continu de saisie sensorielle du monde au rythme du bazar de nos expériences vécues. C'est se laisser toucher par les choses, et peut-être même attendrir par les objets, les éléments pour lesquels nous étions auparavant aveugles ou sourds. La sensibilité nous ouvre à des horizons nouveaux. Elle annonce par l'ouverture qu'elle crée, le changement, la nouveauté. Elle a la propriété de se modifier selon la façon dont nous mémorisons, ou plutôt selon la façon dont nous défaisons les objets en matériaux, en leur attribuant des actions au sein du processus. Elle brise la distance et suscite le rapprochement, par ce qui nous touche. Elle est la condition de toutes les rencontres dans notre pratique. Elle agit comme une connaissance engendrée par l'expérience vécue, éprouvée, tentée. Elle constitue une source dans le défaire bidouillant, elle marque l'esprit, et suit les chavirements émotifs, qu'elle mêle à l'imaginaire. Elle est plurielle, variée, multiple. Et

rien n'y est jamais acquis définitivement. Elle se décline et s'incarne dans une succession d'actions et de réactions pour répondre aux nécessités du faire. Elle est là, captive aux flots des idées qui commencent à jaillir.

Elle renvoie à des échos inexplicables, des charges mémorielles imprécises, des traces de sensation. Il s'agit d'une espèce de vigilance et d'attention, prête à fournir ce qu'elle peut et ce qu'il faut de notre mémoire, de notre expérience, de fantaisie, de patience, mais aussi du courage intrépide du défaire, du goût, qui examine aussitôt « de ce qui est contraire ou non à notre intention encore obscure, l'intelligence surtout qui regarde, évalue, demande, conseille, réprime, stimule, sépare, condamne, rassemble, répartit et répand partout l'ordre, la lumière et la proportion. Ce n'est pas l'intelligence qui fait, c'est l'intelligence qui nous regarde faire »⁸⁰⁷. Quand nous arrivons à ne pas résoudre ou synthétiser, à ne pas engager trop de rapport de force, ni à installer un rapport hiérarchique, alors nous arrivons à toucher un nouvel ensemble, notre sensibilité est en mesure de produire une sensation différente. Il ne s'agit pas pour nous de prendre le dessus, d'établir sans cesse de nouveaux énoncés, pas plus que de toucher un savoir précis. Il ne s'agit pas davantage d'être à l'origine de nouveauté, encore moins de faire des progrès, mais bien de restituer ce qui se dit déjà dans les matériaux, avec des données qui, d'abord perçues comme contingentes, s'avèrent finalement comme « un je ne sais quoi » indissociable de l'expérience.

Bachelard dit de l'imagination qu'elle n'est pas le pouvoir de conserver ou de reproduire des images, mais de les transformer. Non pas de les agencer les unes avec les autres, mais d'en composer un être nouveau qui ne cesse de renaître comme un kaléidoscope aux figures changeantes et toujours renouvelées. « L'imagination invente [...] de l'esprit nouveau ; elle ouvre des yeux qui ont des types nouveaux de vision. Elle verra si elle a des visions. Elle aura des visions si elle s'éduque avec des rêveries avant de s'éduquer avec des expériences, si les expériences viennent ensuite comme des preuves de ses rêveries »⁸⁰⁸. En ce sens, tout imaginaire est une narration, un récit, une trame. Un point de vue. Vue d'un certain point. « L'imaginaire est un réseau éthéré et mû par des valeurs et des sensations éparpillées concrètes ou virtuelles »⁸⁰⁹. Il agrège, à travers un mécanisme individuel, il sédimente une manière de voir, d'être, d'agir, de sentir. Il est une force qui impulse, il catalyse, stimule et structure la limite des pratiques. Il est l'empreinte dans le matériau, comme source rationnelle et irrationnelle. Dans l'imaginaire il y a toujours déviation, il se structure dans l'errance : association, appropriation, distorsion et hasard. L'esprit influe sur les objets. Ils se confondent dans

⁸⁰⁷ CLAUDEL, P., cité par PICON, P., *L'œuvre d'art et l'imagination*, Paris, Hachette, 1955, p. 17-18.

⁸⁰⁸ BACHELARD, G., cité par PICON, P., *Ibid.*, p. 17-18.

⁸⁰⁹ DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 15.

un mouvement d'attraction répulsion permanent. « Un imaginaire est un réservoir et un ferment, une semence et un moteur, un être fécondé et fécondant, formé et formant, matière et forme, puissance et acte »⁸¹⁰.

L'imaginaire est liquide. Il a en lui une autonomie dispersive, « une agglutination par chaos-genèse, un moulage disjonctif, des appropriations inusitées et des élaborations stylistiques. L'imagination surgit de la relation entre la mémoire, l'apprentissage, l'histoire personnelle et l'insertion au monde des autres. Dans ce sens, l'imaginaire est toujours une biographie, une histoire de vie »⁸¹¹.

Ainsi, l'imaginaire est toujours une interaction, une convulsion, une inscription et une absorption, un équilibre d'antagonismes, la cohabitation du divers dans l'un. Et un artiste n'est donc pas nécessairement plus sensible, mais il l'est autrement.

3.1.4.2 Improviser

« Au cours de mon travail, je me heurte soudain à quelque chose d'inattendu. Cet élément inattendu me frappe. Je le note. À l'occasion, je le mets à profit. [...] Si mon doigt glisse, il le remarquera ; à l'occasion il tirera profit de l'imprévu que lui révèle une défaillance »⁸¹².

Tout est fortuit autour de nous, tout s'échelonne entre la certitude et l'impossibilité. Ainsi, nos réalisations suivent toujours une série de petites décisions génératrices de mini-événements qui remplissent nos journées. Les mini-événements qu'elles déclenchent sont comme de petites vagues parmi d'autres petites vagues qui forment l'impondérable, et finalement provoquent les décisions. Des décisions ponctuelles, nullement enchaînées de façon nécessaire, mais qui forment le tissu quotidien de nos expérimentations. Le caractère imprévisible, non anticipable, incertain de nos décisions, fait qu'elles sont toujours, en elle-même, une aventure à la rencontre des phénomènes *in statu nascendi*, à l'état naissant, et qui va créer de la nouveauté.

⁸¹⁰ *Ibid.*, p. 82.

⁸¹¹ *Ibid.*

⁸¹² STRAVINSKY, I., *Poétique musicale sous forme de six leçons*, Cambridge, Harvard University Press, 1942, p. 37.

Parfois ces décisions ne sont pas brusquées par l'événement, parfois même ne sont pas improvisées : elles sont mûries lentement, mais le passage à l'acte s'opère toujours dans une sorte d'irrésolution, de non-maîtrise, dans le bricolé, le bidouillé, le non prévu, qui nécessite d'improviser.

Une position radicalement différente de l'utilitarisme premier du numérique qui ne laisse que peu de place à l'improvisation. En effet, pour pouvoir fonctionner comme un outil, les dispositifs numériques doivent posséder une prévisibilité à la fois structurelle et opérationnelle. Aucun utilisateur courant ne souhaite disposer d'un appareil imprévisible, qu'il s'agisse d'une machine ou d'un ordinateur. La prévisibilité constitue donc probablement l'aspect le mieux développé lors de la conception des systèmes, en termes de fonctions à offrir, de cohérence et de compatibilité entre elles, et les utilisateurs. À l'opposé, faire de l'improvisation un allié opératoire essentiel est peut-être un espoir de trouver un « fonctionnement autre », une dimension plastique qui suscite l'imaginaire, réveille l'appétit de configurer et reconfigurer, de passer de « la fonction » à « la fiction ». À la charnière du « fonctionner » et du « fictionner », se situe l'événement, inséparable de l'intention du faire. Un événement de l'ordre d'un possible, qui tente de desserrer l'étau de la machine, d'encourager la possibilité donnée à l'événement en passant par le façonnage manuel : le lieu d'éclosion possible de la singularité.

Est-ce transiter, ou faire du sur-place ? Est-ce reconnaître une absence de mobile sous les dehors du surgissement, des actions en somme qui ont l'air de se justifier seules ? Notre pratique est-elle en ce sens sans sujet et sans objet : déréalisée ? Improviser n'appelle-t-il pas une sorte de bataille quotidienne entre le faire comme plaisir renouvelé apparemment sans contraintes définitives, et le désir d'organisation de ce faire ? Une absence de terrain solide, de zone providentielle, de sujet stable préside à un incessant mouvement de sortie et de retraite, une forme qui paraît libre, mais n'est-elle pas dans le fond obligé, dans sa nature même dont elle ne peut se départir ?

Improviser consiste à « composer sans préparation », « organiser sur le champ, à la hâte », s'accommoder de ce qui est « imprévu », de ce qui advient « subitement »⁸¹³. L'improvisation est à la fois liberté et contrainte. Liberté que ressent l'improvisateur, qui est pourtant invariablement soumis à toutes sortes d'influences qui pour la plupart ne lui apparaissent pas consciemment. Il s'agit plutôt d'une liberté de choix parmi les options qui lui semblent définissables, plutôt qu'à une liberté d'invention absolue. Improviser serait davantage comme le définit Philippe Michel, la possibilité « d'organiser sur le

⁸¹³ Le Petit Robert, *op. cit.*, p. 1293.

champ, à la hâte » que « composer sur le champ, sans préparation »⁸¹⁴. Est-ce construire une pratique pour dériver dans le présent ? Il est question d'un transit sans point précis de départ, où l'artiste est dans la position délicate de l'arpenteur sans carte. Un paradoxe inhérent à cette posture entre désordre et labeur, laisser-aller et laisser-venir, est celle d'une proximité sensible aux données extérieures, comme aux impulsions intérieures, mais aussi de l'art et du vide, de la présence possible et de la disparition certaine. Un déplacement repérable de l'œuvre achevée à l'œuvre en train de se faire : « la marche à la forme dont l'itinéraire doit être dicté par quelque nécessité intérieure ou extérieure, prévaut sur le terminal, sur la fin du trajet [...] Nulle part ni jamais, la forme n'est le résultat acquis, parachèvement, conclusion »⁸¹⁵ :

« Il s'agit en somme d'en arriver à ce point où l'objet vous impose toutes ses qualités, ou plusieurs, si différentes soient-elles de celles qui sont habituellement associées à lui. Il s'agit de ne jamais céder à un arrangement de qualité qui vous paraît harmonieux [...]. Il faut qu'elle rentre, cette qualité, même si elle est rapetissante ou anti-poétique [...]. Il ne s'agit pas d'arranger les choses [...]. Il faut que les choses vous dérangent. Il s'agit qu'elles vous obligent à sortir du ronron ; il n'y a que cela d'intéressant, parce qu'il n'y a que cela qui puisse faire progresser l'esprit »⁸¹⁶.

Dans cet esprit de l'instabilité, et du déséquilibre, « les idées se pressent l'une après l'autre et s'enfuient, cédant la place à d'autres, tandis que celles qui disparaissent laissent encore leur ombre peser sur celles qui suivent »⁸¹⁷. L'imagination est lâchée sans fils et sans linéarité. Improviser c'est se laisser porter par la mémoire, par ses mains, par des procédés, comme une réaction contre l'emprise, comme un moyen de desserrer le plus possible l'oppression de la contrainte. Une réaction éphémère, excluant la *récidive*. Une articulation ambivalente d'un lâcher-prise et d'une exigence réitérée, un principe actif-passif répondant à une expérience transitoire et instable. C'est un passage paradoxal « mi-conscient » qui advient en laissant surgir l'inconscient. Ce supplément d'âme qui nous concerne, cette rencontre du singulier, dans une manière de repenser l'urgence, réajuster tant bien que mal, effectuer un dépannage attendu, un sauvetage inespéré : il s'agit toujours du commencement d'autre chose, une approche en extension.

⁸¹⁴ MICHEL, P., « Que signifie improviser en jazz ? » in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dirs.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008, p. 269.

⁸¹⁵ KLEE, P., *Théories sur l'art Moderne*, Paris, Gonthier, 1964, p. 42.

⁸¹⁶ PONGE, F., *op. cit.*

⁸¹⁷ CRITICAL ART ENSEMBLE, *La résistance électronique. Et autres idées impopulaires*, Paris, Editions de l'éclat, 1997, p. 123.

Néanmoins, se mettre en situation créative en jouant de l'improvisation volontairement ou non, c'est s'enrichir d'abord par l'acquisition de connaissances, mais aussi des manières de penser autres, pour faire émerger l'envie de réagir, de *commettre à nouveau*, de *commettre du nouveau*. Le pouvoir créateur dépendrait de cette cohabitation dynamique et antagoniste de l'improvisation, à savoir une tendance de notre esprit à diverger et la tendance opposée qui incite à converger. Notre conscience peut être envahie, emplie, entièrement saturée par la production d'une *existence* dont les objets paraissent nous offrir dans ce rapport de rivalité ; un ensemble de forces contradictoires qui sommeillent en nous, une énergie inemployée qui surgit tout à coup. Si « les hasards heureux n'arrivent qu'aux esprits bien préparés »⁸¹⁸, c'est être continuellement à l'affût, avoir son attention en éveil, c'est préparer et nourrir en permanence un travail silencieux, presque invisible à notre insu. C'est à la fois ce qui nous pousse à lâcher prise, ce qui nous pousse à vouloir contrôler.

Pourtant, il y a de nombreuses décisions que nous n'arrivons pas, ou ne souhaitons pas figer de façon immédiate, mais que l'on sait à l'avance devoir prendre. Cela nous laisse le temps à l'élaboration, la planification, la projection même dans une logique bidouillante. C'est-à-dire d'envisager les conséquences de nos choix et d'examiner les motifs qui permettent de nous décider d'une façon plutôt que d'une autre. Il y a « des choses qu'on connaît, il y a des choses qu'on ignore »⁸¹⁹, alors on prend le temps parfois durant des jours, des semaines, des mois : on « réfléchit ». Cela s'apparente à fabriquer des conditions du faire ultérieur, et cela prend beaucoup de temps. Nous avons conscience que cette liberté que nous exploitons à besoin d'être dirigée, d'être projetée, car souvent l'imagination qui suit l'instinct et l'instantané est plus susceptible de nous conduire vers la défaillance, la dissolution, que vers les illuminations.

En réalité, bien que nous n'en ayons pas conscience, nous savons au fond ce que nous voulons, notre décision est toujours déjà prise. Mais progressivement, on spéculé sur ce à quoi on n'avait pas pensé : des événements nouveaux interviennent, l'horizon de la réflexion varie sans cesse. On a conscience de pouvoir choisir, de se représenter à l'avance, mais on ne peut prévoir ce qui se passera réellement au moment précis, et ce que l'on éprouvera dans la situation inattendue. Et cet imprévu est parfois « à mi-chemin entre l'impossible et le certain », parfois « plus proche de l'impossible que du certain », ou « plus proche du certain que de l'impossible », voire « tout à fait certain », ou « tout à

⁸¹⁸ PASCAL, B., cité par GONIN-PEYSON, D., « Inventer son chemin : Petite fresque heuristique », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, *op. cit.*, p. 295.

⁸¹⁹ BOLL, M., *Les certitudes du hasard*, Paris, PUF, 1962, p. 17.

fait impossible »⁸²⁰. De sorte que nos choix comportent toujours le risque, le pari. Il est impossible de prévoir à coup sûr. Nous sommes souvent face à une sorte de court-circuit de l'intention de départ, dans la mise en œuvre d'un objet écartelé par sa contradiction, une sorte de négation involontaire. « Dans toute décision, fût-ce seulement quand à son moment, il y a une part de surprenant, d'inattendu, d'arbitraire. Brusquement on jette les dés : *aléa jacta esto* »⁸²¹. Ainsi, nos estimations, ne sont jamais pleinement réalisables, faisables, assimilables, et jusqu'au dernier moment un rien peut les faire basculer dans un sens ou dans l'autre.

En ce sens, improviser signifie toujours *ré-agir*, C'est-à-dire *agir* avec les moyens du bord, en une sollicitation préalable. Résister ? Se laisser aller ? S'adjoindre ? Si cette *ré-action* semble relativement libre pour l'improvisateur, elle reste toujours délimitée dans le cadre dans lequel elle a pu se former, s'immiscer. Elle est une prise en compte de la forme en devenir, du potentiel d'une situation, d'une idée, de l'univers instrumental, d'une certaine part de transgression. Improviser est le propre de la pensée qui ne progresse pas de manière continue, mais par un processus d'égarements successifs qui se connectent à une multitude de voies possibles. C'est précisément sortir d'une série de conditionnements et de clichés, produire des réalités nouvelles. C'est développer une sorte d'*inattention active*, en *réaction* au bien penser, au bien *agir*. Elle se situerait plutôt du côté d'une « attention flottante », engagée dans le processus créatif, à l'écoute des surgissements, des dérivées éruptives, des connexions intempestives : « déformer », excéder, pour aller vers l'expression singulière, tendre vers un renouveau opératoire. Ainsi dans cette contamination du faire, les choses en appellent d'autres, se métamorphosent pour délaissier le calculable au profit de l'incalculable, de l'inconnu.

⁸²⁰ *Ibid.*, p. 10.

⁸²¹ CONCHE, M., *L'aléatoire*, Paris, PUF, 1999, p. 145.

3.1.5 Confrontations

Résumé

Déterminer de nouvelles fonctions, proposer de nouvelles existences aux objets que nous défaisons, n'est pas sans la survenue d'erreurs, d'égarements, de défaillances, d'échecs. Ce constat souligne la part d'altérité, les moments de doutes et de dessaisissements qui accompagnent tout processus créatif. L'œuvre formalisée, « réussie », est celle qui révèle la succession des erreurs cachées. La défaillance est donc inscrite au cœur même de l'activité dans une sorte d'affranchissement qui appelle l'expérimentation. Le véritable échec, serait de renoncer à se saisir de cette opportunité déroutante, apte à de nouveaux développements. Une posture qui joue du hasard des rencontres, d'un faire au coup par coup fédérateur de contradictions. Une ouverture du « faire avec », un paramètre inséré qui nourrit les essais et les diverses phases d'apprentissage, face aux nombreux accidents de parcours. Peut-être est-ce aussi, ce que nous relevons dans une certaine contingence matérielle, et dans notre démarche qui vise une résistance au normatif, aux stéréotypes, au simple, au facile. Un esprit d'insoumission, d'opposition, de réappropriation. Défaire est un acte transgressif.

Mots-clés : échec, déviance, transgression, erreur, défaillance, expérimentation, contingence, hasard, résistance.

3.1.5.1 Échec

Déterminer de nouvelles fonctions, détourner les choses, *marquer* les objets par sa pratique, dérober les secrets de fabrication, faire preuve de toujours plus d'adresse, « d'intelligence plastique » pour dépasser les formulations données sont autant de moyens pour défaire et défier les limites contenues et imposées par la culture dominante du numérique, que l'opportunité de construire sa propre vision. Cela pointe l'exigence intellectuelle et symbolique de s'opposer, de marquer la singularité face à une dimension uniformisante et standardisante. Bidouiller et défaire sont des pratiques contestataires déviantes : *déstandardiser*, détourner, se réapproprier, personnaliser sont des moyens permettant de questionner de l'intérieur les valeurs admises, les valeurs marchandes, les normes. La transgression des règles est « une règle » déterminante du défaire, elle s'apparente à une sorte de pratique de « destruction créative »⁸²². C'est la question d'un sujet qui se définit par ses contraintes propres : les limites et les moyens d'y faire face, pour construire et déconstruire.

*Cela « institue un rapport spécifique à l'objet manufacturé, défi aux contraintes et aux limites que celui-ci impose. Il est le désir de le déstandardiser, puis de le personnaliser. Ce qui conduit à le démonter et à prouver, de cette manière, toute absence de fétichisme à son égard. Le bricolage, ainsi perçu, déborde de beaucoup la simple activité manuelle »*⁸²³.

⁸²² CHATELAIN, Y., ! *Resistanz ! Hackeurs, les maquisards de l'innovation ! : Management de l'innovation, Internet et Déviance, Apprendre et Savoir intégrer les logiques hackers*, Paris, Harmattan, 2009.

⁸²³ CORBIN, A., *op. cit.*, p. 359.

À travers cet acte de « déstandardisation », il s'agit de se réappropriier les objets qui suivent les préceptes d'un numérique « qui souffre d'un excès d'ordonnancement et d'un refus des incertitudes »⁸²⁴. Déterminer de nouvelles fonctions, proposer de nouvelles existences, aboutit à construire une histoire « autre », portée par la vision créatrice singulière, l'impossibilité de se refuser à intervenir, laisser invariablement sa marque, « s'installer, laisser ses traces, construire ses propres références, s'enraciner »⁸²⁵.

Par ce biais, reconquérir les objets pour les façonner à notre image est un moyen de les « faire siens » tout en tenant compte des imprévus des matériaux, en se soumettant aux multiples occasions et aux inévitables accidents de parcours. Mais aussi à « l'horizon » de l'objet, c'est-à-dire tous les autres objets qui l'entourent et le regardent sous toutes ses coutures, tout ce qui constitue son écosystème⁸²⁶, son lieu de vie, sorti du tas, pièce parmi d'autres de la collection, mais aussi reflet de celui qui le manipule.

En tant que source d'inspiration, le défaire met non seulement en mouvement le travail du numérique, mais le relance aussi constamment. Et même dans un projet déterminé, la pratique reste en déviation continue. Elle se glisse dans l'improvisation, qui s'immisce entre les signes naissants ou évanescents que suscite la rencontre des matériaux, entre objet et sujet, entre projet et contrainte. L'erreur est envisagée comme une source de renversement, voire de transgression : la faute permettra l'émergence d'une idée décalée, inventive. Erreur et repentir sont comme des garanties de perdurer dans l'effet d'apprentissage, dans le jeu de fausses décisions, autrement dit dans une permanente transition. Miser sur la défaillance ne mène pas forcément à des faits positifs ou de progrès. La pratique et donc constamment astreinte à la recherche d'adaptation, d'amélioration et de processus nouveaux toujours différents, et souvent occasionnels. Il s'agit de tirer parti des incertitudes, de saisir les opportunités et non de les neutraliser : dévier et accepter le *dés-ordre*, aller contre l'ordre établi et préétabli. C'est également se jouer des erreurs d'appréciation, avoir un regard éclairé par l'erreur et l'appétit à défaire, puis à refaire : « Rien n'a jamais commencé, nous ne commençons jamais, nous enchaînons, et ce sur quoi nous enchaînons, ce sont des fautes accumulées, défaut et défaillances où se trame un passé, celui que j'ai vécu et celui dont j'ai hérité, qui m'a toujours déjà précédé »⁸²⁷. Défaire suit donc un chemin qui bifurque qui ne cesse de diverger, qui fonctionne par interférence. Par *inter-référence* à un contexte porteur, préciserait Michel Serres, c'est-à-dire par glissements et adaptations permanents⁸²⁸. Il est

⁸²⁴ CHATELAIN, Y., *op. cit.*, p. 31.

⁸²⁵ JARREAU, P., *Du bricolage : archéologie de la maison*, Centre Georges Pompidou, Paris, CCI, 1985, p. 10.

⁸²⁶ MERLEAU-PONTY, M., cité par WAJCMAN, G., *op. cit.*, p. 27.

⁸²⁷ STIEGLER, B., « Il faut le défaut », interview par COLLINS, G., *Art Press* n° 189, 1994, p. 76.

⁸²⁸ SERRES, M., *Hermès II, l'interférence*, Paris, Editions de Minuit, 1972, p. 158.

ce moment où notre attention scrute et guette des « petites naissances, devenir nombreux, possible abondants, évanouissements »⁸²⁹, une sorte de bruissement dans lequel se fait et se défait notre pratique, ce moment qui transforme cette défaillance en faveur. Défaire est à la croisée d'une triple tension : celle du désir de faire, de la peur de mal faire et la volonté de laisser-faire ; une indécision fondatrice telle un mouvement par lequel on mesure son pouvoir de résistance aux formules et aux regroupements stéréotypés. Pour autant rien n'est acquis sur ce chemin. Reflet de soi-même il nous donne du mal à accepter qu'on est encore bloqué, arc-bouté sur des pistes contradictoires. On est certain, toujours inquiet à l'idée de lâcher prise. Car le processus ne s'arrête jamais. On croit avoir lâché et l'on réalise que ce n'était qu'un nouveau démarrage. Un simple début. L'approfondissement se poursuit et nous met face à d'autres blocages, plus anciens, plus profonds. Mais quelque chose avance... Débarrassé de l'idée de destination, de but précis, on devient plus à même de goûter chaque pas, chaque nouvelle ouverture.

Ainsi, défaire comporte donc des échecs à accepter, une part d'altérité, des moments de doute, des instants de chavirements, des dessaisissements, des révélations. Un ensemble d'occasions qui deviennent « une partie du signifié »⁸³⁰, une certaine façon d'exploiter les rencontres.

On comprend, dès lors, que nous ne sommes jamais à l'abri d'échouer, de nous confronter au ratage total, au bide, au vide, au rien, à l'insuccès d'une opération technique. Par opposition, la réussite serait le croisement entre les objectifs fixés au départ d'une action et l'atteinte de ces mêmes objectifs au point d'arrivée. Comment alors penser l'échec ? Comment penser l'échec sans automatiquement y mettre quelque chose autour, une faille dans laquelle on va s'empresser d'intervenir, d'y associer une pratique, une fonction, une cause, une potentialité, un besoin, un surplus, un manque, un écart, une erreur ? L'échec serait donc la rencontre manquée, parfois réussie de ces éléments, un autre stade qui pourrait à contrario devenir le succès d'une autre relation. Il mesure également la distance, l'écart, qui sépare à la fois un vouloir initial de sa réalisation : la confrontation à un modèle, un référent, une norme, un but et un projet à l'action, la méthode, les moyens mis en œuvre et les résultats.

Or, la sanction de l'échec pourrait autant provenir de l'ignorance où l'on se trouve à l'égard du numérique, ne tenant pour acquis que les modèles qui sont là pour être imités, utilisés. Des modèles où c'est la loi de l'offre et de la demande qui prévaut, la loi du consommateur conditionné, la loi de l'impatience, de l'immédiateté et de

⁸²⁹ SERRES, M., *Genèse*, *op. cit.*, 4^{ème} de couverture.

⁸³⁰ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 44.

l'incuriosité. Autrement dit, si nous ne remettons pas en question ces modèles, « c'est le droit à l'essai qui s'amenuise, le droit à la tentative, le droit à la recherche, le droit de l'impertinence, à l'inéquation - bref, le droit à l'échec qui est l'un des droits fondamentaux de l'homme »⁸³¹. Pourtant, communément l'échec s'apparente à une fin, un arrêt, une déception, un processus avorté, une non-réalisation, l'échec se fait mat, l'échec et mat du jeu. N'est-il pas envisageable d'en déduire l'inverse ? L'échec en tant qu'attente. « L'attente du hors d'atteinte car on n'attend vraiment que ce qui n'arrive pas »⁸³², mais également l'affirmation d'un manque. Ce manque de la fin que l'échec conditionne, et qui permet l'ouverture, la promesse du désastre et de la déconfiture face à la réussite.

En somme, reconnaître que l'on peut se tromper, faire fausse route, commettre des erreurs, qu'une conception des choses est fautive. Mais aussi qu'il est possible d'avoir raison en d'autres circonstances, d'être parfois dans le vrai ou alors se targuer qu'avec certains critères l'objectif est atteint dès que l'échec est avéré : toute réussite est en ce sens une succession d'erreurs cachées. C'est-à-dire, de s'opposer au « réussi », assujetti aux sollicitations étroites du code, du bon usage, du style normatif, soumis aux injonctions d'efficacité pratique du numérique. C'est pour cela que l'échec est une notion très imprécise, très relative. Nommer succès ce qui fonctionne, et échec ce qui ne fonctionne pas, c'est être victime des conventions. En fait, ce serait plutôt le contraire. Ce qui fonctionne n'a aucun écho par la suite, est enterré, oublié, sous-jacent, et correspond à un succès par consensus, par le déjà admis. Or ce qui est important, c'est peut-être de dépasser cette notion. Chercher à déranger les choses en place, à créer des espaces où quelque chose puisse être redécouvert, quelque chose qui transforme, déforme, et fasse percevoir autrement.

D'ailleurs, pouvons-nous dire d'une œuvre qu'elle est réussie ? Sans doute est-ce plutôt dans la mise en œuvre, « la mise en échec » que nous aimons naviguer, échouer de manière préméditée, et commettre sciemment « l'irréparable », parfois même le dangereux. Il convient donc de penser que la mise en échec serait le résultat d'une impulsion volontaire pour contrer et dévier l'effort mis à atteindre un objectif. Une impulsion qui provient aussi bien de l'extérieur que de l'intérieur, comme une sorte de « sabotage » qui a des répercussions fertiles, ouvertes à de nouvelles issues, à des succès ou des insuccès in-espérés. L'important est l'infaisable, et l'on pourrait presque dire l'important c'est qu'il y ait de l'infaisable, du rebelle, de l'irréremédiablement rétif. Vu sous cet angle, notre travail fourmille d'essais, d'exemples de cohabitation avec l'échec,

⁸³¹ MAURIN, F., « Profits ou pertes ? » Entretien avec PEYRET, J.-F., *Théâtre/Public 141*, Paris, 1998, p. 45.

⁸³² SATO, J., « L'œuvre en échec...échec ou fiasco ? », *LOEUVRENECHEC*, Paris, CERAP, 1995, p. 54.

ratages, dérapages, barbouillages, détournements, erreurs, mouvements aléatoires ou inconscients, risques, retraites, fuites, fiascos, chutes, errances, échecs et encore échecs, une succession de faits qui font preuve d'une certaine qualité de résistance. Toute pratique artistique n'est-elle pas d'abord la prise en compte d'une défaillance inscrite au cœur même de l'activité ?

Il nous faut cependant préciser que ce n'est ni la non-réalisation, ni l'échouage systématique que nous visons. Probablement, l'échec n'est qu'un simple moment de l'œuvre, qui met l'accent sur les difficultés de réalisations, arrêts, dérives. Ces épisodes que l'on peut considérer comme négatifs, participent intrinsèquement de l'œuvre, y inscrivant leurs marques, les repentirs, les rectifications, les remaniements, les bévues, les erreurs tactiques, les abandons, souillures, contagions, impuretés, les renoncements qu'ils ont suscités. C'est peut-être aussi ce qui caractérise toutes ces anomalies réussies, qui logiquement décrivent l'absurdité de l'inefficacité matérielle, et sont plastiquement cohérentes.

Mais, nous ne fixons généralement pas d'autre but initial qu'une amorce d'idée de départ. Dans le processus, nous ne cherchons généralement ni une forme idéale, ni même de résultat préconçu. Au contraire, nous avançons à vue, sans vraiment prévoir ce que nous souhaitons obtenir, ni savoir ce que nous allons en tirer et y trouver. Errances et erreurs nous permettent d'agir dans une sorte d'affranchissement, au travers d'une série de micro-situations, de micro-transgressions dans lesquels nous franchissons les frontières de la logique. Au fur et à mesure que nous avançons, nous comprenons mieux ce que nous avons cru comprendre, mais que nous ne comprenons pas vraiment, qu'il y a autre chose à chercher en dehors des territoires explorés. Ce qui explique peut-être pourquoi certains déplacements, certains mouvements sont interprétés, consciemment ou non, comme des erreurs ou fautes, en fonction d'une mémoire indicielle de l'objet inscrite dans la conduite adoptée. Une mémoire qui rend sa mobilisation indissociable d'une altération : mobilité, déplacement, disparition. C'est pourquoi, ce que nous nous donnons comme liberté, c'est d'explorer au-delà de ce que nous savons. Comprendre au-delà du savoir, trouver le moyen d'appréhender ce que nous ne pouvons pas connaître initialement. Aller à la rencontre de l'espace inhabité de l'expérimentation. Nous n'avons donc pas l'obsession de réussir ni la déception bloquante d'avoir échoué. Notre démarche exclut de fait d'emblée la projection détaillée, et les retours « correctifs » pour y parvenir parfaitement. Nous préférons le cheminement, avec ses haltes et ses bifurcations, mais sans regarder trop loin en avant ni en arrière, « le chemin peut conduire ailleurs qu'à l'endroit où l'on pensait qu'il conduirait, mais cela ne veut pas dire que cet endroit soit

pire ou meilleur : il est tout simplement »⁸³³. Ainsi, nos expérimentations s'exercent dans un rapport au présent, dans le moment du faire et du défaire, dans l'ici et maintenant, dans l'invention et l'inventaire du fur et à mesure. C'est pourquoi les différents éléments de notre travail sont à considérer comme des séquences qui se montent et se remontent en fonction des circonstances. Ils suggèrent des œuvres nouvelles et en convoquent d'autres, déjà réalisées, qui sont enrichies de nouveaux développements.

En même temps, nous sommes les premiers à critiquer sévèrement et réfléchir sur les éléments produits qui ne nous ont pas satisfaits, ou nous semblent faibles et décevants. Nous repensons fréquemment aux erreurs que nous avons perpétrées. Nous éprouvons alors du remords parce que nous sommes sans excuses, seul coupable, pleinement coupable. Nous devons ne pas faire ce que nous avons fait, et ne pas le faire n'appartenait qu'à nous seul, nous avons agi librement et nous ne pouvons donc nous prendre qu'à nous même. Comme le rappelle Marcel Conche, il est trop tard quand cela arrive, ce qui était possible ne l'est plus, cela est devenu impossible. Tous les possibles sont innombrables, et toute décision ou tentative que nous exerçons en supprime certaines et en propose de nouvelles. D'ailleurs quand l'action s'accomplit, elle s'effectue non autrement, jusqu'au moment où il est trop tard pour revenir en arrière et pour que l'action s'accomplisse autrement : « À l'instant où je suis celui que je suis, faisant ce que je fais, je ne puis être en même temps un autre, faisant ce que je ne fais pas [...] ce qui était possible ne l'est plus, et donc le problème ne se pose plus »⁸³⁴. Nous pourrions trouver des justifications, mais nous savons que celles-ci ne nous disculpent pas. Sans doute que d'autres seraient peut-être moins sévères que nous ne le sommes avec nous-mêmes. Mais ce n'est pas pour autant que nous qualifions tous nos essais avortés systématiquement de ratés, que nous les renions, les regrettons réellement. Ils témoignent plutôt d'un moment de la réalisation, du cheminement, d'un endroit qui est forcément de l'ordre de l'inaboutissement dont nous pouvons tirer des enseignements, de l'expérience. Ils reposent également sur l'attitude qui parfois autorise d'en tirer parti, une réceptivité opportuniste qui nous oblige à reconsidérer les éléments positivement. Notre démarche de travail serait probablement plus proche de l'essai, de la tentative, au risque de l'inaboutissement, ce que nous assumons pleinement.

Nous avons beau nous représenter le détail de ce qui va arriver, « la réalisation apporte toujours avec elle un imprévisible qui change tout »⁸³⁵. C'est pourquoi, sur certains objets, nous n'avons jamais parfaitement réussi à constituer ce que nous

⁸³³ NORDEY, S., MAURIN, F., « Pour un théâtre mitoyen avec l'essai », *Théâtre/Public* 141, *op. cit.*, p. 42-43.

⁸³⁴ CONCHE, M., *op. cit.*, p. 141.

⁸³⁵ BERGSON, H., cité par JACQUES, J., *L'imprévu ou la science des objets trouvés*, Paris, Odile Jacob, 1990, p. 205.

voulions, et c'est merveilleux, l'œuvre reste imparfaite. Elle est signifiante dans ce qui résiste, dans ce qui ne fonctionne pas bien, dans ce qui est difficile à comprendre, dans ce qui nous pousse à la réaliser, dans ce qui nous pousse à nous égarer dans le labyrinthe de notre esprit, dans tout ce qui nous différencie de l'ingénieur, du géomètre, de l'informaticien. L'échec définitif, serait de ne pas essayer, de ne pas résister à l'anéantissement du nivellement, de céder au silence sans chercher à comprendre, expérimenter, détourner, défaire. En ce sens, les faiblesses provoquées ou rencontrées sont perçues comme de possibles opportunités vers de nouveaux développements. Nous réfléchissons à comment reconstruire, ou plutôt tenter de construire autrement, autre chose, un peu différemment, en faisant en sorte que nous progressions. Nous fonctionnons essentiellement à l'instinct, avec un regard très concret sur les choses : nous affectionnons véritablement ce qui naît de la disparition. Notre pratique est peut-être entendue comme le support d'un évanouissement, la révélation d'une surface qui ne cache rien que sa propre évanescence, la recherche d'une « profondeur élémentaire »⁸³⁶ qui n'apparaît qu'à la faveur d'une disparition, d'un dessaisissement ?

Puisque les faits sont à ce point capables de stimuler notre imagination et de suggérer de nouvelles idées, la réussite dépend dès lors à la capacité à accepter l'échec non pour ce qu'il est, mais comme un postulat de l'événement opératoire, « comme condition de travail, comme pratique de l'écart et de l'illimité »⁸³⁷. C'est préférer l'effort, le chemin, c'est pratiquer « un savoir-défaire »⁸³⁸ plutôt qu'un savoir-faire. L'échec, en tant qu'heureuse défaillance, est ce qui permet de disposer des espaces où quelque chose peut être découvert, quelque chose qui transforme, qui laisse percevoir autrement. L'échec caractérise « le moment du renversement, c'est-à-dire celui des possibles »⁸³⁹. En effet, tel que nous l'entendons, l'échec peut être source de stratégie, une ruse, une perspective, un moyen d'opérer une résistance. L'ensemble se joue peut-être à l'image d'une « partie d'échec », si ce n'est que la stratégie reste obscure et inconsciente : « la partie d'échec se déroule dans la réalité directe : avancées, reculs, illuminations, fatigue, sacrifice des pions, mouvements de fous et de cavaliers, débordement par les ailes [...] »⁸⁴⁰. C'est à dire la possibilité de transgression, de débordement de l'ordre et de la loi imposé, une attente de l'inédit, une réelle capacité à échouer, varier sans relâche, tomber dans le panneau : « Essayer encore. Rater encore. Rater mieux encore. Ou mieux

⁸³⁶ BLANCHOT, M., *L'espace littéraire*, « L'œuvre fait apparaître ce qui disparaît dans l'objet », Paris, Gallimard, 1955, p. 297.

⁸³⁷ QUIRICONI, S., cité par LAZARIDES, A., « Eloge de l'échec. Du ratage au fiasco », *Jeu, Numéro 90*, Montréal, 1999, p. 36.

⁸³⁸ *Ibid.*

⁸³⁹ LACHAUD, J.-M., « De l'échec en tant que promesse », *LOEUVRENECHEC*, *op. cit.*, p. 59.

⁸⁴⁰ SOLLERS, P., « La défense Nabokov », *La Guerre du Goût*, Paris, Gallimard, 1996, p. 421.

plus mal. Rater plus mal encore. Encore plus mal encore [...] »⁸⁴¹. Au fond, il s'agit toujours de se jeter dans la pratique, tout en sachant s'arrêter au bon moment, autrement dit savoir jouer de la continuité et de la discontinuité. Mais « jeter » doit bel et bien signifier prendre des risques. L'échec c'est ce qui, des ratés, des ratages, des dérapages, des désastres, des intentions trahies et des ambitions inabouties se transforme en quelques catastrophes réussies. Le ratage fait donc intégralement partie des projets, il est coextensif à nos expérimentations. C'est pourquoi nos travaux résistent au fait d'être appréciés sur la base d'une perception passive de ce qui est, ils trouvent leur fonction sur la base de l'expérience que l'on en retire, ils résultent clairement d'une démarche expérimentale : « On ne doit pas s'inquiéter de savoir si ce que l'on est en train de faire est de la recherche ou pas. Tout ce qu'il faut savoir, c'est que ce que l'on fait aura des résultats inattendus »⁸⁴². Nos projets ne sont donc ni exactement la réalisation d'une idée, ni exactement la matérialisation de l'imagination. Et c'est un miracle si les objets fonctionnent, mais tellement plus intéressant s'ils ne fonctionnent pas : ne plus analyser les formes, mais entrer dans l'acte de création. Ne plus se demander que faire, mais comment le faire, ne plus chercher ce qui été fait, mais construire de nouveaux problèmes : inachèvement, poursuite de résultats imprévus, accroissement de l'indétermination, élaboration de questions, autodestruction. La nature de nos actions semble correspondre à celle de l'essayiste qui « se propose quelque étude délimitée, vaste et précise à la fois ; il ne traite pas son sujet en profondeur, en ce sens qu'il n'a pas l'intention de l'épuiser ; il ne le traite cependant pas d'une façon superficielle, s'efforçant de multiplier les points de vue et d'éclairer le sujet sous toutes les faces possibles ; il pose les questions plus qu'il ne les résout, mais il le fait avec un sincère amour de connaissance »⁸⁴³.

3.1.5.2 Hasard

« Il est beau [...] comme ce piège à rats perpétuel, toujours retendu par l'animal pris, qui peut prendre seul des rongeurs indéfiniment, et fonctionner même caché sous la

⁸⁴¹ BECKETT, S., cité par LAZARIDÈS, A., « Eloge de l'échec. Du ratage au fiasco », *op.cit.*, p. 37.

⁸⁴² BRECHT, G., *Chance-Imagery / L'Imagerie du hasard*, Dijon, Les presses du réel, 2002, p. 32.

⁸⁴³ SAULNIER, C., *Le dilettantisme, Essai de psychologie, de morale et d'esthétique*, *op.cit.*, p. 48.

paille, et surtout, comme la rencontre fortuite, sur une table de dissection, d'une machine à coudre et d'un parapluie »⁸⁴⁴ écrit Lautréamont. Association inattendue hasardeuse et loufoque, qui invite à disséquer des objets à priori incompatibles ; comparaison de la beauté d'un assemblage inquiétant, avec le stratagème, ajustage redoutable d'un appareil rusé, dispositif dangereux : piège à pensées, à désirs, à regards. Après une dissection attentive, ces objets sont susceptibles de former un système qui n'est pas dépourvu de cohérence, qui n'est vrai que pour l'arrangement lui-même et la rencontre fortuite qui l'ont suscité. Il suggère également, être la fois celui qui coud et qui coupe : rencontre exotique où il ne faut rien de moins, rien de plus qu'une table de dissection et une machine à coudre ; coupe et couture, prises et reprises du faire et défaire.

Si nos objets rendent compte d'une part de réflexion, s'ils s'établissent progressivement, du cheminement initial jusqu'à l'achèvement même temporaire, le hasard circonstanciel joue un rôle non négligeable, quand bien même nous essayons de répondre à un besoin précis. Le hasard suggère un événement inattendu et définit un concours de circonstances imprévues et inexplicables. Il accompagne la mise en pièces qui déborde sur le temps poétique : un temps nécessaire à réaliser nos objets qui est discontinu, suivant un fil interrompu, décousu, éclaté entre le passé des fragments divers, le « remploi » d'éléments de réalisations précédentes et les présents du défaire. Il rend compte d'un état « d'éparpillement, d'une diffraction continue »⁸⁴⁵ dans notre pratique, où les déchets constituent des « réservoirs d'aléas ». D'un côté, il désigne une opération négative : faire disparaître un objet ; de l'autre il renvoie à une sorte de perfectionnement par la récupération : remettre dans le circuit, modifier la forme précédente.

Défaire est en soi hasardeux, puisqu'il n'est pas garant d'un état de contrôle lors de l'action. Il s'agit plus d'une configuration fluctuante où chaque changement entraîne d'autres changements, où chaque intervention incite tous les éléments en jeu à se mobiliser, une sorte de désordre expérimental. En ce sens, la multitude de situations et de variables en rapport aux différents contextes de confrontation donne à la pratique une part d'insaisissable par sa capacité à exploiter l'improvisation et les intuitions du moment contextualisées dans le rapport matériologique et instrumental du faire. L'implication forte des gestes dans la matérialité, n'est-elle alors pas moins travaillée pour faire naître des arrangements imprévus qu'en vue de produire des arrangements imprévisibles ? Parfois quand rien n'est stable, tout semble vaciller, être sur le point de chavirer, on peut opter pour tout ce qui se présente. Ces arrangements sont des lieux propices aux accidents, aux divergences qui provoquent autant de petits dérèglements de la pratique et

⁸⁴⁴ DUCASSE, I., comte de LAUTREAMONT, *Les Chants de Maldoror (Chant sixième)*, Paris, Flammarion, 1990, p. 289.

⁸⁴⁵ ARDENNE, P., *Art, l'âge contemporain*, Paris, Editions du Regard, 2003, p. 44.

qui désorientent la vision habituelle des choses, la désorganise. Les accidents accrochent les outils, font plisser les gestes, vont faire bricoler. Les gestes deviennent des mouvements battants, interrompus dans la discontinuité, dérivés sur un terrain accidenté, désorientés dans leur précision par divers obstacles. Ils sont totalement impliqués dans la matérialité à qui ils ne cessent de donner la réplique. Ainsi, les gestes posés en situation de conception, œuvrant, ne sont plus vus pour leurs résultats, mais aussi sous leur aspect « procédural ». Cette conscience de l'action, de la procédure, du processus de création au coup par coup, peut permettre de voir les objets non comme des partenaires, mais comme des fédérateurs. Des fédérateurs de contradictions, entre contrôle et certitude, qui définissent notre travail de créateur : un travail d'interprétation, de traduction, d'union. De ce point de vue, les accidents imprévisibles s'insèrent dans ce qu'il faut bien appeler une planification souple du hasard, l'indétermination contingente à l'activité : « Il faut parler plutôt des velléités et des aspirations du matériau qui regimbe »⁸⁴⁶.

Les définitions communes du hasard se rapportent à une connotation négative : « à la déveine et à la malchance de celui qui les subit »⁸⁴⁷. Elles se réfèrent également à des potentialités incertaines dépendantes d'une situation : « arrive par hasard ce qui est susceptible d'arriver »⁸⁴⁸. Le fortuit, le probable, l'incalculable, l'indéterminé, le flou, le « risque d'une circonstance périlleuse »⁸⁴⁹, l'incertitude, l'aléatoire, la coïncidence, qui caractérise cette notion s'oppose à l'habitude, la maîtrise et au contrôle par la différence qu'il engendre vis-à-vis d'une attente, d'une prévision, d'un projet. Cette différence est marquée par l'originalité et la nouveauté inédite, en relation au jugement subjectif de celui qui y est confronté. La notion de hasard s'accorde ainsi avec la notion de potentialité et avec celle du temps, celui de l'instant précis où il est convoqué.

Comme le souligne Marcel Boll, le hasard « n'est pas ce qui ne peut pas être prévu, mais simplement ce qui n'a pas été prévu »⁸⁵⁰. Et c'est justement cette absence d'anticipation qui définit ce qui ne peut être que constaté. Envisagé, il garde ses qualités dans la nature de ses manifestations, c'est à dire complexe et imprévisible dans sa totalité. Le hasard relève donc du domaine de l'actuel, dans celui du faire, et ne peut s'expliquer vainement que par une considération du passé. Il nous oblige à réévaluer sans cesse, comme si l'on courait après l'idée de mesure, sans jamais la trouver.

« Pour qu'il intervienne, il faut que, l'effet ayant une signification humaine, cette signification rejaillisse sur la cause et la colore, pour ainsi

⁸⁴⁶ DUBUFFET, J., *L'homme du commun à l'ouvrage*, Paris, Gallimard, 1973, p. 27.

⁸⁴⁷ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 1217.

⁸⁴⁸ *Ibid.*

⁸⁴⁹ *Ibid.*

⁸⁵⁰ BOLL, M., *op. cit.*, p. 26.

dire, d'humanité. Le hasard est donc le mécanisme se comportant comme s'il avait une intention »⁸⁵¹.

C'est précisément dans cette relation que se trouve l'intérêt d'exploiter ce potentiel bénéfique incertain et alternatif. C'est d'ailleurs ce qui fait que sur bons nombres d'objets, nous ayons besoin d'actualiser, de changer la proposition, les règles en jeu, et de fait supprimer les versions précédentes. D'autant plus que dans le défaire, le hasard est considéré comme un paramètre, qui s'insère dans une procédure de « petits progrès » lors du travail : il est une alternative à la technique normée et propose une ouverture à cette technique. Il s'agit alors, par un effort qui tient compte de cette potentialité, de jouer avec cette possibilité d'échappatoire, de nouveauté et d'originalité comme plus value à la mise en œuvre poïétique. En ce sens, nous sommes amenés à faciliter « les processus pour que n'importe quoi puisse se produire »⁸⁵². Le hasard est donc une clé permettant de proposer des dualités indissociables du « faire avec » et de l'improvisation : *le contrôle et l'incontrôlable, le connu et l'inconnu, le prévisible et l'imprévisible*. Nous ne sommes pas loin des Sciences de l'imprécis d'Abraham Moles, lequel souligne l'importance de la feinte dans le travail qui vise à découdre avec l'indéterminé : « L'un des outils de l'exercice de la rigueur à propos des phénomènes vagues ou imprécis est la manipulation artificieuse des ressemblances, des similarités et des oppositions, dans un exercice permanent de combinatoire qui sans toucher au donné, met chacun des éléments reconnaissables dans des situations différentes les unes vis-à-vis des autres, et par là suggère d'autres opérations dans une suite théoriquement indéfinie, mais qui se veut convergente »⁸⁵³. Même si le hasard peut être mis en évidence à travers l'imprévisibilité de la matière ou de la rencontre, il ressemble souvent à une expérience à laquelle nous assistons, en observant ses effets pour tenter plus ou moins d'en contenir les réactions. Il s'agit peut-être de cette posture dont parle Marcel Duchamp, cette tentative de « mettre le hasard en conserve »⁸⁵⁴, de se prendre au jeu de ses improbabilités :

« Contenir le hasard consiste à jouer avec lui et contre lui tout en même temps, tenter de renverser une donnée instable en une logique de maîtrise. Contenir le hasard, reviens, comme il est dit des passions, à en endiguer le flux, en réprimer les pulsions, en assujettir le cours, en maîtriser les errances. C'est aussi par glissement du sens, l'enfermer, en assurer la garde et la sauvegarde, trouver le moyen de le garantir contre

⁸⁵¹ BERGSON, H., *Les Deux Sources de la Morale et de la Religion*, Paris, PUF, 1932, p. 154-155.

⁸⁵² CAGE, J., *Pour les oiseaux*, entretiens avec CHARLES, D., Belfond, 1976.

⁸⁵³ MOLES, A., *Les sciences de l'imprécis*, Paris, Seuil, 1995, p. 234.

⁸⁵⁴ « [...] c'est du hasard en conserve » : CABANNE, P., *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris, Somogy, 1995, p. 78.

des possibles nuisances ou dangers ou encore l'immortaliser en lui offrant une réserve protectrice adéquate »⁸⁵⁵.

L'indétermination est donc un paramètre inséré, ou s'insérant de soi dans le défaire par une sollicitation volontaire ou involontaire, qui permet d'entrevoir l'acte de création différemment. Et dans une conduite volontairement créatrice, prendre en charge cet involontaire, c'est en quelque sorte en faire le matériau secret, peut-être inavouable qui n'a plus rien à voir avec l'affectivité intime ou le sensible, mais un jeu sur lequel on travaille en travaillant. D'une certaine façon cela revient à jouer *de déterminations en indéterminations*, de trouver un équilibre entre ce qui est essentiel et ce qui peut relever de son existence. Parfois cela se manifeste par une inconscience du résultat, sans finalité, sans recul dû à la rapidité d'exécution. Ou encore par mise en œuvre gestuelle, des interventions manuelles et matérielles qui jouent du hasard tâtonnant et de la découverte d'une pratique en train d'opérer. C'est par cet écart, par cette sensible absence de contrôle lors de l'acte, qu'il est possible de provoquer une certaine nouveauté. Il permet de déborder par sa qualité à dépasser les prévisions ou les lois de la réalité rationnelle du numérique. Cette instabilité ne se présente pas pour autant comme un vagabondage absurde ou une errance pathétique : elle apparaît au contraire comme le signe d'un plaisir du balbutiement, de l'essai, de l'apprentissage : des moments où création et découverte peuvent se confondre. La découverte comme plaisir du sens qui advient, et de ce qui est « porté à découvert ». Non pas faire des expériences, mais conduire l'expérience comme un faire. Développer des stratégies de pensée qui correspondent aux stratégies d'action. Suivre ce qui est de l'ordre de ce qui ouvre, ce principe qui admet un nombre infini de solutions, à l'inverse du programme déterminé qui clôture avec un nombre fini de procédures. C'est ainsi que le hasard semble être une bonne façon de contenter et de contrer cette réalité logique en mettant en place même inconsciemment, dans le faire en train de s'opérer, ce que Marcel Duchamp appelle une « physique amusante récréative »⁸⁵⁶, visant à mettre à mal par jeu et par expérimentations cette réalité restrictive.

Ainsi, il est fréquent que la phase de manipulation s'opère sans direction précise. Elle consiste à exploiter la dimension récréative et ludique, en tentant instinctivement des combinaisons de possibles, à la recherche d'affinités et d'associations, de regroupements et d'interdépendances. L'objet de la recherche reste longtemps flou, jusqu'à ce qu'une

⁸⁵⁵ FRECHURET, M., *Le Mou et ses formes. Essai sur quelques catégories de la sculpture du XX^e siècle*, Paris, ENSBA, 1993, p. 36.

⁸⁵⁶ PAZ, O., parle à ce sujet de « récréations arithmétiques », *Marcel Duchamp : l'apparence mise à nu...*, Paris, Gallimard, 1990, p. 59.

réponse potentielle vienne préciser le questionnement, qui lui-même peut rebasculer d'un instant à l'autre, vers « une chose inattendue, mais espérée »⁸⁵⁷.

Il s'agit pour nous de produire des rencontres « qui ne cernent rien, qui ne précisent rien, mais qui font surgir »⁸⁵⁸ des possibles pistes de réalisations. En cela, le processus créatif autorise une possible liberté dans le but d'envisager la pratique différemment, d'accéder à l'actualisation d'une potentialité définie par un acte qui ne se serait peut-être pas présenté autrement, un acte de l'ordre de la spontanéité, de la pulsion et de l'improvisation accidentelle.

« [...] l'artiste n'a jamais refusé l'heureux hasard qui lui fournissait, sous forme de quelque incident, voire de quelque accident fortuit, une trouvaille originale. Le talent du créateur se manifeste alors par la reconnaissance, parmi les innombrables hasards sans intérêt, de celui qu'il pourra intégrer à son œuvre »⁸⁵⁹.

Sans que l'on s'en rende compte, une figure se dessine, un nouvel objet naît, l'objet de la manipulation change de direction. Cela nous fait passer par une phase de « stupéfaction », suivie d'une phase « d'illumination ». Dans un premier temps, nous sommes aveuglés par l'aspect formel et matériel. Puis, en bidouillant, nous découvrons un sens latent, issu de la confrontation des éléments : comme une représentation quelque peu absurde qui se révèle en un ensemble nouveau.

3.1.5.3 Accident

L'accident désigne le moment et l'événement qui nous échappe. Il est comme un feu d'artifice avec lequel nous tentons de jongler, de manier. Mais il y a toujours quelque chose d'évanescant, se laissant un instant maîtriser et s'en allant de nouveau, puis revenant. Lorsqu'il se produit, il nous est souvent impossible de le maîtriser, et la plupart du temps, nous ne pouvons que constater les dommages qu'il a provoqué. Moment

⁸⁵⁷ KRAUSS, R., *Passages, une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, Paris, Macula, 1997, p. 114.

⁸⁵⁸ DUPIN, J., *Un portrait par Giacometti*, Paris, Gallimard, 1991, p. 29.

⁸⁵⁹ SOURIAU, E., *Vocabulaire d'esthétique, op. cit.*, p. 76.

central d'immobilité, suspensif, parfois définitif, nous sommes confrontés à la perte, c'est à dire menacé de tout perdre ou de nous perdre nous-mêmes dans une sorte d'irréalisation. L'accident est fréquemment assimilé à des dommages matériels représentant une acception négative. De notre point de vue l'accident tout comme le hasard ne s'inscrivent pas comme des fins en soi, ou des obstacles de l'ordre du gâchis ou de la fatalité, mais comme des constituants inévitables dans le parcours de notre pratique. Nous ne pouvons qu'accepter l'accident, parce qu'il survient lors du processus de création, et s'y trouve en conséquence intégré. « À mesure que l'accident définit sa forme dans les hasards de la matière, à mesure que la main explore ce désastre, l'esprit s'éveille à son tour »⁸⁶⁰. Cela engendre des choix entre appropriation et modification, entre acceptation et création : la forme naît du choix, l'appropriation est une question de choix.

En conséquence, nous mesurons en permanence l'objet dans sa réversibilité, dans ses potentialités, ses niveaux de transformation ou sa part d'inaltérabilité, son caractère éphémère ou sa permanence. Cela aboutit à de nouveaux mariages, de nouvelles interfaces, de nouvelles alliances singulières de pièces, qui toutes, à un moment dévoilent quelque chose en fonction des accidents qui les traversent.

L'accident désigne aussi ce qui n'est pas inhérent à l'être, à la substance, par opposition à l'essence. L'accident est un fait dont la matérialisation vient se greffer à notre réalisation. Cet intrus, impose et marque, modifie un espace de création qui nous est cohérent. Il provoque un basculement, un instant d'altérité où l'œuvre vacille et se recompose de manière imprévue. C'est lui qui suggère certaines associations d'idées, c'est lui qui met en avant certaines formes, c'est lui qui guide parfois notre rapport instrumental aux objets. Il est l'affirmation d'une liberté qui s'oppose à un système toujours davantage organisé qui tend vers l'uniformisation. Et ce qui nous intéresse dans l'accident est probablement son caractère imprévisible : ce qui se produit par accident est souvent trop insaisissable pour être contrôlé. L'événement accidentel et ses interactions sont inhérents à une multitude de paramètres matériels, temporels, physiques, qui s'inscrivent d'une manière singulière dans la rapidité de son déclenchement. En effet, l'accident se produit avant sa propre reconnaissance : il découle d'un événement ou d'une action déjà accomplie. De ce fait, on se trouve face à l'impossibilité de contrôle, avec un geste à la fois entravé et libéré, ce qui justement fait l'intérêt de l'accident. Par la mise en rapport de phénomènes complexes, il engendre des résultats inconcevables en anticipant cette complexité. Quelques fois grâce à lui, « la forme se déterminera pour ainsi dire d'elle-même, comme si le créateur était en quelque sorte un goulot dont le rôle serait

⁸⁶⁰ FOCILLON, H., *Vie des formes. Eloge de la main*, Paris, PUF, 1981, p. 121.

simplement d'assumer et de contenir la pression du torrent qui, à travers lui, par lui, fuse »⁸⁶¹.

La matérialisation de l'accident est unique. Il marque un espace, par sa naissance résultant d'une mise en corrélation d'éléments de cet espace. Il marque aussi l'attitude de celui qui, souvent malgré lui, est l'instigateur du phénomène parasite. Manque d'attention, de concentration, manque d'habileté ou de chance, l'accident est engendré telle une suite d'actions dont le résultat ne peut être appréhendé : « Je n'y suis pour rien. [...] C'était diabolique »⁸⁶².

Pour nous, l'accident, le hasard, se posent conjointement comme paramètres indissociables à partir desquels il est possible de jouer. Ils découlent de juxtapositions imprévisibles acceptées et parfois attendues dans le défaire à l'encontre d'une posture où tout est habituellement programmé. Il s'agit d'une attente « préméditée », de moments et d'incidents ou rien n'est calculé à l'avance. Au-delà des significations négatives courantes, nous y voyons un potentiel créatif formé de subtils « accidents volontaires » et « de hasards merveilleux », au service d'un certain « manque de contrôle contrôlé »⁸⁶³. En ce sens, « Il y a un certain manque de contrôle conscient dans tout ce que nous faisons »⁸⁶⁴. Ainsi, « hasarder », c'est aussi aller à l'aventure, provoquer des aubaines, des chances, des occasions : *s'aventurer, s'exposer, se risquer à, se mettre en péril*⁸⁶⁵.

De cette complexité inédite, les matériaux nous apparaissent plus nettement, et les choix accidentels des manipulations successives nous éclairent. Ils portent en eux une partie du sens que livrent les pièces, une sorte de potentiel d'éclosion, une découverte qui se livre en continu entre nos mains. Si les surprises accidentelles et les erreurs sont fréquentes, elles sont toujours intéressantes pour ne pas mettre un terme définitif à la marche générale de nos explorations. Elles sont au bout du compte sans dommage pour notre engouement, parce que, aussi imprévisibles, leurs venues n'en sont pas moins escomptées, favorisées. Le principe du bidouillage contient donc en lui-même ce facteur de dérèglement, qui n'a jamais cherché la fluidité et la perfection, plutôt une part d'incertitude de ce qui advient.

Il s'agit en quelque sorte de tracer un parcours parfois sans itinéraire précis, intuitif, autorisant non pas la mise en œuvre d'une technique, mais la découverte d'une

⁸⁶¹ DUHUIT, G., *l'Image en souffrance. 1 : coulures*, Paris, Fall, 1961, p. 37.

⁸⁶² GIACOMETTI, A., « Entretien avec Pierre Dumayet » [1963], *Alberto Giacometti. Ecrits*, Paris, Hermann, 1990, p. 280-281.

⁸⁶³ SERRES, M., *op.cit.*, p. 48.

⁸⁶⁴ BRECHT, G., *Chance-Imagery/ L'Imagerie du hasard, op. cit.*, p. 83.

⁸⁶⁵ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 1218.

multitude de techniques liées à la contingence matérielle et affective de celle-ci. L'incertitude, la trouvaille accidentelle, y sont une manière d'insérer *de l'instabilité*.

« Comme on le voit, il s'agit toujours d'un hasard limité, d'un tirage au sort à partir d'un ensemble préalablement sélectionné. On n'a jamais entendu, que nous sachions, une œuvre élaborée à partir du hasard pur »⁸⁶⁶.

« Le hasard peut venir aider de temps en temps (l'homme peut même choisir les conditions qui pourraient évoquer le hasard en sa faveur), mais le hasard ne peut jamais créer une œuvre »⁸⁶⁷.

Une instabilité qui suit une série de séquences et de mouvements susceptibles de « hoquets et de sauts d'humeur » qui trouvent leurs rythmes au travers d'un ordre indéterminé, mais toutefois comme le soulignent Étienne Souriau et John Levée : « envisagé » dès le départ. L'incertitude quand elle est recherchée, devient l'épicentre des expérimentations, les limites deviennent mobiles et les frontières mouvantes, pour laisser la place à un jeu continu entre détermination et indétermination. L'instabilité, correspond finalement au reniement ponctuel de choix, et de ce fait implique une certaine démission volontaire, donnant la sensation de perdre le contrôle momentanément sur le déroulement de ce qui s'effectue dans l'action.

« Le rôle du hasard, dans l'art d'aujourd'hui, est réel, mais plus limité qu'on ne le pense généralement, intervenant à certains stades de la création ou de l'interprétation, mais pour perdre aussitôt, grâce à l'intervention de l'artiste, son caractère aléatoire »⁸⁶⁸.

C'est justement ce qui est intéressant, avoir une part d'imprévu, une sensation de désorientation, une impression de « perdre ses repères » : se décrocher temporairement des contraintes normatives, redécouvrir les objets, dialoguer avec le matériau. Cette manière de recourir à l'imprévu permet de répondre à une situation d'attente.

« Je cherche un nouvel objet depuis des mois. Je ne sais lequel... Je cherche un choc... »⁸⁶⁹.

Tout se passe dans le choc d'une impression, confuse et distincte à la fois. Une sorte « d'éveil de l'appétence, puis une rumination dans l'ombre »⁸⁷⁰. En effet, l'origine

⁸⁶⁶ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 77.

⁸⁶⁷ LEVEE, J., cité par LÉVÊQUE, J.-J., « Procès de l'automatisme », *Sens plastique*, n°8, 1959.

⁸⁶⁸ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 78.

⁸⁶⁹ ARAGON, L., *Henri Matisse, roman*, vol. 1, Paris, Gallimard, 1971, p. 72.

d'une œuvre exerce une séduction irremplaçable, par un élan incontrôlé, une intensité émotionnelle qui se perpétue bien au-delà de la trouvaille, et se met en pratique dans une sorte d'intériorisation.

3.1.5.4 Contingence

Défaire est probablement consécutif à la contingence qui se produit au niveau de l'occasion, de l'accident et du hasard, dont parle Levi-Strauss, celle « [...] qui prend forme d'événement, c'est-à-dire une contingence extérieure et antérieure à l'acte créateur. L'artiste appréhende celle-ci du dehors : une attitude, une expression, un éclairage, une situation, dont il saisit le rapport sensible et intelligible à la structure de l'objet que viennent affecter les modalités, et qu'il incorpore à son ouvrage »⁸⁷¹. On se retrouve observateur des événements accidentels, que l'on prend en compte avant l'exécution de l'œuvre en les exploitant en toute connaissance de cause. Mais on suit également une contingence intrinsèque au cœur de l'action plus ou moins hasardeuse, « dans l'imperfection des outils dont l'artiste se sert, dans la résistance qu'oppose la matière, ou le projet, au travail en voie d'accomplissement, dans les incidents imprévisibles qui surgiront en cours d'opération »⁸⁷². Les réalisations sont de ce fait dépendantes de la matière qui possède un rôle créateur et décisionnaire à tout moment dans l'acte instinctif de défaire.

« Il s'agit de respecter le travail spontané et libre, accompli par goût », où l'improvisation s'exerce « comme distraction physique ou exercice de l'esprit [...] »⁸⁷³. Ainsi, le défaire se pose aussi bien en termes de présence matérielle et d'affect. C'est par cette présence qu'il « affecte » le numérique et qu'il appelle à l'interroger. En effet, même si le défaire est pensé à l'avance, projeté et construit, il est déjà là, dans les caractéristiques inhérentes, mais aussi dans l'action elle-même lorsqu'il est éprouvé.

⁸⁷⁰ SALLES, G., *Le Regard*, Paris, RMN Seuil, 1992, p. 12.

⁸⁷¹ *Ibid.*, p. 44.

⁸⁷² *Ibid.*, p. 42.

⁸⁷³ *Rapport sur l'utilisation des loisirs ouvriers*, conférence internationale du travail, 6^{ème} session, Genève, BIT, juin 1994, p. 90-91.

La progression du défaire est conditionnée par certaines particularités d'un ou de plusieurs objets en relation au projet. Le périmètre imposé conduit à tirer son intuition du matériau disponible ou potentiellement disponible, pour échafauder la trame initiale des œuvres à réaliser. Et c'est par une certaine forme de conciliation et de tractation entre le matériau et le projet que se construit petit à petit une connivence, un rapport dialectique de l'un à l'autre.

Réformées, collectées puis transformées en ressource potentielle, les « dépouilles » promues au rang de « pièces de butin »⁸⁷⁴ vont révéler, à travers leurs contraintes, à la valeur affectée de la bidouille, une possible réhabilitation. Pourtant, si la récupération s'impose elle n'est rien sans l'imagination. Tous les objets qui participent à défaire, se trouvent détachés de leur contexte.

Ainsi, l'insolite, l'approximation, le réemploi tendent à dévaloriser les compositions face au perfectionnisme des systèmes calculatoires : modalités essentielles aux réalisations se donnant comme objectif de manifester les processus intérieurs comme parties intégrantes, comme « matière première ».

« C'est d'affect qu'il s'agit, c'est d'affectivité ou d'affectabilité : il s'agit d'une matière dont toute l'essence est d'être affectable. Or être affectable n'est pas un être, c'est toujours un avoir été »⁸⁷⁵.

Jean-Luc Nancy définit la matière première en tant que « première matière » avec laquelle, ici, le défaire entre en contact comme possibilité non originelle. Cette matière porte en elle des significations, informant et déformant, se transformant au gré de ce qu'il appelle sa « propre impropriété permanente ». Pour le défaire, cette première matière est une sorte de catalyseur incitatif. Elle est *matière à*, *matière de*, et *entrée en matière* pour expérimenter et questionner le numérique.

Il y a donc dans cette forme de prédisposition une imposition des singularités au développement des réalisations :

« Ce sont d'anciennes fins qui sont appelées à jouer le rôle de moyens : les signifiés se changent en signifiants et inversement »⁸⁷⁶.

⁸⁷⁴ CRIQUI, J.-P., « Usage du déjà là. Les Moyen Age de l'art contemporain », *Cahiers de la Villa Gillet n°17*, Lyon, 2003, p. 6-7.

⁸⁷⁵ NANCY, J.-L., « Matière première » in *Catalogue Miquel Barcelo, Mapamundi*, Saint-Paul-de-Vence, Fondation Maeght, 2002, p. 20.

⁸⁷⁶ LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, *op. cit.*, p. 35.

Ce n'est pas spécifiquement la transformation intellectuelle de l'objet en matériau qui nous intéresse, cette réorganisation de fins en moyens, mais ce qui à partir du défaire et du bidouillé assure la transformation du matériau en élément représentatif et significatif de la défaite du numérique. Il s'agit de « générer de nouveaux récits autour des usages alternatifs de l'ingéniosité »⁸⁷⁷. Et comme l'indique Gaston Chaissac, être bricoleur-bidouilleur « c'est ne pas être artiste professionnel, c'est être « un type sans métier », « un touche à tout »⁸⁷⁸, c'est trouver un chemin « autre » qui conduit à la création »⁸⁷⁹.

La liberté réside dans la potentialité à réaliser, en trouvant des variations et des possibilités d'utilisation du matériau, au sein même de l'univers clos des ressources provenant « de résidus de constructions ou de destructions antérieures »⁸⁸⁰. Un univers qui par sa contrainte délimitée laisse le champ libre à l'imaginaire créatif, et devient potentiellement infini.

En ce sens, il s'agit d'analyser les situations, les formuler en problèmes et apporter des solutions dans un rapport à la technique qui « n'est pas un rapport magique, mais un véritable rapport instrumental »⁸⁸¹ où le hasard fait parfois bien les choses.

3.1.5.5 Résistance

Introduire ainsi le bidouillage dans cette recherche, recouvre des pratiques et des réalités diverses. C'est d'ailleurs ce qui amène à questionner la complexité des rapports qui s'engagent dans l'acte de défaire. Le bidouillage inclut un aller-retour entre ce qui est fait, le résultat, et la modalité intrinsèque de la façon de le faire.

« La poésie du bricolage lui vient aussi, et surtout, de ce qu'il ne se borne pas à accomplir ou exécuter ; il « parle », non seulement avec

⁸⁷⁷ MCKENZIE, W., Un manifeste hacker, *op. cit.*, p. 083.

⁸⁷⁸ MAGLIOZZI, M., *op. cit.*, p. 22.

⁸⁷⁹ CHAISSAC, G., « Lettre à R.G. 25 mai 1948 », *Hippobosque au Bocage 1951*, Paris, Gallimard, 1995, p. 114.

⁸⁸⁰ LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 31.

⁸⁸¹ PERRIAULT, J., *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, *op. cit.*, p. 137.

les choses (...), mais aussi au moyen des choses : racontant par les choix qu'il opère entre des possibles limités, le caractère et la vie de son auteur »⁸⁸².

Les assemblages à laquelle aboutissent le défaire, résultent d'une manière de penser investie dans une manière d'agir : un art de combiner indissociable d'un art d'utiliser. Le métissage est là comme une sorte de règle productive, autour d'un projet ou d'une idée que l'on aura décidé d'interroger : montrer la part de « cuisine »⁸⁸³ personnelle et de manigance, dévoiler la « mécanique interne de l'œuvre »⁸⁸⁴, concevoir des objets « où se montre l'engendrement des objets »⁸⁸⁵. Disséquer l'étant donné de l'objet pour en mettre à jour la mise en œuvre.

D'un point de vue général, la manière de faire est *de faire avec*, en suivant des « tactiques traversières »⁸⁸⁶ définies par un champ d'action des possibles. Celle-ci, en plus de s'arranger avec les moyens du bord, de bidouiller, est formé prioritairement par le caractère restrictif du numérique, qui par essence, quadrille et impose des stratégies conventionnelles, homogènes, régulées, fidèles aux protocoles liminaires. C'est pourquoi, un des actes premiers est celui de la mise en pièce spatiale par le défaire qui tend vers le multiple : le matériau premier, ce tas de morceaux d'objets collectionnés, une fois ouvert, démonté, vu sous un angle différent, forme l'ensemble des coordonnées des développements potentiels. Il appelle le multiple, le composite, le bigarré, il est celui qui positionne le geste dans le devenir et le provisoire : il permet d'ouvrir le champ d'action des possibles.

« Le multiple [...] est le possible même. Il est un ensemble de choses possibles, il peut être l'ensemble des choses possibles. Le multiple est ouvert »⁸⁸⁷.

Défaire suit donc une logique où se succèdent toute une série de « tactiques » et de ruses, dont le but serait d'ouvrir des usages proscrits dans des interprétations assimilables à des fonctionnements divergents et interférents. En ce sens, *faire et défaire* suppose une part d'irrespect, d'irrévérence.

⁸⁸² LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 35.

⁸⁸³ DAMISCH, H., *Fenêtre jaune cadmium, ou, Les dessous de la peinture*, Paris, Seuil, 1984.

⁸⁸⁴ DUBUFFET, J., *op. cit.*, 1981.

⁸⁸⁵ LYOTARD, J.-F., *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1971, p. 28.

⁸⁸⁶ CERTEAU, M., *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire, op. cit.*, p. 51.

⁸⁸⁷ SERRES, M., *op. cit.*, p. 16.

« Nous ne manquons pas de communication, au contraire, nous en avons trop, nous manquons de création. Nous manquons de résistance au présent »⁸⁸⁸.

L'ordre contraignant du numérique promeut justement par sa délimitation, l'élaboration de questionnements « résistants » qui introduisent une manière d'en tirer parti, qui « instaurent de la pluralité et de la créativité »⁸⁸⁹. Non pas une résistance de l'ordre de la revendication ou encore de la protestation. Pas plus, une résistance à l'usure des objets, ou la simple volonté de redonner vie. Mais véritablement engager un rapport inédit, imprévisible qui permet de reconquérir un espace avec ténacité. Défaire dépend donc de cette délimitation de circonstances, « une nodosité indétachable du contexte »⁸⁹⁰ dont parle Michel de Certeau. Celle-là même qui esquisse notre angle d'attaque : à la fois mobile, motif et motivation.

« Toute action de guerre, ou de résistance se fait du point de vue de l'ennemi, c'est-à-dire du vaincu : ce qui ne veut pas dire entrer dans le jeu de l'ennemi, se placer sur son territoire, et obéir à ses règles, c'est exactement l'inverse [...] avoir une chance de se soustraire à son emprise ». Faire résistance ne consiste ni à contre-attaquer, ni même attaquer, selon Sun Tzu, mais à duper l'ennemi sans jamais l'affronter directement, le « soumettre sans combat » : suivre l'art de la stratégie et du détournement⁸⁹¹. C'est en cela que le défaire s'inscrit dans une logique de résistance, un affrontement, dans laquelle l'objectif est de riposter. C'est-à-dire de tenter de se réapproprier la force de l'autre en agissant « au-dedans », produire un nouvel agencement susceptible de remettre en question, de redéfinir, de tirer avantage⁸⁹². La résistance permet de composer et de recomposer, « elle réside à la fois au dedans et fait en même temps surgir un dehors qui contamine et déplace »⁸⁹³.

En cela, la résistance est à entendre ni comme l'effet spécifique de la volonté, ni comme le résultat déterminé d'un raisonnement. Elle est d'abord passion, mais au sens premier du terme, au sens d'affect, en ce qu'elle est un acte, une conduite, un geste mû par autre chose que lui-même. C'est-à-dire une posture, qui n'a pas pour seul but de remporter une victoire sur le numérique, de gagner, mais d'empêcher sa victoire immédiate, de gagner du temps et de l'espace, et surtout de déplacer les règles du jeu initial. Pour autant, la résistance n'est pas un pur moyen de défense face à l'ignorance et

⁸⁸⁸ MCKENZIE, W., *op. cit.*, p. 130.

⁸⁸⁹ *Ibid.*, p. 52.

⁸⁹⁰ *Ibid.*, p. 56.

⁸⁹¹ TZU, S., *L'art de la guerre*, cité par CAILLET, A., *Quelle critique artistique ? Pour une fonction critique de l'art à l'âge contemporain*, Paris, Harmattan, 2008, p. 79-81.

⁸⁹² CAILLET, A., *Ibid.*, p. 86.

⁸⁹³ *Ibid.*, p. 87.

la normalisation, parce qu'elle est un moyen d'inventer d'autres règles de bataille, parce qu'elle est essentiellement « guérilla », une posture risquée qui suppose une tension permanente. Elle est une force qui n'existe qu'en s'opposant et ce sont les limites qui la nourrissent : elle suit une dynamique de négation pour affirmer notre pratique. Elle suit ce que disait Ferruccio Busoni : « la fonction de l'artiste créateur consiste à faire des lois et non à suivre des lois établies. Celui qui se contente de suivre cesse d'être un créateur. Le pouvoir de création ne peut être reconnu que dans la mesure de sa rupture avec la tradition »⁸⁹⁴.

Résister est en soi une nécessité. Une préoccupation ni morale ni immorale, mais vitale. C'est d'abord peut-être un état d'esprit, une certaine manière de ne pas se soumettre : de ne pas entrer dans le jeu de « l'adversaire », refuser d'être assujéti à un ordre imposé. Refuser le sentiment de privation, d'impuissance « laissant la contestation, perdue, orpheline »⁸⁹⁵. Un réflexe, un processus qui libère. Et ce n'est généralement que dans un second temps que le réflexe se fera réflexion et tissera des liens plus ou moins efficaces. Résister, c'est donc pour nous, faire preuve d'esprit d'insoumission, savoir préserver vivaces et intactes au fond de soi des forces de rébellion : il convient de ne pas être dupe, de garder un regard distant, critique, qui est gage de sincérité. Faire preuve d'une certaine lucidité en pointant les failles, les vides, les étranges oublis des discours et fonctionnements trop aseptisés du numérique. Mais à quel moment pourrions-nous estimer que nous sommes lucides et à quel autre ne le serions-nous pas ? Démontez les machines, déconstruire, questionner les sens sont pour nous davantage que le simple désir de savoir : une volonté passionnée de désenchanter, de mettre à nu, de marquer. Face au numérique « trop lisse » fonctionnant sur le « prêt à penser »⁸⁹⁶ et « le prêt à utiliser » qui se dérobe à notre maîtrise, marquer, tracer, sont un moyen de renouer le contact, de regarder les choses à nouveau usant « comme enfant, de ce regard vierge, naïf, émerveillé qui ne connaît pas déjà son objet, mais le découvre, l'invente... »⁸⁹⁷

Défaire est alors comme un antidote, une « petite activité »⁸⁹⁸ de libération, face à la rationalité fonctionnaliste et mathématique. Une réticence instinctive, une méfiance spontanée aux systèmes normatifs qui, au nom de l'efficacité, risquent d'étouffer les possibilités de parcours imprévus, des échecs, des angles morts. Une sorte de processus

⁸⁹⁴ BUSONI, F., cité par MOLES, A., *Art et ordinateur, op.cit.*, p. 305.

⁸⁹⁵ AUBENAS, F., BENASAYAG, M., *Résister c'est créer*, Paris, La Découverte, 2002, p. 14.

⁸⁹⁶ *Ibid.*, p. 59.

⁸⁹⁷ CAHEN, G. (Dir.), *Résister. Le prix du refus*, Paris, Editions Autrement, 1994, p. 19.

⁸⁹⁸ BLAZY, M., cité par JOUANNAIS, J.-Y., « Des formes de bonne volonté », in *Art Press n°187*, 1994, p. 23.

anti-incrémental, « [...] une vision, un acte de croyance, une geste de rébellion »⁸⁹⁹. En ce sens il s'agit de résister au sens étymologique du terme, de « s'arrêter et *faire face* » :

« *Faire face* recouvre l'ensemble des actions, mais aussi des ressentis [...]. *Faire face*, c'est à la fois faire front avec tout ce que cela suppose de courage et d'abnégation [...]. En se mettant en face, le résistant oppose [...]. En faisant face, il construit cette opposition [...] ». *Faire face* c'est aussi « accepter de partir à la rencontre [...], représenter un souhait de dialogue »⁹⁰⁰.

Un dialogue et une rencontre qui s'effectuent sous la forme d'une opposition positive, intentionnelle, qui ne peut se limiter à une forme passive, et qui implique un processus actif et réactif, une aptitude à réagir, un « stimulus » au profit d'une forme « d'insoumission » créative. Celle-ci émane d'une certaine prise de conscience, tout comme d'une perception conflictuelle du « mode d'action sur les actions des autres »⁹⁰¹ imposé par l'outil numérique : « on ne résiste pas à ce qu'on ne perçoit pas [...] on ne résiste pas si l'on adhère »⁹⁰². Résister évoque la volonté de ne pas céder, de ne pas rompre, de ne pas se soumettre. Résister, c'est dire non. Défaire est donc une forme de résistance attentive à l'assentiment, une « contre-manœuvre », un « contre-investissement » à la non-perception, et aux *habitus* formés par les pratiques imposées. Mais défaire est aussi et surtout « un état motivationnel de résistance », c'est-à-dire une désobéissance volontaire qui libère une énergie mobilisatrice et qui incite à opérer en actes, intervenir et s'approprier, un « état d'activation qui pousse à agir et [...] indique la direction dans laquelle l'action doit être dirigée »⁹⁰³. Il est question d'une sorte de rivalité qui se vit à la fois comme un jeu et comme une épreuve. Il en résulte un état d'engagement opératoire, une conscience issue d'un parti pris, une riposte instrumentale à l'instrumentalisation de l'outil, un contrepoint normatif, une conduite dans le sens d'un dévoilement, qui incarne précisément le *défaire* comme « un acte résistant » transgressif.

Défaire est donc pour nous une alternative pour tracer des trajectoires indéterminées, comme autant de raccourcis proposant des parcours exploratoires

⁸⁹⁹ CASTELLS, M., « Épilogue : L'informationnalisme et la société en réseau », in HIMANEN, P., *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, op. cit., p. 167.

⁹⁰⁰ VILLE, I., *René Char, une poétique de résistance. Être et faire dans les feuilles d'Hypnos*, Paris, Presses de l'Université Paris Sorbonne, 2006, p. 316.

⁹⁰¹ FOUCAULT, M., « Le sujet et le pouvoir », *Dits et écrits*, op. cit., p. 1056.

⁹⁰² ROUX, D., « La résistance du consommateur : proposition d'un cadre d'analyse », in *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 22, n° 4, Aix-en-Provence, 2007, p. 60.

⁹⁰³ GRAY, P., cité par ROUX, D., *Ibid.*, p. 67.

« imprévisibles dans un lieu ordonné par les techniques organisatrices »⁹⁰⁴ des systèmes du numérique.

« Ces traverses demeurent hétérogènes aux systèmes où elles s'infiltrèrent et où elles dessinent les ruses d'intérêts et de désirs différents. Elles circulent vont et viennent, débordent et dérivent dans un relief imposé, mouvances écumeuses d'une mer s'insinuant parmi les rochers et les dédales d'un ordre établi »⁹⁰⁵.

Pourtant, ce à quoi l'on s'oppose n'est pas toujours au-dehors, repérable, identifiable, il nous arrive, avec étonnement, de nous apercevoir que cela « se passe en nous », « à travers nous », en nous obtenant à nous faire agir à l'encontre de nous-mêmes. D'ailleurs, résister, nous conduit constamment à dominer nos émotions pour rester maître de la partie. Le flux incontrôlé, irraisonné de pulsions nous impose à rester calme, serein, égal, constant. Car s'il est si difficile de résister, c'est qu'il est si facile de céder : un moment de faiblesse, une erreur de manipulation, une tentation, et tout est à recommencer. La question de la résistance prend alors une autre dimension, celle de l'ambivalence, contenant en elle sa propre mise en cause, résister est alors marquer un arrêt, rester sur ses positions, ralentir, suivre la configuration de la reculade : alternance entre mise en œuvre et retrait, rupture et continuation, destruction et sauvegarde, les termes de la résistance changent d'importance selon les moments. Résister n'est jamais facile. « Résister en créant, créer pour résister. Mais en restant dans le doute. Il n'y a pas de règle, il n'y a que des hasards, des efforts, des dialectiques, des équilibres, des miracles »⁹⁰⁶.

Il s'agit donc d'un rapport de force, non plus des seuls matériaux à disposition. Mais un affrontement des contraintes particulières aux spécificités du numérique, de nous-mêmes, qui en elles-mêmes suggèrent les actions à mener et façonnent les tactiques possibles du faire :

« La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre ». Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé ». « Elle n'a pas le moyen de se tenir en elle-même. (...) Elle est mouvement à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi »⁹⁰⁷.

⁹⁰⁴ CERTEAU, M., *op. cit.*, p. 57.

⁹⁰⁵ *Ibid.*

⁹⁰⁶ NOGUEZ, D., « Le vilain petit cygne », in CAHEN, G. (Dir.), *Résister. Le prix du refus, op. cit.*, p. 102.

⁹⁰⁷ CERTEAU, M., *op. cit.*, p. 61.

Le but parfois est de se défaire de soi-même et ainsi de se transformer. L'écart de soi à soi qui en découle est l'espace nécessaire à la réappropriation active des objets. En ce sens, « être contre », résister, c'est accepter que ce soit le terrain qui nous définisse, nous légitime et conditionne une certaine part d'actions. La raison d'être se puise non dans un détachement, mais dans ce à quoi et comment, précisément, on résiste. C'est-à-dire, que la résistance en tant que comportement contextuel semble difficilement assimilable à une valeur artistique autonome. L'acte, l'attitude, la posture qu'elle appelle ne le sont que par rapport à une donnée précise et à un contexte identifiable. La résistance n'est donc pas une valeur en soi, mais une valeur ajoutée et incontournable à notre pratique du défaire. En cela, elle est un moyen pour passer du normé à la surprise, du commun à l'insolite, du confort à l'inconfort, du connu à l'inconnu, de la quiétude à l'inquiétude, du repos au choc, du fixe au mouvement, du calme à l'émoi. Elle est ce qui perturbe, surprend, étonne, qui autorise le surgissement de l'inattendu, qui précisément repose sur le trouble.

En d'autres termes, résister est un élan, qui possède la détermination de l'audace. Une dimension qui nous permet d'atteindre des moments de franchissement, des brèches, un élargissement des possibles, une émancipation. Une sortie qui annonce autre chose. Un moment d'émergence où quelque chose éclot, l'ouverture d'une voie, l'arrivée d'une nouvelle aventure, un défi, un risque. Ne jamais se croire arrivé. Un moyen de s'opposer avec une force créative émancipatrice, contre « des forces qui s'agglomèrent et qui cristallisent une autorité qui oppresse les autres »⁹⁰⁸. Il y a une intention nette, qu'il faut avoir aujourd'hui, plus que jamais, de s'opposer à toutes formes émanant d'un pouvoir qui fait du dirigisme, qui centralise.

Ainsi, défaire dans sa dimension résistante est un moyen d'ouvrir un espace de créativité et d'interprétation à même de créer des surprises là où on ne les attend pas. Où résister est peut-être aussi, d'abord l'acte même de créer. Peu importe à la limite qu'une œuvre en résulte. Ce qui compte est la distraction supérieure qu'elle offre, et le monde parallèle de l'imaginaire qu'elle ouvre. En fait, il s'agit d'une recherche sans fin, au sens où la résistance ne se fixera jamais dans un état de délivrance idéal. Peu importe, d'ailleurs, car c'est le cheminement qui semble compter.

En fait, défaire obéit indéniablement à une exigence à la fois critique et analytique. Il s'agit toujours de *déconstruire*, *désédimer*, *décomposer*, *déconstituer* des prédispositions, des présuppositions. Défaire est donc inséparable de la disjonction et de la dissociation qui ne commencent qu'avec une résistance, ce que le travail met en question.

⁹⁰⁸ TINGUELY, J., cité par MOROSOLI, J., « Tinguely » *Espace Sculpture*, vol. 4, n° 2, 1988, p. 29.

Défaire est une formule pour utiliser des ressources « braconnées »⁹⁰⁹ d'un numérique insidieusement imposé ; une offensive clandestine pour faire transiter une inventivité dans un répertoire de contraintes détournées à des fins propres : *inventer d'autres manières, opérer des décrochages, créer des disruptions, investir des interdits*.

Instrument d'un projet, subterfuge, stéréotype, défaire pousse à discerner la fonction instrumentale au service d'une intention, d'une improvisation. Que le défaire tienne alors sa place dans une activité de création de l'ordre du bidouillage, ne dépend non pas tellement du simple fait de démonter, d'établir des tactiques, ou de tâtonner, mais la façon dont ces tactiques se font : *propositions instables et démonstratives, différentes et imprévisibles, liens spécifiques et alternants*.

Il en résulte une tension constante, un étonnement renouvelé qui fait avancer, parfois reculer, vers des propositions insolites intrinsèques à la matière du numérique. Ainsi l'état du défaire, est sans cesse en question. Il est un point d'équilibre projeté vers la recherche de l'inédit, tout en se fondant inévitablement sur l'existant et ses préétablis à la formation de sens. Et dans le défaire, l'inédit n'a de sens « qu'en référence à » : comme point d'attache, point de comparaison, point de dépassement. Ce cheminement n'a rien de simple ni de constant, les éléments qu'il engage sont multiples, mobiles et imprévisibles, parfois totalement improvisés, où il est impossible de mener « une action selon un plan »⁹¹⁰. Quoi que puisse devenir au bout du compte cette tension elle illustre ce que définissait Gilles Deleuze : « résister, c'est créer »⁹¹¹.

⁹⁰⁹ *Ibid.*, p. 61.

⁹¹⁰ MCKENZIE, W., *op. cit.*, p. 041.

⁹¹¹ AUBENAS, F., BENASAYAG, M., *op. cit.*, p. 7.

3.1.6 Sauvetages

Résumé

Partir d'un ensemble instrumental préexistant engage une attitude de reprise. Malgré cela, la dimension référentielle nous incite à procéder d'une manière inédite pour fournir un renouveau porteur de sens, conscient de l'origine, mais aussi de sa mise à distance. Étrangement, le rapprochement est une étape nécessaire du défaire, qui oscille entre contournement et reconnaissance, tactique et stratégie, projet et sujet. C'est un terrain qui comporte une dynamique de contraintes mise en jeu par notre irrémédiable attirance pour les déchets du numérique. En cela, notre pratique relèverait d'une culture du débris, archaïque, jouant de la mémoire, quêtant la rencontre d'une temporalité fictive et imaginaire. Nous supposons que cette posture est l'affirmation d'une certaine nostalgie : la recherche de l'autre, qui finalement ne coïncide qu'avec une mémoire rapportée à nous-mêmes.

Mots-clés : Reprise, origine, témoignage, restes, nostalgie, imaginaire, mémoire.

3.1.6.1 Reprise

Utiliser le numérique comme un matériau ou en tant qu'objet de notre pratique est comme une métaphore en acte, l'approcher comme une mémoire, un flux en mouvement multiple et fuyant, dynamique de moments, d'affects, de narrations à la limite toujours de notre processus de raisonnement. Il engage un réinvestissement matériel et conceptuel, qui suppose l'usage d'un « déjà-là » tangible à des fins nouvelles.

Le défaire adopte alors systématiquement une attitude de reprise face au modèle référent, mais moins dans l'esprit d'un « reprendre » c'est-à-dire se réenclencher sur, que dans celui d'un « repartir » sur une nouvelle donne. Du plan de montage, au temps de l'œuvre en cours, le jeu de la reprise est constant et à toutes les échelles. Elle est une dimension à part entière dans le travail d'investigation qui guide explicitement ou implicitement les décisions de directions : liaisons, matière à, postures et figures.

La reprise permet de questionner la dimension référentielle présente non seulement dans les matériaux exploités, dans la manière de les exploiter, que dans la formulation proposée. Elle est une sorte de mouvement rétrospectif se fondant sur le préexistant, le disponible, le déjà connu. Reprendre signifie en ce sens, de se saisir d'un

matériau antérieur pour « le rejouer en le transformant »⁹¹² : ré-énonciation, auto-référentialité, témoignage, dérivation, détournement.

La reprise éclaire le défaire sous la lumière de l'amplification. Amplifier ce qui est touché, ce qui est repris. Elle est une sorte de processus créatif qui prend source dans une attention particulière et une reformulation augmentée de cette attention. Tactique de prédation, elle est aussi un écart, une torsion qui fait que reprendre n'est jamais « rejouer » à l'identique : remettre en scène un travail déjà accompli, parfois en train de se faire. En effet, elle est fidèle parce qu'elle cite, mais admet également la transformation : elle est à la fois révérence et ironie, à la recherche de la secousse produite par le détournement, la force d'invention qu'elle imprime.

Dans notre approche du numérique la reprise est un principe moteur : reprendre à partir des vestiges du numérique, reprendre à partir de morceaux du numérique, reprendre un processus du numérique, reprendre un geste du numérique, reprendre un concept du numérique : reprendre là où le travail de défaire apporte une conscience différente du numérique.

« Les réemplois ainsi entendus peuvent être qualifiés de reprises, mot qui condense le sens de « reprendre » et de « repriser », et dit simultanément la capture et la greffe »⁹¹³.

Notre pratique opère à la fois dans la capture et dans la greffe. Opération de prélèvement et transplantation. D'une part, la capture, par ce qui est repris en un nouveau champ de tension et qui est déjà chargé de significations : la reprise ne se réalise que dans une certaine conception du renouvellement mêlant au mouvement même de son déploiement, le ressouvenir et la réminiscence qu'elle porte en elle. D'autre part la greffe qui par le dépiécé, fonctionne sur la rencontre fortuite, souvent inédite de réalités différentes : association d'idées, objets, concepts. Pourtant, notre approche n'est pas de se focaliser sur l'aspect répétitif de la reprise, ni l'idée de recommencement. Mais plutôt par l'intérêt qu'elle suscite en permettant d'investir une nouvelle idée, essentiellement dans une volonté de ne pas se limiter à un cadre trop resserré qui marquerait le début et la fin de l'entreprise du défaire naissant. La répétition, que la reprise appelle, vise ici autre chose qu'elle-même. Elle souligne une interrogation et prolonge un geste de création. L'exercice de la reprise est alors l'inscription d'une dynamique dans le dialogue. Voire

⁹¹² KHIM, C., « Pop », in *Art Press* n° 304, 2004, p. 94.

⁹¹³ CRIQUI, J.-P., « Usage du déjà là. Les Moyen Age de l'art contemporain », *op. cit.*, p. 6-7.

« la démarche inverse, c'est-à-dire partir d'une répétition pour parvenir à la différence »⁹¹⁴.

À cette seule condition, en cherchant à renouer avec ce qui a été, ce qui est passé, parfois suggérer des figures antécédentes, le défaire poursuit inévitablement la reprise qui apporte une dimension particulière et nostalgique au réemploi. Elle est une posture constructive qui exige une forme d'appropriation comme base nécessaire à la dialectique entre préexistant et nouveau : tout l'intérêt de reprendre « réside dans l'appropriation et la transformation plutôt que dans la réédition »⁹¹⁵.

*La reprise « est nécessaire. Le progrès l'implique. Pour le dire autrement, le progrès est possible, la reprise l'implique »*⁹¹⁶

Comment ne pas redire ? Ne pas reprendre, ne pas refaire ? Comment ne pas être dans ce que Barthes décrit à propos de l'intertextualité : « tout texte est un tissu nouveau de citations révolues », « plus ou moins tous les livres contiennent la fusion de quelques redites comptées »⁹¹⁷. On peut aussi supposer théoriquement de toute œuvre ce que Julia Kristeva dit du texte : toute œuvre « se construit comme une mosaïque de citations »⁹¹⁸. Toute pratique n'est-elle pas un tissu nouveau de gestes révolus, de redites et fusions d'œuvres déjà faites ? Il s'agit peut-être, justement, de retrouver l'ancien dans la formulation inédite, personnelle et signifiante du nouveau, une sorte de pli qu'il est nécessaire d'éprouver pour trouver la bonne articulation : « Plier-déplier, envelopper-développer »⁹¹⁹. Ce que nous produisons se présente donc toujours comme le dos, l'envers d'une autre œuvre.

Selon Maurice Blanchot, « ce qui importe, ce n'est pas de dire, c'est de redire et, dans cette redite, de dire chaque fois encore une première fois »⁹²⁰. Par conséquent il est question de procéder d'une manière inédite pour fournir un « re-nouveau » porteur de sens, représentatif de l'objectif du défaire. Plus qu'une opération de rupture, ou simplement de remémoration, la reprise implique pour s'accomplir, de transcender le préexistant. Elle « manifeste le désir de se mesurer à une autre réalisation, que ce soit

⁹¹⁴ RAUGER, J.-F., « Remakes américains », *Pour une cinéma comparé, influences et répétitions*, Paris, Cinémathèque Française, 1996, p. 239.

⁹¹⁵ MAIXENT, J., « Un petit tour et puis... re ! », in « *ET RE !* » *Recyclage, reprise, retour*, *La Voix du regard n°18*, Paris, 2005, p. 5.

⁹¹⁶ Lautréamont paraphrasé : « *le plagiat est nécessaire. Le progrès l'implique* », in MCKENZIE, W., *op. cit.*, p. 223.

⁹¹⁷ BARTHES, R., cité par SAMOYAULT, T., *L'intertextualité. Mémoire de la littérature*, Paris, Armand Colin, 2001, p. 15.

⁹¹⁸ KRISTEVA, J., *Sémiotikè recherche pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969, p. 85.

⁹¹⁹ DELEUZE, G., *Le Pli*, Paris, Edition se Minuit, 1988, p. 168.

⁹²⁰ BLANCHOT, M., cité par FORERE-MENDOZA, S., « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier », in BEYLOT, P., *Emprunts et citations dans le champ artistique*, Paris, Harmattan, 2004, p. 19.

pour lui rendre hommage ou la dépasser, pour la retranscrire ou la démonter. C'est encore pourquoi elle n'est pas une variation, transposition vague et superficielle d'un sujet ou d'un dispositif traité comme un motif, mais sous-entend bien plutôt l'entente avec une façon de faire, l'intelligence de procédés et de particularités stylistiques, quitte à les reproduire pour mettre en valeur, par contraste ou opposition, sa propre facture »⁹²¹. Elle ne se limite pas à développer un antécédent qui contient déjà la suite possible, mais donne par le bidouillage et les tactiques de contournement, une nouvelle existence pertinente ou incongrue à cet antécédent. Ainsi, la reprise se justifie en tant que signe et preuve de réappropriation, et implique en même temps la conscience de l'origine et l'appréciation de sa qualité.

Reprendre est donc à la fois une mise à distance, mais aussi un rapprochement : une « re-disposition » en tant qu'agencement, ou un recommencement en tant qu'un mouvement en avant. Reprendre est proposer un inattendu oscillant entre l'existant et le possible de son déploiement dans les stratégies de questionnement du défaire : trahir, renouveler, interpréter, revitaliser du sens. Un mouvement qui rend indispensable les contradictions « possible-réel » de l'ensemble instrumental, à « l'idéal-réel » du projet, par une articulation qui ne désigne que des points de battement dans le processus référentiel mouvant du contexte interrogé.

Reprendre consiste à tenter « de réunir deux qualités en une unité »⁹²² où elles demeurent pourtant séparées ; d'un côté saisir rétrospectivement l'attachement au référent, de l'autre la projection de la distance de la reformulation : la ré-appropriation de quelque chose qui était perdu et qui ne pouvait plus fonctionner dans son état précédent. Opérer la reprise consiste alors à choisir des variations significatives qui s'inscrivent dans un questionnement comme un acte nouveau, proposer une figure différente, mais suffisamment proche pour faire sens. Ce qui est repris est aussi là pour être perçu, dans une certaine mise en exergue d'indices repérables. En ce sens, la reprise semble plus de l'ordre de la ré-actualisation, et non simplement réitération. Elle introduit un écart qui instaure inévitablement une distance vis-à-vis du référent, où des jeux de renvois démultiplient les niveaux de sens, mettent en abîme. Elle met à jour son processus de constitution et livre quelques éléments de son propre commentaire.

Reprendre c'est prendre à nouveau, reprendre des objets qu'on a déjà pris dès le début, c'est reprendre à nouveau le trajet de notre pratique, reprendre le temps de la prise, reprendre son origine, prendre à nouveau le scalpel et le bistouri, reprendre ce qui a déjà été fait tout au long de nos essais, prendre à rebours, user d'une gestuelle du défaire, se

⁹²¹ FORERE-MENDOZA, S., *op. cit.*, p. 26.

⁹²² KIERKEGAARD, S., *La reprise*, Paris, Flammarion, 1990, p. 23.

répéter, répéter à l'envers, partir de ses créations premières, parcourir, déplacer. Dans reprendre il y a cette idée de faire émerger quelque chose qui n'existait pas. Du moins de rester dans un flux de création, quelques fois de s'embusquer, de faire semblant de ramasser quelque chose pour en laisser passer le reste. Ainsi, reprendre est une façon de ne pas casser le fil, même de le renforcer, d'ajouter. Reprendre n'est en rien quelque chose de mécanique. L'appréciation progressive des résultats successifs nous entraîne bien au-delà de ce à quoi nous attendions. Reprendre nous permet de considérer le travail comme une interrogation optimiste, la question étant de rendre visible : l'évidence que les objets ne sont pas finis, qu'ils ne sont pas à jeter, à renier, mais qu'il faut oser les prendre, les reprendre ; que peut-être chaque objet déjà repris reste à prendre ? Peut-être qu'en reprenant continuellement ces objets, nous les protégeons de façon définitive de l'effacement et de la fixité ?

Reprendre est donc un point de passage du mouvement de défaire. Parfois son destin est de nier soi-même, et au terme du processus, il y a l'oubli. La reprise est un acte volontaire, un engagement qui joue d'une valeur opératoire oscillant entre contournement et reconnaissance, tactique et stratégie, projet et sujet : elle est « une action dont la signification ressort principalement de l'intentionnalité qui la sous-tend »⁹²³. En ce sens, la reprise s'apparente à une sorte de tension résonnante à la fois contradictoire et complémentaire permettant de proposer des solutions pour « habiter des formes déjà existantes »⁹²⁴. Elle renvoie un questionnement sur l'origine : le référent et la manière de l'aborder ; sur l'originalité : les modalités de mises en œuvre, l'écart et les effets de la distanciation des éléments repris et disposés dans la reformulation ; un jeu entre défection et réfection. Dans ce but, la reprise telle que nous l'envisageons, joue de cette valeur d'identification qui participe à l'élaboration de tentatives « auto-transgressives » : faire référence à, porter un jugement critique, détourner, défaire le numérique au moyen du numérique. Le défaire s'attache ainsi à produire une « interpénétration analytique du numérique par le numérique », son devenir comme transparent à lui-même ; la déconstruction y correspond à une sorte d'auto-analyse. D'une certaine manière tenter que le numérique « assume sa défaite » pour s'affranchir des tyrannies protocolaires, en s'inventant, en tramant en lui-même son advenue du sens, au sens d'une alternative.

Le numérique donne alors non seulement à voir ce qu'il est, mais aussi ce qui le thématise et permet la compréhension dans le défaire : penser la mise œuvre dans les moyens qui l'ont produite. Et définir le numérique par ses propres constituants revient alors à le remplacer par ses constituants renvoyés dos à dos dans leur matérialité, qui peuvent être manipulés libres de toute hiérarchie. S'énonce ici clairement un défaire qui

⁹²³ OLIVESI, S., *Référence, déférence. Une sociologie de la citation*, Paris, Harmattan, 2007, p. 10.

⁹²⁴ BOURRIAUD, N., *Esthétique relationnelle, op. cit.*, p. 115.

donne toujours une image du faire : la construction d'objets qui participent tout autant d'une redécouverte du numérique en tant que *matériau*, mis à nu par le bidouillage bricolant.

De cette mise en abîme, découle un travail en mouvement du numérique versatile, rattrapé par l'acte de défaire qui en soi n'est qu'une effraction temporaire, et inévitablement partielle. Un travail qui tisse inlassablement sa toile immense et infinie, où chaque pièce n'est qu'un état d'une production qui taille, ajuste ici ou là, agence, recombine, recherche des complexités diverses. Aussi, il y a dans cette manière d'intervenir une volonté de « transparence » du mode d'union des constituants signifiants, tout comme celui des constituants matériels : le numérique avoue son fonctionnement intime et fait référence « au dehors » de manière visible et intelligible à une histoire du médium en lui-même. Il permet de penser le numérique par les moyens qui ont mis en œuvre son historicité, sa technique, sa normalité, dans le supposé « qu'il ne peut plus seulement être envisagé comme un instrument extérieur à la réalité et la représentation qu'il produit »⁹²⁵.

Définir le numérique par ses propres constituants revient alors à remplacer sa cohérence contrôlée, et cela précisément par ses constituants. Un examen qui participe à une redécouverte du matériau numérique et d'une manualité expérimentaliste disparue, pourtant à la genèse de son développement. Il s'agit de questionner son caractère « médiumnique »⁹²⁶ comme l'explique Sophie Gosselin, cette part inhérente au support, qui porte enfoui en lui des potentialités de questionnements, donnant lieu à des apparitions lors de ces questionnements.

3.1.6.2 Restes

Monter et démonter le numérique, c'est opérer entre défection et reprise, c'est la question de la prise en compte par le numérique de sa propre mémoire. Il nous semble cependant que le travail du numérique réside moins dans la réparation d'une perte initiale, dans la reconstruction, que dans un travail des raccords qui a quelque chose d'une

⁹²⁵ GOSSELIN, S. (Dir.), *Poétique(s) du numérique*, L'Entretemps éditions, Montpellier, 2008, p. 14.

⁹²⁶ *Ibid.*, p. 15.

conciliation, d'une rencontre. Cette conciliation est aussi la refonte, la jonction en un nouvel ensemble, toujours différent, unité toujours différée, de pièces qui sont faites pour être explorées. Ces opérations entre décalage et refondation apparaissent à la fois comme une mise à l'épreuve du numérique, toujours déjà périmé, et comme un attachement perméable à sa mémoire. La décrépitude commence à l'instant où un nouvel objet numérique est sorti de son carton, jusqu'à la constitution d'un vaste cimetière de dispositifs dont on ne sait que faire. Le matériel est renouvelé plus rapidement qu'il n'est défectueux et détruit. Le plus souvent, les dispositifs sont trop obsolètes pour être revendus et réutilisés, mais encore suffisamment opérationnels pour ne pas être jetés, alors on garde au cas où, puis on jette, on donne, on entasse ailleurs.

« Le travail de penser et dire l'art ou son vestige, est lui-même pris, tissé, d'une manière très singulière, dans le travail lui-même. En chacun de ses gestes, l'art engage aussi la question de son « être » : il quête sa propre trace »⁹²⁷.

Faire et défaire la mémoire du numérique, c'est faire et défaire une figure du numérique, « quêter la trace » du numérique, comme le dit Jean-Luc Nancy. Aborder le numérique est alors l'aborder comme une substance multiple, une substance en mutation, entre réfection et défection, dans une pratique porteuse de signification.

Notre pratique relèverait d'une « culture du débris »⁹²⁸ faite à partir du trop-plein déprécié, de l'indigent, du jetable, du mauvais matériau que nous arrachons momentanément à l'inexorable anéantissement. À l'uniformité de l'objet produit en série, nous préférons, opposer la singularité du déchet façonné par la vie et le temps. Nous affectionnons la confrontation, l'âpreté des matières, les invendus, les objets qui n'ont pas trouvé le désir, ceux qui sont mal foutus, cassés, minables, décalés, en contrepoint, humbles. On construit, on déconstruit, on reconstruit. De là se dégage une pratique impure, une sorte de célébration du périssable, du mal fait, qui s'élabore à partir d'objets de rebut qui confèrent aux réalisations un rôle supplémentaire de témoin, d'objet-mémoire apte à une certaine ouverture : « Seul le mauvais matériau, utilisé de la mauvaise manière, vous donnera le bon tableau, en le regardant par le bon angle. Ou le mauvais angle » disait Kurt Schwitters⁹²⁹. Par la récupération nous discernons une valeur intentionnelle de préserver les traces du passé. Par la construction et la déconstruction une volonté de constituer un présent à l'objet. Par le témoignage signifiant que représente l'œuvre, un prolongement, une continuité. Sans doute est-ce un moyen de « séculariser la

⁹²⁷ NANCY, J.-L., *Les Muses*, Paris, Galilée, 1994, p. 137.

⁹²⁸ CHOAY, F., à propos de l'exposition *Le Plein* d'Arman, dans « Lettre de Paris », *Art International*, vol. IV, n°9, 1960, p. 36.

⁹²⁹ SCHWITTERS, K., « Merz », *Art et temps*, Paris, 1926, p. 145.

relique en étendant son champ d'application et en revendiquant pour elle un caractère fictif »⁹³⁰. En cela, les restes ouvrent en nous un espace imaginaire, ou pour être plus juste, un temps imaginaire que nous mobilisons et qui cultive cette attraction. C'est la présence marquée d'une absence, insaisissable, trop tard, toujours déjà dépassée, en train de disparaître qui semble nous interpeller : un temps décomposé, écartelé que l'imagination « remonte »⁹³¹. Peut-être est-ce une poursuite de ce qui n'est plus ? Considérer les restes nous amène à imaginer ce qui ne sera plus, indice de l'impermanence du devenir matériel, tragique, inéluctable. Est-ce en cela que les restes deviennent pour nous des outils opérants ? Ces déchets, peut-être parce qu'ils conservent en eux la notion d'abandon, d'oubli nous paraissent plus amicaux, plus sensibles et plus libres d'une manière intime et secrète : plus que tout autre, ils ont des choses intérieures à nous dire. Une chose intangible, une force « archaïque » indiscutable, produisant l'étrange sentiment de toucher du regard un temps lointain qui nous est propre. C'est certainement parce qu'ils gardent en eux l'impression brute qui nous a subjugués, la résonance intime, l'attraction première qui a piqué notre curiosité. En cela, ces objets, malgré leurs infirmités, persévèrent à représenter, à suggérer, à conter : on peut y voir une forme de générosité, qui par le truchement de l'emploi artistique, offre l'ouverture à la dimension d'évocation. Pourtant, il se peut que les déchets ainsi compris puissent se résumer à un rapport au temps qui nous inclut par éloignement, un fictif nous aidant à spatialiser notre pratique : une réalité personnelle porteuse de situations, dont la signification ne se donne pas à priori, mais se révèle progressivement, par à-coups.

Par ailleurs, « la prédilection pour les choses usées plutôt que pour les choses à peine sorties d'usine naît de cette conviction qu'il ne faut pas forcément adopter tout ce qui est flambant neuf, ni rejeter, de ce fait, tout ce qui est usé », écrit Guido Viale. Il ajoute : « les déchets représentent un véritable univers complexe et symétrique au monde des marchandises, à savoir un monde qui, au-delà du miroir dans lequel la société de consommation aime se refléter et prendre conscience d'elle-même, nous restitue la vraie nature des produits qui peuplent notre vie quotidienne. [...] Les déchets sont un immense gisement d'informations de grande valeur [...] les déchets sont un document direct, minutieux et incontestable concernant les habitudes et les comportements de ceux qui les ont produits, au-delà même de leurs propres convictions ou de la perception qu'ils ont d'eux-mêmes »⁹³².

En cela, les utiliser dans notre recherche correspond à une espèce de seconde

⁹³⁰ DIDI-HUBERMAN, G., *L'empreinte*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997, p. 232.

⁹³¹ DIDI-HUBERMAN, G., « Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman », *Simulacres*, « Ruines I », n°5, 2001, p. 8-17.

⁹³² VIALE, G., cité par VERGINE, L., *Quand les déchets deviennent art. Trash rubbish mongo*, Milan, Skira, 2007, p. 11-12.

chance. Le geste du glanage et l'intérêt de la beauté cachée nous ouvrent les voies d'une redécouverte faite de matériaux que d'autres considèrent comme *bric-à-brac*, *camelote*, *pacotille*, *immondices*, *dépotoir*, *ordures*, *saletés*, *cochonneries*, *crasse*, mais qui sont de véritables gisements d'idées.

Ces résidus sont les témoins de désirs antérieurs : histoire de la perte, mémoire, trace, nécropole. Mais également le vecteur d'un attachement émotionnel passé au présent, que nous ravivons lorsque nous les récoltons, nous les retrouvons, nous les sauvons, nous les exhumons. Les conserver et les *re-proposer* serait comme une possibilité de connaître, *re-connaître* des expériences passées, celles qui ont déjà été vécues et qui entretiennent toujours un rapport intime et mémoriel dans les nouvelles dispositions que nous proposons. Une manière de soustraire et d'additionner du sens aux choses, « d'animer des restes »⁹³³. D'une certaine manière de travailler sur des vestiges, des signes de dissolution qui se donnent paradoxalement dans la pratique comme motif à une « mémoire d'un oubli revendiqué »⁹³⁴. Une manière de prétendre qu'il nous importe peu de reproduire des figures du passé, mais plutôt des configurations où s'interpénètrent des objets passés dans un présent peut-être « anachronique » : une conjonction du faire qui devient la nouvelle origine. Ces restes, ou ce qui fait office de restes se constituent alors en archive nous permettant la résurgence d'un passé hypothétique au présent, introduisant des espaces virtuels ouverts sur de multiples temporalités⁹³⁵. Les employer nous permet de figurer à la fois l'état de délabrement, mais aussi le signe d'une rupture avec le passé, un sentiment d'étrangeté et de détachement fait de traces mnésiques nouvelles : le témoignage de l'aventure d'un regard, portant en lui simultanément le passé, le présent et l'avenir. Un regard qui suit l'errance, la traversée pour produire du lien, de nouvelles intrigues, de nouvelles histoires qui dépendent d'une mémoire qui ne se révèle qu'en se désagrégant, qui rend visible en disparaissant. Une mémoire que nous façonnons et qui n'existe pas.

C'est pourquoi ces ordures du numérique sont pour nous une sorte de langage. Récupérer et conserver ces déchets, essayer de les garder, de les faire survivre en les arrachant au vide, au néant, à la rétractation et la dissolution à laquelle ils sont destinés, c'est rendre visible le visage tragique de la marchandise et de l'obsolescence, incarné par ces objets devenus « indignes » et inexploitable, voués à la dégradation, à la décomposition. C'est d'ailleurs ce qui nous pousse à forcer cette « décomposition », pour nous demander ce qu'il y a dedans, comment c'est fait, comment ça fonctionne. Jeter un objet, quand celui-ci ne marche plus, ou pire quand il marche encore parce qu'il est

⁹³³ TINGUELY, J., cité par BERTOLINI, G., *op. cit.*, p. 73.

⁹³⁴ DIDI-HUBERMAN, G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, *op. cit.*, p. 154.

⁹³⁵ HABIB, A., *L'attrait de la ruine*, Liège, Yellow Now, 2011, p. 63.

« périmé », semble une caractéristique invariable du numérique, d'autant qu'il est défendu d'ouvrir pour « voir comment ça marche » même après usage. D'objets neufs et convoités, ils deviennent matière encombrante et répugnante.

Se servir de ce matériau de seconde main, dévoile les objets tels des dépouilles tronquées et lacunaires dans leurs rapports à la perte. La signification repose sur le rejet, sur la perte de la séduction initiale, des fonctions symboliques synonymes de performance, en tant que marchandise du numérique. Débarrassé de ses fonctions, l'objet déchu acquiert soudainement un statut d'altérité. Ayant perdu le prestige de sa matérialité inaugurale, il est différé comme nostalgie que la représentation convoque, par une réactivation de notre conscience individuelle. Ainsi, l'objet rejeté et abandonné, laissé pour mort, traduit le délaissement qui sera rompu par un dialogue d'hybridité, ouvert aux signes d'une altérité vouée à la perte, à la déformation. Une sorte de réification, de « reviviscence »⁹³⁶ comme l'indique François Dagognet, qui se constitue dans nos agencements méticuleux ou branlants, en discours visuels, techniques, artistiques, par notre regard-bistouri qui force la réouverture. Cet événement qui apparaît et s'efface dans un kaléidoscope d'activités associée à « tous ces objets dont on ne veut plus, déclarés inaptes à la consommation, amputés en somme de leurs clartés sociales »⁹³⁷ un nouveau statut mémoriel intermédiaire, dans les greffes insolites ou désuètes que nous mettons en œuvre.

Ils vont constituer une œuvre de mémoire ne dissimulant pas l'origine. Il s'agit d'une mémoire proche, intime, faisant corps avec les gestes qui la révèlent, une mémoire qui s'exprime par révélation, par réinvention, par sublimation des débris, une mémoire représentative, alimentée par ces vies antérieures propres à chaque matériau, une mémoire qui n'existe que par l'acte fondamental d'appropriation et de revendication de cette réappropriation : une mémoire « qui réside dans la capacité de détruire les choses afin de les réintégrer sur des bases nouvelles - rompant avec la tradition pour mieux renouer avec elle d'un point de vue entièrement nouveau - et de susciter de la sorte des *revivals* au véritable sens du terme »⁹³⁸. Cela caractérise le surgissement et l'intrusion de cette mémoire dans le faire qui l'institue inévitablement comme reprise ou ré-expérience. Les objets que nous produisons ne tiennent donc ni à une nouveauté absolue, ni à la prétention d'un retour aux sources. Peut-être un peu des deux, dans une sorte de désorientation où nous ne savons plus exactement ce qui est devant nous et ce qui ne l'est pas, ou bien si, ce vers quoi nous progressons n'est pas déjà ce préexistant duquel nous sommes dépendants. Néanmoins, l'histoire qu'appelle cette mémoire ne suit plus une

⁹³⁶ DAGOGNET, F., cité par BERTOLINI, G., *op. cit.*, p. 26.

⁹³⁷ CASTILLO DURANTE, D., *Les dépouilles de l'altérité*, Montréal, XYZ Ed., 2004, p. 155.

⁹³⁸ CRIQUI, J.-P., « Usage du déjà là. Les Moyen Age de l'art contemporain », *op.cit.*, p. 11.

structure narrative cohérente, et se dissipe dans pluralisme de la pratique détournante. Tenir compte de cette charge mémorielle, c'est également accepter l'idée d'art comme un acte au présent. Nous refusons en effet à envisager notre pratique d'un point de vue strictement historique, évitant les filiations et préférant la découverte subjective et quotidienne, individuelle, hasardeuse. Étrange adéquation à l'actuel : densifier l'instant, inventer des « formes de consommation du moment »⁹³⁹, tel un remue-ménage qui précède l'impossible visée d'une solution de continuité.

3.1.6.3 Nostalgie

Nous souvenir, réactiver des restes du numérique n'est pas « régresser ». Ressaisir d'anciens éléments obsolètes, des images et des modèles antérieurs pour les exploiter, les restituer, les questionner nous semble une démarche cohérente nous ouvrant à *l'autre*, à *faire autre*, à *fonctionner autrement*.

Ouvrir nos sens à *l'autre*, sans censure, sans raison apparente, c'est laisser venir des détours, des passages par *l'autre*, qui sont indispensables pour que soient possibles des retours aux origines, que les réalisations soient des événements originaux. C'est une manière de saisir ce qui demeure au présent dans les objets et les images passées. *L'autre* est ce qui active la dynamique des souvenirs, ce qui sollicite les sources à venir, ce qui autorise les ondulations de l'effacement, de l'oubli et des rappels, des références à jaillir et à disparaître. Le vécu et la mémoire des matériaux sont pris en compte, produisent un effet de réel et gonflent la forme d'un récit présumé. Il est donc ce qui offre à la puissance de l'origine, les conditions pour actualiser les formes figées des restes, les arracher des décombres, de la désintégration programmée.

L'autre est toute chose ou tout événement capable d'activer nos sens, et par là de heurter notre mémoire, tout ce qui est concrètement là, tout autour de nous, et qui peut se mettre soudainement à nous interpeller, à nous enlever de l'indifférence en sollicitant nos sens. *L'autre* est ce qui semble subrepticement et soudainement posséder une intensité qui se révèle tout en se perdant, en activant ou désactivant un quelque chose de

⁹³⁹ MASSÉRA, J.-C., *Amour, gloire et CAC 40*, Paris, Editions P.O.L., 1999, p. 64.

fondamental qui, jusque-là, semblait inexistant. *L'autre* est tout ce qui détient ce pouvoir de fascination, ce qui nous interpelle en sollicitant nos capacités d'oubli ou de rappel.

La rencontre de *l'autre* est ce « qui secoue la mémoire, déclenche le processus de création et par là rend possible le déploiement de l'origine ». À chaque rencontre de l'autre, l'artiste « se laisse envahir par des remontées de souvenirs longtemps ourdis dans sa mémoire. Il laisse ses intarissables sources d'énergie venir, fluer et refluer, afin d'alimenter et dynamiser son présent, et d'ouvrir son futur... »⁹⁴⁰.

L'autre est ce qui s'interpose. Il fonctionne comme un média capable d'appriivoiser nos instincts créateurs, nos désirs du faire. Ce qui nous manque, en lui, s'exprime et se résorbe. D'un défaut il fait une présence. Il change une perte en trouvaille. Il montre en dissimulant. Il invite à entendre la mémoire non comme une réserve ou un stock, plutôt comme une collection de caches. Une collection d'oublis plus que de souvenirs. Il évolue au fur et à mesure et construit, palier par palier, une identité imprévisible qui émerge progressivement. « Le commencement est peut-être oubli » nous indique Gilbert Lascaux : « Peut-être même croit-on commencer, au moment où l'on recommence perpétuellement la même chose »⁹⁴¹. *L'autre* est donc ce miroir qui éveille notre mémoire, qui donne l'impulsion au processus créatif, qui fait que les restes exploités sont irrigués par les restes de notre mémoire, pour en faire une pratique, une apparition de faits plastiques nouveaux et singuliers : *chaque trouvaille, n'est en fait que retrouvailles*.

Qu'il s'agisse de réactiver la mémoire du numérique par ses restes, de réactiver la mémoire nous confrontant à nous-mêmes, ou encore prendre en considération ce qui en est fait - et défait - dans la pratique, dans la recherche de *l'autre*, ou dans la forme et la matérialité des arrangements achevés, notre activité semble empreint d'une part de nostalgie.

Échos lointains, lointaines réminiscences, retours aux sources, la nostalgie rend la conscience du contraste entre passé et présent, entre présent et futur. Il s'agit d'une conscience soucieuse qui porte l'inquiétude du nostalgique : « le nostalgique est en même temps ici et là-bas, ni ici ni là, présent et absent, deux fois présent et deux fois absent »⁹⁴². « L'homme nostalgique voudrait redonner vie au fantôme du souvenir, compléter cette insuffisance, ressusciter la présence »⁹⁴³, dans une alternance du « déjà-plus » et du « trop-tard ». La nostalgie est une réaction contre l'irréversible, le passé

⁹⁴⁰ RACHDI, M., *Art et mémoire. L'invention de l'oasis natale*, Paris, Harmattan, 1999, p. 23.

⁹⁴¹ LASCAULT, G., *Faire et défaire, op. cit.*, p. 38.

⁹⁴² JANKÉLÉVITCH, V., *L'irréversible et la nostalgie*, Champs essais, Paris, Flammarion, 1974, p. 346.

⁹⁴³ *Ibid.*, p. 373.

contre le présent.

Ainsi, la réutilisation que nous mettons en œuvre avec tous ces objets repose non seulement sur la modification, mais aussi sur le mouvement. L'objet est déplacé : il est en mouvement d'un état à un autre et aussi d'une culture à une autre. La modification lui permet de se dégager d'un système signifiant pour se mettre en connexion avec d'autres issues possibles. En fait, le sens ne semble plus strictement relever du passé ou du présent, ni de la mémoire et de l'oubli. Plutôt relèverait-il d'un état en devenir. L'objet contient en lui-même potentiellement toutes les variations, intersections, réunions : il est disponible à un réinvestissement présent.

Pourtant, malgré cela, s'agit-il pour nous de revenir sur les traces d'un passé révolu, de prémisses anachroniques d'une jouissance impossible ? Ou bien sommes-nous à la recherche d'une perte que rien ne viendra jamais assouvir ? Jusqu'à présent, du moins consciemment, nous n'avons ressenti un quelconque sentiment de regret qui aurait suscité un intérêt obsessionnel ou une sensation de dépossession. Peut-être sommes-nous nostalgiques, par goût d'un certain esthétisme, ou par notre affection des vieux objets ; pourtant, c'est probablement plus lié à quoi nous aspirons, plutôt qu'à un déjà vécu. Donc, une posture aux antipodes de la définition pathologique préoccupée par la recherche d'un espace-temps révolu. Une nostalgie qui correspondrait plutôt à une jouissance future, sous-tendue par d'agréables souvenirs passés ou inventés par la matériologie même des éléments en jeu, par le rendu bricolé. Il s'agit non pas de se détourner, mais bien au contraire, de travailler le présent avec la richesse du passé, voire d'un passé imaginaire fantasmé, pour qu'adviennent des événements nouveaux dans notre parcours exploratoire.

Une nostalgie, dans le sens de Xavier Tilliette, qui indique qu'elle « n'est pas forcément le fait d'une disposition d'esprit taciturne et mélancolique, des débris du passé recueillant tout vestige [...]. La nostalgie peut aussi être actuelle, obsession créatrice, énergie des recommencements, départ dans l'affection et le bruit neuf »⁹⁴⁴. Il ne s'agit donc pas d'une quête de fidélité, ou de restitution d'un déjà vécu, mais bien une mémoire double, celle qui se forme dans le voyage et la rencontre de l'altérité, celle toujours projetée vers un avenir fuyant, « celle des souvenirs, et celle qui n'a pas eu lieu, pas encore, encore pas »⁹⁴⁵. Une nostalgie qui n'implique pas une suspension du mouvement par la réflexivité de la pensée, mais une plongée momentanée en soi, une « auto-stimulation », une micro introspection, où son surgissement indique une situation, un environnement, une sollicitation propice à son apparition. Un phénomène de l'ordre

⁹⁴⁴ TILLIETTE, X., « Rhapsodie concernant l'origine », *Corps écrit*, n° 32, P.U.F., Paris, 1990, p. 4.

⁹⁴⁵ SIBONY, D., *Entre-deux. L'origine en partage*, Paris, Seuil, 1991, p. 307.

d'un mécanisme adaptatif et intentionnel, appelant un regard idéalisé qui repose sur une *re-mémorisation* sélective et personnelle d'un faire atypique en train de se faire plaisir.

La nostalgie n'est évidemment pas une démonstration, ou encore moins un motif invariable de notre travail, pas même une explication, tout au plus une excuse, voire un prétexte. Peut-être une raison sans raison apparente, où elle se rapporte à elle-même : « la cause est contradictoirement l'effet de son propre effet, et l'effet la cause de sa propre cause »⁹⁴⁶, une sorte de question qui répond à sa propre question.

La nostalgie semble donc un ingrédient opératoire, parce qu'elle n'est pas guidée par la perte, que son objet justifierait aussi bien le sentiment contraire, parce qu'elle est elle-même la cause de sa propre cause, parce qu'elle est à la fois la cause et l'effet. Elle appelle une mémoire qui ne se rappelle pas, une mémoire prospective, sans frontière franche, une mémoire que l'on ne pourrait appeler - épeler -, qui, alors même qu'elle ne saurait se passer du passé, transfigure les retours en élans créatifs, agitations, tourbillons, en nouvelles investigations : l'altérité ne connaît que le changement.

Le véritable objet de la nostalgie n'est ainsi pas l'absence opposée à la présence, ni le passé rapporté au présent, mais un cheminement vers un état de soi endormi, distant et insoupçonnable, qui surgit, s'agite, qui nous met à l'écoute attentive, s'intercale : « Je vis ces objets-là plus que je ne les vois. Je crois que j'en reçois les bruits plus que je ne les vois, ne les touches, ne les conçois. J'entends sans frontières franches, sans deviner de source isolée, l'ouïe intègre mieux qu'elle ne peut analyser, l'oreille sait perdre ses comptes. J'entends, certes par l'oreille, rocher, tympan et pavillon, mais aussi de tout mon corps et de toute ma peau. Nous sommes plongés dans le son tout autant que dans l'air et dans la lumière, nous sommes roulés sans vouloir dans son tourbillon. Nous respirons le bruit de fond, l'agitation [...]. Le bruit de fond est fond de notre perception, sans aucune interruption, il est notre nourriture pérenne [...] il est le résidu »⁹⁴⁷. C'est dans ce bruit de fond de la mémoire que la création peut avoir lieu. Un état qui intervient dans les situations foisonnantes de nos expérimentations, qui apparaît dans les moments de concentration demandant un engagement absolu, absorbant, du faire venir. Ce sont parfois les éléments les plus insignifiants, les plus quelconques qui éveillent inexplicablement en nous cette nostalgie mise à l'épreuve, consommée, consumée, détruite, mise en œuvre par une mémoire double, existante et inexistante à la fois, imaginaire :

« On va chercher loin la possibilité de se rappeler. La mémoire

⁹⁴⁶ JANKÉLÉVITCH, V., *op. cit.*, p. 356.

⁹⁴⁷ SERRES, M., *op. cit.*, p. 22.

est là-bas, car là-bas est l'image du lieu étrange où notre mémoire s'est perdue ; en deçà de l'oubli où elle a commencé. Une sorte d'origine des temps. Le voyage comme dépliant de la mémoire - la mémoire, repli de tous les voyages possibles. [...] l'objet du voyage est de faire émerger l'entre-deux où nos rencontres avec l'autre, avec la mémoire, puissent se passer [...] on y rencontre rien moins que ses épreuves de vérité, ses points de faillite infaillible [...] d'autres départs impossibles et des partitions infaisables ; d'autres parts de nous même »⁹⁴⁸.

Il s'agit probablement d'un besoin d'ancrer notre pratique dans la réalité même où nous évoluons, tandis que nos réalisations se construisent de manière fictionnelle, en recourant à une nostalgie où l'absence et la perte sont nulles et non venues, nulles et jamais advenues, inexistantes.

⁹⁴⁸ SIBONY, D., *op. cit.*, p. 306-307.

3.1.7 Appropriations

Résumé

Notre recherche semble se situer du côté de la distanciation, du prélèvement conjoint au réinvestissement personnel. Une position qui ressemble à un dialogue, une écoute de l'expérience plastique qui reste en éternel projet. Dans leurs finalités, les œuvres ne sont que des processus avortés, marquant la limite d'une appropriation définitive jamais atteinte. De ce constat, nous supposons que défaire s'impose comme « pratique et théorie de cette pratique », entre art de dire et art de faire. Une manière d'œuvrer en constituant le matériau de l'œuvre lui-même. L'appropriation est ainsi vécue comme un processus actif, un acte volontaire, conscient de son engagement. Un processus dans lequel on agit et réagit et qui par conséquent nous agit. Il nous inscrit dans une relation dynamique où travailler c'est être travaillé par ce que nous questionnons : ici même se trouve l'inspiration. Défaire, détourner, s'approprier, c'est donc être dans l'expérience, dans un processus d'expérimentation : notre activité telle une traversée.

Mots-clés : Appropriation, déviance, dérision, détournement, transgression.

3.1.7.1 Défaire

Nous avons tenté de décrire le geste du défaire par rapport au bidouillage, dans la mesure où, d'un état à l'autre, d'une étape à l'autre ou plus simplement d'un élément à un autre, le défaire est pour nous ce qui raccorde les éléments entre eux.

« L'acte est transitif, il veut seulement susciter un objet, un résultat : le geste, c'est la somme indéterminée et inépuisable des raisons, des pulsions, des paresse qui entourent l'acte d'une atmosphère »⁹⁴⁹.

Ce qui dans le bidouillage apparaît comme une pensée en acte, s'avère le prolongement du geste. Le numérique ainsi questionné, s'écarte de l'ustensilité première, au profit d'un trajet exploratoire dont l'intentionnalité s'estompe au profit de raccords signifiants. L'enjeu est de « produire le lieu d'un surgissement de l'inattendu, de l'indéterminé, de l'événement, un lieu spectral ; [...] le lieu d'un possible danger, d'une possible dérégulation »⁹⁵⁰.

Ce ne sont pas les seuls effets produits qui nous intéressent, mais les mouvements tactiques des gestes sélectifs, rétroactifs, altérants, stratégiques, qui permettent d'en arriver là. Les raccords factuels « d'une disruption liaisonnante »⁹⁵¹ à partir de la matière, et qui nous renseignent sur la transformation des données du numérique.

⁹⁴⁹ BARTHES, R., *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982, p. 148.

⁹⁵⁰ GOSSELIN, S., *op. cit.*, p. 15.

⁹⁵¹ *Ibid.*

Un geste qui émane de la combinaison des manières de défaire, de composer, de mettre en lien, d'investir un espace, de provoquer des rencontres. Il s'agit de ce mouvement oscillatoire entre signifiants et signifiés dont parle Alain Gleizes : « les figures s'enchaînent, se lient, se mettent en marche dans une direction choisie selon un mode qui leur donne une destinée commune »⁹⁵².

Pour paraphraser les propos de Max Ernst, « ce n'est pas la colle qui fait le collage »⁹⁵³, on pourrait avancer que dans notre pratique, *ce n'est pas l'objet qui fait l'objet de la recherche*. Nous voulons dire que, l'objet en tant que tel, autarcique, n'est peut-être pas le propos essentiel, mais c'est la valeur de la mise en œuvre de son investigation du détournement et de la réappropriation du défaire, qui est à même de provoquer l'important.

Défaire possède ce « dé- » dont se constitue *découper, déplacer, décomposer*, cette brisure de *démonter*, ce désordre de *déranger*, cette destruction de *décoller*, cette attaque de *détourner* : défaire c'est détourner, c'est s'approprier.

Il s'agit non seulement de s'approprier le numérique, mais aussi « approprier » le numérique à être défait : en faire « une chose » appropriable. Le considérer comme une chose, une chose qui autorise le jeu, une chose qui impose sa propre règle du jeu, et dans laquelle la seule fuite possible est de tricher, manipuler, conspirer, défaire le jeu. Défaire est une diversion, un divertissement, qui donne l'occasion de s'exprimer. Une formalisation qui semble se situer à la lisière du monde des objets et celui des idées, dans le sens des choses dont parle Pierre Compas :

« Des choses, non plus nommées, renvoyées à leur réalité propre, mais ramenées à leur quintessence ; la chose est un objet délivré : transcendant l'utilitaire, la fonction ou l'instrument, elle n'est plus livrée à son emploi, mais élevée à ses énigmes, au plaisir d'être là, mais élevée à ses énigmes »⁹⁵⁴.

Pourtant, ouvrir la boîte noire qui circonscrit, implique, enveloppe, ensevelit, de l'univers magique et énigmatique du numérique n'est pas une fin en soi. Il demeure indispensable d'en désacraliser les éléments et d'en subtiliser des propositions de l'emprise des « imaginaires »⁹⁵⁵ imposés : soustraire, jouer, *se jouer de*.

« Considérer les choses comme un jeu. C'est-à-dire mettre des

⁹⁵² GLEIZES, A., *Puissance du cubisme*, Paris, Présence, 2003.

⁹⁵³ ERNST, M., cité par LASCAULT, G., « Le marieur d'images », in *Beaux-Arts n°64*, 1989, p. 6.

⁹⁵⁴ COMPAS, P., « Le parti pris des choses », *op. cit.*, p. 152.

⁹⁵⁵ DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 19.

pièces sur la table et essayer de les combiner, de les manipuler ou de les permuter pour trouver de nouveaux dispositifs »⁹⁵⁶

L'appropriation permet de dépasser l'usage servile du mode d'emploi, par une mise en jeu de la déviance : « chosifier » le numérique, réifier le numérique. La finalité n'étant pas de faire fonctionner le numérique, mais d'en proposer un fonctionnement autre. L'exploiter avec ruse pour un service créatif altérant et alternatif qui n'a rien à voir avec l'effort d'ingénierie initial : il faut *jouer avec* et « il faut brouiller les cartes »⁹⁵⁷, *battre le numérique à son propre jeu, le mettre en jeu, le déjouer.*

Si le potentiel du détournement permet de braconner un usage inattendu, interdit, il est aussi celui de propositions instables dans un espace « ludico-critique ». Il est une accumulation de décisions bidouillées, d'essais tactiques, d'erreurs de parcours, de prises de conscience, comme autant de tentatives de *re-prise* de contrôle sur le nivellement bienveillant du numérique soigneusement organisé.

Il y a comme une volonté de provoquer un déraillement, une sorte de « manque de contrôle contrôlé »⁹⁵⁸ dont parle Michel Serres, une espèce de dévalorisation favorable à la valorisation de nouvelles valeurs :

« Une nouvelle recherche (...) ne peut se baser sur les chemins consacrés, même sans les réviser point par point, pour construire une réflexion propre basée sur les idées semées par les pionniers. Dans ce sens, tout est copie, mauvaise copie, déformation, distorsion appropriation, détournement, adultère et soupçon »⁹⁵⁹.

Défaire renoue ainsi à la dimension appropriative du vol, de l'usurpation, de l'escroquerie et de la falsification : ravir, s'emparer, s'attribuer, trafiquer, falsifier, capturer.

Même si cette dimension est présente dans nos manières de questionner, ou nos tactiques opératoires, notre démarche se situe du côté de la distanciation, du prélèvement conjoint au réinvestissement personnel, de l'emprunt voire de l'imprégnation. Il s'agit alors au contraire, d'un dialogue, d'une écoute, d'une expérience. L'appropriation est à entendre de ce point de vue comme une rencontre, une réflexion, une analyse débouchant sur du singulier. C'est-à-dire assigner au détournement un potentiel poétique pour se

⁹⁵⁶ SCHWABSKY, B., *Vitamine P, nouvelles perspectives en peinture*, Paris, Phaidon, 2004, p. 8.

⁹⁵⁷ COUPERET, F., cité par BAZZOLI, F., *Vertige de la connaissance: Art contemporain et sciences humaines*, Bruxelles, Images en manœuvre, 1992, p. 67.

⁹⁵⁸ SERRES, M., *op. cit.*, p. 48.

⁹⁵⁹ DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 17.

soustraire des caractéristiques normatives et cloisonnées mises en échec : « désactualiser la fonctionnalité pour trouver la spontanéité irruptive »⁹⁶⁰ du défaire.

Ainsi, *défaire, déstructurer, démonter, déconstruire, déjouer, délivrer, déstabiliser, démembrer, débanaliser, débaptiser, débarrasser, débâter, débloquent, débrider, débrouiller, décaler, décoder, découvrir, décrédibiliser, décrire, décrypter, décupler, dédoubler, défaillir, défausser, défavoriser, dégrader, démasquer* apparaissent comme autant de synonymes et de pistes pour éprouver le numérique.

Défaire est un composant essentiel du processus d'investigation, relevant d'un engagement actif à solliciter l'origine et les origines des systèmes des objets, des référents, sur la distance et la proximité de ce qui sépare l'œuvre de son antérieur : produire un savoir opératoire et une réflexion méthodologique sur le numérique. Comme le souligne Jean-Louis Schefer, en tant que pratique, il est le moyen de faire qui ne s'exploite qu'à la condition d'interroger les origines, voire la perte d'origine pour « inventer son propre prospect d'infini »⁹⁶¹.

De ces origines comme point de référence, défaire est aussi en recherche de construction de sens par la déconstruction et la production de non-sens. Du non-sens comme ingénierie, le « dé- » comme paradigme d'un objet, comme une manière de reprendre le contrôle et jouer. Redoubler, faire vibrer la mise en abîme, comme un brouillage accepté, nécessaire, inévitable. La norme y est la métaphore, le modèle le canular, le mythe, et l'anecdote sur un fond d'inventaire technique et historique dont l'objectif est de produire un « désarrangement » avec des réalisations de l'ordre du « désœuvrement »⁹⁶².

Il s'agit d'un processus « d'implémentation »⁹⁶³ consistant à appréhender de façon active le défaire, par opposition à l'exécution initiale qui la suggère. C'est-à-dire ce qui permet à l'œuvre de fonctionner. Or, une œuvre fonctionne dans la mesure où elle est comprise, ou simplement quand elle affecte d'une manière ou d'une autre la perception. Ici, la surprise et le sourire sont souvent l'objectif à atteindre, entre intention didactique, et intention purement ludique ou ironique : *mettre en « dérision »*.

L'orientation est souvent de se laisser aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent, pour y ressentir un certain sentiment d'exploration d'un numérique alternatif, qui reste à prendre, à coloniser par nos itérations transgressives. En

⁹⁶⁰ OTTAVI, J., « Hacker le langage », in GOSSELIN, S. (Dir.), *op. cit.*, p. 133.

⁹⁶¹ SCHEFER, J.-L., « Comment répondre ? Fréquentation de la peinture », *Où est passé la peinture, Art Press Hors-série n° 16*, 1995, p. 87.

⁹⁶² BLANCHOT, M., *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969, p. 613.

⁹⁶³ GOODMAN, N., *L'art en théorie et en action*, Paris, Gallimard, 1996, p. 54.

cela, chaque objet est une sorte d'hommage à lui-même, à une idée, un concept, un principe, un système, passé au crible du défaire et candidat à l'auto-transgression et à l'autodérision qui concourt à faire émerger une dimension critique. Brassant des données multiples, ces développements expérimentent des rapprochements basés sur des processus de réciprocité, de dialogue provisoire. Il s'agit d'une sorte de position instable et rebelle où seule la posture de « la négation de toute négation : la positivité absolue »⁹⁶⁴ permet d'ouvrir les possibles.

Pourtant, accéder ainsi à ces tentatives serait à la fois aspirer à une utopique œuvre indéfinie au vu de la pluralité des possibilités, et avouer son incapacité à œuvrer ; paradoxe au cœur de toute pratique artistique.

*« Le monument d'aujourd'hui est peut-être ce qui reste en éternel projet. Quelque chose qui flotte sur l'actualité sans jamais vouloir s'incarner »*⁹⁶⁵.

Cette hétérogénéité vise à priori autant les choix des modèles que les moyens plastiques. Elle formule largement la posture d'attaque du défaire et sa dimension poétique, tout autant qu'elle circonscrit l'ouverture et le recommencement : on propose, on fait l'expérience, on appelle à une esthétique du projet ; d'une formulation de l'ordre de la tentative et du prototype, contre une formulation achevée et close, restrictive et normative du numérique : écarter le risque du définitif. L'achevé donne une impression de continuité là où il faut voir une suite d'écarts, de bifurcations qui se compensent et se corrigent. Il faut y voir une série continue de discontinuités et un ensemble disparate de mouvements. En ce sens, l'hétérogénéité détermine également une méthode, parfois grossière, parfois subtile, où défaire se construit sur un principe d'échos, de dérivés, « d'échafaudages ». En revanche, dans le terminé, le stable, l'achevé, « l'œuvre faite ne se présente plus que la somme entassée et confuse de tous les instants qui présidèrent à son élaboration. Comme produit fini, l'œuvre affirme nettement sa forme, mais c'est aux dépens de l'histoire de son avènement. L'oubli rendu nécessaire de la genèse accompagne le geste de finition. Le projet est oblitéré par l'objet ; le processus est effacé [...] La fin de l'œuvre est sa limite. Ce point est essentiel. Si l'on admet que l'œuvre ne permet pas de retrouver l'histoire de sa création, sauf de façon très incomplète et faussée, si l'on accepte de voir que l'œuvre n'offre essentiellement que ce pourquoi au demeurant elle est conçue, à savoir un résultat achevé et non un processus, alors on doit se résigner à en conclure que quelque chose de l'éclair vif de l'acte créateur est à jamais inaccessible »⁹⁶⁶.

⁹⁶⁴ DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 35.

⁹⁶⁵ JOSEPH, P., « Mémoire et disponible », in *Documents sur l'art n° 10*, 1996, p. 31.

⁹⁶⁶ QUÉAU, P., *Metaxu, op. cit.*, p. 64-65.

Une constatation qui n'est pas nouvelle, mais qui nous incite en permanence à investir un processus dans lequel chaque œuvre se refuse à être autonome et ne semble qu'une étape intermédiaire et évolutive d'un *work in progress*, comme une sorte de rhizome dont les articulations marquent la volonté d'établir des liens tout en représentant la prolifération de la pensée. Ainsi, créer semble un acte sans fin, même si toute œuvre trouve sa limite. Mais cette limite n'est qu'apparente, elle s'éloigne aussitôt qu'on croit la saisir dans d'autres développements. Elle se renouvelle continuellement, elle s'augmente sans cesse d'elle-même, par elle-même. Chacun de nos actes garde en puissance les suivants. S'agit-il alors dans cette pratique de représenter le numérique, ou plutôt de mettre à distance sa représentation ? Sans doute les deux à la fois, dans un glissement de l'attention à l'intention où l'objectif n'est pas de reproduire des situations du numérique, mais de les mettre en situation significativement : l'éprouver sur le fait par l'ingénierie du défaire au service de l'imagination.

Défaire s'apparente ainsi à mettre en échec, trouver une fuite, se débarrasser, casser, briser les normes et les paradigmes techniques du numérique. Mais défaire c'est surtout démonter, décomposer, démembrer, détourner et épuiser pour mieux mettre en abîme, dériver et montrer de l'intérieur les fonctionnements normatifs. La démarche est celle d'approcher le « ventre » des machines, des appareillages et des systèmes afin de comprendre les fonctionnements, d'ouvrir une dimension « autre » que celle de l'utilisateur asservît et indifférent aux fonctionnements sous-jacents de l'appareil, avoir un contact direct avec les organes internes, pénétrer le cœur des mécanismes, provoquer un « corps à corps », greffer, utiliser la machine comme un langage plastique, tenter le moins possible d'utiliser le langage machine : devenir *dés-assembleur*, expérimenter à partir de ce « plein de choses cachées »⁹⁶⁷. Enfin, défaire est aussi synonyme de victoire, de triomphe, de reprise, et de reprise de contrôle. Défaire est une analyse. Défaire est une critique. Défaire est un jeu.

Défaire le numérique s'impose alors comme pratique et comme théorie de cette pratique, entre art de dire et art de faire. Les concepts de recherche et d'expérimentation deviennent dans cette configuration un principe méthodologique, « un art de faire, par et à travers le développement des technologies du numérique »⁹⁶⁸.

⁹⁶⁷ JOUËT, J., « Le rapport à la technique », *Réseaux, Hors-Série 5*, 1987, p. 125.

⁹⁶⁸ GOSSELIN, S., *op. cit.*, p. 13.

3.1.7.2 Détournement

Détourner possède ce « dé- » dont se compose découper, déplacer, *défaire*, cette brisure de démonter, ce désordre de déranger, cette destruction de décoller, décomposer, déstructurer, cette incision dans le vif visant à la transformation.

Le détournement engage cette curieuse caractéristique de *faire tourner, dévier, faire un détour*⁹⁶⁹, comme pour modifier la position, l'angle de vue, la signification et de créer un *tournant* dans le destin de l'objet. Il y a quelque chose de géographique dans le détournement, comme un moyen d'accéder à un autre monde, une dimension nouvelle, un espace parallèle. Détourner c'est changer la destination d'un voyage, par l'intervention imprévisible d'une force qui impose une nouvelle dimension. Un changement de fin ou de visée qui implique un ajustement ou une modification. Il y a une corrélation au coup de force, au chantage à l'anéantissement, pour opérer un changement de cap. En ce sens, détourner c'est aussi changer le cours des choses, faire dévier « vers une fin qui contredit ses données de départ »⁹⁷⁰.

Détourner c'est « faire dire à un discours, un texte, un mot, une locution, un slogan, ce qu'ils ne sont pas censés dire, ceci par ironie, « esprit mal tourné », calembour [...] déformation humoristique, trait d'esprit »⁹⁷¹. Ou encore, mener une personne, par des manœuvres habiles, à des actes contraires à ses intentions, à ses positions morales, et les règles qui la concernent. Détourner, c'est parer un coup en faisant dévier son impact. C'est attirer l'attention par tactique, dérouter l'attention, leurrer. Mais détourner c'est surtout pour nous, en plus de ce qui vient d'être dit, changer le sens d'une image, d'un objet, en lui ajoutant ou retranchant des éléments, en le transposant et en l'insérant dans un contexte qui lui est partiellement étranger :

*« Faire œuvre, ou d'un fragment d'œuvre, le matériau d'une création nouvelle, intégrer un signe, un objet, un paradigme, à une conduite ou à une œuvre personnelle, qui ne respecte ni le statut, ni le sens, ni l'apparence. Détournement assimilateur impliquant une sorte de digestion »*⁹⁷².

⁹⁶⁹ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 718.

⁹⁷⁰ PASSERON, R., « Création et détournement », *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989, p. 214.

⁹⁷¹ *Ibid.*

⁹⁷² *Ibid.*, p. 216.

Par ce mouvement de détourner, la vision et la conscience première est modifiée, comme un *virage* s'orientant vers une nouvelle disposition. L'élément emprunté peut aller jusqu'à sa disparition dans une synthèse nouvelle. Et le détournement, tout comme le défaire, possède cette part de citation puisqu'il s'appuie sur une origine, même si c'est pour la transformer. Cela implique un choix qui n'est sans doute pas anodin. Le geste ou l'intention qui préside *la référence* à, est singulier. Dès le départ il s'agit de mise en pièces, de coupes, de découpes. Nous excisons, mutilons, taillons pour en découper des morceaux, des lopins, des détails et fragments pour les mettre en réserve, puis les réutiliser, rebâtir. Il y a là une reconnaissance de la nécessité de s'appuyer sur quelque chose, l'impossibilité de créer à partir de rien. Autant chamboulant que reconnaissant, le détournement offre un visage extensif par cette qualité de continuation de l'objet : *sa poursuite*.

Le tournant associé au « dé- » constitue ainsi une actualisation, un positionnement dans le présent, qui conduit à la multiplicité, par le *dé-placement*, mais aussi par le *dé-passement* d'un mouvement initial, une sorte de mise en œuvre de la « *dé-connaissance* » opérante de l'objet dans la pratique du défaire.

« *Le détournement est un jeu dû à la capacité de dévalorisation. Celui qui est capable de dévaloriser, peut seul créer de nouvelles valeurs... À nous de dévaloriser ou d'être dévalorisé suivant notre aptitude à réinvestir* »⁹⁷³.

Cette dévalorisation fait plier plus ou moins volontairement un système vers des fins nouvelles, ce qui indique qu'il s'agit pour nous de questionner la tension entre l'ancien et le potentiellement nouveau, par un apport fait de modifications actives, procédurales, matériologiques et sensibles. Cette dévalorisation à un sens positif, qui vise à briser la cohérence et l'ordre ancien par l'appropriation de l'objet défait. Il s'agit de réactiver « les ruines d'un passé que l'on se refuse de contempler passivement »⁹⁷⁴, dans un rapprochement qui tirera d'un élément, ou d'un arrangement significatif nouveau, une portée différente de l'objet : une *dévalorisation-valorisante* porteuse de sens.

Détourner correspond aussi à une connotation négative et délictuelle. Détourner c'est s'approprier « par manœuvres, par jeux d'écritures, manipulations, des biens d'autrui : détourner des fonds, citations sans guillemets, plagiats »⁹⁷⁵. Mais rendre propre, s'attribuer les objets, les choses, les espaces, c'est avoir le sentiment d'un rapprochement,

⁹⁷³ DEBORD, G., cité par DONNE, B., *Pour mémoires. Un essai d'élucidation des mémoires de Guy Debord*, Paris, Allia, 2004, p. 13.

⁹⁷⁴ *Ibid.*

⁹⁷⁵ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 218.

d'une appartenance et cela ne peut se réaliser que si nous avons nous même le sentiment d'appartenir, même de manière lointaine, à cette « chose » que l'on s'approprie. Appartenir signifie « être propre à », « faire partie de quelque chose ». En ce sens, les objets que nous questionnons sont « propres à » être défaits et détournés, et appartiennent à l'ensemble instrumental que nous constituons, au champ expérimental de notre pratique. Et le sentiment d'appartenance, pourrait se traduire par *produire des appartenances* par l'agglomération, l'association : la capacité de rassembler en masse compacte des objets au cœur de l'atelier comme « l'acte de s'imprégner, de s'immerger de »⁹⁷⁶. L'appropriation est ainsi vécue dans notre pratique comme un processus actif, un acte volontaire, conscient, qui relève d'un certain engagement. Il est question de s'approprier un processus, de le pousser à l'excès. Révéler de l'écart comme distance critique vis-à-vis des référents questionnés : on passe de « la prise de possession » à « la prise de position ». L'appropriation est une « manœuvre » qui vise le détournement. C'est à dire la conquête d'un terrain d'intervention par exercice d'instructions, d'actes plus ou moins organisés : détourner est une stratégie d'action.

Plus simplement, détourner est pour nous exploiter malignement l'usage d'un produit, d'une fonction, allant jusqu'à perdre le contrôle. C'est certainement un moyen pour reformuler, de ne pas laisser les choses telles qu'elles sont, saisir et provoquer le moment où « ça vire », faire tourner, découvrir, déplacer, se révolter au sens de *revolvere*, rouler en arrière, retourner, faire un détour. Ce détour, ce retournement qu'il requiert serait peut être plus à voir comme la mise en place d'un travail actif, d'un « travail en équipe » que l'on pourrait considérer comme une concertation, une conversation, un travail d'imprégnation, d'écoute, de dialogue, une expérience de l'altérité où les objets seraient cet autre face auquel on agit et réagit et qui par conséquent nous agit. C'est s'inscrire dans une relation active où travailler c'est être travaillé par ce que nous questionnons.

Détourner relève sans doute d'une part de « reddition créatrice »⁹⁷⁷ qui exige que l'on se remette à l'œuvre en train de se faire, quitte « à se perdre », à perdre le contrôle et être souvent face à l'échec, et parfois si on a la chance de suivre la bonne intuition, de se trouver face à la trouvaille signifiante. En cela, exploiter les fonctionnements cloisonnés, briser les verrous matériels, utiliser des manières autres que celles prévues, nous incite à penser qu'il doit y avoir en tout détournement, surtout celui consécutif au défaire, quelque chose qui relève du délit, de l'affront, du challenge, de la résistance, et de la récupération autre que celle des matériaux de rebut, une sorte d'instrumentalisation de la fonction :

⁹⁷⁶ BERTHET, D., « Appropriation et singularité », *Colloque sur l'appropriation*, Amiens, p. 7-10.

⁹⁷⁷ EHRENZWEIG, A., *op. cit.*, p. 227.

« Un délit contre ce qui est, commis par celui qui se voue à ce qui devrait être. La structure du détournement n'implique-t-elle pas - sans qu'aucune appréciation normative extérieure n'intervienne - un statut de rupture avec tel code, telle loi, telle pratique licite ? »⁹⁷⁸.

Le modèle fermé n'est pas seulement un moyen de rétention d'information, il est autoritaire. Les usages autres sont des « usages non autorisés ». Il n'y a pas la place à l'initiative ou la critique qui permettrait à une activité d'être plus créative et autocorrective. Interdire c'est sanctionner, réprimer, assujettir, bloquer, obstruer, contraindre, c'est limiter, restreindre, circonscrire, c'est défendre, soustraire, proscrire, prohiber, empêcher, exclure, priver, s'opposer. Une notion d'interposition, qui marque l'intention de faire barrage. « D'ailleurs, interdire, prononcé « entredire » au XII^e siècle, renvoie au sens d'interdit entendu comme un dire d'interposition »⁹⁷⁹. Interdire est également lié à la règle, la faute, et la punition. C'est un moyen de pointer des actes et des comportements, de mettre à l'écart de la norme. Car transgresser l'interdit, c'est commettre une faute, c'est désobéir. Mais l'interdit se distingue de l'impossible et engendre en retour, non pas le permis, mais le possible⁹⁸⁰. Toute œuvre d'art ne doit-elle pas remettre en question l'ordre, contenir quelque chose qui en nie la validité ? Ne doit-elle pas témoigner d'une sorte de dysfonctionnement, ou du moins un semblant de contestation ? La contestation écrit Foucault « n'est pas l'effort de la pensée pour nier des existences ou des valeurs, c'est le geste qui reconduit chacune d'elles à ses limites »⁹⁸¹. « La transgression porte la limite jusqu'à la limite de son être ; elle la conduit à s'éveiller sur sa disparition imminente, à se retrouver dans ce qu'elle exclut (plus exactement peut-être à s'y reconnaître pour la première fois), à éprouver sa vérité positive dans le mouvement de sa perte »⁹⁸². Aussi, selon Georges Bataille, l'interdit et la transgression ne s'opposent pas, mais se renforcent, ou se soutiennent : « l'interdit donne sa valeur à ce qu'il frappe. Souvent, à l'instant même où je saisis l'intention d'écarter, je me demande si, bien au contraire, je n'ai pas été sournoisement provoqué ! L'interdit donne à ce qu'il frappe un sens qu'en elle-même, l'action interdite n'avait pas. L'interdit engage la transgression, sans laquelle l'action n'aurait pas eu la lueur mauvaise qui séduit [...] C'est la transgression de l'interdit qui l'envoûte... »⁹⁸³. En ce sens, contester c'est jouer d'un va-et-vient entre ce qui questionne l'autorité, et qui tout en la subvertissant introduit

⁹⁷⁸ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 225.

⁹⁷⁹ MOUSSET, S., « Faisons parler l'interdit de la langue... », in REVEYRAND-COULON, O., GUERRAOUI, Z. (Dir.), *Pourquoi l'interdit*, Ramonville Saint-Ange, Erès, 2006, p. 158.

⁹⁸⁰ REVEYRAND-COULON, O., GUERRAOUI, Z., *Pourquoi l'interdit*, *Ibid.*, p. 8.

⁹⁸¹ FOUCAULT, M., « Préface à la transgression », *Dits et Ecrits*, *op. cit.*, p. 238.

⁹⁸² *Ibid.*, p. 237.

⁹⁸³ BATAILLE, G., *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Skira, 1980, p. 91-92.

une condition de réinvention. Dans cette optique de sens, la transgression pourrait rappeler cette remarque de Gilles Deleuze sur la fêlure : « La fêlure n'est intérieure, ni extérieure, elle est à la frontière, insensible, incorporelle, idéale. Aussi a-t-elle avec ce qui arrive à l'extérieur et à l'intérieur des rapports d'interférence et de croisement »⁹⁸⁴. Détourner se présente alors comme des visées exploratoires, des qualités d'insoumission, de curiosité connaissant la force et la nécessité d'aller au-delà du secret, dans une sorte de tension indivisible des objets détournés.

Manipuler, contourner, *jouer* avec les interdits, détourner, franchir le pas pour se frayer et « écarter » un chemin là où l'on ne peut pas aller est donc pour nous une manière de *déjouer* le degré de méconnaissance imposé par un système sclérosant. Mettre son intelligence au service de l'action, de l'adaptabilité créatrice : il n'y a plus aucune limite. Jouer, prendre à rebrousse-poil, confronter à son contraire, en sortir pour y revenir sont autant de stratégies pour mettre en œuvre un désordre utile, qui parfois passe par le rire. « Nous ne faisons pas toutes ces choses sérieusement, mais par jeu seulement... afin que la folie qui nous est naturelle, et qui semble née avec nous, s'emporte et s'écoule par là »⁹⁸⁵.

Si détourner c'est être en rupture, transgresser, ce n'est sans doute pas un moyen en soi, pour « dé-normaliser » les idées. Détourner est pour nous autre chose, plus qu'une simple opposition se donnant comme un aveu d'infériorité, se confondant avec de la paresse résultant de simples emprunts chapardés. Et même, si tout « détournement relève d'une sorte de trahison, plus ou moins avouable, qui met au service d'une fin nouvelle, pas toujours énoncée, des moyens que l'on pervertit »⁹⁸⁶, ce qui nous intéresse n'est pas seulement le résultat d'une œuvre terminée, mais le parcours de ces « moyens » déviants et changeants entrepris jusqu'à la finalisation : *la qualité de changement et l'ingéniosité bricolée propre à détourner l'objet*.

« *Qu'on ne dise pas que je n'ai rien dit de nouveau : la disposition des matières est nouvelle* »⁹⁸⁷.

En ce sens, l'intentionnalité compte. Toute l'opération de détournement ne relève pas nécessairement de la seule volonté délictuelle assumée, ou la nouveauté, mais plutôt de la recherche active d'une distorsion assumée, « assumable », ouvrant une part de

⁹⁸⁴ DELEUZE, G., *Logiques de sens*, Paris, Editions de Minuit, 1969, p. 181.

⁹⁸⁵ MONFOUGA-BROUSTRA, J., « Jouer avec l'interdit. La relation à la plaisanterie en culture africaine », in REVEYRAND-COULON, O., GUERRAOUI, Z. (Dir.), *Pourquoi l'interdit*, *op. cit.*, p. 55.

⁹⁸⁶ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 226.

⁹⁸⁷ PASCAL, B., cité par DONNE, B., *op. cit.*, p. 27.

liberté d'interprétation et de réarrangements : offrir des significations nouvelles à partir d'éléments empruntés, rendre « une visibilité même et propre de [la] proposition »⁹⁸⁸.

« Juxtaposés autrement, transportés dans d'autres contextes, les mêmes mots, les mêmes formules, les mêmes idées peuvent engendrer des significations nouvelles. Les mots diversement rangés font un divers sens, et le sens diversement rangés font différents effets »⁹⁸⁹.

Le détournement provoque ce réarrangement, ce passage d'un état antérieur à une nouvelle formule, ou a une disposition contraire aux positions initiales que l'on extrait de leurs contextes, que l'on dévie de leurs usages, pour promouvoir un sens nouveau, différent, opposé, ou en continuité, dès fois comme écho symbolique de son contraire. Parfois, l'écart qu'il met en évidence indique aussi les limites de l'œuvre. Systématiquement, nous naviguons à vue dans une activité qui peut s'ouvrir à la perte absolue de son sens, vers le non-sens ou le double sens du non-savoir du jeu, jusqu'à une prise de conscience du détournement naissant : cela nous oblige à penser l'ambivalence de la représentation, la différence et le multiple. Ainsi, le détournement n'apparaît plus seulement comme un retournement, mais une *conversion* offrant le stade visible et invisible du lieu qu'il ouvre, *dans et hors de lui*, et ce qu'il s'y passe.

Nous manipulons au sens littéral, comme au sens étendu de la tromperie. Tromper, falsifier, trafiquer les objets par extraction, les contraindre une fois extirpés de leur registre à un statut paradoxal. Défaillance de la raison et du sens, le faire détournant est à la recherche de ce moment souverain de « décollement » et d'illumination. Il sacrifie en altérant les objets, en modifiant les rapports convenus, les définitions ordinaires. Il se base probablement sur un échange, entre ce qui détruit la chose tout en la sacrifiant : il opère un don, un abandon dans l'excès et le désordre bidouillant. Il s'agit pour nous alors à chaque fois d'établir une manière de provoquer et d'exploiter ce potentiel. Être dans l'expérience, être dans un processus d'expérimentation. N'est-ce pas faire usage des choses, au sens latin du terme « usurpare », se les approprier, s'arroger le droit de les détourner, de les usurper, en somme faire l'expérience de, les pratiquer avant tout comme un terrain infini, un territoire d'enjeu qui devient jeu.

Souvent la mission n'est pas tant de provoquer un court-circuit fonctionnel que d'ajouter une vision qui se veut « étrangérisante » de l'ordre de la démesure. Le gonflement des détails, la surcharge, le monumental, l'imperceptible, la simultanéité, le montage, l'informe, l'excès, l'intensité, la rapidité, bref tout ce qui peut être de l'ordre

⁹⁸⁸ CLaura, M., cité par GINTZ, C., « Notes sur un projet d'exposition », *L'art conceptuel, une perspective*, Paris, Arc, 1990, p. 17.

⁹⁸⁹ DEBORD, G., cité par DONNE, B., *Ibid.*, p. 27.

du trouble. Une démesure « qui ne se réfère pas à une mesure, n'en est pas l'excès, la transgression ou la négation, mais s'exclut de toute mesure. Il n'y aurait pas en dehors du démesuré d'échelle du mesurable, la démesure serait, comme le sublime, une grandeur incomparable, qui n'est égale qu'à elle-même »⁹⁹⁰.

Ici même se trouve l'inspiration, à la pointe de l'outil qui cherche la résistance. Un coup de folie, une inspiration de traverse qui révèle une réalité autre que celle produite par le discours scientifique, un acte de dépense sans autre fin que lui-même. Donner « du répondant » à la domination de la transformation de toute chose en visées utilitaires : réintroduire dans un univers lisse, aplati, le désordre, le désir, la gratuité. Les objets jouent alors un rôle dans la constitution de contrepropositions aux réflexes et points de vue ambiants et issus de la réalité même de laquelle ils peuvent témoigner. Réside là, dans cet espace interstitiel un jeu entre divulgation et vulgarisation. Il s'agit d'une sorte de processus qui cherche à rendre insolite et modifiable les objets du numérique qui se donnent faussement comme des éléments immuables : transcender, voire démythifier les objets à travers le processus technique auquel ils sont soumis. On peut y lire un modèle « d'autoengendrement » qui a pour effet de renvoyer la question de l'origine de l'objet à l'objet lui-même. En ce sens, la fin nouvelle s'infiltré dans les moyens qu'elle stimule par la créativité qu'elle exige, et fait du détournement à la fois l'occasion d'une intensification, et l'opération créatrice essentielle. De ce point de vue, il y a une notion de court-circuit dans la pratique détournante : créer une remise en question en ayant recours à des méthodes atypiques. L'œuvre imposera sa singularité contre les emprunts qu'elle assimile.

L'objectif est peut-être la distanciation, une manière de désengluer le regard, de « détourner le regard », pour découvrir et réinventer à notre manière. Sans doute de provoquer une rupture dans le comportement habituel de l'utilisateur, auquel apparaît une image inconnue de ce qu'il utilise au quotidien. Il suffit parfois de peu de choses pour provoquer ce nouveau regard. De très légers changements, de tout petit « plus » ajoutés et voilà qu'un changement s'effectue : donner à voir « le plus » dans l'objet, même quand il est question de soustraire, de retrancher.

Par la provocation de ce décalage, il importe de sortir l'œil de sa torpeur, insérer un grain de sable dans le mécanisme des perceptions trop assimilées, mettre en abîme par un clin d'œil l'assurance du regard qui ne voit plus. C'est également, ramener à la surface des éléments plus anciens, multiplier les objets, réussir les mariages pour dire que les choses peuvent exister autrement, qu'il est possible d'offrir un éclairage « autre » qui

⁹⁹⁰ KANT, E., cité par AMEY, C., « De l'usage discontinu de l'œuvre d'art », *Fragment, montage-décollage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?*, Paris, Harmattan, 2002, p. 28.

révèle des traits encore insoupçonnés ou occultés, de questionner le rapport qui nous y lie. Un éclairage qui s'exprime dans un contresens plus riche de sens, que le déjà-là, le commun, l'assimilé de tous. Montrer « l'imprésentable », c'est-à-dire un état nouveau provenant du phénomène déviant.

Peut-être sommes nous proches de ce que René Passeron dénomme tantôt, non sans malice, comme une « fourberie poïétique »⁹⁹¹, tantôt comme *un acte instaurateur positif discordant*. Serait-ce ce que Roland Barthes nomme « le théâtre même d'une production », non pas un produit de celle-ci, mais ce qui précisément « n'arrête pas de travailler, d'entretenir un processus de production » ?⁹⁹²

En fin de compte, dans ce que nous produisons, il est toujours question de laisser perceptible ce que nous détournons. Cela permet d'enrichir les différentes stratifications du sens. En fait, il y a un plaisir spécifique au détournement qui est celui de rendre visible qu'il s'agit d'un détournement. Laisser reconnaissable l'intervalle entre les choses, « l'entre », « les traces de pas » d'une progression, *du tourner vers le détourner* : notre activité telle une traversée.

En cela, à notre sens le processus instaurateur ne doit pas oblitérer totalement l'élément questionné par le détournement. Peut-être, est-ce ce fond délictueux caractéristique au détournement, que nous avons repéré précédemment, qui rend cette posture aussi plaisante et attirante : montrer en quoi nous avons modifié, démonté, ajouté, soustrait à l'objet ? « La beauté délictueuse est plus profonde que les autres » nous dit René Passeron : « Elle fait plus que s'ajouter aux beautés qu'elle transpose et exploite, elle fait plus que s'en nourrir et en être rehaussé, elle tient, des détournements qu'elle intègre, un fumet de trahison, une rougeur de honte qui la rend plus saisissante »⁹⁹³. La distance perçue est bien souvent plus complexe que celle mise en œuvre, car l'œuvre qui avoue ses détournements reste malgré tout nourrie de mille références cachées, ce qui est probablement la règle pour toutes les œuvres. Ainsi, la figure potentielle n'est pas cachée dans tel objet trouvé, découpé, détourné, mais dans le détournement même, dans le raccord que celui-ci peut entretenir avec d'autres. En somme, il s'agit moins de deviner un sens dans un objet, que de mettre à jour un état latent, l'échantillon d'une mise en œuvre possible. « Car, aucune œuvre n'est créée *ex nihilo*. Toute œuvre est donc instaurée à la suite, et parfois contre des œuvres antérieures. Elle en garde suffisamment de substance nourricière, tout en s'arrachant d'elles, pour que nous allions jusqu'à

⁹⁹¹ PASSERON, R., *op. cit.*, p. 213.

⁹⁹² BARTHES, R., « Théorie du texte », *Encyclopédia Universalis*, vol. 15, Edition 1975, p. 1015.

⁹⁹³ PASSERON, R., *Ibid.*, p. 228.

affirmer non seulement qu'il existe des détournements créateurs, mais que toute création, si l'on remonte suffisamment loin dans le secret de ses origines, est détournement »⁹⁹⁴.

⁹⁹⁴ *Ibid.*, p. 229.

3.1.8 Dérives

Résumé

Défaire nous met en face de l'anéantissement, de la disparition. Une pratique qui laisse la place aux erreurs, une sorte de possession archaïque, inexpliquée, persistante, qui ne peut être définie que de manière contingente à l'échec. Pourtant, le bricolage et le bidouillage ne sont pas la mise en œuvre d'un acte purement irréfléchi, irraisonné, dont les seules motivations seraient des besoins primaires. Ils résultent d'un travail intellectuel qui mêle incontestablement l'idée à la recherche d'actes authentiques comportant risque et volonté dans une certaine qualité de rencontre : s'étonner soi-même, se désorienter, se dépayser alternant entre l'impossibilité et l'évidence du faire. Une pensée en acte, qui déborde, contourne et vire bien au-delà des mots, suscitant un imaginaire qui ne serait donné qu'à être repris. Notre but serait peut-être de traverser la frontière de la logique, pour susciter une certaine part de dérision : raisonner sur le paradoxe, le contre-sens, la gratuité, la fantaisie.

Mots-clés : Risque, détournement, rencontre, dérision, disparition, imaginaire.

3.1.8.1 Risque

Détourner équivaut à une prise de risque. Il s'agit d'une implication, d'une responsabilité « à nos risques et périls » de donner forme, même maladroitement, qui est plus utile que de faire œuvre. En d'autres termes de réussir à faire une forme, un objet. Un risque de l'écart, où encore celui donné par le goût du défaire qui cherche à tailler des brèches, « trouver la faille », démonter, démontrer. Et c'est précisément par rapport aux codes institués de la norme que le risque se mesure, et prend du sens dans notre approche.

Le risque signifie étymologiquement *ce qui coupe*, et dans un sens étendu : *écueil*⁹⁹⁵, « c'est-à-dire ce qui surgit entre ce qui est et ce à quoi on se destine [...] un risque secondaire suggérant la menace, le naufrage »⁹⁹⁶. Et c'est bien dans ce double sens, que se situe le risque du détournement : être en face d'une certaine hantise de l'anéantissement, provoqué par la disparition de la structure qui était posée dans le défaire, de son éclatement, de sa perte par l'absence de repères, de l'évanouissement du sens. Engagés dans cette direction décisive, nous n'avons le choix qu'entre deux voies, aller plus loin ou moins loin. On peut s'arrêter avant ce point ou le dépasser. Mais si celui-ci est atteint, le retour par la voie précédente est devenu impossible. Le risque dans

⁹⁹⁵ Le Petit Robert, 2010, LR, Paris, p. 2257.

⁹⁹⁶ SICARD, M., « Risque et provocation dans la peinture Cobra », *Le risque en art*, Paris, Klincksieck, 1999, p. 187.

le défaire, c'est ce point « à partir duquel le retour n'est plus possible. C'est ce point qu'il faut atteindre »⁹⁹⁷.

En cela, le risque est un moyen d'accepter le détournement comme un processus : celui d'opérer le glissement, jouer sur l'instabilité, quêter les « écarts de conduite », saisir le moment où ça prend, où quelque chose se produit dans cet effet rétroactif du défaire. Une dérive entre apprentissage et premier jet, entre suspense et énonciation, et si l'on parle de bidouillage, ce serait alors plutôt à entendre comme des pistes brouillées, tâtonnantes, risquées, comme désordre ou encore immaturité : ce n'est pas tant l'objet lui-même qui est risqué, que sa gestation discontinue, le temps relatif de son oubli et de sa réutilisation dans des fonctions secondaires, la définition de son mode d'appréhension : « le résultat du jet quel qu'il soit est improbable tant que le dé n'a pas été lancé »⁹⁹⁸. Si rudimentaire et si faux qu'il soit, le résultat n'est jamais nul. Une pratique d'occasion, une sorte de dialogue d'initié inévitable. En ce sens, le risque est ce qui permet de faire apparaître ce moment d'émergence, d'effervescence, où les éléments originellement ordonnés, « réenvisagés » par le défaire, imposeront leurs singularités : rester à la merci de toute nouvelle mise en forme, un rendez-vous dans l'œuvre sans cesse différée. Une pratique, dans laquelle il reste de la place pour les erreurs : ne pas prédire, mais tester, expérimenter, multiplier les tentatives.

Mais le risque, comme « réserve d'imprévu », c'est aussi celui du naufrage, la crainte que l'intervention échoue, que rien n'arrive à provoquer ce qui fait sens dans la manière d'entrevoir, que rien ne vaille d'être retenu, de l'échec, de l'erreur voire de l'incongruité. Faire naufrage est peut-être une chose nécessaire. « L'essence se cache dans la mer ténébreuse et se livre seulement aux aventuriers »⁹⁹⁹ nous dit Juremir Machado Da Silva. Les choses se remplissent de sens et d'évidence, ou bien elles se vident. C'est celui de l'aventure du faire, celui d'une provocation instrumentale et créative, d'un questionnement des objets et de la matière : il s'agit d'aller vers eux et de les pousser à s'exprimer. Il s'agit de façon incitative à révéler la charge potentielle qu'ils ont en eux.

L'important c'est ce qui va réagir, qui va répondre à la sollicitation de l'acte, de délimiter ce « quelque chose » souvent insignifiant qui émerge, qui fait obstacle : ce qui mérite d'être déformé, ce qui devra subir la torsion de notre regard et de notre geste, cet « élément déflagrateur »¹⁰⁰⁰ qui fait sens et qui fait le sens du détournement. Mais le

⁹⁹⁷ KAFKA, F., cité par KAMPER, D., *Jean Fabre ou l'art de l'impossible*, Bichheim, La chaufferie, 1999, p. 75.

⁹⁹⁸ BRECHT, G., *op. cit.*, p. 81.

⁹⁹⁹ DA SILVA, J. M., *op. cit.*, p. 156.

¹⁰⁰⁰ SICARD, M., *op. cit.*, p. 177.

risque est aussi de faire de l'émergence et de la versatilité un lieu autarcique où, à force de premiers jets, d'essais ratés, d'activité impure à rebrousse-poil, plus rien ne se risque. Alors, l'important est-il là où l'on est resté, ou l'endroit où le détournement nous conduit ? Lorsque le défaire rencontre un obstacle, ou simplement atteint une forme qui pourrait apparaître comme son but, le geste relance et relativise, critique, fait rebondir. À la suite, l'ouvert, le défait devenu procédure incontournable, l'actualisation réalise ce que nous n'avions justement pas envisagé. Est ainsi mise en place une alternance de modes qui construisent un parcours aléatoire par le travail de reprendre, défaire, détourner : ressassement, ralentissement, résistance, possibilité de poser enfin le regard sur des traces laissées par la pratique, sur ce qui a été défait. Il ne s'agit donc plus de voir les objets, mais d'avantage les deviner, par des empreintes des manipulations, extorsions, décompositions, par les carottages effectués : ne plus seulement voir, mais différencier, discerner, confondre les étapes d'avant et d'après, l'une agissant sur l'autre, être déplacé.

Détourner est probablement dans le sens du risque, une manière de décontextualiser puis de re-contextualiser de manière périlleuse. L'œuvre court un risque bien réel, celui d'aller trop loin ou pas assez, celui d'un goût du risque au service du plaisir de l'aventure du défaire, un déplacement, un trajet où le parcours est au moins aussi important que la joie de la victoire. Car le risque porte toujours en lui l'espoir du retour, même si l'acte artistique est en soi un moyen irréversible de se compromettre et de prendre des risques, un trajet souvent sans retour :

« L'artiste, [...] cherche indéfiniment à tromper l'attente : il contrarie, il provoque, [...] il jongle sans cesse avec d'infinies polysémies, montrant une fois encore que l'art n'est pour nous qu'un vaste labyrinthe où toute boussole est provisoire, [...] il provoque fracture et rupture, distorsion ou effacement »¹⁰⁰¹.

La possibilité hasardeuse d'une formulation nouvelle, n'est-ce pas se donner la simple possibilité d'échouer ? C'est sans doute ce qui nous obsède en tant qu'artiste, une sorte de possession archaïque, inexplicquée, persistante, qui ne peut être définie que de manière contingente à l'échec. Telle une blessure qui ne guérit jamais et qui se produit par hasard. Elle s'avère le seul moyen sur lequel compter. Tout élan opère dans un présent, cela produit de petites appréciations éphémères. Une succession de choix fragiles où tous ne risquent pas de porter bien loin, d'ouvrir d'autres perspectives. Mais ce qui apparaît comme des erreurs est en fait le fondement de cette blessure de laquelle surgit toute création. Elle repose sur une tension entre l'enivrement et la dépendance, pour justement se frayer un chemin entre cet enivrement et cette dépendance.

¹⁰⁰¹ MAGLIOZZI, M., *op. cit.*, p. 47.

Détourner c'est ce qui nous fait prendre le risque de voir comment c'est fait, l'audace illicite qui nous incite à pervertir les objets du dedans, celui de s'insérer à l'intérieur des mécanismes, et d'opérer le geste du bricoleur-bidouilleur. Détourner, participe à la motivation qui nous pousse irrésistiblement à défier les limites contenues et imposées dans l'objet par une culture du numérique dominant. Dans ce cas le bidouillage n'est plus seulement une pure activité manuelle, mais glisse vers une activité intellectuelle et symbolique, une vision apte à détourner. Celle-ci permet le maniement des symboles, et donne une reconsidération positive du bricolage en regard à la connotation péjorative et subalterne de la définition initiale. Cette pratique de la récupération symbolique, révèle un foisonnement de sens, de formes et de fonctions avec une pratique ingénieuse qui ne répond plus seulement à des contraintes matérielles et objectales « premières »¹⁰⁰², elle devient une manière de penser les œuvres, de penser les actions, quand bien même celles-ci suivent l'improvisation, l'échec, l'amateurisme ou l'inattendu de la trouvaille.

« Le bricolage ne répond alors pas seulement à des besoins utilitaires ou à des nécessités extérieures. S'il est une activité manuelle, il n'est pas pour autant un acte irréfléchi. L'idée d'ingéniosité met en lumière le bricolage comme une activité intellectuelle. Le bricoleur aura pour souci, voire obsession, son ouvrage qui sera le centre de ses préoccupations et souvent le centre de sa vie et de son univers quotidien. Le bricolage se situe bien au-delà d'une activité subalterne »¹⁰⁰³.

Le bricolage et le bidouillage ne sont pas l'illustration d'un acte purement irréfléchi dont les seules motivations seraient les besoins primaires, mais résultent aussi d'un travail intellectuel qui implique incontestablement le fait qu'il s'agit d'une démarche raisonnée et concertée, « un travail intellectuel non soumis à des règles théoriques »¹⁰⁰⁴ à la recherche d'actes authentiques, comportant risque et volonté.

¹⁰⁰² LÉVI-STRAUSS, C., *op. cit.*, p. 30.

¹⁰⁰³ MAGLIOZZI, M., *Ibid.*, p. 47.

¹⁰⁰⁴ LÉVI-STRAUSS, C., *Ibid.*, p. 30.

3.1.8.2 Rencontre

Les images, les mots, les fonctions nous interpellent, comme une sorte d'irruption voisine qui se rend disponible, et ce n'est pas seulement la rencontre initiale qui semble compter, mais le potentiel de cette dernière : non pas l'unité de la rencontre, mais la diversité de ses conséquences et potentialités ouvertes au détournement ; l'exigence s'il y en a une, et cette disposition à défaire, qui permet justement que « la rencontre nous rencontre »¹⁰⁰⁵.

La rencontre marque à la fois une distance et une proximité avec nous-mêmes, une sorte de besoin de la combler, ou une proximité à éloigner. Distance que nous tentons de réduire par cet acte singulier du défaire, proximité que nous essayons de mettre à distance par tentatives de détournement, risquer d'aller au-delà de la rencontre, la mettre en forme, et la mettre en œuvre avec tous les échecs que cela comporte. La conversion des objets, et surtout la transformation en œuvre, n'apparaît pas univoque : démonter, découper, amputer, greffer, coller, faire fonctionner ne sont pas des actions nécessairement prédéterminées. La proximité de la rencontre doit être en quelque sorte détournée pour espérer avoir accès à la mise en forme signifiante : il y a sans doute une direction sous-jacente, non volontairement consciente, qui flèche et tempère la venue, de jouer la venue en advenue ; espacement, décalage, glissement ; toute une série de circulations suscitant ou évitant les ruptures, permettant d'entretenir les différences, à conserver les vertus captivantes de la rencontre. À cette condition seulement la venue pourra se convertir en objet détournant.

« La rencontre désigne donc une relation nouvelle, parce qu'au point de coïncidence - qui n'est pas un point, mais un écart -, c'est la non-coïncidence qui intervient »¹⁰⁰⁶. Alors, comment permettre à la pratique de jouer de cet écart ? Comment expliquer cette approche pour le moins hasardeuse ? La pratique plastique peut dénaturer cet échange singulier, tout comme la rencontre peut nous induire en erreur, nous faire dévier vers des orientations sans fin, ou sans finalités.

Pourtant, détourner, c'est chercher à désorienter sa pensée, à la faire danser et tourbillonner, trouver la tension et le choc signifiant.

¹⁰⁰⁵ BLANCHOT, M., *op. cit.*, p. 608.

¹⁰⁰⁶ *Ibid.*, p. 609.

« Rien peut-être n'existe, sinon des chocs d'antagonismes. Peut-être n'y a-t-il ni matière, ni pensée, ni objets. Peut-être n'y a-t-il que des conflits, que des tourbillons »¹⁰⁰⁷.

Il faut sans doute apprendre à mieux regarder les écarts entre les choses, les distances qui les séparent. Peut-être s'agit-il d'être dans la posture d'un « hybrideur, un marieur de discordances »¹⁰⁰⁸ comme le décrit Gilbert Lascault. Un moyen d'opérer des croisements qui exaltent et qui s'aventurent à tenter des rapprochements inattendus, abrupts. D'inventer des « anti-puzzles »¹⁰⁰⁹ à partir desquels il n'est plus question de reconstituer un modèle prédéterminé et qui ne suscite plus d'étonnement, mais bien au contraire, de briser les continuités, faire éclater le sens, faire coexister des fonctions nouvelles ou inconciliables. Chercher à s'étonner soi-même, à se désorienter, à se dépayser. Il s'agit d'une sorte d'usage fragile, de coloration particulière dans l'acte de détourner le défaut, qui fait davantage que nous croiser : une sorte de formulation entretenant de multiples circulations de sens.

Nous conservons tout, presque tout, nous alimentons une réserve où n'importe quoi peut toujours servir. On se penche vers le sol et on trie. On s'intéresse à ce que chaque élément, chaque objet, chaque instrument, dans ce qu'il garde de prédéterminé et qui sera détourné, produit dans une formulation d'un objet « à contre-courant »¹⁰¹⁰. Il s'agit de les placer dans de nouveaux arrangements qui ne doivent pas totalement faire oublier l'ensemble dont ils émanent ou dont ils sont détachés. Nous n'utilisons jamais des objets neutres, il nous faut d'une certaine manière déplacer ces éléments déjà chargés, transformer leur fonction.

Détourner c'est le geste qui « subordonne ». Celui qui vient brouiller l'inscription préalable et la rendre plus ou moins lisible, plus ou moins illisible aussi. Détourner peut apparaître comme un producteur de désordre. C'est celui qui parfois, souligne ironiquement certains aspects, qui prolonge, qui greffe, qui s'y greffe et métamorphose. C'est celui qui permet de s'immiscer dans la brèche d'un terrain déjà préalable et habité par les signes, celui qui s'y installe, s'y développe, celui qui englobe, qui ingurgite et qui régurgite, qui irrigue et qui assèche. Il s'agit de ce geste qui perturbe, qui parasite, qui conserve, qui met en évidence, qui enrichit, qui nourrit, qui retranche, qui ajoute,

¹⁰⁰⁷ LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 116.

¹⁰⁰⁸ *Ibid.*

¹⁰⁰⁹ *Ibid.*

¹⁰¹⁰ *Ibid.*, p. 115.

qui constitue, qui destitue. Celui qui provoque un joyeux « irraisonnement »¹⁰¹¹, un « revers » signifiait, au mieux un « arraisonnement ».

Entre l'absence de cause déterminante, il y a comme un défaut de concordance qui, paradoxalement, est opérant ; en effet, la continuité est rejouée autrement, avec hésitation et nécessité même. Il y a dans cet espace un temps du laisser-aller, celui de l'ajustement, de l'évolution, de la « mise en route ». D'une certaine façon cet espace ne pourrait ne pas se combler, telle une absence de mesure qui rend possible toute insertion. Il ne s'agit pas tant de vérifier la justesse d'un propos plastique, mais d'en exploiter une pluralité essentielle : *les prises au passage, prises de risque, prises et captures, re-prises, et prises de décisions* qui stoppent et dirigent le travail.

S'il est question de rencontres souvent inattendues, qui acquièrent quelquefois une présence par le biais de la pratique, comment envisager de définir le statut des objets produits ? Il semble difficile de revendiquer certaines actions ou manipulations dans un espace qui appelle une certaine contingence mêlée à l'aléatoire de la rencontre. Une rencontre qui se soustrait à une compréhension immédiate, qui établit un écart, voire une discordance parmi les termes ou les idées en présence. Pourtant, il y a une certaine attente, un appétit, une obsession à déclencher cette rencontre, cette étincelle propice à détourner. Se doutant de l'arbitraire des décisions, souvent en cours de fabrication nous ne présageons rien, du moins pas de manière projetée et définitive, ce qui ne signifie pas se refuser à quelques directions.

Cette position qui semble inconfortable permet toutefois d'éviter les évidences et de s'éloigner de certaines conventions, en plaçant la pratique sur le terrain de l'ébauche. Pratique sans cesse au banc d'essai qui s'envisage dans les transversalités, de la trouvaille au défaut, du bricolé au détourné. Dans cette posture qui interroge les matériaux et les objets, on ne peut faire que le constat d'un glissement possiblement ininterrompu :

« Le plus haut point de la raison est-il de constater ce glissement du sol sous nos pas, de nommer pompeusement interrogation un état de stupeur continuée, recherche un cheminement en cercle, être ce qui n'est jamais tout à fait ? »¹⁰¹².

Cette attente dissimule peut-être l'aventure capitale d'une faiblesse. Dans l'épreuve de la rencontre, on se sait déplacer dans un champ non unifié, où la règle d'autonomie des objets est brisée, les cartes continuellement redistribuées. Il y a une sorte de conscience du passage qui s'en dégage. La nature de la rencontre ne peut être livrée,

¹⁰¹¹ *Ibid.*, p. 63.

¹⁰¹² MERLEAU-PONTY, M., *op. cit.*, p. 92.

ou du moins se convertir littéralement en fait plastique, ce qui provoque un doute sur le degré d'efficacité de la pratique. Et même si le faire passe par un « plaisir de faire », le surgissement des choses, les inclinaisons et déclinaisons, les évitements, les ratés, offrent un jeu contradictoire.

Pour détourner, les signes nous cherchent autant que nous les cherchons. S'agit-il de finalités que nous essayons de trouver, sommes-nous attirés par le transit, ce quelque chose qui nous échappe ? Il y a ce qui semble être pris entre les deux, alternant entre impossibilité et évidence du faire.

C'est bien le jeu qui est évoqué ici : comment s'arranger avec l'aléatoire de la rencontre ? Parfois, alors que même nous ne sommes pas en mesure d'expliquer nos choix, comment qualifier et expliquer les objets qui potentiellement voient le jour ? Cela pointe une certaine forme d'inconnue à notre pratique : nous croyons la connaître alors qu'elle est souvent fuyante, introuvable, intraitable, altérable. En ce sens, chaque réalisation ne peut se revendiquer comme autonome, l'accomplissement ne peut se voir que de manière globale, chaque objet comme un témoignage de cette pratique, et comme témoignage de lui-même. De ce fait, certains objets apparaissant comme préliminaires ne sont que des témoins d'une progression à la recherche d'un « glissement continu du sens »¹⁰¹³.

S'il y a une coïncidence entre l'objet et l'inattendu de la rencontre, elle ne peut être de l'ordre de l'illustration ou d'une connaissance trop directe et littérale, l'objet se devant d'être à l'épreuve même de cette rencontre, par tractations, imprévus, ajustements. Et éprouver la rencontre, c'est précisément ce qui fait l'intérêt du détournement, apprendre à bien le voir, admettre sa part de non-dit ; l'enjeu est de jouer de son côté non révélé, sa face cachée, son revers permettant de créer des connexions, des échanges, des interrogations : c'est « [...] d'abord un jeu, un conflit, un voyage »¹⁰¹⁴.

Détourner est donc ce moyen qui met en lumière « un côté opposé » en contradiction, celui qui « par le revers de la main » forme « un pli », engage l'échec, l'épreuve, la défaite¹⁰¹⁵. C'est aussi l'idée d'un changement qui par lui-même se joue de la suspension possible de ce changement. Une sorte d'aller-retour consécutif à la rencontre et qui consiste à montrer de manière visible les buts invisibles autour desquels les œuvres s'orientent et tentent directement ou indirectement de représenter : *s'accommoder d'une certaine référencialité*.

¹⁰¹³ DEBORD, G., cité par DONNE, B., *op. cit.*, p. 43.

¹⁰¹⁴ DEBORD, G., *op. cit.*, p. 143.

¹⁰¹⁵ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 2242.

Dès lors, comment travailler à ce qu'un objet n'apparaisse pas seulement comme autonome ou simplement la déclinaison d'un modèle ? Comment atteindre un intermédiaire qui au lieu de qualifier simplement l'objet, le place dans une articulation signifiante s'inscrivant dans une démarche globale ?

En ce sens, la recherche de l'insolite à travers le revers de l'acte détournant, relèverait de l'ordre d'une sorte de contradiction signifiante, plus que celui d'une opposition ou d'une négation de l'objet ou de l'idée initiale :

« Le fait de soutenir une proposition et son contraire, d'affirmer deux choses qui ne peuvent être vraies en même temps [...], elle est donc à dissocier de la simple opposition, qui n'interdit pas la coexistence des opposés, et du paradoxe, dans lequel ce qui est affirmé n'est qu'en apparence contraire à une autre affirmation, ou à l'opinion tenue communément pour vraie sans l'être nécessairement pour autant »¹⁰¹⁶.

C'est le signe qui est au cœur de cette ambiguïté, c'est-à-dire, « cet élément matériel, gestuel, graphique, plastique, dont la présence, permet d'évoquer ou de deviner autre chose que lui-même, c'est-à-dire ce que le signe représente ou remplace naturellement ou par convention »¹⁰¹⁷. Le signe, celui porté par l'acte du détour, recouvre la forme tout en la dévoilant, il suit un principe mobile de figuration et de défiguration, représente le faire et le défaire consécutif au détourné. Il met à jour les idées de réalisations, il encourage « les forces désincarnées qui sous-tendent les objets et les événements de l'expérience », il questionne l'imaginaire. L'insolite se distingue donc du mystère ou de l'inconnu. Plus proche de l'énigme, il suit les écarts signifiants dans ce qui est connu. La recherche d'insolite est donc invariablement en référence à l'univers auquel il appartient, il y a la présupposition de la connaissance, et il marque dans l'acte qui détourne *une valeur de reconnaissance*.

En ce sens, en ébauchant intuitivement des liens, en éprouvant la rencontre avec des éléments, la pratique n'a de cesse d'articuler des variations ou de perfectionner des déplacements, sans que cela ne conduise nécessairement à des objets définitifs, c'est-à-dire parfaitement « répondant » à la sollicitation du détournement. De ce fait, la pratique fait glisser l'objet en fonction du mode de questionnement, de modèle, d'exemple, de spécimen, de maquette, d'essai, d'étape, d'échec.

¹⁰¹⁶ CLÉMENT, E., DEMONQUE, C., HANSEN-LOVE, L., KAHN, P., *Dictionnaire. La philosophie de A à Z*, Paris, Hatier, 2011, p. 95.

¹⁰¹⁷ *Ibid.*, p. 10.

Ainsi, la pratique « dé-tournante », est aussi un exercice de court-circuit, entre le singulier et le quelconque, le spécifique et le générique, le signifiant et le signifié. Il s'agit de ce que Jacques Rancière voit de l'art, une série de « changement qui se fait à travers une multitude de petites effractions »¹⁰¹⁸. Un contexte dans lequel des rapprochements, des recoupements, des combinaisons s'opèrent. L'art serait en ce sens, une communauté d'actes créant de légères différences, des décalages, des lignes de distinctions : nous ne pouvons entrer dans l'espace de l'œuvre que *par effraction*, nous ne percevons jamais que des fragments en attente d'affectation.

Le facteur déterminant dans la fabrication de nos objets est donc celui d'une part de reconnaissance de l'objet d'origine, des principes techniques ou encore des éléments qui sont donnés à voir dans la reformulation et l'exploitation du décalage. C'est un facteur invariant qui varie cependant dans notre pratique, dans le sens où c'est cette reconnaissance même qui fait naître les objets. Pourtant elle s'effectue dans la rencontre, une « recherche concertée non-concertée qui reste sans assurance comme elle est sans garantie »¹⁰¹⁹ dont parle Maurice Blanchot. La pratique « dé-tournante » s'apparente à l'effectuation d'une hypothèse et à sa vérification, la mise en œuvre d'effractions, à la possibilité d'arracher des éléments à la vie première de l'objet.

Jalons artistiques, repères techniques, fonctionnements, normes, matérialités, associations, sont autant de signes mis à disposition, ce qui entraîne une multiplicité non seulement dans la pratique, mais aussi dans l'ensemble des points de vue à priori exploités. Alors, ce qui peut y être entendu comme un exercice de glissement s'affirme comme une mise en évidence de la nécessité des écarts : bidouillage, bricolage, essais, appropriation. Mais il s'agit d'abord d'une question de déplacement, un jeu entre le point de vue sur l'objet, surtout celui de l'artiste. La pratique « dé-tournante », peut ainsi par son inscription dans l'indécision, dans le laisser-venir, offrir un attentisme productif, une sorte de « respiration » qui envisage un ensemble de rapports entre le voir, le dire et le faire. Elle approche les événements ou les œuvres non pas comme des faits déterminés et directement signifiants, mais comme des signes sous-jacents à projeter. Il s'agit de se saisir d'un espace de possibilités actives où les exercices se redéfinissent en permanence.

Si « le faire avec » du bricolage et du bidouillage marque inévitablement la pratique, c'est la pensée elle-même qui exposerait ses oscillations et ses hypothèses. L'un est indissociable de l'autre, et pourrait nous permettre d'accéder même partiellement à cet

¹⁰¹⁸ RANCIÈRE, J., interview par CIRET, Y., *Art Press* n°258, 2000, p. 20.

¹⁰¹⁹ BLANCHOT, M., *op. cit.*, p. 615.

« entre-deux de la différence, ce champ infiniment pluriel »¹⁰²⁰, dont nous ne pouvons que figer quelques fragments par nos objets.

En outre, en tentant d'expliquer notre travail plastique, nous avons rapidement découvert l'impossibilité de dire cette pensée en acte, qui déborde, contourne et vire bien au-delà des mots. On peut interpréter cette difficulté comme un déficit au travail lui-même, volontiers bricolé, fragile, incertain dans certaines formulations. Cependant ne peut-on pas songer que l'adéquation entre la connaissance et le plaisir de faire, équation utopique, puisse produire une pensée résistante à l'explicitation ?

Il s'agit peut-être d'une « sorte de torsion ou une conversion du savoir vers le non-savoir »¹⁰²¹ : détourner la pratique elle-même dès qu'elle se stabilise. Et éprouver ce que l'on ne sait pas, ne signifie pas s'immerger dans l'insignifiance, ou fluctuer seulement dans le non-savoir, mais apprendre, découvrir les causes et les fonctionnements du mystère que nous mettons en place, sous-jacents aux objets du numérique que nous questionnons : *détourner la pratique, détourner les objets, détourner les objets de la pratique.*

Même si nous approchons une sorte de pulsion primitive, « où l'homme ignorerait le pouvoir de penser à part des choses, ne réfléchirait qu'en incarnant dans des objets le mouvement même de ses réflexions »¹⁰²², cette position n'est pas loin de rejoindre la posture bricoleuse évoquée précédemment : un état souvent en recommencement, une posture qui entremêle et qui remet en cause.

Notre pratique spécifique ne semble donc pas dirigée par la pensée, elle est d'abord un lieu matériel, une sensibilité de connaissance, un savoir qui ne s'envisage que consécutif au sensible. Elle engage le geste d'abord et la réflexion ensuite pour « voir ce que ça donne ».

Avec cette posture du détour, peut-être s'agit-il d'excéder le sens « stable », celui qui tient de lui-même, tenter astucieusement de le remettre en cause par d'hasardeuses expériences aux résultats plus ou moins significatifs, comme médiateurs entre une intuition amusée et parfois ironique, et les caprices de la matière première. Une sorte de chute de sens par les multiples jeux mis en œuvre, lesquels sont à l'origine du glissement des objets interrogés et détournés, mais également dans les contradictions auxquelles elles favorisent l'éclosion : un paradigme de « chute de la chute », comme une mise en

¹⁰²⁰ *Ibid.*, p. 614.

¹⁰²¹ BLANCHOT, M., *La part du feu*, Paris, N.R.F., 1949, p. 85.

¹⁰²² COLLIN, F., *Maurice Blanchot et la question de l'écriture, L'imaginaire, Le chemin*, Paris, Gallimard 1971, p. 162.

abîme redoublée par la cristallisation de la mise en œuvre, sa mutation en sens inverse c'est-à-dire comme possibilité nouvelle.

Cette chute est aussi ce qui caractérise un trait ironique, mais non moins conscient, par l'ajout, la soustraction ou la combinaison, qui ne fait qu'accompagner la mise en évidence de l'acceptation d'une certaine part d'héritage. Mais c'est surtout le moyen de s'appuyer sur une part de conservation admise comme base pour ensuite la faire « chuter » en l'aidant. C'est une sorte d'effet boule de neige dans lequel, à terme, faire chuter signifie conserver.

Une idée du *tendre vers*, élargissant les possibles jusqu'à une certaine part d'irréalisation, conduisant à la remise en cause du principe générateur jusqu'à disparition. La disparition est peut-être la figure secrète du défaire : alors qu'il nous semble *aller vers*, nous sommes déjà dans la mobilité du *sortir de*. Il y a là quelque chose qui s'exhibe comme ne se donnant pas, non pas qui se refuserait, mais qui ne serait jamais vraiment donné, ou qui ne serait donné qu'à être repris. Un quelque chose qui est du côté de l'instabilité de la formation, à partir d'un geste incertain ; qui n'existe que dans la rencontre, dans la relation dynamique qu'entretiennent les propositions ; qui illustre sans doute le régime de l'expérience qui est relationnelle. Des traces d'un réel en train de s'effacer qui s'affirme dans l'exercice même de sa disparition. Notre volonté n'est pas de s'intéresser au rien, c'est pourquoi « disparition » désigne pour nous ce quelque chose qui est enlevé sans pour autant cesser d'exister. Il propose un autre type de perception, plus ancrée dans l'imaginaire que dans le perceptuel ou le visuel. Il nous offre la possibilité de faire autre chose que de regarder : l'absence offre la possibilité de rencontrer des images mentales, et devient un lieu producteur même lorsqu'il n'y a rien à voir. Des images qui sont maintenues à même leur extinction, qui scintillent dans l'évanescence qui les dissipe, comme autant de marques éphémères dans un espace et un temps délimités.

Par là nous entendons un mouvement de continuation, une volonté de ne pas laisser en l'état, mais aussi de confronter deux temps différents dans ce qu'ils ont de communs : l'action nouvelle s'engage à partir du champ d'investigation particulier à l'objet et par les caractéristiques questionnées, c'est-à-dire en fonction des critères spécifiques qui ont marqué l'objet, et ceux qui nous ont marqués dans l'objet, dans l'expérience de cette action. Ainsi, l'attention - la tension -, est fondée tout autant sur l'attente d'une apparition suivie d'une disparition : nous jonglons avec une sorte d'altérité qui ne se révèle que pour mieux se dérober, en permanence maintenue en faillite dans son exercice. Un espace où la dissimulation est la condition de l'apparition, où visible et

invisible se chevauchent, où émergeront et disparaîtront parfois ces rencontres signifiantes.

3.1.8.3 Dérision

Tourner en ridicule, mépriser, souligner l'insignifiance, tels sont les traits associés à la dérision. La dérision porte en elle une dimension de contestation, de remise en cause de l'ordre établi. Elle est la quête d'une insurrection, du contre qui excède le conformisme, une volonté d'avilissement des modèles et même au-delà : « On peut seulement travailler contre. Même contre soi. C'est très important on ne doit jamais faire ce que les gens attendent de nous »¹⁰²³. Il s'agit d'un élan, un désir de sortir de soi, un lieu de distraction. Distraire au sens de déranger, de détourner, de « tirer en sens divers »¹⁰²⁴. Contourner avec plaisir : tourner en dérision et en rire. Un questionnement, une ignorance feinte, une humilité affectée qui tend à la moquerie. La dérision se présente pour nous comme un jeu dans l'excès, la dépense, l'effusion, le piège. Elle est fondamentalement liée à l'affirmation de notre travail dérisoire. Dérisoire au sens propre de dérision, *derisio*, *deridere*, « se moquer de ». Tourner en dérision est un acte qui donne à la fois les preuves de sa non-soumission, et une invitation à partager une part de liberté, d'inconvenance avec les rieurs en porte à faux entre le pertinent et le non pertinent jusqu'à l'impertinent. Une impertinence qui ne relève pas du gag, mais d'un état d'esprit qui suppose l'activité du défaire, qui ne cherche pas à convaincre de la fausseté d'une idée, mais plutôt créer un doute sur l'apparence supposée du numérique et de ses avatars. Un humour qui finit fréquemment par retourner le sens des objets et à introduire une dénégation dans le discours plastique lui-même. Une attitude qui commande des démontages et des mises en œuvre qui « tiennent de » et « dans » la profanation du numérique pour le déplacer, le détourner, parfois le ridiculiser : en dégager de l'insolite. Nous produisons des objets comme « monuments » dont la trivialité est sensée amuser, à moins qu'elle ne « terrorise ». Profanation frappée d'infamants sévices : *maladresses*,

¹⁰²³ HALASZ, G., dit BRASSAI, cité par LABELLE-ROJOUX, A., *L'Art parodic'*, Cadeilhan, Zulma, 2003, p. 85.

¹⁰²⁴ DUPUIS, G., « De l'humour et de la poésie », *Urgences*, n° 12, 1984, p. 12.

défaillances, contresens, contre-performances, archaïsmes, poésie plastique, inventions, incohérences, grossissements, décontextualisations, mises en scène par l'absurde.

« Il ne s'agit de rien moins que d'éprouver une activité terroriste de l'esprit, aux prétextes innombrables »¹⁰²⁵ où le rire est une arme associée à la victoire : « rira bien qui rira le dernier ». L'invitation à en rire ou à en sourire dissimule la critique derrière le fait plastique : ce dont nous parlons n'est pas grave, la manière dont nous en parlons est légère. C'est un ton amusé pour montrer que l'on ne se prend pas trop au sérieux et qu'il est nécessaire d'ôter le caractère solennel véhiculé par le numérique, de le faire descendre du piédestal sur lequel il semble être, de faire partager à notre manière une mise à distance vis-à-vis de ce qui d'une façon ou d'une autre est surévalué.

Par ailleurs, le principe de dérision fonctionne sur un mode de contestation qui se rapproche de la parodie : « La parodie est une œuvre seconde, construite à partir d'un modèle avoué. Imitation déformée, elle suppose la célébrité de l'objet dont elle dérive, ou, tout au moins, une communauté de culture entre l'auteur et son public : absente, la création première, parodiée, doit pouvoir être aperçue en filigrane, être reconnue à travers sa parodie, pour que le plaisir spécifique lié à cette double lecture apparaisse. [...] On admet le plus souvent que l'intention de dérision, le régime irrévérencieusement ludique, caractérise la parodie. [...] Parodier c'est donc toujours transformer une œuvre première »¹⁰²⁶. La parodie constitue donc une forme de décalage, de détournement qui caractérise notre pratique, elle est ce « chant à côté »¹⁰²⁷ visant à ridiculiser. Ce qui fait d'elle un moyen de dérision, d'attaquer un objet par le rire. Elle est un divertissement un peu puéril qui tend vers la désacralisation et le « déboulonnage ». La sacralisation appelle la désacralisation, l'admiration la dérision, la grandeur le rabaissement, la gravité la moquerie. De quoi rions-nous la plupart du temps, sinon d'une dérivation, d'une déformation, volontaire ou involontaire, du normal, c'est-à-dire du sérieux ?

Peut-être est-ce aussi un moyen de pallier à notre inhabilité certaine à faire rire ou sourire sur commande, autrement qu'à travers cette activité. C'est également une victoire par la rupture, qui dit qu'il y a toujours un avant et un après, que nous venons de traverser une frontière : celle de la logique. Un jeu entre la tension et la détente. Une rupture tel un choc, un excès, qui provoque le rire : la détonation attendue et parfois même inespérée. L'ascension puis la chute. Une récompense à notre « zèle de poseur de bombe réglant sa machine infernale »¹⁰²⁸. Car le rire ne s'impose pas. Il n'existe qu'à travers un appel de connivences, de complices, mieux, de victimes invitées à partager la vision décalée que

¹⁰²⁵ BRETON, A., cité par LABELLE-ROJOUX, A., *Ibid.*, p. 563.

¹⁰²⁶ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 1110-1111.

¹⁰²⁷ Du grec *parôdia*, littéralement « chant à côté », *Ibid.*, p. 1110.

¹⁰²⁸ LABELLE-ROJOUX, A., *op. cit.*, p. 113.

nous proposons. Il s'agit donc bien d'un jeu, « d'une stratégie ludique de la part d'un « je » vis-à-vis d'un « autre », de façon à produire un effet de connivence entre son auteur et celui à qui il s'adresse, afin de suspendre, l'instant du jeu, l'angoisse de la fatalité du monde »¹⁰²⁹. Par le détournement, nos objets fonctionnent tous sur ce même principe d'incohérence paradoxale, mettant en relation deux logiques contradictoires. Nous jouons de ce qui va à l'encontre, à l'envers, à rebrousse-poil, pour tenter de mettre en place un lien antinomique créant le fait humoristique : l'anomalie, raisonner sur le paradoxe, démontrer en quoi c'est illogique, en quoi il y a contresens, juger de la valeur de ce paradoxe, faire partager un regard décalé sur les bizarreries, partager un plaisir dans la gratuité et la fantaisie, souligner une prise de position sous-jacente, cacher tout en montrant l'après coup du sens, tenter des « contradictions concordantes »¹⁰³⁰.

Généralement seul un rictus contenu s'affiche tremblant à la commissure des lèvres, et fréquemment rien : l'échec, pas même une grimace. Si le rire à besoin d'être déclenché par le fait humoristique, celui-ci ne déclenche pas nécessairement le rire. Car s'il peut faire rire ou sourire, bien souvent ce n'est pas le cas. Mais la recherche du rire, d'un sourire, est pour nous un choix, mieux, une nécessité sans garanties : son absence fait mal, sa disparition est signe d'oppression, il est une aide, un secours, une main tendue à notre activité : plaisanter n'est-ce pas prendre les choses au sérieux ?

¹⁰²⁹ CHARAUDEAU, P., « Des catégories pour l'humour ? », in *Questions de communication n°10*, Nancy, 2006, p. 34.

¹⁰³⁰ HAUSMANN, R., « L'Idée ne signifie rien », in GIROUD, M., WOLF, S., *Documents Raoul Hausmann I*, Paris, Champ Libre, 1975, np.

3.1.9 Révélations

Résumé

Le lieu de la pratique semble la manifestation d'une activité plastique dans toutes ses contradictions : un espace de jeu. Une activité qui engage le plaisir dans un ludisme opératoire, mais nous confronte surtout à nous-mêmes dans la construction d'une réalité rapportée. Mettre du « je » en adjacence au « jeu » révèle bien plus qu'il ne crée : un possible retour sur soi, un sens initiatique emprunt de tradition. La mise à distance appelle invariablement au rapprochement, la quête du soi. En cela, défaire permet d'apercevoir la confuse diversité de tout ce qui nous constitue, tout ce qui nous inonde, tout ce qui contribue à rejoindre une altérité tissant l'ensemble de notre recherche. Un « je » appelant au « jeu » toujours au bord de la rupture, presque ubiquitaire, révélant le mouvement de l'imaginaire dans ses divagations.

Mots-clés : jeu, ludique, je, tradition.

3.1.9.1 Jeu

Un des recoupements de l'attitude du défaire au détourné, est que notre posture spécifique de bricoleur-bidouilleur, s'effectue dans la prise en compte d'une activité comme espace de jeu. L'espace de jeu est avant tout le lieu de la pratique en atelier. C'est un cadre de travail, une structure d'expérimentation et de création. Au-delà de sa circonscription physique, c'est un lieu d'ébauches et d'essais, de rencontres multiples, d'exploration de voies diverses. L'espace de jeu est de ce fait un espace mobile qui laisse parfois l'impression de vide, à cause des inconnus, à savoir les déroulements du jeu. Bien que nous fassions des hypothèses sur les possibilités de mise en action, nous ne pouvons être certains de ce qui se passera en atelier. Cela émane de la multiplication des stimuli, en fait, plus encore, de la variabilité et l'instabilité chronique de notre pratique. Une multitude d'objets et de formes sont susceptibles de participer au devenir de nos réalisations, et parfois ils sont susceptibles de nous échapper ou de s'imposer. Il y aurait donc un caractère profondément ludique, dépendant d'un instant donné dans un contexte précis. « Jouer de quelque chose, c'est d'abord en faire son jouet, donc pouvoir agir dessus à son gré »¹⁰³¹ nous dit Étienne Souriau. Cela implique que notre pratique interventionniste se prête au jeu, plutôt est analogue au jeu, par ses qualités d'activité ludique, distrayantes, mais aussi au fait que nous nous fixons implicitement des règles.

¹⁰³¹ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 917-918.

Le jeu est un mode d'action de notre pratique, exécutée pour elle-même et pour un certain plaisir du challenge.

Il y a également le recours à une forme d'ironie esthétique qui trahit une incertitude dans le faire. Elle se manifeste le plus souvent par une sorte de scepticisme enjoué envers le numérique tel qu'il est présenté au plus grand nombre. Il y a aussi une sorte de dérision à l'œuvre dans notre activité parfois dispersive, mal faite, qui est une manière de dire les distances d'une vision à la fois détachée des conventions et pourtant attachée à s'ancrer en elles différemment.

Peut-être pourrions-nous qualifier ce dernier aspect d'expérience du détour, nous jouons un exercice de dépersonnalisation : comment se reconnaître dans le foisonnement du bidouillage ? Comment déterminer quel objet mérite d'être fait et défait ? Qu'est-ce qui caractérise cette posture à vouloir mettre en œuvre tel ou tel aspect ?

Tout espace de jeu convoque des règles, des rituels que nous trouvons dans la disponibilité des associations, des matériaux, des instants, et dans la recherche peut-être dérisoire de la dérision. Et même si les réalisations tendent vers le singulier, il y a dans notre activité cet aspect pourtant ancré dans l'histoire des objets, des formes, des fonctionnements et des concepts, qui subsiste, qui surgit, et qui rapproche et met à distance à la fois. Comme le décrit Josef Albers « tout art naît d'un matériau, aussi allons-nous de prime abord explorer ce que le matériau peut faire »¹⁰³². À la limite ce n'est plus le matériau qui est soumis à la fantaisie opératoire de nos mains, mais une part de soi. Une intériorité livrée au dynamisme du matériau, pour laisser jaillir la forme la plus adéquate. La tendance ludique tiendrait donc d'avantage du basculement, de l'écho, de la référence à la trahison mêlant le labeur de *l'homo faber* et le jeu de *l'homo ludens*¹⁰³³.

Il faut apprendre à tirer parti de cette activité, configurer les possibles de diverses manières afin d'obtenir, même partiellement, des dialogues singuliers, des échos spécifiques : découvrir la face cachée, « entendre la sonorité intérieure »¹⁰³⁴ pour libérer des forces vives. C'est aussi le sens de ces arrêts souvent provisoires, suivis de relances, modifications, restructurations, annulations, recommencements qui font espérer jouer avec plaisir, produire des objets intéressants.

¹⁰³² ALBERS, J., *Bauhaus and Bauhaus People*, New York, 1970, p. 196.

¹⁰³³ HUIZINGA, J., cité par RESTANY, P., *Les Objets-plus*, Paris, La différence, 1989, p. 76.

¹⁰³⁴ DELORME-LOUISE, M.-N., « Matériau et créativité au Bauhaus, *Recherche Poïétiques. Tome II, Le matériau*, Klicksiek, Paris, 1976, p. 163.

Cette posture ludique relève donc d'un double mouvement de progression et de risque, souvent sans réelle maîtrise, mais aussi de l'attitude de récolte et d'exploitation des stimuli que nous rencontrons en chemin. D'abord simple curiosités, toute une série d'objets extérieurs à l'activité plastique proprement dite sont immiscés dans le jeu, jusqu'à faire peser le poids sur les autres investigations et nous mettre « en situation de » : utiliser le jeu comme un outil et comme générateur d'histoires, sans résultats fixes, mais avec des règles où règnent le hasard et l'irrationalité, le dangereux, l'aventureux, l'inutile.

Ce travail peut ressembler à un interminable puzzle, toujours à la recherche de la dernière pièce ou de celles manquantes. On peut tenter de le parcourir, sans jamais parvenir à en épuiser toutes les ressources, qu'en pariant sur une succession, la plus large, la plus incalculable possible, de trajets, de sauts. Et parce que la configuration est sans cesse en train de se déplacer, aucune des pièces n'ayant de position attitrée, elle n'est elle-même que mouvement toujours en train d'être rendu possible, réalisable, relancé. La question est de savoir si nous ne sommes pas victimes de ce qui semble être notre propre jeu ? Ne glissons nous pas souvent du stratège à la victime, qui reprend parfois difficilement le contrôle en tricheur qui désosse, décompose, trouve des chemins de traverse ?

« Parfois je ne sais plus avec quoi je travaille ; il m'arrive de créer des objets sans savoir ce que je fais, je travaille sans m'en rendre compte, en suivant simplement mon instinct »¹⁰³⁵.

Le plus souvent, il est vrai, nous n'avons qu'une direction, nous testons, nous ajustons, nous jointons, nous ratons, pour finalement bifurquer et rendre plus pertinente l'idée instigatrice. Un moyen qui tend à développer l'imagination tactile et visuelle. Pourtant, comment expliquer ce glissement, ces détours inattendus, dressés comme autant de pièges tendus à chacune de nos tentatives, et qui ne se révèlent qu'en étapes d'un processus plus global ne s'affirmant dans cette mise en œuvre que par « la mise en jeu » des acquis précédents ?

« Selon toute apparence, l'artiste agit à la façon d'un être médiumnique qui, du labyrinthe par-delà le temps et l'espace, cherche son chemin vers une clairière. Si donc nous accordons les attributs d'un médium à l'artiste, nous devons alors lui refuser la faculté d'être pleinement conscient, sur le plan esthétique, de ce qu'il fait ou pourquoi il

¹⁰³⁵ TINGUELY, J., *La collection Jean Tinguely Bâle*, Retrospectiva, Valencia, Institut Valencia d' Art Modern, 2008, p. 49.

le fait - toutes ses décisions dans l'exécution artistique de l'œuvre restent dans le domaine de l'intuition et ne peuvent être traduites en une self-analyse, parlée ou écrite ou même pensée »¹⁰³⁶.

Pourtant même si la dimension du jeu apparaît ici, elle n'est pas pensée en terme d'objectif, ce n'est qu'à la lumière de cette réflexion qu'elle apparaît si visiblement. Toute notre activité ne se donne-t-elle pas comme la manifestation d'un vaste jeu, en multipliant les intersections, les rencontres, les rejets ? Une sorte de jeu à venir, dont il faudrait inventer les mouvements, les règles, où nous sommes une sorte de spectateur d'un inventaire qui nous ressemble. La pratique se lit ainsi comme une série de tentatives, d'adjonctions, d'éléments trouvés ou décidés, superposés, temporaires, glanés, et formalisés en quelques objets « terminés » qui gardent une trace de ce qui s'est joué.

Le jeu est apparemment refusé par beaucoup parce qu'il offre le désagrément de présenter un vide qui, s'il persiste ne laisse pas sûr de soi. Se voir soi-même, se rendre compte de son propre degré de liberté d'action, suscite d'abord l'interrogation et le doute quant aux stratégies à adopter. Parfois, la moindre décision reste fuyante, certains choix inaccessibles. Nous hésitons quant au moment de se mettre au travail, et devant l'infini des possibilités offertes nous avons la sensation que tout est possible, et du coup impossible. Pourtant si tout est possible, le meilleur comme le pire, si rien n'offre de réelle résistance, tout effort devient inconcevable, car nous n'avons rien sur quoi se reposer ou s'opposer. Il s'agit en ce sens de développer une certaine aptitude à se dégager de la potentialité qu'offre la liberté, qui induit une posture d'action consciente d'observations de soi dans l'activité. Est-ce le dynamisme de l'inconscient enrichi par les expériences du contact avec le matériau, ou encore la recherche sans fin d'une posture créative « en situation de », qui se crée des « aptitudes à » ? S'agit-il seulement de vivre au travers du maniement des instants de découverte, de construction ludique ? Peut-être est-il plus question de faire que de sentir, avec une connaissance des matériaux acquise « sur le tas ». En cela, s'énonce ici clairement une « main qui s'érige elle-même en outil, mais en outil doué de sensibilité, qui s'invente lui-même en dehors de tout mode d'emploi préexistant, sans but défini, si ce n'est de rendre évident, visible en un seul coup d'œil la nature profonde du matériau, ses qualités, ses structures, ses possibilités et ses limites »¹⁰³⁷.

En s'appuyant sur des renvois, sur des redéfinitions, ou encore en voulant mettre littéralement « hors-jeu » des aspects du numérique, ce qui nous intéresse c'est que de nouvelles données apparaissent, que de nouvelles diversions interviennent, que des liens

¹⁰³⁶ DUCHAMP, M., « Le processus créatif », *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1994, p. 187-189.

¹⁰³⁷ DELORME-LOUISE, M.-N., *op. cit.*, p. 167.

se fassent jour : « les liens sont là ; en tant qu'artiste, il me revient de donner une forme visuelle à ces relations »¹⁰³⁸. En ce sens, on ne peut faire l'économie de la dimension joueuse. Créer consiste à jouer indéfiniment une partie où les enjeux et les outils existent comme une formalisation d'une volonté, l'œuvre n'est autre que la possibilité du jeu artistique : la joie de façonner, d'inventer des figurations nouvelles, de jouer tout simplement.

*Et le plus souvent « c'est l'imagination qui joue. Et le jeu a sa fin en soi : le plaisir. On se plaît à forger des fictions, ou aux fictions forgées par les autres. La différence du possible et de l'impossible n'intervient pas : on se plaît à l'un comme à l'autre »*¹⁰³⁹.

Parfois on s'amuse sans but, de tout, et les réalisations se succèdent de façons imprévisibles. Et s'il y a beaucoup de choses possibles, c'est dans le nombre de choses impossibles que souvent se porte notre intérêt de plasticien : faire autre chose, faire autrement, détourner, mettre en dérive, relever un défi technique et créatif. Nous aimons insérer dans le champ même du numérique cette part de trouble dans le sens de Guy Scarpetta, ce quelque chose qui opère comme « un coefficient d'impureté ou de déstabilisation, ce qui triche avec les codes, ce qui perturbe l'orthodoxie, ce qui fissure les conformismes »¹⁰⁴⁰.

Si « l'imagination ludique et artistique dispose de combinaisons fantaisistes et fantastiques en nombre infini »¹⁰⁴¹, sommes-nous seuls à avoir conscience des choses qui suffiraient à distinguer notre jeu plastique du caractère profondément personnel d'une pratique, qui si fréquemment s'éparpille, ne manque pas inlassablement de revenir à nous, à notre seule discrétion dans le temps de la fabrication ?

Ce que les formes trouvées nous dévoilent, ce que les images produites révèlent, apporte toujours quelque chose de plus sur une connaissance de nous-mêmes, quelque chose qui nous rappelle à quel point nos réalisations sont à la dimension de ce que nous sommes, aux manières auxquelles nous sommes sensibles, à nos points de vue, à notre présence dans un jeu qui n'est que le nôtre, au fait irrémédiable que nous sommes le seul et l'unique joueur dans la partie, le seul à éprouver exactement ce qui se joue.

Cette prise de conscience nous permet de nous rapprocher, de revenir à nos racines, faire un retour sur soi. Et comme l'évoque si justement Gilbert Lascault, ce n'est

¹⁰³⁸ HIRSCHHORN, T., *Interview*, Catalogue FRAC Paca, Actes Sud, 2000, p. 25.

¹⁰³⁹ CONCHE, M., *op. cit.*, p. 123.

¹⁰⁴⁰ SCARPETTA, G., « Le trouble », *Art Press*, janvier 1993, p. 134.

¹⁰⁴¹ CONCHE, M., *op. cit.*, p. 123.

pas un retour vers une tradition quelconque, « [...] c'est un retour vers ma propre tradition »¹⁰⁴². D'une certaine manière cela nous permet de renouer avec « un certain moi-même que nous avons oubliés, qui était enfoui sous des choses »,¹⁰⁴³ mais qui est toujours là, et nous guide dans l'exploitation des trouvailles, des défaites et des détours sans même que nous en ayons conscience. Le principe de notre recherche est à rechercher en soi-même. D'ailleurs la connaissance qu'elle soit plastique ou autre, n'est-elle pas une chasse à la reconnaissance ? Nous ne savons pas toujours ce que l'on cherche, mais nous sommes sûrs de le reconnaître. Car ce que l'on reconnaît ne fait-il pas toujours partie de nous ? Et probablement suivre cette intuition entre savoir et ignorance, guidée par ce « moi intérieur », et agir, motivé par des états de conscience, permet de s'affirmer dans le geste, affirmer les objets. Agir tout en s'observant, tout en s'écoutant plutôt, conduit à cette « prise de conscience inconsciente » d'une liberté inhérente à soi, à réveiller une partie de nous qui sommeille habituellement : la pratique est une nécessité fixée par nos contraintes propres. Nous sommes peut-être dans la posture de celui qui donne un profil à son chemin, ouvre ou trace une voie, et celui qui adapte ce trajet à un contexte, le construit en fonction d'accidents et des contraintes de parcours.

En ce sens, la contrainte apparaît donc ici, curieusement, comme la possibilité de produire malgré la prolifération des possibilités, elle règle d'emblée la question des choix en transformant l'activité en une pratique qui met en place des possibilités de « faire ». Elle parvient à trouver malgré l'obligation, « dans l'obligation de soi » une motivation qui guide le cheminement.

C'est pourquoi, à chaque fois que nous entreprenons d'investir notre atelier, il y a ce moment presque imperceptible de retrouvailles qui s'impose et qui nous rappelle que tout ce que nous faisons, nous n'avons jamais cessé de le faire : *jeu d'enfance, plaisir de jouer, liberté contrôlée, auto-tradition*. Une certaine insouciance d'un laisser-aller baladeur, auquel on fait injustement peut-être confiance... « L'artiste crée dans une enfance nouvelle : il passe à l'acte créateur, dans la crainte et le tremblement de sa conscience adulte, mais avec la claire inconscience, la témérité, voire la mythomanie impétueuse de l'enfant qui se met à ses jeux »¹⁰⁴⁴. Un entre-deux qui paraît proche de cette « aire intermédiaire d'expérience »¹⁰⁴⁵ mise en valeur par Winnicott, et qui se situe entre le subjectif et l'objectivement perçu et qui a à voir avec le jeu, qui se situe dans une entremise.

¹⁰⁴² LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 82.

¹⁰⁴³ *Ibid.*

¹⁰⁴⁴ PASSERON, R., « L'enfance de l'art ou l'enfant comme valeur artistique », *Actes du Colloque de l'AGIEM*, 1983, p. 25.

¹⁰⁴⁵ WINNICOTT, D. W., *op. cit.*, p. 9.

3.1.9.2 Du « jeu » au « je »

Le jeu est probablement pour nous cette « liberté utile »¹⁰⁴⁶, ce mouvement essentiel dans un mécanisme, cette latitude salvatrice définie par Roger Callois. C'est sans doute aussi « un état d'esprit », qui manifeste un mouvement libre au sein de ce qui structure invariablement notre pratique. Le « non-sérieux », la dérision, l'idiotie, participent également à notre définition du jeu et donc à notre pratique. Paradoxalement, si le divertissement n'en est pas la fin, il résulte d'une activité plastique « sérieuse » dans toutes ses contradictions et c'est véritablement lui qui nous donne cette part de liberté. Pourtant, Johan Huizinga avance que le sérieux est le non-jeu par excellence, même si « le sérieux tend à exclure le jeu, tandis que le jeu peut fort bien englober le sérieux »¹⁰⁴⁷. Il nous est donc donné de jouer sérieusement tout en restant opposé à l'activité sérieuse : « l'antithèse du jeu est pour nous le sérieux, et aussi dans un sens plus spécial : le travail »¹⁰⁴⁸. Cette implication sérieuse dans l'activité est donc inéluctablement ce qui permet de la dépasser. Néanmoins, il nous est impossible de définir précisément à quels moments cela s'opère et sous quelles formes. Nous savons juste que cela arrive et disparaît continuellement au fil de nos cheminements. Improbable donc de cerner avec exactitude l'activité que nous menons. Jacques Henriot postule à ce titre l'impossibilité de jouer et d'adopter une attitude réflexive sur son jeu : « il apparaît [...] impossible de jouer et de penser qu'on joue, de jouer et de dire qu'on joue. Supposons que quelqu'un soit en train de jouer : s'il pense qu'il joue, s'il dit qu'il joue, il cesse de jouer [...] ; et s'il joue, il n'est pas en état de le dire, ni même de le penser, parce que cette prise de conscience, cette réflexion, ce jugement, cette déclaration présupposent une manière autre de penser et d'agir, qui met fin à la première »¹⁰⁴⁹. Il s'agit donc plutôt d'une manière de penser, d'un état d'esprit particulier qui appelle nécessairement ici notre faire dans l'action : jouer c'est faire, faire est-ce jouer ? Si le jeu implique une latitude, une incertitude dans le déroulement, est-ce alors faire l'expérience du possible, s'abstraire momentanément de la réalité matérielle, « fictionner » l'activité ?

¹⁰⁴⁶ CAILLOIS, R., *op. cit.*, p. 10.

¹⁰⁴⁷ HUIZINGA, J., *Homo ludens*. Essai sur la fonction sociale du jeu, Paris, Gallimard, 1951, p. 83.

¹⁰⁴⁸ *Ibid.*, p. 82.

¹⁰⁴⁹ HENRIOT, J., *op. cit.*, p. 152.

Tout ce que nous savons, peut-être, est que nos manières de faire ou de défaire, avancent sur nous, nous rappellent à nous-mêmes, elles sont la marque d'une expérience, une épreuve dans le présent. Mettent-elles l'accent sur un état des choses, sur des causes directes, ou s'appuient-elles inconsciemment sur un récit, une histoire ? Ou encore, sont-elles de liaison, un archivage d'actualité, un savoir de remise en jeu ?

L'oubli ponctuel est sans doute une ruse, un moyen qui permet de nous effacer pour mieux revenir, non plus aux œuvres, mais dans une sorte de dialogue, une sorte d'échange, un possible face à face *d'alter ego*, une confrontation à nous-mêmes et à ce que nous faisons, ce qui fait de nous le plasticien que nous sommes. Une confrontation qui se pose entre un *je* identitaire et un *je* projeté : un enjeu ? Une possibilité de dévoiler une variété de jeux à partir d'énergies potentielles et actualisables ?

Il s'agit par cette distance même temporaire de « re-devenir » amateur en quelque sorte. C'est-à-dire une personne ayant accepté une part d'immatunité, d'innocence et de méconnaissance, de fantaisie ; peut-être également ou simplement une distance nécessaire pour faire de nouvelles propositions : porter une valeur critique, plutôt que de se contraindre à un savoir-faire limitatif, dans une incontournable concentration sur notre micro-univers ; jouer de cet esprit d'enfance qui recèle une force subversive de dislocation. Un amateurisme tel que l'entend Roland Barthes : « l'amateur reconduit sa jouissance (*amator* : qui aime et qui aime encore) ; et ce n'est nullement un héros »¹⁰⁵⁰.

Quand il s'agit de définir la tradition, on lira qu'elle concerne une habitude devenue populaire progressivement¹⁰⁵¹, ou encore « la propension à accepter un quotidien habituel et à croire qu'il constitue une norme pour l'action »¹⁰⁵², parfois cela s'exprime par une relation contraignante. Ici il s'agit plus d'un rituel intime, d'une pratique désordonnée, désordonnante, dans une dynamique globale personnelle, dans laquelle nous jouons, nous fixons nos règles, nous transgressons. Un rituel sous le mode du ludisme, c'est-à-dire en sachant y mettre du « je » en adjacence au « jeu ». La construction d'une réalité qui nous est propre, un petit monde qui s'interprète lui-même à mesure qu'il se crée, un système qui s'auto-commente par les actes et les gestes qui le modèlent. Et qui, paradoxalement, demande une habileté à ne pas trop s'habituer.

Or, jouer en paraphrasant Christian Gérard, consiste à s'amuser, prendre du plaisir, se distraire, il relève d'une rencontre, d'un échange, et suggère un espace de liberté, produit du bien-être, du bonheur le temps que l'instant du jeu se renouvelle. Il est ce qui nous permet de tisser des liens, des relations secrètes, dans les rencontres. Il fait

¹⁰⁵⁰ JOUANNAIS, J.-Y., « Le siècle Mychkine ou l'idiotie en art », *Art Press* n° 216, 1996, p. 37.

¹⁰⁵¹ Le Nouveau Petit Robert de la langue française 2010, p. 2591.

¹⁰⁵² WEBER, M., *Essais de sociologie des religions*, trad. J.P. GROSSEIN, Die, Édition à Die, 1992, p. 94.

naître des projets auxquels, en situations « sérieuses » nous ne pourrions pas accéder : le rêve, l'insouciance, le relâchement, l'alternance. Il apparaît souvent comme tactique, stratégique, comportemental, et nous oblige même de ne pas toujours cacher son jeu, ni dans ce qui s'est joué, ni dans le moment de le dévoiler. Il engage la production de savoir, responsabilise nos actes, nous pousse dans l'action par des processus très difficiles à prédire et contrôler toujours différents¹⁰⁵³.

Jouer revient à « induire des écarts qui enrichissent le rituel en lui ajoutant de la nouveauté, un style singulier, des manières [...] qui émancipent des schèmes parfois trop rigides »¹⁰⁵⁴. Et quand nous énonçons que *nous avons toujours fait ainsi*, cela ne suppose pas une valeur de conformité, même si elle est inévitable, plutôt un rapport ambigu entre la forme et le contenu de la pratique qui fait que cette tradition du faire, du penser et du voir subsiste.

Pourtant s'il s'agit d'une sorte de continuité entre les moments d'une même histoire, il ne s'agit pas de conservation du passé, ni de revenir à une posture antérieure, ni même de transmission d'expérience. La tradition du retour sur soi est plus à entendre comme un processus évolutif par lequel se constitue l'expérience plastique, toujours identique, toujours différente. Malgré une sorte d'inculcation guidée par les tours de main acquis au fil du temps, nous ne recherchons pas nécessairement les automatismes ni les particularités contraignantes qu'engage une telle relation, elles s'imposent bien souvent d'elles-mêmes.

« Le rituel peut certes tendre vers trop d'ordre ou trop de désordre, mais, idéalement, il met en tension ce qui produit le stable et ce qui produit l'instable »¹⁰⁵⁵.

Cela constitue une chance d'accéder à la richesse de l'imaginaire et nous rapprocher de nous-mêmes. Et même au sens rituel, si la pratique est souvent répétée même involontairement, elle peut conserver un sens initiatique qui rapproche d'un certain enchantement renouvelé. Le rituel peut certes tendre vers trop d'ordre ou trop de désordre, mais idéalement il met en tension ce qui produit le stable et ce qui produit l'instable. C'est peut être aussi parce que ce geste accapareur dont nous usons si souvent, volontiers transgressif, se substitue progressivement à l'hésitation, au glanage au gré des humeurs et du savoir acquis en pratiquant.

¹⁰⁵³ GÉRARD, C., *L'œuvre du mouvement*, Presses universitaires de Nancy, 2011, p. 93-95.

¹⁰⁵⁴ JEFFREY, D., *Eloge des rituels*, Presses Universitaires de Laval, 2004, p. 6.

¹⁰⁵⁵ *Ibid.*, p. 17.

Le rituel constitue les deux pendants d'une même chose, le jeu en est certainement le trait d'union. En fait, il décrit à la fois le mouvement, et engage l'œuvre permise par le mouvement dans la production d'un évènement. Cela s'opère d'abord par une intériorité vécue et éprouvée en soi. Celle qui fait primer la potentialisation d'une rencontre, voire d'un déplacement. La rencontre, le voyage, et le jeu sont finalisés par l'engagement d'un *je* qui se projette vers les enjeux du faire. Entre je et enjeux, émergent des actions, des perceptions et des significations du jeu.

Dans cette appropriation d'un type particulier, il ne s'agit pas de figer et cloisonner les expériences, mais bien au contraire d'exploiter une certaine ouverture d'esprit, un senti émotif et une connaissance qui suscite une narration qui nous ressemble. Picasso disait à propos de sa peinture que « c'est comme la torture, il faut s'avouer soi-même »¹⁰⁵⁶. Dire d'où nous parlons, échafauder notre parcours, exprimer les origines de notre pratique les connaissances qui nous portent, sont pour nous comme l'aveu d'une construction. Répondre au besoin de construction. Cela oblige « d'une part à se connaître afin de se reconnaître, d'autre part à se reconnaître afin de se connaître »¹⁰⁵⁷. Le voyage est probablement la richesse de l'enjeu, dans l'enchevêtrement de nos préoccupations qui se nourrissent de savoirs et d'expériences : puiser en soi les éléments animant ses façons d'agir. Au même titre, la pratique use semble-t-il de l'effet miroir dont parle Thomas Hirschhorn, celle où « la seule possibilité, c'est de m'emparer des choses que j'observe, puis de les renvoyer. Mon œuvre fonctionne comme un miroir : elle renvoie des choses qui me frappent [...], avec la même violence que quand je les ai perçues »¹⁰⁵⁸. C'est peut-être aussi ce qui se révèle de manière intime et personnelle dans le fait de mettre en forme, de donner forme comme il le décrit si bien :

« Il s'agit de donner forme, non pas de faire une forme - mais de donner forme. Je veux donner une forme qui vient à moi, donner une forme qui ne peut venir que de moi, donner une forme que seulement - moi - peux donner, donner une forme que seulement - moi - connais, donner une forme que seulement - moi - sais donner et donner une force que seulement - moi - vois comme cela. C'est ainsi que s'établit la différence entre faire une forme - être un avec cette forme. Je dois être cette forme, je suis cette forme »¹⁰⁵⁹.

¹⁰⁵⁶ PICASSO, P., cité par CONIL LACOSTE, M., *Tinguely, l'énergétique de l'insolence*, Paris, La différence, 2007, p. 85.

¹⁰⁵⁷ GÉRARD, C., *op. cit.*, p. 153.

¹⁰⁵⁸ HIRSCHHORN, T., *op. cit.*, p. 24.

¹⁰⁵⁹ HIRSCHHORN, T., « Où est-ce que je me situe ? », in JAMET-CHAVIGNY, S., LEVAILLANT, F. (Dir.), *L'art de l'assemblage, op. cit.*, p. 232.

Ainsi, ce qui nous porte, ce sont ces multiples anecdotes, ces petites histoires, par lesquels les œuvres poursuivent leurs lectures infinies, ces moments de rencontres inédites de soi à l'autre, qui convoquent de façon presque équivalente, de rencontrer une part de soi, de voir son reflet. Parfois la place du *je* devient floue, difficilement localisable, échappant à une présence directe : une sorte de fantôme de présence. Le corps œuvrant du *je* qui parle n'est pas là où on l'attendait. Il est ailleurs, parfois on ne sait pas où, dans une sorte de hors champ de ce qui l'anime, même s'il parle, même s'il s'exprime en son nom. Ce n'est donc pas un parler à plusieurs voix, mais un *je* projeté à un *il* et vice-versa dans un échange, un dialogue une discussion à lui-même. Il s'agit plutôt d'un glissement, d'un relais, d'un enchaînement, qui ne fait que nous révéler à nous-mêmes. Un *jeu* également, dans le sens d'un repli sur soi, d'une coupure avec l'histoire, dont l'activité ici ferait acte, et se débattrait afin que cette dernière se cicatrise. Dans cette logique, il y a sans doute quelque chose d'un état double : « un *je* qui se produit et un comportement qui est produit »¹⁰⁶⁰.

Un moment qui se présente comme une espèce de mémoire pulsatile, de rituel, qui avec ses oublis, ses rappels et ses pertes, produit une sorte de confrontation avec des réminiscences d'un temps différent. Un temps qui fait que l'on s'identifie et l'on se différencie. Un temps dans lequel on ne se reconnaît que dans l'impasse que l'on tente de devancer. Mais surtout dans lequel on cherche, même partiellement, de faire rupture avec soi-même, cette rupture même dans laquelle on se reconnaît. C'est une articulation consciente ou non, qui semble assumer ce que nous sommes, de jouer de ce blocage pour en faire notre nouveauté actuelle ; une tension paradoxale entre ce que l'on nie et ce que l'on affirme : « s'affirmer comme celui qui se nie ; s'affirmer en état de séparation d'avec soi-même ; s'affirmer entre deux niveaux d'être, de pensée, de parole ; disponible à ce qui déjoue l'identité »¹⁰⁶¹.

Dans ce contexte, ce que nous produisons est sans doute une détente, quelque chose comme un désamorçage ou un délassement. Une forme qui tente d'éviter les lourdeurs théoriques, sans pouvoir affirmer qu'elle en fasse l'impasse. Une détente, en ce qu'elle renferme le paradoxe de la relâche et de l'extension, tel le second sens du mot : effort musculaire qui produit l'extension du corps¹⁰⁶². Comme s'il s'agissait, parlant de nos objets, d'un acte doublé d'une distraction : être, et être en passant.

En effet, s'il est vrai qu'œuvrer nécessite toujours quelque visée à atteindre, quelque rêve à accomplir, quelques lueurs miroitantes éclairant nos gestes, œuvrer pour

¹⁰⁶⁰ MASSÉRA, J.-C., *op. cit.*, p. 105.

¹⁰⁶¹ SIBONY, D., « Trouvailles d'art ou de science », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dirs.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, *op. cit.*, p. 238.

¹⁰⁶² Le Petit Robert, *op. cit.*, p. 715.

nous, sur le fond du défaire bricolant et bidouillant, revient à vivre dans un écart mnésique, dans ses absences et ses rappels, à suivre le mouvement de l'imaginaire et de ses divagations continues, à pourchasser le reflet d'un objet fuyant en mouvement ininterrompu. « La poursuite d'un objet de désir fuyant n'est, à vrai dire, que *la poursuite de nous-mêmes, nous-mêmes au-delà de toute unité* : je - qui n'est pas un »¹⁰⁶³ ; à la quête permanente de soi, à travers la pluralité de sa réalité propre, dans toute la multiplicité de ses inflexions et de ses contradictions, et à travers la diversité de ce qui nous environne, de sa complexité.

N'y a-t-il pas de ce que décrit Gilles Deleuze à propos de la « personne déplacée »¹⁰⁶⁴ ? Une sorte de voyage vers soi-même, seule façon de s'y retrouver. En allant vers les objets, c'est vers nous-mêmes que nous allons, ce faisant, en produisant un *autre* objet de cette rencontre qui est toujours la même renouvelée.

Cette démarche ne saurait donc être, de manière préméditée, celle du biographe. Non pas celle de produire des référents iconographiques de nous-mêmes, qui à elle seule ne saurait nous définir. Plutôt ce qui permet *d'apercevoir* la confuse diversité de tout ce qui nous constitue, tout ce qui nous inonde, tout ce qui contribue à rejoindre le nœud « *autre* » d'une multitude de questions tissant l'ensemble de notre recherche, se déplaçant en filigrane à travers l'évolution de notre activité créatrice, à travers l'enchevêtrement de ses composantes, à travers la multiplicité de ses artifices constitutifs : la complexité des repères référentiels.

Il y a une sorte de réciprocité dans ce phénomène de « l'apercevoir » de l'autre. D'une certaine façon, je le vois et je suis également vu de lui. Il est là comme la référence à ce qui est en dehors de moi, il est notre référence. Nous sommes également la sienne, il ne pourrait se passer de nous « [...] autrui, en effet, c'est l'autre, c'est-à-dire le moi qui n'est pas moi ; nous saisissons donc ici une négation comme structure constitutive de l'être-autrui [...]. Ce néant [...] est, au contraire originellement le fondement de toute relation entre autrui et moi-même »¹⁰⁶⁵. « Toutes ces relations sont transitives : je touche un objet, je vois l'Autre. Mais je ne *suis* pas l'Autre. Je suis tout seul. C'est donc l'être en moi »¹⁰⁶⁶. L'autre, selon Levinas, est donc être en moi. Mais le « je » n'es pas l'Autre. L'Autre est « un autre moi » qui vient de moi, mais qui n'est pas moi. L'Autre n'est pas un alter ego ni une doublure ni un sosie, mais un individu appartenant au même genre que moi. L'autre chez Levinas vient donc du « je ». Un « je » qui n'est pas dans le « moi », ni entièrement dans l'autre, mais réparti tout au long de cet étrange « spectre

¹⁰⁶³ RACHDI, M., *op. cit.*, p. 189.

¹⁰⁶⁴ BORREIL, J., *La raison nomade*, Paris, Payot et Rivages, 1993, p. 80.

¹⁰⁶⁵ SARTRES, J.-P., *L'être et le néant*, Paris, Gallimard, 1990, p. 275.

¹⁰⁶⁶ LEVINAS, E., *Le temps et l'autre*, Paris, PUF, 1994, p. 21.

d'identité »¹⁰⁶⁷. Un « je » appelant un jeu, toujours au bord de la rupture, presque ubiquitaire, à l'écoute de ses deux réalités, dans lesquelles nous tissons donc, en rapiécant au fil du temps les accrocs de nous-mêmes pour nous y perdre à nouveau¹⁰⁶⁸.

¹⁰⁶⁷ M'UZAN, M., *De l'art à la mort*, Paris, Gallimard, 1994, p. 151-163.

¹⁰⁶⁸ GONIN-PEYSON, D., *op. cit.*, p. 297.

3.2 PRÉVISIONS

L'œuvre est une figure qui se transforme tandis que nous l'appréhendons. Nous sommes en face d'une multiplicité de signaux en mouvance permanente plutôt que confrontés à une forme délimitée : elle s'échappe dans le parcours même qui la constitue. Elle appelle donc une pensée plastique adjointe d'un regard saisissant. L'œuvre ne dialogue pas sans le désir de voir et la possibilité d'être vue : elle renvoie au regard lui-même. Ce qui se distingue est un devenir, une plate-forme riche et féconde : un outil opératoire, une pensée ouverte et aux aguets, une captation sensible de sa réalité.

3.2.1 Captures

Résumé

Défaire est consécutif d'un regard singulier et pluriel, qui mêle à la découverte, les souvenirs, les évocations, la mémoire, l'imaginaire créatif. Il s'agit d'une vision qui nous permet de distinguer bien au-delà de ce qui s'offre à nos yeux. Un angle qui rend le regard premier secondaire et le geste possible. Un voir qui est d'abord celui de l'esprit : une présence-absence qui prend en compte notre intériorité, notre expérience et nos affects dans une sorte de rêverie investigatrice. Une capacité non maîtrisée de la conscience à observer ce qui se passe, à voir et à distinguer des choses signifiantes. Un regard qui transcende le visible, qui cherche à s'immiscer dans les objets, à produire du sens : un regard qui invente un visible dans une connivence de l'œil et la main, de la matière et l'esprit. Un voir étrange qui suit une pulsion indicielle, à l'affût pour capturer chaque détail des confidences de la matière. Un regard qui n'est plus de la vision, mais voyance, double vue, anticipation involontaire : un acte d'imagination.

Mots-clés : Regard, vision, hallucination, indice, détail.

3.2.1.1 Regard

Nos yeux cherchent toujours l'objet insolite que personne n'aura repéré, celui qui ne rappelle rien, celui qui signifie tout, celui qui résonne avec la pratique. Vision singulière et plurielle, elle nous fait partir de *rien* ou, plus exactement *du* rien pour doter le regard d'un récit nouveau. Objet trouvé, oublié, jeté, donné, récupéré, que le regard doit laisser toucher quelque chose en soi. Même si ces objets conservent en eux la notion d'abandon, d'oubli, ils paraissent à nos yeux plus amicaux, plus sensibles et plus libres de conserver d'une manière intime et secrète, plus que tout autre, des choses intérieures à nous dire, à nous montrer, à exploiter. Ces objets que nous surprenons nous regardent, se donnent, pour penser un lointain encore inconscient, pour agir. C'est « l'autrefois qui rencontre le maintenant dans un éclair, ce n'est pas quelque chose qui se déroule, mais une image saccadée »¹⁰⁶⁹, partielle, floue et qui prend peu à peu forme, confrontant le vécu et le présent qui s'altèrent, se transforment, se critiquent dans une découverte subjective et quotidienne, individuelle et hasardeuse.

Suivant le regard qui les découvre, ces objets incomplets seront de simples matériaux échoués, ou des ensembles accommodables à former des œuvres. Ils adviendront selon les associations plus ou moins heureuses auxquelles ils participent, dans la gratuité ou dans l'intentionnalité d'une fonction que le geste voudra leur attribuer. Tout dépend du regard qui les saisira.

¹⁰⁶⁹ BENJAMIN, W., cité par DIDI-HUBERMANN, G., *L'empreinte*, op. cit., p. 1.

En ce sens, il y a davantage une idée d'attraction involontaire, d'une espèce d'attraction « primaire » qui se joue, plus qu'une simple association d'objets ou d'idées. Une sorte de pulsion inconsciente, une sympathie, qui s'affirme comme réciprocité dans l'association du geste. Une dépérissement du regard, nomade qui voyage avec ses dimensions et ses trajets, marginale, incapable de se plier au normalisme ambiant, et qui affiche de ne comprendre le monde qu'avec ces restes. Des fragments à peine visibles « d'objets atomisés, de rognures d'images que le temps précipite dans un dépotoir de signes en suspens »¹⁰⁷⁰ qui exigent un regard décapant, « altérant », prêt à révéler les conditions d'un dialogue : jeu de la limite, de la limite et du cadre, découpe case par case, hors-champ et feuille blanche, lignes droites et inscriptions rhizomatiques. Un regard instinctif qui mêle à la découverte les souvenirs, les évocations, l'intimité, la mémoire, l'imaginaire créatif, notre vision déformante d'artiste. Alors, quand nous disons « je me souviens », en réalité dans de nombreux cas « j'imagine ». Nous construisons une idée de nous-mêmes qui nous laisse une illusion de continuité, parfois non crédible, ou pas longtemps.

« Expériences vécues du quotidien, formules rabattues, le dépôt qui nous est resté dans le regard, la pulsation de notre propre sang - ce qui passait inaperçu auparavant fait - en la déformant et en lui donnant la plus grande netteté – la matière des rêves »¹⁰⁷¹.

Cela nous plonge finalement dans un sol mouvant et incertain, jamais possédé, en dehors des souvenirs tenaces et des images éblouies que nous regardons. Un écartèlement entre paradis perdu, recel du merveilleux et néant qui guette. Pour nos objets, il faut d'abord traverser, faire une promenade en eux, se mouiller, s'y risquer, les éprouver dans la durée de la traversée, variable d'un chemin à l'autre, parce que cette durée n'est pas qu'en représentation, mais vécue physiquement. Au-delà de cette réflexion, au-delà du parcours, qu'est-ce que nous attendons ? Un dépôt, que cette promenade et cette confrontation aux objets réels, tangibles contre lesquels on butte, aient des conséquences, laisse des traces. Un regard « œuvré » par le temps, par la pratique, par le geste du défaire, et qui cherche le glissement de sens, le choc, l'accident fondateur que seul notre regard peut saisir : prendre le temps de voir, *regarder au-delà de ce qui peut être vu*, examiner ce qui se donne à voir en s'éloignant tout en étant proche de l'objet, à ce qui nous subjugué et qui est associé à sa forme, sa matérialité, sa couleur, sa fonction, à la signification qu'il pourrait évoquer. Rendre notre pratique possible. Ce qui nous intéresse c'est d'engager une balade dans laquelle nous ne voyons pas l'œuvre. Il n'y a aucun point de vue privilégié, nous sommes à l'opposé de la planification, de la réflexion

¹⁰⁷⁰ CASTILLO DURANTE, D., *op. cit.*, p. 16.

¹⁰⁷¹ BENJAMIN, W., *Images et pensées*, Paris, Christian Bourgois, 1998, p. 196.

prévisionnelle, nous sommes dedans, jouissant d'une forme de liberté à prendre, à saisir. L'absolue nécessité de sinuer provoque l'esquive, oblige à réagir, et pas seulement à manipuler. À chaque instant, dans chaque nouvelle position, quel que soit le sens dans lequel nous parcourons, lentement ou hâtivement, directement ou sinueusement, avec ou sans arrêts, nous retournant ou pas, nous sommes conscients que certaines choses nous échappent, qu'on soit transporté ailleurs, au-delà, à la rencontre d'autre chose. D'une certaine façon, c'est pour cela que nous faisons tout ça. Notre simple vision transforme notre regard en regard unique, *une vision au sens métaphysique*, une « hallucination » l'espace d'un instant : Un regard « proche et distant à la fois, mais distant dans sa proximité même [...] l'objet lui-même devenant, dans cette opération, l'indice d'une perte qu'il soutient, qu'il œuvre visuellement : en se présentant, en s'approchant, mais en produisant cette approche comme un moment ressenti « unique » et tout à fait étrange, d'un souverain éloignement ».

Il s'agit d'une sorte d'aveuglement, d'une vision trompeuse, coupée de la netteté de la perception. Une cécité qui permet de prolonger le regard bien au-delà de ce qui s'offre à nos yeux, une sorte de présence-absence qui prend en compte notre intériorité, notre expérience et nos affects, de ce qui nous affecte, de ce qui rend lisible, par une sorte de « rêverie investigatrice »¹⁰⁷². S'énonce ici clairement un moment proche de la transe, où « pour ouvrir les yeux, il faut savoir les fermer ». « Voir, c'est fermer les yeux »¹⁰⁷³ écrivait Wols, sans doute pour être attentif à notre monde intérieur. L'œil toujours ouvert, toujours en éveil [...] devient sec. Un œil sec verrait peut-être tout, tout le temps. Mais il regarderait mal. Pour bien regarder, il nous faut - paradoxe d'expérience - toutes nos larmes »¹⁰⁷⁴. Dès lors, regarder n'est-ce pas se comporter en aveugle : « avancer dans un somnambulisme lucide »¹⁰⁷⁵ en usant d'autres sens, aiguisés d'une façon différente ?

En effet, il s'agit de capturer l'image secrète qui s'offre à nous, celle qui s'affirme par le regard créateur, et qui à la fois s'impose et se dérobe immédiatement. Une image qui porte le regard dans un angle de vision, qui lui est impossible de distinguer avec ses organes, celui du rêve « tout éveillé »¹⁰⁷⁶ et même émerveillé de la surprise qui s'offre pleinement à lui. Un angle qui rend le regard premier secondaire, et qui rend le geste possible, qui comble le manque, et qui laisse simultanément intacte une capacité de la conscience à observer ce qui se passe. Paradoxalement, pour embrasser la

¹⁰⁷² MILNER, M., « Introduction », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir.), *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001, p. 13.

¹⁰⁷³ WOLS (SCHULZE, A. O. W.), *Wols en personne, Aquarelles et dessins*, Paris, Delpire, 1963, p. 52.

¹⁰⁷⁴ DIDI-HUBERMAN, G., *Ninfa Moderna. Essai sur le drapé tombé*, Paris, Gallimard, 2002, p. 127.

¹⁰⁷⁵ SALLES, G., *op. cit.*, p. 43.

¹⁰⁷⁶ JAMES, T., « Rêveurs tout éveillés –ou à moitié endormis », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir.), *op. cit.*, p. 17.

multiplicité de ces visions, cela implique « de savoir concentrer son esprit sur un seul point, de savoir s'abstraire suffisamment pour amener l'hallucination et pouvoir substituer le rêve de la réalité à la réalité même »¹⁰⁷⁷. En fait, « le rapport du regard à ce qu'on peut voir est un rapport de leurre. Le sujet se présente comme autre qu'il n'est, ce qu'on lui donne à voir. C'est par là que l'œil peut fonctionner comme regard, c'est-à-dire au niveau du manque »¹⁰⁷⁸. Et c'est sans doute par cette déroute visuelle, ce manque, cette « faiblesse » à voir les choses telles qu'elles sont, que notre vision trahit l'image physique et se transforme en regard singulier. C'est d'un « point de vue » qui est le nôtre dont il s'agit, pas celui d'un tiers ni par procuration, un point de vue qui use de cet « œil tactile et dévorant qui profite de la moindre brèche pour s'engouffrer et mettre ce qui est vu à la portée du regard »¹⁰⁷⁹.

L'œil voit, mais n'est-ce pas d'abord notre esprit qui regarde ? Ne s'agit-il pas de se situer dans une certaine attitude mentale, dans un certain engagement instaurateur ? « Nous ne voyons que ce que nous avons intérêt à voir. L'intérêt peut naître soudain, nous faisant découvrir ce que nous côtoyons depuis des années. Et il s'agit bien de *voir*, non pas *regarder* »¹⁰⁸⁰. D'ailleurs, *voir* n'est plus seulement « considérer avec attention », mais « exercer une attention », par le biais d'autres récepteurs plus personnels, plus sensibles, voire inexplicables.

*« La perception ne saurait se limiter à ce que l'œil enregistre du monde extérieur. Un acte perceptif n'est jamais isolé : il constitue seulement le tout dernier maillon d'une chaîne innombrable d'actes similaires qui, accomplis dans le passé, survivent dans la mémoire. Parallèlement, les expériences du présent, emmagasinées et amalgamées à celle du passé, préconditionnent les percepts futurs. La perception prise dans l'acception la plus large du terme doit donc inclure les images mentales et leur relation avec l'expérience sensorielle directe »*¹⁰⁸¹.

Ainsi, du premier scintillement à l'idée, et de l'idée à la touche finale, cet œil est celui qui croise sans relâche un « faisceau de fonctions, [...] ces entrelacs de vision et de mouvement »¹⁰⁸². Il correspond à la cristallisation d'une obsession. Celle qui nous fait prendre conscience d'avoir franchi inconsciemment, *un point* de non-retour : *Point de*

¹⁰⁷⁷ HUYSMANS, J.-K., cité in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dirs.), *op. cit.*, p. 5.

¹⁰⁷⁸ LACAN, J., *Le séminaire Livre XI. Les quatre concepts de la psychanalyse*, *op. cit.*, p. 96.

¹⁰⁷⁹ GUETEMME, G., « L'art au risque du corps », in *Le risque en art*, *op. cit.*, p. 91.

¹⁰⁸⁰ NOUGÉ, P., « La Vision déjouée », *Histoire de ne pas rire, L'Age d'Homme*, 1980, p. 228.

¹⁰⁸¹ ARNHEIM, R., *La pensée visuelle*, Paris, Flammarion, 1999, p. 87.

¹⁰⁸² MERLEAU-PONTY, M., *op. cit.*, p. 16.

*fuite sans point*¹⁰⁸³. Celle qui nous fait admettre pleinement que tout ce qui retient notre attention est là, parce que justement il mérite d'être regardé, et coïncide pleinement ou partiellement à la manière dont nous entreprenons les réalisations : une structure fictive faite de ponctuations, autrement dit un champ aveugle que seule la ponctuation, « signe-relayeur », permettrait de rendre visible et lisible ?

Une ponctuation qui arrête l'œil. Non pas comme un moment d'absence de mouvement, mais comprise comme relais, respiration, échange, d'un objet à l'autre, d'un signe à l'autre, croisement et passation, d'une pose sur la suivante. Chaque regard est une rencontre. Jusqu'à ce que brusquement, une image point à l'œil : mouvement de stoppage, dans le même temps, virgule et point, ou encore : bidouillage comme succession de points-virgules. *Punctum*, au sens d'une chose venant brièvement, mais intensivement nous toucher, un indéfinissable qui mobilise. Notre perception des choses et donc une sorte de prédisposition investie par la pensée. Mais c'est aussi cette obsession qui ne nous donne de quiétude que si nous élucidons même partiellement ce rapport, en bricolant, bidouillant ou en défaisant. Si ce « déclic ponctuant » n'existe pas, notre attention ne s'y attarde pas, le regard ne voit rien.

3.2.1.2 Indice

Notre attention est attirée sur des formes souvent minuscules, sans qu'elles imposent de sens précis. Le regard est donc tributaire d'une qualité d'attention particulière à des choses souvent insignifiantes qui par le prisme de l'activité créatrice se révèlent fondatrices à nos yeux. Ce qui d'ordinaire passe totalement inaperçu s'apparente à de véritables révélations, nourrissant des « relevés » indiciels dans notre investigation visuelle.

« [un indice est] un signe ou une représentation qui renvoie à son objet non pas tant parce qu'il a quelque similarité ou analogie avec lui ni parce qu'il est associé avec les caractères généraux que ce cet objet se trouve posséder, que parce qu'il est en connexion dynamique (y compris

¹⁰⁸³ BUCI-GLUCKSMANN, C., *L'œil cartographique de l'art*, Paris, Galilée, 1996, p. 114.

spatiale) et avec l'objet individuel d'une part et avec le sens ou la mémoire de la personne pour laquelle il sert de signe d'autre part »¹⁰⁸⁴.

Le moins compte davantage que *le plus*, souvent le peu nous en dit beaucoup. Il s'agit de cette condition de possibilité, dissimulée, presque méprisable, qui souvent n'apparaît que sous la forme indicielle, partielle, évanescence qui nous oriente vers le « dessous des choses »¹⁰⁸⁵ et souvent nous interpelle, telle une conversation avec la matière, qui nous « parle pour ne rien dire »¹⁰⁸⁶ ou dire peu. Et comme Jean Dubuffet, « j'aime le peu. J'aime aussi l'embryonnaire, le mal façonné, l'imparfait, le mêlé »¹⁰⁸⁷. Nous aimons aussi, le souillé, le non-uniforme, l'hétérogène, l'ouvert, le non-protégé, le cassé, le raté.

Notre atelier par la saturation des objets récupérés ressemble à un territoire de petites catastrophes, d'incidents merveilleux, d'une succession d'étrangetés minuscules. Il offre pourtant au regard une bizarre capacité de résistance : une consistance opaque, une contenance poétique, une béance muette. Les objets y prolifèrent. Ils envahissent l'espace. Ils se serrent les uns contre les autres, sans pour autant abolir les vides. Ils jouent de leurs ressemblances et de leurs dissemblances. Ils se renvoient les uns aux autres. Ils forment un monde.

Ainsi, l'atelier s'offre à nous comme un immense terrain fertile pour l'imagination, dans lequel s'y jouent des choses difficiles à distinguer, à représenter, presque impossibles à dénombrer, évanouissantes, incomplètes, changeantes, et suivant l'ébranlement délicat de l'ordre et du désordre. Tous les objets et matériaux divers, les fragments bidouillés, les restes de démontages, les dépouilles de greffes avortées, sont par manque de place, et par une volonté faussement inconsciente, éparpillés sur le sol de l'atelier : la dispersion des morceaux sont autant d'appels, d'accroches, d'arrangements divers sans classement, accidentels, dérivés, qui tous, seuls ou par entassement forment des aspects passionnants, des aventures en suspens. Ils jouent de leurs verticalités ou de leurs horizontalités, nous obligent à tourner autour, à se faire encercler, donnant de multiples points de vue éparpillés d'une accumulation peu à peu transformée en une même totalité. L'œil s'y insinue, divague, espère le bonheur de la perte, cligne, ne met pas sans cesse au point, part à la cueillette, ramasse, regarde au loin, jusqu'à l'explosion de l'indice signifiant qui incarne « le peu » ou à « peu de choses près », les signes d'un trésor sous-jacent à travers des caractéristiques obscures du presque rien. Et « pour que la

¹⁰⁸⁴ PEIRCE, C. S., *Ecrits sur le signe*, Paris, Seuil, 1978, p. 158.

¹⁰⁸⁵ LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 31.

¹⁰⁸⁶ CAUQUELIN, A., *L'art du lieu commun*, Paris, Seuil, 1999, p. 140-141.

¹⁰⁸⁷ DUBUFFET, J., cité par LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 95.

vision que nous en prenons nous semble venir d'elles »¹⁰⁸⁸ il nous est donné pour quelques secondes, que notre regard s'insère dans l'objet de notre attention, y participe et commence à y errer et même à s'y perdre à la recherche d'une succession de visions marquantes chargées d'expériences. Il suit un vol frémissant, sans pensée, gratuit, rien que sensible.

L'indice est aussi l'élément qui nous fait multiplier les réticences, les questionnements, les doutes, les rectificatifs et les approximations. Il est ce qui donne à notre travail des allures de jeu de pistes, interminable, fuyant, du toujours possible, du refus de l'ennui. L'indice n'est pas là pour décrire ou transcrire la vision d'un inconscient non constitué, mais assurément pour le produire, le provoquer, l'accompagner. Une certaine hypertrophie de l'œil, qui par sa force de balayage, rend visible l'heureuse « faiblesse » des choses. L'œil est ouvert, attentif, il guette, il scrute. Scruter c'est entrer en profondeur, fouiller du regard, sonder les détails pour en faire des champs uniques d'une observation intense. Il atteint son arrivée dans l'instant décisif : l'indice flèche, il provoque, il déplace, il décale, il participe à la dérive visuelle, à cette non-fixité de l'œil œuvrant, comme pour plonger le « regard dans le regard de l'autre »¹⁰⁸⁹ plus lointain, inaccessible : aveugle.

« Les indices peuvent se distinguer des autres signes ou représentations, par trois caractéristiques : premièrement, ils n'ont aucune ressemblance signifiante avec leurs objets ; deuxièmement, ils renvoient à des individus, des unités singulières, des collections singulières d'unités ou de contenus singuliers ; troisièmement, ils dirigent l'attention sur leurs objets par impulsion aveugle »¹⁰⁹⁰.

Cette pulsion indicielle ne donnerait à la vision que ce dont elle pourrait témoigner, elle est sélective, « voyante » plus que voyeur, ne percevant que ce qui lui donné à penser, « une trouée d'informations pour qui sait les prendre »¹⁰⁹¹. L'acuité est retenue par la force, par la focalisation qui s'immisce au plus près de nous, presque en nous, elle capte une sorte de confiance de la matière, « l'œil se laisse doucement et délicieusement duper »¹⁰⁹² : « Des confidences, ambiguës, incertaines, biaisées, qui tantôt s'interrompent, tantôt égarent, tantôt gênent celui qui les écoute et à qui il est donné davantage qu'il n'en désire. La confiance nous fait entrer dans l'intimité de l'autre [...],

¹⁰⁸⁸ MERLEAU-PONTY, M., *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964, p. 174.

¹⁰⁸⁹ FLAHAUT, F., « L'artiste-créateur et le culte des restes. Un regard anthropologique sur l'art contemporain », *Communications*, n° 64, 1997, p. 15-53.

¹⁰⁹⁰ PEIRCE, C. S., *op. cit.*, p. 65.

¹⁰⁹¹ SOLLERS, P., « L'enchanteur », *La Guerre du Goût*, *op. cit.*, p. 317.

¹⁰⁹² RITTAUD-HUTINET, J., « La magie et la peur : les premières projections publiques de cinéma en France », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dirs.), *op. cit.*, p. 17.

parfois elle en dit trop, et parfois pas assez. Parce qu'il nous est difficile de faire preuve de neutralité bienveillante, et de garder la bonne distance. Parce que nous ne savons plus trop où nous mettre, qu'il n'y a plus de juste place, de position correcte »¹⁰⁹³. Des confidences qu'on ne peut avoir la chance d'appréhender que dans le mouvement et parce qu'elles disparaissent. En une fois et au moment précis où on les perd, qu'on en perçoit les traces, ce n'est déjà plus là, et si on voulait l'arrêter, cela s'évanouirait subitement. Ce sont dans ces moments très fragiles que l'on se rend bien compte que tout notre travail peut basculer dans le rien. Il a quelque chose de nécessaire, même de précis, qui nous oblige à lâcher prise.

3.2.1.3 Détail

L'indice est ce paramètre qui incite à nous rapprocher, littéralement « entrer dans le détail » des choses. Qu'il s'agisse d'un élément qui « saute aux yeux » par l'émergence soudaine qui fait sens, ou le fait de s'attarder sur des éléments singuliers, le détail est ce qui amène ce sentiment d'intimité presque confidentiel avec les objets de notre atelier. Et c'est précisément, tant visuellement que dans le défaire ultérieur, par la capacité de l'œil investigateur à découper, partager et mettre en morceau, parfois disséquer méthodiquement telle « une mise au carreau », que les détails apparaissent et finissent par susciter la direction du geste.

Résultant d'une collecte, une récolte de visions toutes différentes les unes des autres, « le coup d'œil » instinctif devient l'instrument initial de dépeçage, celui qui « fait le détail ». On s'oublie presque, absorbé par ces minuscules sujets, qui donnent l'attention au tout petit et au fragment, à toutes ces choses humbles du peu, du très peu, du rien du tout. Le regard est pris dans cette dynamique absorbante des petites choses, qui en le faisant s'approcher jusqu'à la myopie, lui permet de construire une sorte d'inventaire secret des choses qui dans leur énumération subjective, fait vaciller la main dans différentes directions partiellement déterminées. En effet, il n'y a pas de bon ou mauvais sens, « les directions s'inversent et se dépolarisent évitant à chaque instant toute fixation et tout enracinement »¹⁰⁹⁴.

¹⁰⁹³ LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 33.

¹⁰⁹⁴ MARCADÉ, B., « De Margine », *Perturbation*, Paris, ARC, 1982, p. 16.

En fait, ce coup d'œil méticuleux, « cet acte de vision »¹⁰⁹⁵ comme le décrit Daniel Arrasse, oscille entre l'insignifiant, la broutilte ou encore le minuscule, tout en interrogeant l'unité première des objets devenus des alternances de distances et de proximités. En ce sens, *le regard qui détaille* impose malgré lui des passages plus ou moins larges. L'unité de sa propre existence se manifeste par l'interrelation au tout qui s'intercale à cette vision détaillante, comme l'indique Giorgio Agamben :

« Grâce à la connaissance acquise à chaque passage, l'aller-retour du détail au tout ne fait jamais revenir au même point ; à chaque tour, il élargit nécessairement son rayon et découvre une perspective plus haute où s'ouvre un nouveau cercle : la courbe qui le présente n'est pas, comme on l'a souvent dit, une circonférence, mais une spirale qui élargit ses volutes de façon continue »¹⁰⁹⁶.

C'est bien par cet écart et cette résistance à la seule vision d'ensemble, que l'information parcellaire et révélatrice du détail arrive à s'affirmer comme point de focalisation accrochant le regard. C'est peut-être aussi par la violence discrète du passage disloquant de la totalité en parties, qu'un possible raffinement de l'observation arrive à révéler le *particolare*¹⁰⁹⁷ qui s'apparente à la découverte d'un éclairage inconsciemment recherché : « le trésor de la signification »¹⁰⁹⁸.

Cet intérêt pour le détail est ainsi un moyen de considérer les éléments, les principes de fonctionnement, la matérialité des objets, comme une foule de petits riens inestimables, des colonies de présences cachées, qui attendent soigneusement comme des énigmes ou des fragments de mémoire perdus, un regard attentif qui aura la capacité de les réactiver. Le détail est ce « petit important qui résiste à la raison, qui fait écart et, loin de se soumettre à l'unité du tout, la disloque pour susciter »¹⁰⁹⁹ le « mot »¹¹⁰⁰ d'un discours plastique. Le détail est en fait pour nous, un générateur de surprise, un petit bruit, une matrice de rythmes divers, qui fonctionne sur le repérage identitaire d'un « morceau du visible qui se cache et qui, une fois découvert, s'exhibe discrètement en se laissant définitivement identifier »¹¹⁰¹. Il exploite l'objet comme une succession « où chaque partie semble vouloir se montrer d'elle-même »¹¹⁰², qui une fois bien vues,

¹⁰⁹⁵ ARASSE, *op. cit.*, p. 193.

¹⁰⁹⁶ AGAMBEN, G., *Image et mémoire*, Paris, Hoëbeke, 1998, p. 28.

¹⁰⁹⁷ ARASSE, D., *op. cit.*, p. 10.

¹⁰⁹⁸ DIDI-HUBERMAN, G., *Devant l'image*, Paris, Editions de Minuit, 1990, p. 277.

¹⁰⁹⁹ *Ibid.*, p. 225.

¹¹⁰⁰ WÖLFFLIN, H., *Réflexions sur l'histoire de l'art*, Paris, Flammarion, 1998, p. 129.

¹¹⁰¹ BARTHES, R., *Vers le neutre*, Paris, Bourgeois, 1991, p. 124.

¹¹⁰² CONSTABLE, J., *Peintures, aquarelles et dessins*, catalogue d'exposition Tate Gallery, Londres, 1976, p. 15.

ne cessent de se révéler et de disparaître de leur propre apparition.

La question qui se pose est nécessairement celle de la distance et de la mesure de cette distance qui génère « un conflit entre deux ordres de grandeur différents »¹¹⁰³. Elle implique une approche vers l'intimité des objets, des sélections, des itinéraires, des cadrages en faisant partiellement abstraction de l'ensemble :

« [...] l'effet de près est très différent de l'effet de loin, la dislocation de l'ensemble en est une somme de moments successifs et le déplacement des points de vue constituent une modalité essentielle de la réception de l'œuvre »¹¹⁰⁴.

Percevoir le détail, c'est surtout s'intéresser au degré de visibilité et au caractère local d'endroits spécifiques dans un ensemble où tous les éléments sont vus de près, telles des zones paradoxales. Il s'agit d'une sorte de péril auquel s'abîme le regard « où l'œil chute et se perd tout en regardant avec la plus extrême acuité »¹¹⁰⁵ les particularités qu'il rencontre, dans une sorte de « hors champ comme si l'image lançait le désir au-delà de ce qu'elle donne à voir »¹¹⁰⁶.

Cette mise en pièces, du local dans le global, relève d'une transgression du « tout ensemble » en lui-même, par l'approche qui ignore le devoir de distance conventionnelle, franchissant le seuil « d'où il fallait regarder », de la manière globale de considérer les objets questionnés. Une transgression qui constitue la conséquence et la récompense de l'appréciation d'un « point » qui excède, d'une possible « dénomination »¹¹⁰⁷ qui peut devenir, s'il est astucieusement géré et maîtrisé, l'emblème privilégié de la réalisation et du dispositif mis en œuvre, voire l'œuvre elle-même comme une sorte d'actualisation du tout initial. Il semble constituer en lui seul le point de démarrage d'une nouvelle unité plastique. Il est le témoignage d'une perte qu'il soutient, qu'il œuvre visuellement : en se rapprochant, il reproduit un moment de ressenti unique, qui demande justement par cette approche un besoin de distance et d'éloignement. Une sorte d'absence guidée par une mémoire involontaire allant et venant sous nos yeux, hors de notre vue, « celui d'un pouvoir du regard prêté au regardé lui-même par le regardant : cela me regarde »¹¹⁰⁸.

¹¹⁰³ BACHELARD, G., *Essai sur la connaissance approchée*, Paris, Vrin, 1927, p. 95.

¹¹⁰⁴ ARASSE, D., *op. cit.*, p. 249.

¹¹⁰⁵ BARTHES, R., *op. cit.*, p. 120.

¹¹⁰⁶ BARTHES, R., *La chambre claire, Note sur la photographie*, Cahiers du cinéma, Paris, Gallimard, 1980, p. 93.

¹¹⁰⁷ BARTHES, R., cité par ARASSE, D., *op. cit.*, p. 284.

¹¹⁰⁸ DIDI-HUBERMAN, G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, *op. cit.*, p. 105.

3.2.1.4 Entrevoir

Pourtant, que ces débordements perceptifs soient dus à la complexité de notre regard ou à la richesse des matériaux qui nous entourent, nous sentons toujours autre chose que le perçu : une latence derrière le visible en plus du visible. Cet aveuglement permet en quelque sorte de plonger en nous. Nous jouons le double jeu de cette intériorisation quand nous investissons l'atelier, nous venons y vivre un autre moment de perception, une sorte de pulsion d'instant double qui pourrait constituer la manifestation de la matière première, sur lequel se développe et se construit le récit de chacune de nos réalisations. Une singularité du regard créateur, en double réflexion, en double distance, qui renvoie à un monde multiple, une somme d'expériences autonomes. Le regard n'est alors plus simple vision, mais voyance, double vue, et c'est dans le faire qu'il dévoile ses facettes en mouvements incessants. Un doute primaire qui s'insère entre la vision initiale et la vision intérieure. Entre l'image qui se forme dans ce qui avait été d'abord recherché par un effort instinctif de l'œil, et qui revient à son gré sous la forme d'une vision hallucinatoire qui tend à s'extérioriser. Une sorte d'anticipation créatrice involontaire dont nous jouons très volontiers :

« [...] L'hallucination est progressive, presque volontaire, et elle ne devient parfaite, elle ne se mûrit que par l'action de l'imaginaire »¹¹⁰⁹.

En cela, il s'agit peut-être de *lire en nous*, comme le dit si bien Merleau-Ponty en signalant que cette manière de voir « est le moyen qui m'est donné d'être absent de moi-même, d'assister du dedans à la fission de l'Être »¹¹¹⁰, une sorte d'intériorisation dialectique, où le potentiel de saisie et l'accomplissement d'une idée de réalisation « dépend de notre pouvoir d'hallucination volontaire »¹¹¹¹. Cela autorise sans doute de se penser et peut-être de se réaliser dans ce face-à-face entre l'œil, l'esprit et la matière. De ce trajet d'aller-retour de l'œil à l'œuvre, naît une sorte de défection qui aboutit à une reformulation, suscitée par l'intériorisation et par la remise à distance successive, une sorte d'introspection du visible qui engendre un processus projectif et prospectif lié à la puissance de l'imaginaire : un acte d'imagination.

¹¹⁰⁹ BAUDELAIRE, C., cité in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dirs.), *op. cit.*, p. 5.

¹¹¹⁰ MERLEAU-PONTY, M., *L'œil et l'esprit*, *op. cit.*, p. 81.

¹¹¹¹ BRETON, A., *Point du jour, Œuvres complètes, Tome II*, Gallimard, Paris, 1992, p. 309.

« [...] *L'intuition artistique ressemble en effet aux hallucinations hypnagogiques - par son caractère de fugacité - ça vous passe devant les yeux, - c'est alors qu'il faut se jeter dessus, avidement* »¹¹¹².

Arrivé de nulle part, cet instant où « on sent quelque chose qui entre en vous »¹¹¹³ peut surgir à tout moment, et la provenance incertaine et variable de cet étonnement en accentue la force qui nous oblige à nous faufiler dans l'objet, le fouiller, le caresser, y être attentifs différemment. Nous y cherchons les possibles, les dénivelés, les reliefs, les volumes, les épaisseurs et les perspectives qui apparaissent et disparaissent dans la fugacité de la perception et de l'interprétation. Il s'agit sans doute de la question de la distance du regard, de la bonne mesure, de l'ajustement qui se situe à la fois dans l'intuition, dans la pratique et de la double distance de cette perception multiple, « un double regard où le regardé regarde le regardant »¹¹¹⁴ comme le dit si bien Georges Didi-Huberman. Ces objets qui nous regardent, qui forcent notre regard, sont pourtant toujours paradoxaux, silencieux ils s'offrent à nous comme de véritables discours, parfois légers ils paraissent lourds de sens, récents ils semblent souvent anciens et usés. Ils apparaissent et disparaissent comme disposés par une vague lente sous notre regard avide de circonstances. Ils ont un envers qui diffère de leur endroit, ils sont comme des illusions et font allusion, des jeux entre le présent et l'absent, entre l'épaisseur de la matière et la profondeur du sens, entre l'intimité de la confiance et l'éloquence de l'évidence. Parfois, les éléments s'engagent lentement, s'associent morceau par morceau, comme diverses parties que l'on dispose méticuleusement. Entre ce qui est vu et ce qui ne l'est pas. Ils nous incitent à porter l'attention au plus près du foisonnement, de la débordante richesse des évocations ; en même temps ils nous obligent à l'éloignement, au recul et à la distance. La somme des choses à découvrir prend du temps et rend palpable « l'épaisseur » de notre aveuglement par un mouvement presque sans déplacement¹¹¹⁵, une sorte de « jamais vu » qui rend visible :

« *Ce jamais vu est au plus près du diaphane dont parle Aristote, comme trans-parence qui rend visible ce qui est visible, mais qui n'est elle-même jamais du visible. Ce « jamais vu est plus près de ce que Goethe nomme archi-phénomène (Urphänomen), la lumière en tant que l'incolore même, qui rend visible toute couleur* »¹¹¹⁶.

¹¹¹² FLAUBERT, G., cité in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dirs.), *op. cit.*, p. 40.

¹¹¹³ *Ibid.*

¹¹¹⁴ DIDI-HUBERMAN, G., *op. cit.*, p. 116.

¹¹¹⁵ MERLEAU-PONTY, M., *op. cit.*, p. 62.

¹¹¹⁶ ESCOUBAS, E., *Venezia -Fragments Jean Luc Tartarin*, Ecole des Beaux-arts de Metz, Tourcoing, E.R.S.E.P., 1992, np.

Il s'agit de ce retournement de la perception qui nous fait « basculer d'un régime visuel à un autre [...] tout ce qui nous fait passer de la chose à une conscience de sa matière même ou de la perception que nous en avons : et c'est alors un véritable instant de pensée, un événement, une sensation »¹¹¹⁷. Le regard serait ainsi une porte ouverte sur l'entendement lui-même, essayant d'absorber, de réguler et d'exploiter ce qui s'offre à lui. Et même si l'œuvre n'est pas encore *faire* ou à faire, seul notre regard, influencé par les réalisations précédentes, et toutes les autres variables affectives, imaginatives, contribuent à constituer l'autre chose de ce qui est vu. On pense inévitablement à Heidegger qui formulait cela par « une antécédence de l'image sur elle-même, sa venue ou sa survenue imageante : son imagination. Cette imagination, c'est elle qui voit au-devant et au-dehors d'elle-même la vue qu'elle va nous présenter et nous permettre de nous représenter : la règle pré-voyante, la règle de la *Vor-stellung*, qui possibilise toute vue. Elle est aussi bien, dans sa prévoyance, non-voyante de sa propre forme, qui est toujours à venir ou bien toujours déjà passée »¹¹¹⁸. La forme y est encore impure, instable tant qu'elle n'est pas réalisée, c'est-à-dire à l'extérieur sous forme matérielle, elle ne cesse de s'y mouvoir, de suivre le réseau ténu des repentirs entre lesquels oscillent les expériences de ces visions. Et si elle n'obéit pas encore « à un choix qui les fixe, ils ne sont ni vagues ni indifférents. Intention, souhait, pressentiment, aussi réduite, aussi fugitive que l'on voudra, la forme appelle et possède ses attributs, ses propriétés, son prestige technique. Dans l'esprit elle est déjà touchée, taillée, facettes, parcours linéaire, chose pétrie, chose peinte, agencement de masses dans des matériaux définis »¹¹¹⁹. Elle engage la main dans son travail. Et c'est précisément dans ce regard intérieur que nous apportons plus que ce que nous voyons. Il nous éclaire sur ce qu'il a perçu après coup en nous renvoyant ce qu'il a retiré de lui-même. Il nous place dans un espace autre qui s'intercale entre le réel et l'imaginaire. Il s'apparente à un regard inducteur et qui induit, qui reflète et qui se reflète à chaque instant.

« Comme si on se trouvait à la source, là où le répertoire des formes se constitue, se défait et se reconstitue sans cesse par le jeu des opérations les plus simples (déplacement, substitution, renversement) »¹¹²⁰.

Cela revient d'une certaine manière à exercer constamment son regard, effectuer un travail oculaire incessant : lancer des œillades, s'imprégner du spectacle intime au service de la curiosité et du voyeurisme, à ressentir les choses, à s'imprégner des objets, à

¹¹¹⁷ DURAND, R., *Le regard pensif, lieux et objets de la photographie*, Paris, Editions de la différence, 1988, p. 53.

¹¹¹⁸ HEIDEGGER, M., cité par NANCY, J.-L., *Au fond des images*, Paris, Galilée, 2003, p. 162-163.

¹¹¹⁹ FOCILLON, H., cité par PICON, P., *L'œuvre d'art et l'imagination*, op. cit., p. 68.

¹¹²⁰ DURAND, R., op. cit., p. 44-45.

trouver le moyen de formuler sa réalité imaginaire faite de mémoire, d'infigurable, d'allusions, entre le retournement et la perte. De faire naître des allées et venues émotionnelles à des riens matériels, à des usures. Notre œil s'agite, ne s'arrête pas, il ne s'immobilise pas, ne se calme pas, il suit le grouillement, le pullulement, il défie, il assomme, il combat, il interprète, il se noie, il étri-pe, il tue, il fait naître, il meurt, il ressuscite, il désire, il déshabille, il entrevoit...

Il s'agit en quelque sorte d'articuler ce que nous ressentons avec ce que nous « entrevoyons ». Questionner intérieurement ce que nous *touchons du regard, tout comme ce qui nous touche* à un moment précis, cette lueur soudaine, celle qui lui donne de l'épaisseur, celle qui porte la vision vers le présage, vers l'aveuglement du geste qui lui sera consécutif.

« [...] *toucher pour voir, ou au contraire, toucher pour ne plus voir ; voir pour ne plus toucher, ou , au contraire, voir pour toucher. Images trop proches. Images adhérentes. Images obstacles, mais où l'obstacle fait apparaître [...] Images capables de nous froisser, de nous heurter. Images pour nous saisir. Images qui pénètrent, images qui dévorent. Images pour que notre main s'émeuve* »¹¹²¹.

Si toute notre énergie converge vers l'activité du regard pour arriver à un éveil, c'est peut-être par une conscience de ce qu'est la vision elle-même, celle d'un regard périphérique. Une vision de ce que nous voyons quand nous le détournons de ce qui se trouve face à nous, à la recherche de ce quelque chose de disruptif, de ce petit rien qui va nous éclairer et nous donner « à voir » plus loin. Et comme dans son fonctionnement anatomique le regard s'affirme comme une suite d'alternance de concentrations et de vides, par un système d'écho et de résonances, l'œil est constamment appelé ailleurs et contraint d'éluder consciemment ce vers quoi il était attiré une seconde auparavant, tout à la fois flottant et incisif. Ce qui est capturé se trouve immédiatement court-circuité par un nouveau mouvement, une sorte d'alternance d'aspirations et d'abandons. Une tension vibratoire, évoluant et entrecoupant la saisie du regard créateur de sa transmission, questionnant les limites mêmes de nos perceptions à la recherche de cette « irruption de l'inattendu »¹¹²² qui deviendra le point focal.

Ce regard est aussi bien celui de la sensibilité de la rétine que celui de la réticence, qui par des omissions, des désaveux, forme un jeu qui se retire de lui-même. Une sorte de prisme qui isole et grandit les détails, qui « démontre les imperfections de la

¹¹²¹ DIDI-HUBERMAN, G., « Images contact », *Phasmes*, Paris, Editions de Minuit, 1998, p. 28-34.

¹¹²² FOCILLON, H., *Vie des formes. Eloge de la main, op. cit.*, p. 121.

géométrie la plus rigoureuse, ses halos »¹¹²³. Une prise de conscience qui serait une faculté intermédiaire qui entretient une constante de réciprocité par une proximité avec des déviations minuscules, cherchant les irrégularités fines, les flottements, l'invisible qui sera signifiant. Le regard va donc plus loin que le visible, il cherche à s'immiscer dans les objets, il dispense et produit du sens, il précède aussi parfois le visible lui-même. Il rend visible l'invisible, comme une chose dérobée simultanément à portée de main. Il est à la fois plongeant et panoramique, du lointain et du détail. Et dans sa potentialité hallucinatoire liée à sa dimension exploratrice dans notre pratique, il fonctionne comme une excroissance de notre imaginaire, et fait plus qu'anticiper, ou précéder, il invente un visible, à la recherche de « l'étincelle poétique »¹¹²⁴ :

« Si la pensée est à même d'utiliser le matériau perceptuel, c'est uniquement grâce à la perception, qui rassemble des types de choses [...] et qu'à l'inverse, l'esprit n'a d'aliment que dans la mesure où il emmagasine le matériau recueilli par le sens »¹¹²⁵.

Mais faire venir, faire voir à la vue peut aussi être un accès sans accès, puisqu'il accède à ce qui n'est pas encore là. Est-ce un regard sans regard, dans sa manière de voir justement par l'éloignement : plus précisément en tant que « pré-vue » de la vue ? Notre regard fonctionne probablement comme un mode de pensée actif, où concept et percept sont concomitants : « la perception et la pensée visuelle ne font qu'un »¹¹²⁶. L'œil découvreur et l'esprit inventeur, bricoleur, bidouilleur, détourneur, se suppléent l'un l'autre continuellement. La perception appelle un retour du travail intellectuel, et celui-ci guide et suit la découverte de l'œil, à partir de concepts, idées, projets, jugements divers. L'important, disait Cézanne, c'est « ce que pensent nos yeux »¹¹²⁷. Si tout type d'élément peut être susceptible d'éveiller l'exercice plastique, nous pouvons cependant constater que nos choix les plus courants ne reposent pas sur l'expressivité, mais à la fois sur la capacité d'information et sur la propension à être retravaillés, autrement dit : retraités.

À cet instant, nous cherchons à établir des liens, « des corrélations possibles entre les éléments constituants et les formulations signifiantes qui s'élaborent de-ci de-là, en surface et en profondeur »¹¹²⁸. Il s'agit d'une série d'hypothèses qui se succèdent et qui ne suivent que rarement une direction rigide et projetée fixée initialement. Tous les objets ne font pas une bonne amorce, et certaines directions s'épuisent plus rapidement. Nous

¹¹²³ LASCAULT, G., *op. cit.*, p. 26.

¹¹²⁴ EGAÑA, M., « Le regard ontologique », *Recherches poétiques n°7*, Presses Universitaires de Valenciennes, 1998, p. 112.

¹¹²⁵ ARNHEIM, R., *op. cit.*, p. 10.

¹¹²⁶ *Ibid.*, p. 22.

¹¹²⁷ CÉZANNE, P., cité par GASQUET, J., *Paul Cézanne*, Paris, Bernheim, 1921, p. 144.

¹¹²⁸ LE GOUIC, J.-C., « Le regard créateur », *Recherches poétiques n°7*, *op. cit.*, p. 74.

sommes obligés de bifurquer, de passer d'un détour à l'autre, « je vais de rebondissement en rebondissement, comme une super-balle, qu'on jette dans une pièce vide et qui investit, la plupart du temps, des espaces qu'on ne soupçonnait pas »¹¹²⁹. Les éléments discernés ne meurent pas, mais évoluent sans cesse, si bien que d'une forme, d'une vision, en naît toujours une autre.

À ce stade nous avons probablement conscience de l'objet initial, mais le regard que nous portons fait en sorte de nous projeter dans une perspective mouvante, celle qui procède par une prise de conscience faite de rebonds et de retours, jusqu'au moment de stopper le processus et de mettre en forme l'objet définitif. Il s'agit d'une certaine manière de nourrir et de contenter « l'appétit de l'œil »¹¹³⁰. Il est question d'ouvrir des pistes, émettre sans cesse de nouvelles propositions. Et même si nous repérons dès le début qu'elles sont vouées à l'échec ou absurdes, nous persévérons, car il est fréquent que ce soit justement celles-ci qui dans le ratage supposé ou avéré interrogent le mieux les hypothèses de départ. C'est en saisissant par une série d'impulsions, un regard à la fois vagabond et auto-suggestif, chargé de contingences ou de contradictions que nous osons nous engager dans une formalisation plastique de l'émergence signifiante.

3.2.1.5 Structures

Une somme d'indices parfois indescriptibles laisse penser que rien n'est joué. Alors nous passons à un autre objet, afin de laisser le regard se régénérer, usé qu'il est d'avoir trop vu, trop douté, trop mis au point. Une pause salutaire qui permet d'avoir un œil neuf, « désaccommodé », ouvert aux possibles. Un œil qui aura perdu sa relation de dépendance avec ce qui le rassurait et le taraudait précédemment : l'espoir d'engendrer « le quelque chose »¹¹³¹ qui fera peut-être sens.

Un œil fluide, perméable aux sensations, aux fantasmes, à l'excès, à la recherche d'un « quelque chose qui n'est pas encore, mais qui peut être. Un être en suspens, un

¹¹²⁹ BARBIER, G., « Entretiens », in BAZZOLI, F., *op. cit.*, p. 52.

¹¹³⁰ LE GOUIC, J.-C., *op. cit.*, p. 77.

¹¹³¹ MERLEAU-PONTY, M., *op. cit.*, p. 67.

non-être en passe d'être [...] un compromis entre l'être et le non-être »¹¹³². Un œil qui accepte la surprise, l'inconnu, qui les guette et s'élève jusqu'à eux. Ce regard est donc celui qui est capable à chaque instant de se transformer, de bouger, de se retourner au contact de l'objet qu'il reflète et dont jaillit l'œuvre, qui quant à elle regarde l'autre, en réponse à la multiplicité des stimuli qui bombardent à chaque moment la rétine. Un regard qui n'est pas tant une vision rétroactive qu'une source, non pas un fait isolé, mais une série illimitée de scintillements créateurs produisant peu à peu un sens, une direction : sens interdit, sens unique, contresens, orientations, bifurcations. Un regard qui ne cesse de chercher dans le milieu où il trempe. Il puise, rejette, absorbe. Irréductiblement pluriel, bien qu'à chaque fois singulier, il signifie le temps comme réouverture de lui-même et de ce qui l'entoure. En somme, une succession de repères qui n'ont d'intérêts que dans la mesure où ils sont sans cesse repensés, de telle façon qu'ils changent à chaque fois la règle du jeu. Relance des possibles, la quête du quelque chose, ne nous donne pas à voir immédiatement en quoi le point d'amorce permet d'entamer l'ouverte attendue ou l'enfermement sur la figure précédente. Chacune de nos tentatives, « tentations », nous fait reprendre le contact « autrement » avec l'archaïsme de la pratique. Ensemble, elles s'y alimentent et font jaillir, s'y frottent et révèlent, par une sorte de co-implication qui fait toute l'énigme de l'art.

Cette manière de faire apparaître et de cerner des structures dans une interaction permanente de notre faire, n'appelle-t-elle pas une posture gestaldienne ? Le terme « gestalt » correspond à « structure », « groupement », ou encore « forme dotée de structure »¹¹³³. Il détermine les interactions continues que nos objets en train de se faire entretiennent avec le milieu ambiant, où tout stimulus corrélatif à une perception voit son action s'étendre et se répercuter dans celui-ci. « Ce champ de forces »¹¹³⁴ repose sur des orientations, des limites, des barrières, à une expansion, une irradiation. Et le « surgissement d'un objet singulier se produit, non seulement par une causalité externe, mais aussi interne, lorsque la centration élit, isole, circonscrit un certain agglomérat de stimuli dans une actualisation spécifique, au sein d'un champ plus ou moins organisé »¹¹³⁵. Cette posture est bien celle du bidouillage détournant, car notre pratique engage une perception qui s'offre toujours comme la saisie de mouvements et contre-mouvements qui s'accompagnent de changement dans la nature des stimuli. Notre regard résulte d'une série de concentrations en tant que milieu dynamique en continue

¹¹³² PIGEARD DE GURBERT, G., *Le mouchoir de Desdémone, essai sur l'objet du possible*, Paris, Actes Sud, 2001, p. 23.

¹¹³³ SAINT-MARTIN, F., *Théorie de la gestalt et l'art visuel*, Presses Universitaires du Québec, 1990, p. 20-21.

¹¹³⁴ *Ibid.*, p. 36.

¹¹³⁵ *Ibid.*, p. 40.

interaction : les liens de jonction et de disjonction entre les éléments se modifient, se rapprochent, s'éloignent en permanence.

Lorsque la main résiste, le regard fléchit, s'aveugle, s'imprègne de la matière, de la résistance de l'outil, tolère le débordement, le fortuit, l'à peu près, la pensée vagabonde qui viennent investir, perturber, et circonscrire sa confiance initiale. Une relation qui résiste, juge, critique, pressent la fragilité, se lézarde, se décompose, se décourage, se fait aveugle : une relation où le doute s'installe. Un doute indissociable qui tend à régénérer la pratique et la vision qui la guident d'une autre lumière. D'où qu'elle vienne, tout la pénètre, tout lui semble digne d'être œuvré. Elle questionne sans relâche, interroge l'objet laissé pour compte et l'œuvre renaît autrement, revue, vue d'ailleurs, du point de vue de ce qui a changé. Donc un regard qui doute continuellement, qui scrute l'invisible. Un invisible duquel les œuvres ne sont qu'une mince bricbe de ce regard, un élément incomplet de l'intouchable, de l'inconcevable, de la vision totale qu'il croit capable de se libérer. En ce sens, les objets que nous mettons en question, sont autant d'éléments suspendus, mis momentanément hors jeu, c'est à dire comme autant de possibles fuyants, d'orientations inconciliables, alors que nous essayons de faire route vers eux. Les objets ne sont pas le lieu premier où se réalise la perception, mais ils apparaissent à la fois comme une partie du parcours, mais surtout comme un résultat, une synthèse subséquente. D'écart, « de mise à l'écart d'abord. D'écart de direction ensuite. Et d'écart de conduite. De grand écart... »¹¹³⁶ Tout n'est que ruse dans le visible, séduction, impostures, pièges imposés. En conséquence, le chemin *vers* se trouve à chaque fois interrompu, de sorte à devoir changer de méthode, d'outils, de point de vue, de s'y prendre autrement, de reprendre, d'échouer, de bricoler.

Ce mouvement est lié à l'ensemble des données préalables qui concernent autant notre statut de perceuteur que les conditions que nous mettons en œuvre lors de stimulations. Des causalités internes et externes inhérentes à la perception. Et l'information n'est pas reçue sur le mode passif, notre regard se doit de rester engagé dans une conduite active de découverte pour en chercher de nouvelles, pour écarter, pour sélectionner, prélever : « les ressources perceptives s'accroissent à partir d'une pratique »¹¹³⁷.

Un regard qui nécessite autant d'approches de l'ordre de tentatives, que d'un faire bidouillant, cherchant à capturer *le quelque chose* dans la plus grande incertitude. Le quelque chose déjoue à la fois la confrontation et la capture, l'objet n'y est pas donné d'entrée. En fait, il n'existe qu'en corrélat d'une visée mobile duquel il surgit en creux

¹¹³⁶ MAGRITTE, R., cité par LABELLE-ROJOUX, A., *op. cit.*, p. 85.

¹¹³⁷ SAINT-MARTIN, F., *op. cit.*, p. 59.

depuis son absence. Il se propose en cours de route ou en dérouté. Tout l'y invite, ou plutôt rien. Il ne se profile qu'à mesure qu'un mouvement d'approche porté par notre voir aveugle se met en marche. Un voir primaire, qui est nécessairement déformé et déformant, puis engendre par incidences des interactions, des transformations qui appellent un choc en retour dans les éléments déjà perçus : aléatoire des trajets, dictature par les besoins du faire, par les désirs de l'imagination, les capacités d'attention.

Nous disposons donc de cet œil errant, à la fois regardant et voyeur, attentif et possessif, qui se nourrit et nourrit l'œuvre en cours ? Un œil qui ne cesse de faire ou de penser, pointer des structures, élevant son objet avec patience et trouble vers une vie autonome ?

Œil nomade, entropique, dérivant, arpenteur, mutant, entre intérieur et extérieur, entre fragile et solide, œil mobile, clignotant, rougeoyant, humide, avide de connaissances, d'images, qui larmoie de frustration de n'être que peu, de faire si peu. Œil solitaire, unique, qui peut absorber l'image, qui peut décapiter, foudroyer, dénoncer, protéger, aimer, rêver, trouver, il ne se ferme jamais. Un œil qui modifie les éléments pour les changer, les amplifier, les prolonger, pour en éliminer ou en occulter des parties, de façon à constituer une figure définie. Un œil qui appelle un champ visuel animé par les effets de la recherche de formes, c'est-à-dire par la comparaison et l'évaluation continue des stimuli résultant des regroupements, des déconstructions, des modifications. Une vision qui « cherche la différenciation » en déconstruisant constamment, c'est-à-dire qui valorise délibérément les détails déviants, les accidents, les luminosités, tout ce qui nous pousse vers le lieu privilégié de l'expression. Un lieu où toute fixation du regard, quand elle est accompagnée d'attention, est une action dirigée qui est toujours le résultat d'une décision, liée à certaines motivations, et non un réflexe passif et gratuit. En ce sens, les objets sont les produits d'un nœud complexe de nos motivations, liées aussi bien à la nature de notre activité qu'aux aspirations à un moment donné.

Notre pratique est donc « une conduite active de recherche de stimuli nouveaux et différents. [...] Ils apparaissent parfois comme plus complexes, mais plus attirants, que ceux qui sont déjà connus et qui ont été assimilés »¹¹³⁸ précédemment. On réclame toujours du neuf, on s'attend à l'imprévisible, à ce qu'on ne capturera, ne maîtrisera jamais, mais devant lequel on éprouve le sentiment de vivre quelque chose.

Si notre œil regarde, il se regarde aussi, il se regarde regardant surtout. Il vibre à un certain rythme qui affirme la présence de l'œuvre qui prend corps et vie, nous retient captifs et soumis à toutes les possibilités dont il est chargé. Il vibre aux contemplations de

¹¹³⁸ *Ibid.*, p. 105.

la conscience, et du faire qu'il guide de la main. Une main qui semble s'effacer, entre l'œil qui surveille et la matière qui est surveillée. Pourtant elle reste présente. L'œil est au centre de la scène, il ne s'oublie pas, il est rempli d'un orgueil malheureux. Volontairement superficiel il tente de saisir la profondeur des choses qui s'offrent à lui. Ce qui est visible, la trace du passage, cristallise une lacune de la vision. Au fond, il force sa lucidité pour découvrir sa nature singulière et se convaincre qu'il est utile en tout, voire indispensable en rien.

Parallèlement, il donne la preuve formelle qu'il a manqué quelque chose. Il accompagne une vision déjà affectée de mémoire. Notre œil ne cesse de se questionner. Il implique ce regard de biais, indirect qui examine le déroulement du travail. Il travaille à lier et délier la substance imaginaire qui lui est proposée. Il nous rend attentifs aux intervalles aveugles de sa vision, ce qui advient dans l'entrelacs du visible et de l'invisible. « Après avoir obéi au premier choc, il se dérobe, et retourne à ses habitudes. Secoué par des injonctions nouvelles il repart puis retombe, suite d'oscillations qui brisent le cours [...] en un rythme d'éblouissements et de répits »¹¹³⁹. Il hésite, il se remémore les inépuisables possibilités qui traversent l'état présent du visible. Un moment il se détourne pour oublier « se laver [...], puis retrouver par un retour faussement inopiné le choc de la première surprise »¹¹⁴⁰. C'est oublier activement, régénérer les savoirs, retrouver le mouvement même de la connaissance, la rencontre de l'inconnu, de l'inouï. Il tourne à l'intérieur de lui-même, il est attentif aux appels de l'instinct et du vital. Il choisit la vulnérabilité et la fréquentation des zones grises de notre être. Il nous rend assujettis d'une vision qui nous dépossède. Il s'attend à la lumière et défie les doutes de certaines visions qui s'opèrent sans lui. Il n'essaye rien ou va jusqu'au bout, espère « un halo de possibilités »¹¹⁴¹.

Ce qu'il voit est en fait le fruit du « murissement » de l'œuvre qui cerne de façon objective cet appareil essentiel du bidouilleur : l'œil et la main. « L'œil est ce qui a été ému par un certain impact du monde et le restitue au visible par les traces de la main »¹¹⁴². Ces deux instruments font alors presque naturellement retour dans ce qui se propose comme une sorte de « conclusion » aux objets. Objets où tout semble avoir été créé par une connivence de ce qui dans l'assemblage serait vision, et ce qui dans le bidouillage serait geste. Dans cette relation instable et forcément inégale entre deux pratiques, on peut dire que le bidouillage se sert plus de ses mains que de ses yeux, il est davantage acte ou manipulation. Le bidouillage peut fonctionner comme une relation

¹¹³⁹ SALLES, G., *op. cit.*, p. 15.

¹¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 25.

¹¹⁴¹ BUCI-GLUCKSMANN, C., *op. cit.*, p. 152.

¹¹⁴² MERLEAU-PONTY, M., *op. cit.*, p. 26.

bricoleuse entre œil et main, en un lien instable dans lequel vision et geste s'unifient en un jeu de dépendance et d'autonomie. C'est paradoxalement l'œil du bidouillage, enfoui dans le geste et comme détaché du monde qui nous aide à cerner ce qui dans notre pratique est de l'ordre d'une manipulation imprévisible : tous ces moments où la fusion entre vision et geste est comme suspendue, l'un et l'autre à la dérive, tâtonnants, divagants. Comme une brèche dans l'espace et le temps où les liens entre les choses se font avec détachement, en prononçant à la fois leur corrélation et leur latitude. Un regard qui ne peut survenir qu'à la lumière de son propre excès ?

3.3 ÉMERGENCES

La recherche en art n'est pas tant du côté des objets, pas même des sujets, probablement encore moins des théories. L'enjeu est la mise en place de dispositifs créatifs eux-mêmes créateurs de subjectivité et d'objectivité. Une façon de relier une matérialité, une vision, des désirs, à des visées immatérielles qui se réélaborent en permanence dans une progression : un geste d'exploration en quête d'éléments, un geste de sollicitation du singulier.

3.3.1 Ouvertures

Résumé

L'envie de réaliser ne provient en aucun cas du pur instinct ou du libre arbitre, mais d'une certaine contagion. Affectés par une expérience, nous concevons des objets dont « ont fait l'expérience » : on leur attribue une signification. Une posture qui n'est jamais vraiment arbitraire, plutôt informée, cultivée, riche de connaissances, de *re-connaissances* et d'affects qui se concrétisent en trouvailles, et dévoile une indécision du faire. En ce sens, trouver semble toujours plus ou moins *re-trouver*. Une activité dont la valeur réside dans l'activité elle-même, où le « non attendu » touche l'imagination. Œuvrer avec ce paramètre, observer les traces, saisir les failles, inventer, délimiterait un regard qui porte en lui un modèle, un paradigme, une démarche, une méthode, une règle, et en même temps une absence de tout cela : un regard qui cherche à se découvrir dans la fiction d'une pratique.

Mots-clés : Regard, trouvaille, invention, faille, imagination.

3.3.1.1 Trouvaille

« Nous ne pouvons (...) voir les formes et les figures que si, d'une manière ou d'une autre, nous les avons déjà vues »¹¹⁴³

La trouvaille est l'heureuse découverte du *trouvère*, qui suppose chance, beauté originale, spontanéité. Par extension, le mot désigne toute découverte inattendue et spirituelle, ou encore « lever le dernier voile ». Du latin *tropare*, trouver signifie composer, puis inventer¹¹⁴⁴. Le *trouvère*, est dans son sens classique, celui qui trouve, c'est-à-dire celui qui invente, compose, réalise.

« Unusual, ungewöhnlich, inhabituel, surprising, überraschend, unexpected, unerwartet, inattendu, etc. »¹¹⁴⁵, sont autant de qualificatifs possibles de la trouvaille.

La trouvaille serait contingente d'une sorte de quête de « ce qu'il y à trouver » sans l'avoir réellement cherché. La chose trouvée y serait « re-connue » et révélée par un caractère imprévisible, de l'ordre du dévoilement inattendu. « C'est l'imprévisible qui crée l'événement »¹¹⁴⁶ comme si « le modèle était à portée du regard, mais celui-ci était

¹¹⁴³ MANGUEL, A., *Le Livre d'images*, Arles, Actes Sud, 2009, p. 32.

¹¹⁴⁴ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 1385.

¹¹⁴⁵ JACQUES, J., *op. cit.*, p. 20.

¹¹⁴⁶ BRAQUE, G., cité par BRETON, A., *Point du jour*, *op. cit.*, p. 23.

encore incapable d'en saisir la signification »¹¹⁴⁷. Le mode imprévisible du « trouvé » se réduirait ainsi à une sorte de jeu de hasard, orienté par le discernement de l'observateur, « car il ne suffit pas de voir, il faut aller voir, projeter, regarder »¹¹⁴⁸.

Le trouvé dans notre pratique ne fait en aucun cas l'impasse sur la production de l'objet, ce détour matériel par la main. Il y a donc une sorte de tension entre un objet en train de devenir œuvre, et cette même œuvre en train de révéler son origine non totalement planifiée. Une sorte de régression qui n'est pas un retour à une origine perdue, mais à un mouvement qui toujours déplace, transforme, transfigure, qui « reflue vers l'aval, vers l'en avant vers l'avenir régénéré »¹¹⁴⁹. Créer est peut-être ce « déboussolement », cet égarement qui brise les habitudes, qui nous mène régulièrement nulle part : régresser pour advenir, rouvrir pour ouvrir¹¹⁵⁰.

Il faut donc pour qu'il y ait du sens que la configuration de l'accident et de l'hasardeux trouve en l'observateur une disposition convergente. Une sorte de prédisposition, lorsque c'est l'intention de produire qui en oriente et en canalise la lecture. En quelque sorte une rencontre entre le hasard et la nécessité. Cette contradiction à la fois attentive et en attente de la trouvaille semble esquisser un état d'esprit d'ouverture que George Poulet nomme une pensée indéterminée : « L'idéal serait une pensée absolument sans objet, proche du zéro. Le zéro est ce qui révèle le plus, ce qui est le plus gonflé de sens et de profondeur, et en même temps c'est une espèce de nettoyage, de délivrance, un acte grâce auquel on est préparé à être n'importe quoi »¹¹⁵¹. En fait nous avons l'impression d'osciller, d'osciller autour du zéro. Nous sommes en permanence en équilibre autour du zéro, du rien de notre travail. Une fois que nous avons réalisé quelque chose, après, on aime essayer encore autrement, mais nous sommes finalement toujours quelque part autour du zéro. Nous avons l'invariable impression au démarrage de ne pas savoir, de ne rien connaître. En d'autres termes, il s'agit en fait de « l'observation naïve de l'observateur averti »¹¹⁵², qui s'effectue à travers l'effort personnel de l'esprit cherchant à se rendre distant de ce qu'il observe et, surtout, à s'en détacher, à s'extraire de ce qui l'entoure pour mieux y rentrer : à la recherche de l'innocence du regard premier. Nous ne savons pas, mais il nous faut irrémédiablement faire quelque chose. Jouer, rejouer, trouver l'ouverture dans les pièces qui nous emmènent à un autre projet, à une autre réalisation, à une autre envie. Envie d'approcher

¹¹⁴⁷ DEMANGE, M., « Préface » *Sculptures trouvés. Espace public et invention du regard*, Paris, Harmattan, 2003, p. 10.

¹¹⁴⁸ *Ibid.*, p. 12.

¹¹⁴⁹ SOJCHER, J., « Le travail de l'oubli », in DEVILLERS, V. (Dir.), *L'arrière-pays des créateurs*, Bruxelles, Editions Complexe, 2003, p. 171.

¹¹⁵⁰ *Ibid.*, p. 171-172.

¹¹⁵¹ POULET, G., *La pensée indéterminée de Bergson à nos jours*, Paris, PUF, 1990, p. 177.

¹¹⁵² MOLES, A., *Les sciences de l'imprécis, op.cit.*, p. 123.

différemment des éléments qui s'ajoutent, s'absorbent ou se rejettent, qui nous permettent de résoudre autrement, de trouver les enchaînements contradictoires. C'est une forme de curiosité qui produit des choses que ni les éléments seuls ni notre œil ne pourraient concevoir indépendamment. Il s'agit d'une sorte de collaboration et d'engagement à l'ouverture d'issues dans la pression d'un instant. « Notre œil n'y résistera que s'il oublie les classifications de notre savoir. Palpons l'objet comme un bien anonyme ; nous pactiserons avec les plus singuliers si nous portons sur eux un regard innocent »¹¹⁵³. Cela implique un refus provisoire, d'accepter le sens immédiat des choses, de mettre entre parenthèses, de suspendre son esprit : à la fois *attendre* et *faire venir* ce petit déclenchement mental, ou ce quelque chose « qui saute aux yeux » où l'on découvre dans la multitude des chemins possibles la voie évidente qu'il fallait suivre ; « créer c'est savoir attendre que l'on vous colle sous le nez l'objet qui fera s'entrechoquer tous les autres, celui qui dictera le nouvel ordre des choses »¹¹⁵⁴.

Attendre ? L'attente évoque cette situation ordinaire des moments et des expressions de notre quotidien, ou encore définit la dimension existentielle qui semble habiter nos vies au même titre que notre travail. L'attente évoque l'idée d'un temps vacant, du vide, dans un système qui nous incite à suivre un rythme imposé où le temps ne cesse d'être réglementé, quantifié, rationalisé, rentabilisé. En ce sens, attendre, « prendre le temps de », lenteurs, pauses, sont communément synonymes de contre-productivité, de désœuvrement¹¹⁵⁵. L'attente suggère l'ennui, un temps pétrifié qui laisse la place au disponible et à l'absence. Pourtant, *attendre et faire venir*, caractérise ici cette activité contradictoire, qui met en mouvement lorsque nous sommes à l'arrêt, que nous ne faisons rien, et qui nous stoppe net dès que nous sommes en activité : durée imprécise, sensation d'un temps en suspens, concrétude d'une immobilité « active », à la fois subie et provoquée, entre profonde inaction et intensité créative, entre « œuvrer et désœuvrement ». Cette attente n'est pas ressentie comme le sentiment pesant ou décourageant de l'ennui, ou encore du dérisoire et du résigné, au contraire renoue plutôt avec son sens étymologique du « tendre vers », mais surtout du « faire attention », « être attentif à »¹¹⁵⁶ nous offrant de structurer et ponctuer la pratique. C'est pourquoi nous considérons l'attente comme un catalyseur où se condense et se révèle le présage de l'imminence d'un événement. Une sorte de lieu anonyme, comme hors du temps, l'expression d'un entre-deux, d'un espace intermédiaire. L'attente n'est donc pas neutre, c'est à travers son expérience que nous sentons le plus intensément ce qui nous échappe

¹¹⁵³ SALLES, G., *op. cit.*, p. 23.

¹¹⁵⁴ FOURNEL, P., « Créer c'est coller », *Erro*, Paris, Editions du Jeu de Paume RMN, 1999, p. 13.

¹¹⁵⁵ Ne dit-ont pas fréquemment: « le temps c'est de l'argent », « pas de temps à perdre », « l'attente revient cher » ?

¹¹⁵⁶ BLOCH, O., VON WARTBURG, W., *Dictionnaire Etymologique de la langue française*, Paris, PUF, 1996, p. 43.

ou ce qui se déclenche, dans la conscience que nous en avons, ou pas, avec l'inattendu de la trouvaille, une sensation « d'intuition sensible »¹¹⁵⁷ qui favorise l'introspection. Souvent, cela se résume à des événements potentiels qui ne se produisent pas et qui sont sans cesse reportés, telles des « attentes qui attendent elles-mêmes des attentes »¹¹⁵⁸. Des attentes qui, à peine satisfaites laissent place à de nouveaux développements, de nouvelles expériences et donc illustrent la pratique dans son élan et son intensité : l'attente de l'inattendu.

La trouvaille se révèle donc à la fois motif, mobile, motivation de l'œuvre à venir. Elle vient, comme le hasard, structurer le récit et le discours plastique en progression. « Point d'image qui naît spontanément d'un désir inopiné de faire image. Rien qui advient sans que nos pulsions mimétiques (ou nos réflexes projectifs) soient sollicitées par quelques leurres »¹¹⁵⁹. Elle fait appel à une faculté qui semble innée à « reconnaître » dans les multiples excitations visuelles, le germe d'une figure, tout comme elle élimine par dénégaration, par faiblesse, par défaillance, par méconnaissance, par orientation ou par « préjugés » toutes les autres. La perception reste donc toujours prédisposée au regard lui-même, de celui qui le porte : « Il suffit d'un prétexte, non d'une cause, pour que l'esprit se mette en situation créatrice »¹¹⁶⁰ nous dit Gaston Bachelard. C'est également le changement de point de vue, la mise à distance, des objets, de l'environnement, qui nous permettent au premier coup d'œil, au premier regard de garder la fraîcheur d'attention à l'inattendu, avant qu'il ne devienne trop familier et que son « étrangeté » se perde : mettre à distance l'engluement, trouver la bonne distance, le suffisamment juste, l'horizon. En ce sens, la totalité de ce qui est à percevoir ne pourra jamais nous être accessible, « nous ne percevons que ce qui nous est déjà familier, voire : *ce qui nous regarde...* »¹¹⁶¹. Tous les signes ne nous fascinent pas, et même s'ils s'imposent à nous, on peut très bien leur porter une attention indifférente, n'ayant aucunement l'impression qu'ils sont pour nous des énigmes, au mieux des anomalies qui ne peuvent tout simplement pas être comprises dans le paradigme qui dirige l'interprétation.

En ce sens, Jean-François Lyotard parle de « l'immanence du voyant au champ du visible »¹¹⁶². Pour que le voyant accomplisse sa vision *du dedans de l'être*, depuis l'intérieur du monde qui se fonde pour apparaître, il faut que l'œil touche à distance les choses comme une main les touche, que le regard, comme dit Merleau-Ponty

¹¹⁵⁷ KLEIN, E., *Les Tactiques de Chronos*, Paris, Flammarion, 2003, p. 181.

¹¹⁵⁸ SARTRE, J.-P., *op. cit.*, p. 582.

¹¹⁵⁹ DEMANGE, M., *op. cit.*, p. 14.

¹¹⁶⁰ BACHELARD, G., cité par MOLES, A., *op. cit.*, p. 124.

¹¹⁶¹ *Ibid.*, p. 16.

¹¹⁶² LYOTARD, J.-F., *Que peindre ? Adami, Arakawa, Buren*, Paris, La différence, 1987, p. 56.

« enveloppe, palpe, épouse les choses visibles » ; il faut encore que le visible se mette à voir le voyant qui le voit, tout comme le touché se fait touchant, à la manière d'un peintre qui se sent regardé par son motif. C'est également ce regard tactile dont parle Gilles Deleuze à propos de Bresson¹¹⁶³, qui permet de sortir l'objet de son contexte pour le disposer dans le domaine de l'art. Une vision qui n'a d'existence qu'en acte, dans un geste en prise sur la matière, « un regard primitif » qui valorise la sensation, face à une logique stricte de l'intelligence calculatoire.

Le regard est donc influencé, voire conditionné *par celui* qui regarde, *par ce qu'il* regarde, *parce qu'il* regarde. Mais « ne trouve pas qui veut, mais qui peut, ou qui sait déjà, et ce que nous sommes aptes à connaître par la vue n'est peut-être pas ce que nous *re-connaissons* en cet instant »¹¹⁶⁴. Car la chose qui nous semble nouvelle ne le serait jamais vraiment. Alberto Manguel, voit dans cette expérience de la trouvaille une forme de réminiscence, pour lui « toute nouveauté n'est qu'oubli », car nous ne reconnaitrions que des choses à priori occultées. En ce sens, trouver, c'est toujours plus ou moins « re-trouver ».

Si ces éléments nouveaux que nous sommes capables de *re-connaître*, résultent à priori de souvenirs ou réminiscences, il faut aussi mentionner la participation de notre culture visuelle et technique obligatoirement sollicitée au moment où nous expérimentons, créons, découvrons, trouvons. Ainsi, comme l'indique Michel Butor, *chaque mot est hanté par ceux qui lui ressemblent*, « de même chaque forme, ou objet de rencontre entre inévitablement en résonance avec le répertoire des objets validés par la culture »¹¹⁶⁵. Les objets et les expérimentations que nous menons, comme celles de tous les autres créateurs, sont ainsi inévitablement modelés par l'irruption d'éléments préalablement assimilés. L'esprit créateur est habité par des « images antérieures »¹¹⁶⁶, des idées, des intuitions. Notre regard serait-il toujours condamné à être formaté, biaisé, délimité et précédé ?

Est-ce l'expérience, comme le propose Pierce :

« L'expérience peut être définie comme la somme des idées ayant été irrésistiblement transportées sur nous, écrasant tout jeu libre de la pensée, par la teneur de nos vies. L'autorité de l'expérience consiste dans

¹¹⁶³ DELEUZE, G., *L'image-mouvement*, Paris, Editions de Minuit, 1983, p. 154.

¹¹⁶⁴ DEMANGE, M., *op. cit.*, p. 16.

¹¹⁶⁵ *Ibid.*, p. 16.

¹¹⁶⁶ PANOFSKY, E., *Idea*, Paris, Gallimard, 1989, p. 60.

le fait que l'on ne peut résister à son pouvoir ; c'est un torrent que rien ne peut contrer »¹¹⁶⁷.

L'expérience est en fait un événement qui signifie étymologiquement « ce qui arrive ». C'est dans l'expérience qu'advient un fait, qu'une qualité est attribuée, déterminée, imposée à l'esprit. Notre regard semble consécutif à cette expérience, il est celui qui porte « ce qui arrive », il est celui qui nous contraint à voir ce qu'il y a à voir à ce moment-là, et à cet endroit-là. Il est celui qui, dans une collection de possibles, lorsque l'événement de la trouvaille advient, se concrétise selon une continuité potentielle qui rend cohérent la singularité de l'expérience.

Paradoxalement si notre regard n'était pas précédé par ces délimitations de l'expérience, même vagues et mouvantes, le décalage qui s'opère ne serait pas possible. Ainsi, il semblerait que l'envie de réaliser ne provienne en aucun cas du pur instinct ou du libre arbitre, mais d'une certaine contagion d'un autre regard et d'un autre code, en l'occurrence celui du sens, des mots qui cadrent la reconnaissance. Affecté par une expérience, on conçoit les objets dont on fait l'expérience, on leur attribue une signification. De ce fait, « chercher » serait déjà une certaine manière de proposer du sens, car elle est la condition de possibilité de toute trouvaille à venir. « La chose nous advient, avec sa complexion, ses formes, ses apparences, se prêtant à une multitude de perceptions, d'interprétations, de jugements possibles ; et nous allons vers elle, avec notre puissance de projection, dont les modalités sont elles-mêmes multiples »¹¹⁶⁸. Ce regard en quête de sens, de récit, est précisément la circonstance favorable à la venue de l'œuvre, à l'éclosion de « nouvelles affinités » qui « cherchaient à se découvrir »¹¹⁶⁹. Il est une activité, où toute sa valeur réside dans l'activité elle-même. Une activité où le « non attendu » de la trouvaille est la condition même de « l'inattendu ». Une activité qui porte en soi la loi de son propre déploiement.

C'est donc une expérience de créateur, mais aussi de spectateur, de spectateur-artiste, qui transforme le regard spectral classique en un regard créateur actif. En quelque sorte une position de « guetteur »¹¹⁷⁰ prêt à capter l'insolite quand il se présente à nous.

Le moment poétique de l'expérience consiste d'abord à discerner ces éléments et objets, en repérer et y trouver le détail ou l'ordonnement qui fait sens, pour le faire

¹¹⁶⁷ PEIRCE, C. S., cité par DUMAIS, F., *L'appropriation d'un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 15.

¹¹⁶⁸ PAYOT, D., « Postface », *Sculptures trouvées*, op. cit., p. 131.

¹¹⁶⁹ BRETON, A., *Le Surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 2002, p. 25.

¹¹⁷⁰ BRETON, A., *L'Amour fou, Œuvres complètes, Tome II*, op. cit., p. 697.

entrer dans le champ des créations. Un regard doté de propriétés qui, en soi, éveille une connaissance préalable, une compréhension, une reconnaissance de la trouvaille. Il y a donc le hasard de la rencontre, pas nécessairement la « chasse » ou l'intention initiale, mais l'exercice d'une attention particulière, d'un regard exercé, d'une vision capable de déceler. Un regard qui n'est jamais vraiment arbitraire, plutôt informé, cultivé, riche de connaissances, de *re-connaissances* et d'expériences, d'affects et de désirs. Un regard qui s'adjoit à la création et à la fabrication de quelque chose, qui lance le mouvement de faire venir quelque chose à l'existence, de le laisser accéder à la visibilité.

Une posture, donc, orientée vers l'aventure, l'impondérable des accidents, d'une certaine indécision de l'idée.

« Je sais que je m'étonnerai de telle pensée qui me viendra tout à l'heure - et pourtant je me demande cette surprise, je bâtis et je compte sur elle, comme je compte sur ma certitude. J'ai l'espoir de quelque imprévu que je désigne, j'ai besoin de mon connu et de mon inconnu ». Car telle est, pour celui qui sait « ne pas excessivement vouloir », la promesse de la règle contraignante : « elle y appelle de très loin une multitude de pensées qui ne s'attendaient pas à être conçues »¹¹⁷¹.

En conséquence, dans les œuvres réalisées, ce n'est pas l'objet lui-même qui se positionne comme une finalité, mais ce qui reste du moment transitoire de la trouvaille en lui, cette période aventureuse condition *sine qua non* de l'activité même de la découverte. « Le but c'est l'activité, elle-même. Car il y a toujours plus dans la recherche que dans son produit, et l'œuvre, qui est périssable comme son auteur, atteint son plus haut degré de signification au moment unique de sa naissance »¹¹⁷². Un moment qui se manifeste à notre regard de manière précaire, incertaine, transitoire, indécise, éphémère. Une manifestation qu'il est tout à fait possible de ne pas voir, de manquer. Pourtant ce regard à un caractère d'évidence pour celui qui l'emploie, passer à côté serait passer à côté de ce voir. Et même si le regard est chargé de cette spécificité culturelle qui lui est intrinsèque, c'est dans la volonté artistique de la rencontre et de l'articulation objet-regard que se situe sa réelle potentialité. L'imprévu est donc ce qui s'additionne au regard de la première situation ; qui fait que l'on opère un choix, une sélection, un cadrage, un point de vue ; qui fait que l'on accorde de la curiosité à la situation.

Une articulation qui ouvre un entre-deux, une indétermination première qui se joue dans l'impossibilité de décider, de savoir vraiment au préalable. Il s'agit bien de

¹¹⁷¹ VALÉRY, P., cité par JUNOD, P., *Transparence et opacité. Essai sur les fondements théoriques de l'art moderne*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2004, p. 335.

¹¹⁷² JUNOD, P., *Ibid.*, p. 341.

cela, rencontre, regard, sélection, qui rendent lisible une certaine conscience du réel de nos productions, de faire voir et de mettre en « pièce » ce que l'on croise, de saisir un certain contraste qui se dérode. La trouvaille isolée par le regard est projetée dans la fiction créative, hors de l'espace commun, hors du regard commun. C'est une sorte de coupure, de prélèvement, de séparation, de section qui transporte la vision à un moment donné, dans la saisie, non pas de l'instant, mais de la capture de la trouvaille.

La trouvaille est comme un trésor qui se cache, dans le monde ordinaire des objets qui nous entourent. Elle n'apparaît jamais comme telle au préalable, mais au moment où elle se révèle au regard qui a su la saisir. Le trésor n'existe que lorsqu'il est perçu par une curiosité ou une attention, une attitude. Débusquer la richesse d'une trouvaille est une attitude : *nous défaisons, bidouillons, reprenons, isolons, cadrons, séparons*. Trouver est une sorte de nécessité qui désigne la trouvaille comme un besoin, celui d'aiguiser notre regard qui institue, mais aussi celui qui permet de voir qui nous sommes, entrevoir ce qu'est notre pratique.

Cette attitude, dans ce qu'elle révèle, se fixe au moment de l'achèvement des réalisations comme une sorte de « réparation », en rendant lisible et visible la trouvaille aux autres regards : *reprises, restitutions*.

3.3.1.2 Invention

« L'art n'est pas d'abord une collection de façons de voir particulières, ni la somme des manières de consigner ces regards singuliers, mais, avant cela, il est condition à priori du voir »¹¹⁷³.

Ce que l'on voit même de manière ordinaire, peut toujours être rapporté à la manifestation du voir, et être aperçu et considéré, de façon inédite, depuis cette projection du voir. Une sorte de « pré-vision »¹¹⁷⁴ qui a ouvert un regard qui tente de fixer à la fois la chose et la proposition de sens qui a permis de la voir comme elle est perçue, mais

¹¹⁷³ *Ibid.*, p. 140.

¹¹⁷⁴ *Ibid.*, p. 141.

aussi comme condition pour qu'elle apparaisse comme surprenante, dérangement, insolite, signifiante. Un regard qui ne duplique pas, *qui construit, re-construit, répare* : qui trouve.

Un regard « qui trouve » dans le sens de l'invention. Inventer, *in-venire* signifie littéralement « venir sur ». Inventer c'est créer, faire exister quelque chose qui n'était pas là avant, *venir sur* ce quelque chose, *faire venir* ce quelque chose. Inventer s'apparente à trouver, découvrir, tomber sur, mettre en lumière ce qui était auparavant dissimulé, recouvert, perdu ou oublié. Inventer, c'est convoquer cette dimension *de la venue, du venir, du voir* : « du faire venir » ce que le regard saisira. Une invention à la fois de l'ordre de la création, du constat, du nouveau et de l'acceptation : *de l'apparaître, de la proposition de sens, de l'émergence, de la rencontre*.

Ce qui caractérise l'invention c'est qu'elle surgit le plus souvent là où on ne l'attend pas. Elle est « comme le mouvement de bascule où le non-sens révèle du sens, où le sentiment d'une erreur se transforme soudain en impression rétrospective d'une errance nécessaire qui trouve enfin son issue inattendue, mais logique »¹¹⁷⁵. Une errance qui conduit à « découvrir » quelque chose qui existait virtuellement, mais qui était en attente de dévoilement dans un processus expérimental. Une errance qui finit parfois par mener quelque part, même dans l'erreur. Comme l'indique Edouard Le Roy, le travail créateur de l'esprit libre n'est pas systématique et son avancée n'est pas prévisible, il implique une posture où « l'invention s'accomplit dans le nuageux, dans l'obscur, dans l'inintelligible, presque dans le contradictoire »¹¹⁷⁶.

C'est ce qui nous incite à comparer, à combiner, à mettre des liens entre les objets, à associer des éléments opposés. Une posture qui nécessite un regard qui compare autrement, qu'il s'agisse de choses déjà comparées, soit de choses non comparées ou a priori incomparables. Un regard qui porte en lui un modèle, un paradigme, une démarche, une méthode, une règle, et en même temps une absence de tout cela...

De fait, l'invention n'est pas véritablement une chose ou une substance, mais plutôt une opération de l'imagination. Un état transitoire fait d'une sorte de *nécessité interne* « qui joue avec des possibles et avec l'idée que la réalité aurait pu, ou pourrait être différente, ou pourrait, même si cela est fort improbable, devenir brusquement différente. On imagine ce qui se serait passé si..., ou ce qui se passerait si... »¹¹⁷⁷. Une sorte d'imagination flottante, qui joue avec l'idée paradoxale que l'improbable, dès

¹¹⁷⁵ TOULOUSE, I, « Présentation des enjeux d'une réflexion trans-disciplinaire sur l'invention », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir.), *op. cit.*, p. 9.

¹¹⁷⁶ LE ROY, E., « Sur la logique de l'invention », *Revue de Métaphysique et de Morale*, Vol. 13 n° 1-3, 1905, p. 196.

¹¹⁷⁷ CONCHE, M., *op. cit.*, p. 124.

lors qu'il n'est pas possible pourrait arriver. Ainsi, l'invention s'élabore à partir de non rationnel, dans des moments temporaires où notre vision devient claire à partir des tactiques et stratégies *autres* du défaire.

Pour disposer de ce regard si particulier, il est donc indispensable d'être imaginatif en s'octroyant une certaine liberté. « En effet, on oublie trop souvent que la condition première de l'invention est la liberté d'esprit de l'inventeur par rapport à son objet de recherche, par rapport à sa discipline, par rapport à son entourage personnel, institutionnel et social, par rapport à lui-même »¹¹⁷⁸. Une liberté, comme le fait remarquer François Soulages, qui doit s'accorder et s'articuler à l'imagination pour susciter la rencontre des procédures inédites. Mais c'est aussi un travail actif sur l'imagination, un travail de l'imaginaire, et un travail de l'inconscient, pour que l'inventeur puisse « penser l'impensé, voire ce qui était donné comme impensable »¹¹⁷⁹. Une attitude, où le désir s'adjoint à la volonté, où l'on refuse la passivité. On détourne sa pensée et son effort sur ce qui ne semble pas dépendre de nous, pour autant que cela en dépend. Une manière de prendre en compte que l'improbable n'est pas l'impossible, c'est même souvent le but recherché, ce qui fait que nous inventons.

Cela ne s'opère pas sans difficulté, erreur, tâtonnement, angoisse et obstacle, demandant à se confronter directement à l'imprévisible et à l'imprévu des expérimentations aussi radicales soient-elles. François Soulage insiste sur le fait que l'invention, quelle qu'elle soit, est d'abord « rupture, différence et nouveauté. Rupture avec ce qui précède, rupture avec ce qui entoure, rupture avec ce qui est prévu ou prévisible, rupture avec la manière de poser les problèmes scientifiques ou artistiques. L'invention est donc marquée de crise et de critique, par le problème à travailler plus que par la question dont la réponse qui existerait déjà serait à trouver »¹¹⁸⁰.

C'est pourquoi inventer consiste en un problème. L'invention se mesure à la hauteur du problème posé. L'invention forme une idée problématique : « non pas une idée refermée sur elle-même, une, homogène, claire et distincte, mais une idée ouverte, claire obscure, multiple et différenciée »¹¹⁸¹.

Inventer nécessite donc de changer de point de vue, à partir sur les bases d'hypothèses incertaines, des supputations plus ou moins risquées, voire de se changer soi-même, d'avoir une nette préférence pour la difficulté à la réponse toute faite, pour

¹¹⁷⁸ SOULAGES, F., « L'invention entre liberté et altérité », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dirs.), *op. cit.*, p. 27.

¹¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 28.

¹¹⁸⁰ *Ibid.*

¹¹⁸¹ PREVOST, B., « L'invention : un concept périmé de l'ancienne théorie de l'art ? » SOULAGES, F. (Dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie, op. cit.*, p. 47.

l'incertitude à l'intransigeance, pour l'irréalisable à l'existant. De naviguer à vue dans le multiple, le clivé, l'hétérogène.

La capacité à lier, à imaginer, à s'autoriser une certaine liberté, tout comme la qualité à « com-prendre, com-parer, com-biner »¹¹⁸², sont à l'origine de l'acuité et de l'éveil face à l'ordinaire, qui suscite « une hardiesse à penser, à faire, à agir et à entreprendre »¹¹⁸³. Tout repose souvent sur une intuition, ou d'une manière astucieuse, volontaire ou non, d'exploiter les circonstances rencontrées, à tirer parti de nous-mêmes à partir de tout ce qui nous entoure.

Parallèlement, il nous faut réinventer, car le numérique se positionne sur le présupposé de ses dispositifs, pratiques et normes, qui s'imposent comme s'il s'agissait de vérités immanentes, que les objets techniques soient fabriqués dans un espace et des conditions neutres, qu'ils soient soustraits à toute autre législation qu'à la liberté de disposer des usages préconisés, qu'ils proviennent tous d'un même système ou d'un espace de production équivalent, et qu'ils soient faits pour être utilisés dans les conditions définies pour nous préalablement.

Les pratiques expérimentales comme la nôtre, dépendantes de la trouvaille, de l'invention du regard, peuvent nous inciter à nous débarrasser de ces présupposés, justement, parce que manifestement, elles ne proviennent pas de ce genre d'espace. C'est ce qui nous incite à déplacer, lacérer, tordre, brouiller, déformer, défigurer, ironiser, pour faire advenir un sens qui recèle toujours des promesses en plus de celles que l'on a déjà cru discerner : un recours contre les clichés et les stéréotypes, une possibilité aux objets d'apparaître à nouveau, de se donner à voir et de donner à parler dans un espace qui leur est propre.

« C'est peut être un espace d'invention, précisément : ni de création ex nihilo, ni seulement d'interprétation. L'espace du « trouver ». Pour avoir la chance de rencontrer ce que l'on trouve, il faut être dehors ; mais pour avoir celle de le reconnaître comme tel (et alors de le trouver vraiment), il faut que ce dehors soit un plan sur lequel les choses puissent effectivement émerger et apparaître au regard de celui qui les trouve. Ce dernier doit donc bien voyager, mais de telle sorte que pendant cette balade il conserve et mette en œuvre un peu de son dedans aussi »¹¹⁸⁴.

¹¹⁸² SOULAGES, F., « L'invention entre liberté et altérité », *op. cit.*, p. 29.

¹¹⁸³ *Ibid.*, p. 30.

¹¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 146-147.

« Cet espace doit pouvoir constituer un plan d'émergence pour des regards multiples, qui n'ont pas les mêmes intérêts ni les mêmes perspectives, qui ne sont pas précédés par les mêmes regards pilotes, qui n'y cherchent pas les mêmes choses et qui ne le rapportent pas aux mêmes a priori. Il doit se prêter à des projections qui, de la part de tous ceux qui le traversent, ne sont ni identiques, ni normalisés, ni canalisées vers les mêmes significations. Il doit être le support de propositions multiples, foisonnantes, irréductibles les unes aux autres »¹¹⁸⁵. Un regard riche de multiples « apparaît ».

3.3.1.3 Faille

Nous indiquions précédemment que : « Détourner équivaut à une prise de risque. Celui de l'écart par rapport à la norme, où encore celui donné par le goût du défaire qui cherche à tailler des brèches, « trouver la faille », démonter, démontrer ».

Défaillances, failles et faillites. *Failure* dit-on en anglais : fêlure, prononce-t-on à-peu-près pour désigner les bris et le fracas du patatas.

Précisément, le moment de l'invention tel que nous l'entendons serait indissociable *de la faille, voire du risque de la faillite, de défailir*. Car la faille est cette issue ténue et frêle qui ouvre sur la possibilité d'une invention, qui éclaire le regard inventif, qui suscite notre inventivité, qui permet d'investir un espace, d'ouvrir un plan d'émergence. Mieux, comme le dit Antoine Moreau : « la faille est la condition inespérée de l'invention. C'est elle qui offre les dispositions les plus avantageuses pour que l'inventeur découvre, non seulement ce qu'il cherche, mais au-delà de ce qu'il peut imaginer : ce qu'il ne cherche pas »¹¹⁸⁶. Chercher la faille est probablement une sorte de stratégie. Elle est l'équivalent d'un coup dans une partie, qui dépend de la qualité du jeu, mais aussi du joueur. Un art tactique donc, fait de coups dans le sens de l'occasion, jouant de toutes les possibilités : zébrures, éclats, fêlures, trouvailles, astuces, résistances, risques...

¹¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 147.

¹¹⁸⁶ MOREAU, A., « Il n'y a que faille qui vaille » in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir.), *op. cit.*, p. 173.

C'est cette prise de risque qui laisse advenir le moment de cet accident heureux de la trouvaille, et qui fait découvrir, de l'ordre *du faire venir*, ce qui demeurerait jusqu'alors occulté. Il y a dans cette mise en œuvre ce que Philippe Quéau formule en « l'art de trouver ce que l'on ne cherche pas en cherchant ce que l'on ne trouve pas »¹¹⁸⁷ : la confrontation à une dimension du « fortuit », de l'anomalie non anticipée, propre au domaine artistique. On pense spontanément au : « Je ne cherche pas, je trouve » de Picasso¹¹⁸⁸, ou encore le « J'aime à chercher » de Gauguin¹¹⁸⁹, mais aussi au « Je ne cherche pas, j'attends ! » de Corot¹¹⁹⁰. Un fortuit caractérisé par la possibilité de déjouer la prévision, de contourner la déduction en utilisant la surprise, par cette faculté de faire par hasard des découvertes heureuses et inattendues. Œuvrer avec l'inattendu, observer les traces, les indices, les détails infinitésimaux. Paradoxalement, trouver ou chercher la faille, provoquer où être dans l'attente *du faire venir* n'est-ce pas nous situer plutôt dans le régime insatiable du « je ne trouve pas, mais je cherche »¹¹⁹¹ dont parle Claude Rutault non sans ironie ?

Ainsi, la faille serait cet élément qui détermine potentiellement des qualités présentes et à *venir* de ce qui est là et qui est à découvrir. C'est la recherche d'une faiblesse voulue qui peut « permettre de vaincre la faiblesse subie, imposée »¹¹⁹². Antoine Moreau dit qu'elle « transmet, quand bien même nous n'en aurions aucune idée, aucune preuve, aucune perception, ce qui ouvre sur l'à-venir. Elle met à jour, un jour d'invention, ce que nous découvrons. La faille est ce présent immanent qui articule la réalité du passé avec l'à-venir conforme à la vérité de l'objet même »¹¹⁹³. Elle est l'invention d'un lieu, l'ouverture d'un interstice « qui donne chair à des espaces improbables, impossibles, impensables »¹¹⁹⁴. Sans cette brèche qu'elle ouvre par la faille, l'objet de notre attention, la trouvaille ne saurait exister. Notre travail est uniquement

¹¹⁸⁷ QUÉAU, P., donne une définition de la « sérendipité ». Sérendipité (fortuitude) est en français un néologisme dérivé de l'anglais « serendipity », un terme introduit en 1754 par WALPOLE, H., pour désigner des « découvertes inattendues ». Walpole s'était inspiré du titre d'un conte persan intitulé Les Trois Princes de Serendip, où les héros, tel des chasseurs, utilisaient des indices pour décrire un animal qu'ils n'avaient pas vu. Il y a donc, dès l'origine, une ambiguïté dans le terme de « sérendipité » : s'agit-il simplement d'un synonyme du hasard, pour décrire des coïncidences inattendues permettant des découvertes? ou bien s'agit-il d'une forme d'intuition ou de connaissance? <http://goo.gl/EXTTM>

¹¹⁸⁸ COROT, J.-B., « Lettre sur l'art » 1926, cité par BERNADAC, M.-L., *Propos sur l'art*, Paris, Gallimard, 1998.

¹¹⁸⁹ GAUGUIN, P., « Lettre de Paul Gauguin à Emmanuel Bibesco (Mai 1900) » in MALINGUE, M., *Lettres de Gauguin à sa Femme et à ses Amis*, Paris, Grasset, 1946, p. 296.

¹¹⁹⁰ RUTAULT, C., cité par JEUNE, F., « Carambole : l'invention à répétition » in TOULOUSE, I., DANETIS, D. (Dirs.), *op. cit.*, p. 183.

¹¹⁹¹ RUTAULT, C., *op. cit.*, p. 7.

¹¹⁹² HIRSCHHORN, T., cité par JOUANNAIS, J.-Y., « Le pari de la faiblesse », in *Art Press* n° 195, 1994, p. 57.

¹¹⁹³ MOREAU, A., *op. cit.*, p. 177.

¹¹⁹⁴ DIDI-HUBERMAN, G., *L'homme qui marchait dans la couleur*, Paris, Editions de Minuit, 2001, Quatrième de couverture.

soucieux de ces moments durant lesquels l'esprit est actif, créatif, apte à « occuper une zone autonome, l'interzone qui s'ouvre au beau milieu ou dans le sillage »¹¹⁹⁵. Serait-ce ce mouvement fortuit, ce « supplément qui cependant y est déjà », comme le dit Roland Barthes, qui nous y attire, qui nous motive ? Un supplément qui anime et semble dénoncer la superficialité des objets que nous gardons ? Un appoint qui porte en lui ce qui le détruit, le modifie ?

Quand il n'y a pas de faille, on la cherche, on essaie de la trouver, on la produit, et quand il y en a une, on essaie « d'entrer dans la brèche » comme le dit Henri Matisse. On tente de s'en saisir, parfois de la combler. De ce fait, la faille est ce qui nous incite à chercher « les points faibles dans la forteresse »¹¹⁹⁶, de résister par la faiblesse, de tirer avantage des perturbations et des ruptures. Il y a, au sein même des intentions avouées et décrites, des fissures, des interstices, des délires : une piste pour que s'installe notre faire déstructurant. Pourtant, la faille n'est-elle pas en chaque chose ce qui en prive la complétude, diffère l'unité ? Le geste de montrer, de chercher la faille procède du choix de favoriser son existence. Or la faille n'est pas à interpréter comme un manque, comme l'indice d'une perte, comme l'effet d'un accident, mais plutôt comme une « réserve » insondable de potentialités que contiendrait chaque objet que nous questionnons. Une sorte d'ouverture en relation étroite au défaire, qui les expose de l'intérieur et qui les destinent à ce qu'ils ne sont pas, à ce qui pourrait ou doit encore survenir. La faille, est peut-être alors un dépassement, une possibilité d'un mouvement en avant en-dehors de l'espace stable de l'objet, favorisant « ce qui va arriver », bien qu'on l'ignore encore et de quelle manière cela adviendra. C'est pourquoi, mettre en évidence la faille pourrait témoigner d'une constitution à la fois dynamique, comme un mouvement constant, toujours à refaire, un geste jamais achevé qui implique une décision relationnelle. Et dans ce contexte, montrer la faille signifie probablement témoigner de cette décision qui est promesse d'ouverture et d'invention de possibles : la faille elle-même donne à voir ou fait voir. Habituellement, on laisse à l'objet la liberté de fonctionner ou de dysfonctionner. De ce point de vue, notre approche passe de l'évitement du défaut de conception, à la recherche active d'une conception du défaut. D'ailleurs, la faille semble présente en tout objet, garante de son existence et de ses potentialités pour qui sait inventer son regard : la création se tient là, béante, prise par défaut en sa faille même. La faille est ainsi une sorte de passage, une percée donnant sur une sorte d'intériorité que l'apparence immédiate nous dissimule et que nous ne pouvons soupçonner qu'à la faveur d'une défaillance ou d'une interruption que nous stimulons.

¹¹⁹⁵ BAY, H., *TAZ, Zone Autonome Temporaire*, Paris, L'éclat, 2007, p. 56.

¹¹⁹⁶ CRITICAL ART ENSEMBLE, , *op. cit.*, p. 246.

La faille fait voir à la fois son inscription et son caractère insondable du processus dans lequel elle prend forme et auquel elle contribue. En même temps, elle suggère qu'il y a une grande part d'inexplicable, confrontant son advenue à l'ignorance qui la porte, tout en déstabilisant ce qui se donnait comme l'évidence indiscutable : elle est la démonstration partielle de ce que nous ne voyons pas encore, mais qui pourtant indique, fait signe, qui ne révèle pas, mais qui esquisse ce qui la constitue et la meut. Indication, suggestion, qui serait une mémoire à rebours, une temporalité heurtée faite de tensions et d'affrontements, de concessions extorquées ou accidentelles, une sorte de temps compliqué qu'elle recèle et dont elle provient, une potentialité, un possible, un probable, un inaccessible ?

C'est pourquoi, il serait vain de prétendre se livrer totalement au hasard, mais plutôt un cheminement dû au hasard, « il faut bien reconnaître que les œuvres qui s'accumulent [...] comme autant de trouvailles, dessinent un chemin qui dans votre dos assure le retour de la prévision, dont vous aviez cru vous défaire »¹¹⁹⁷. Nous sommes peut-être moins un inventeur de formes ou un bâtisseur de structures, qu'un tacticien de la mise en scène. Car au fond, tous ces cheminements, les allers-retours, les éclairs et les ratages, tous ces tâtonnements questionnants, failles et faillites, ne seraient-ils pas destinés à tout simplement mettre à l'épreuve le fondement même de la création qu'ils engendrent ?

¹¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 185.

3.4 FUITES

Le but de l'art n'est pas de faire surgir des ressemblances, mais au contraire de déployer des liens singuliers. Resituer et analyser un parcours dans un discours semble amoindrir sa logique sensible, les savoirs étant déjà à l'œuvre au cœur même du travail plastique. Il s'agit d'une observation qui délimite pour un temps, qui engage de penser dans un contexte et, de ce fait, permet de se situer. Pourtant, la pratique est une expérimentation qui ne s'achève pas avec l'œuvre, mais continue de se poursuivre en elle, touchant autant celui qui la produit que celui qui la regarde.

Résumé

Au terme de cette recherche, nous relevons le caractère indéterminé de l'agir, le fait que la pratique n'est jamais l'application littérale d'une idée ou de théories, encore moins celles définissant « l'art numérique ». Nous constatons une posture excentrique, une sorte de dépense en surrégime imaginatif : le recours à l'idiot. Il s'agit probablement d'une tactique, d'une stratégie, certainement une deuxième nature bien rodée, une corde sensible permettant d'épuiser le numérique dans un langage plastique réinventé. Peut-être est-ce un moyen d'affirmer sa part de liberté ? Une sorte d'acte de connaissance qui nécessite que le sujet se modifie, se déplace, devienne autre que lui-même pour l'entrevoir. Une déprise de sa propre maîtrise, à la recherche de ce qui déborde. D'ailleurs, expérimenter ouvre à plus d'interrogations qu'il ne donne de réponses. C'est peut-être là, dans l'interstice des modes de construction et d'observation, d'activité et de passivité, dans la perte du processus lui-même que se joue véritablement toute recherche plastique : aller au-delà d'un territoire constitué, toucher la clôture et la fin, vivre une aventure ouverte du faire.

Mots-clés : idiot, déviance, originalité, expérience, expérimentation.

3.4.1 L'idiotie

« Regardez-moi bien ! Je suis idiot, je suis un farceur, je suis un fumiste. Regardez-moi bien ! [...] Je suis comme vous tous ! »¹¹⁹⁸

« Cesse de faire l'idiot », « c'est idiot », « quelle idiotie », « il est idiot », « je pense comme un idiot »... ou encore « je suis un idiot », sont autant de qualificatifs, de remarques, ou de réflexions critiques que nous portons à nous-mêmes, à notre travail, et même parfois d'autres le font aussi.

Notre travail est-il réellement *idiot*, relèverait-il d'une certaine part *d'idiotie*, voire d'une pratique symptomatique ou d'une sensibilité dérégulée ?

Idios, en grec signifie particulier, privé, en dehors du gouvernement, et par là s'oppose à magistrat : il désigne l'homme du peuple, le simple citoyen. *Idios* a ainsi pour sens l'homme singulier, voire extraordinaire chez Plutarque¹¹⁹⁹. Dans l'encyclopédie des lumières, idiot est un synonyme de sagesse : « le mot idiot signifie l'homme particulier, qui s'est renfermé dans une vie retirée, loin des affaires du gouvernement, c'est-à-dire celui que nous appellerions aujourd'hui sage »¹²⁰⁰. Mais l'idiot, tout au long du XIX^e

¹¹⁹⁸ TZARA, T., cité par JOUANNAIS, J.-Y., *L'idiotie. Art, vie, politique – méthode*, Saint-Amand-Montrond, Beaux arts magazine livres, 2003, p. 10.

¹¹⁹⁹ MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dir.), *Les figures de l'idiot. Rencontres du Fresnoy*, Paris, Editions Léo Scheer, 2004, p. 11.

¹²⁰⁰ <http://www.alembert.fr/I.html>

siècle, est celui qui reste « isolé du reste de la nature », pour devenir peu à peu dans le sens médical, l'aliéné, perçu comme l'être le plus dégradé. Cependant l'idiot est aussi plus généralement celui qui manque d'intelligence, de bon sens, le bête, l'imbécile, le sot, le stupide. L'idiot est le fait absurde, le contresens¹²⁰¹, ou encore un état de la déviance : un état d'idiotie face à ce qui est considéré comme la normalité, la déraison, l'immaturation.

L'idiot en tant qu'élément de notre pratique, est vraisemblablement une manière de toucher la déviance, la marginalité, l'originalité. L'idiot est ce qui nous permet d'avoir des pensées débiles, des approches informes. L'idiot est ce qui nous fait tendre vers la singularité, l'unique, le particulier, l'excès, le marginal, le déficient, l'anticonformiste.

Fréquenter l'idiot, explorer l'idiot ou, plus justement « le rencontrer », revient dans chacune des œuvres à laisser croître des zones franches d'idiotie, autrement dit à s'explorer soi-même : qu'est ce que l'idiotie me montre de ce que nous sommes ?

L'idiot est comme un interlocuteur, un « tu ». Un double qui nous offre la possibilité de trouver de la singularité, de se positionner en termes de singularité, de faire venir des associations inédites, scandaleuses, satiriques, comiques.

L'idiot qui est au plus profond de nous est celui qui cherche une langue non dirigée, non maîtrisée, en dehors de la logique imposée, et qui puise ses sources dans l'inconscient, la rêverie, l'imagination, dans la rébellion. L'idiot, dans notre approche, se retrouve dans le mal fait du bricoleur « superlouche »¹²⁰² comme aimait le dire Jean Tinguely, dans le non-sens du contestataire, dans l'improvisation, dans le défaire clandestin, dans la réinvention du regard, dans notre pratique tout entière.

À travers l'idiot nous fabriquons nos néologismes, nos vocabulaires, nos raccourcis, nos approches défectueuses, archaïques ; une langue libre, fait d'un monologue à la fois décousu, à la fois construit : une liberté dans la contrainte.

Paradoxalement, tout peut y être dit sans prononcer un son, tout peut y être pensé sans censure : des idées et des formes qui se suivent et s'enchaînent, de la poésie à la trivialité, dans une absence apparente de logique. Une sorte de parole du quotidien qui se transforme en une sorte de discours intérieur qui tourne en rond, qui cherche inlassablement, qui est fait d'obsessions, de reprises, un discours qui piétine les interdits, trahit les secrets, transgresse, pour y inscrire son œuvre au gré de sa propre démythification :

¹²⁰¹ Le Petit Robert, *op. cit.*, p. 1273.

¹²⁰² CONIL LACOSTE, M., *op. cit.*, p. 90.

« La pensée s’y voit poussée jusqu’à son retournement. Et l’idiotie n’est autre que l’intelligence poussant sa propre contradiction jusqu’à son terme. Elle n’est pas la contradiction portée à l’intelligence, elle en prolonge les données jusqu’à les boucler sur elles-mêmes [...] l’idiotie imprime à l’intellect une circularité qui la fait se compléter et se nier dans le mouvement même de son ambition. L’idiotie, comme projet intellectuel, non comme pathologie subie, ne semble restrictive, régressive que dans les termes. Dans les formes, elle est la manifestation d’une idée de la complétude, d’un entendement qui fasse véritablement système jusqu’à se commenter et se contredire lui-même »¹²⁰³.

Une liberté qui dépend entièrement d’une oralité intérieure, d’une parole non sociale, qui trouverait une forme tant dans le défaire plastique, que dans la verbalisation et l’appropriation : « la langue défaite de l’idiot, agrammaticale, excessive : il l’invente, se l’approprie. Il laisse parler son inconscient. Il expérimente le monologue intérieur, cette parole écrite qui surgit avant qu’elle ne soit prononcée, cette parole de l’inconscient, cachée au plus profond de l’être »¹²⁰⁴.

Fréquenter l’idiot, jouer à l’idiot, jouer de l’idiot, faire preuve d’idiotie, c’est aussi une stratégie d’opposition à la logique calculatrice, rationnelle du numérique. Une posture proche de la gratuité du don, « liée à l’absence de calcul, à l’élan spontané, à l’impulsion, à la folie, à l’affect, au primaire, au sauvage, au naturel, au pulsionnel »¹²⁰⁵ : l’idiotie nous apporte une bouffée salutaire d’insoumission et d’irrégularité, un travail de « démolition » qui précède la « construction » de la pensée.

« La prétendue intelligence que les gens s’enfoncent dans la tête comme un couteau ne donne qu’une image superficielle, et cette intelligence-là doit être détruite. L’idiotie doit être partagée, car en elle existent toutes les autres forces, comme une volonté sauvage, un sentiment vital devenu fou, et peut-être une tout autre connaissance »¹²⁰⁶.

Cette pratique de « l’inintelligence » *du faire idiot, ou du penser idiot*, ne semble donc pas l’expérience d’un abandon intellectuel, plutôt son occultation temporaire, sa réversion, laquelle ouvre à la narration et au champ poétique un terrain qui par essence s’y oppose radicalement. L’idiot nous rend attentifs à l’expérience immédiate,

¹²⁰³ JOUANNAIS, J.-Y., *op. cit.*, p. 214.

¹²⁰⁴ RIBAUPIERRE, C., « Le langage de l’idiot », in MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dirs.), *op. cit.*, p. 63.

¹²⁰⁵ GODBOUT, J. T., CAILLÉ, A., *L’Esprit du don*, Paris, La Découverte, 2000, p. 256.

¹²⁰⁶ BEUYS, J., cité par JOUANNAIS, J.-Y., *op. cit.*, p. 204.

c'est-à-dire passionnée par l'expérimentation. Et « l'idiotie comme matériau gagne en pertinence, en intensité lorsque, non plus envisagé comme un objet détourné, non plus en scène de manière explicite, littérale, elle se dilue jusqu'à disparaître et finalement exister davantage comme jeu de possibles au sein d'un champ d'expériences. L'idiotie n'est plus simplement idiotie, mais le système plus large qui l'admet au sein des possibles, au même titre, et au même niveau, que toute autre hypothèse, que cette dernière fût envisagée moralement ou esthétiquement »¹²⁰⁷.

L'idiotie est souvent le fruit d'un pari, d'un détail, d'une trouvaille dans les objets que l'on aimera disposer et défaire, non pas simplement pour les dénaturer, mais pour leur offrir une identité, en questionnant le mépris, l'absence et la permanence de l'instrument de fermeture qu'est l'uniformité, que d'autres ont jugé juste d'y introduire.

C'est une manière de *passer outre*, de réagir au principe de rétention, c'est-à-dire de sortir de l'univers des croyances normatives pour éprouver de l'insouciance. Une sorte de dissidence excentrique nous autorisant à entrer dans une zone de turbulences, d'engager de la défiance, pour nous obliger à fonctionner dans la sphère de la dépense en surrégime imaginatif, vis-à-vis de cette pensée qui n'agit pas, de ce qui est prédéterminé, de ce qui est « prévu à l'avance », de ce dont il faut apprendre l'usage tel qu'il a été prédestiné hermétiquement, de ce qui est bridé. L'idiotie est le moyen d'emmener les formes et les discours dans des directions inappropriées, dans une économie de l'accumulation, du grossissement du détail, dans une pression de l'inutile exercée aux dépens de l'essentiel, de l'illogique aux jeux. Autrement dit, une potentialité qui s'attache à mieux démontrer, par l'absurde, la conception commune de la réalité normative qui se manifeste comme pure convention, où règne la clôture du sens, le culte du secret, l'indicible et le non partageable. L'idiotie est là, comme une arme au service d'un terrorisme canularique, pour combattre sur le terrain de la perfection et de la compétence, du savoir-faire et de l'idéalisme, « la bêtise » et l'ignorance qu'impose la fermeture ; non pas pour la démobiler, mais installer momentanément un fond sur lequel ses traits grossissent davantage. Ainsi, la norme n'exclut nullement la constitution d'une contre-norme subversive, elle en favorise l'émergence même.

En quelque sorte s'abîmer à l'idiotie, sollicite une sensibilité « dérégulée » qui tente de s'abstraire des règles, et qui ne se laisse corrompre que par sa propre règle qu'elle épuise. Un système où les facultés logiques sont momentanément congédiées, décentrées, laissant de la place à une succession d'intuitions et d'approches fantaisistes, oniriques, métaphoriques, distancées. L'idiotie porte en elle l'émergence d'une logique nouvelle au cœur d'une autre, une manière allusive, distancée, de la fuite. À la fermeture

¹²⁰⁷ *Ibid.*, p. 198.

et l'ordre, se substitue l'absence d'autorité ; à la crainte, le rire ; à la victoire, la défaite ; aux rituels imposés, le ridicule et l'insubordination ; à l'échec, la moquerie ; à l'acquisition, la dispersion.

Pourtant, *faire l'idiot* semble plus de l'ordre du jeu, *jouer à l'idiot*, car l'idiotie est dans sa définition même une qualité innée et non acquise. Jouer à l'idiot, faire l'idiot, est à entendre comme une tactique, une stratégie, certainement une deuxième nature bien rodée, une corde sensible qui nous permet d'être transgressif plus que d'autres : se moquer des règles, s'affranchir des contraintes, briser la convention, épuiser un langage plastique en le réinventant : *je m'oppose, je conteste, je ris à mes dépens, je m'invente des distances.*

Faire l'idiot c'est simuler la bêtise, avoir un comportement stupide, jouer de la naïveté, mais aussi *faire le malin* en prenant des risques¹²⁰⁸. C'est fréquemment entraîner notre travail vers le ridicule, dans la contradiction, dans l'impasse, dans la bourde, dans le bide, dans toute une série de manières de perdre la face. Néanmoins, à travers cette démarche idiote, l'enjeu est peut-être d'affirmer sa part intérieure de liberté, toujours rappelée au monde normal et à ses lois : une certaine conscience du personnage idiot qui se parle à lui-même, dans le secret de l'intimité, dans l'introspection. Une sorte d'acte de connaissance qui nécessite que le sujet se modifie, se déplace, devienne autre que lui-même pour l'entrevoir. Une déprise à la recherche de ce qui déborde, de ce qui entraîne au rire. Mais le rire n'est pas tout. Même, il n'est rien en soi. Il est la chute, la conclusion de l'histoire drôle, la fin de l'idiotie.

En ce sens, affronter l'idiot, c'est inévitablement s'affronter soi-même en tant qu'idiot en renonçant à quelconque contrôle. Jouer d'une vocation à la fois anarchique et constructive, où l'illogisme subversif peut apporter du sens. C'est s'essayer dans la confrontation d'un rationalisme retravaillé par les stratagèmes incohérents. C'est se suspendre au regard idiot, c'est accepter la confusion, le rapprochement et la mise à distance, c'est consentir à entrer dans l'altérité, c'est suivre une sorte de rite initiatique « de ce même moi qui, dans son ignorance, condamne, réproouve des actes de son intellect, des mouvements de ses affections entachés de fixité, d'irrésistibilité, comme s'il eût produit dans la plénitude, l'exercice régulier de son libre arbitre »¹²⁰⁹. Ce même moi où l'entropie résiste à l'intelligence raisonnante et, où le rire et l'intuition, positionnent l'idiotie comme un mode de connaissance, comme une approche, à la fois humble et convulsive.

¹²⁰⁸ Le Petit Robert, *op. cit.*, p. 1273.

¹²⁰⁹ BALZAC, H. cité par PIGEAUD, J., « La conception de l'idiot chez Moreau de Tours », in MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dir.), *op. cit.*, p. 159.

Ainsi, recourir à l'idiote s'apparente à une certaine forme d'auto-analyse qui n'est pas exclusive, plutôt une manière de révéler en prenant des risques, des éclats, des débris, des fragments de réminiscences qui permettent de construire notre univers d'objets. Une sorte de folie douce de l'ordre de l'irréductible, de l'irrépressible, de l'incontournable, où ces réminiscences trahissent le manque et caractérisent l'impossibilité de toucher pleinement cette individualité « autre » que nous incarnons, ce non-être fuyant ; l'idiote reste un étranger : *je chute, je m'aperçois que je ne sais plus rien du tout. Je suis idiote.*

3.4.2 Expérimenter

Qu'il s'agisse de défaire, bricoler, bidouiller, détourner, d'inventer, d'idiote, notre approche semble se définir par un caractère exploratoire. Étonnements, tâtonnements, doutes, erreurs, ratages, sont toutes des figures du caractère indéterminé de l'agir, le fait que la pratique n'est jamais l'application littérale d'une idée. Expérimenter n'est-ce pas justement une manière de poser plus de questions que de produire des réponses ?

L'expérience peut être à même d'engager un nouveau type d'action et de connaissance. En ce sens, expérimenter pour nous semble être le moyen d'introduire une pratique entre savoir et non-savoir puisque cela implique des méthodes faites d'indécision et d'incertitude, appelant des questionnements multiples jusqu'aux doutes qui s'introduisent en actes dans le processus de réalisation. Comme nous l'indiquions à propos de l'ignorance, l'incompétence ouvre la possibilité d'un nouveau régime de compétence par laquelle l'expérimentation devient un point d'articulation indissociable. Et dans ces moments d'expérimentation nous sommes distancés vis-à-vis de nous-mêmes accordant plus d'importance aux potentiels qu'aux possibilités réelles qui s'offrent à nous. Peut-être est-ce pour nous le seul mode pour faire avancer les choses, aller au-delà du seuil de nos modestes connaissances sans cesse repoussées ?

Nous n'expérimentons pas pour expérimenter, car il ne s'agit pas d'une fin en soi. Nous avons notre manière de faire, de livrer nos petites opérations ou plus justement de défaire. Cela à pour effet de nous positionner sur le fil tranchant de l'échec, de l'erreur, de vaciller du côté périlleux de la non-réalisation, chercher toujours à

dépasser la limite. L'expérimentation croise sans cesse cette question de la limite, et tend vers un débordement : aller au-delà d'un territoire constitué, toucher la clôture et la fin, mais aussi s'orienter vers la perte de maîtrise du processus lui-même. L'expérience de l'expérimentation donne forme, mais arrête aussi dans un entre-deux, ou plutôt, nous fait circuler dans cet entre-deux. Trouver le moyen de « s'en sortir » serait l'enjeu qui nous pousse à continuer ? En fait, l'étymologie du mot « expérimental » caractérise « ce qui dépasse les limites », qui s'aventure en terrain inconnu, qui tente des expériences nouvelles, qui met des hypothèses à l'épreuve de l'expérience. Il faut bien admettre qu'expérience et expérimentation possèdent les mêmes racines et en tant qu'actions, sont étroitement imbriquées¹²¹⁰. Il y a bien initialement l'expérience du faire, où nous cessons de percevoir l'œuvre, à mesure que nous la constituons, qu'elle se constitue, sur laquelle nous ne cessons d'exercer un contrôle en tant que juges et parties. Monter une expérience, acquérir ou avoir l'expérience, « faire l'expérience de », décrivent bien l'emploi multiple du mot. L'anglais offre d'ailleurs un équivalent intéressant avec *to experience*, qui se réfère alors au vécu, le fait de vivre une présence, un certain mode de percevoir. Dans ce cas, l'idée de l'œuvre elle-même ne se forme qu'à mesure qu'elle s'élabore, et ne cesse de relancer l'activité : ressenti de ce qui est à faire, idée insaisissable d'une présence dans la mesure et la perte. Un faire qui sait et qui ne sait pas où il va, jusqu'à se récuser même fréquemment, ambiguïté de ce qui s'affirme et se nie, qui naît et disparaît aussitôt. Or, expérimenter dans son sens conventionnel, c'est soumettre une idée à l'épreuve des faits, de manière volontaire, systématique et critique, pour en tirer des enseignements¹²¹¹. En ce sens, c'est faire à la manière de scientifiques, des observations minutieuses, à la fois imprévues et déterminées d'avance dans un contexte précis et mesurable où chaque nouveauté pourra suggérer une idée pour ouvrir une voie nouvelle. Souvent il s'agit de vérifier ou mettre à l'épreuve un principe de manière systématique. Cependant, pour nous dans le contexte bidouillant, expérimenter n'est peut-être qu'un art de recherche et d'essais, où nous passons à l'acte pour voir ce que cela donne. Une posture qui n'est en aucun cas à la recherche du chef d'œuvre, de la nouveauté, ou de la création *ex nihilo*, mais montre en tâtonnant qu'il y a peut-être une voie qui s'ouvre, de nouvelles pistes à suivre. L'expérimentation n'est donc pas à concevoir dans son sens scientifique, rationnel et méthodique. Elle est le contraire de la prédiction et de la planification, même si elle n'est pas opposée à une certaine forme de rationalité ouverte, qui en tant que tel n'est pas sa propre fin, mais un prélude au dépassement.

¹²¹⁰ SCHECHNER, R., « Déclin et chute de l'avant-garde (américaine) », *Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux Etats-Unis*, Paris, Editions Théâtrales, 2008, p. 293.

¹²¹¹ SOURIAU, E., *op. cit.*, p. 709.

Pourtant, l'expérimentation pour nous, on l'a vu, se situe à mi-chemin de la théorie et de la pulsion du bricolage. Elle nous force ainsi à croiser différentes pensées, mêlant art, art de faire, science et philosophie, comme nous le dit Deleuze et Guattari : « Les trois pensées se croisent, s'entrelacent, mais sans synthèse ni identification. La philosophie fait surgir des événements et des concepts, l'art dresse des mouvements avec ses sensations, la science peut s'établir entre les plans. Mais le réseau a ses points culminants, là où la sensation devient elle-même sensation de concept ou de fonction, le concept, concept de fonction ou de sensation, la fonction, fonction de sensation ou de concept. Et l'un des éléments n'apparaît pas sans que l'autre ne puisse être encore à venir, encore indéterminé ou inconnu »¹²¹². L'expérimentation se situerait ainsi entre des modes de construction et d'observation, d'activité et de passivité, à la recherche de fonctions déviantes : formes livrées à l'expérience, formes de l'expérience elle-même, expériences informant, déformant, performant ses propres conditions. John cage confirme cette approche en exprimant le fait que l'expérimentation se doit d'être désignée « non pas un acte destiné à être jugé en termes de succès ou d'échec, mais simplement un acte dont l'issue est inconnue »¹²¹³.

L'expérimentation semble un facteur de libération, une situation, un système de rapports complexe avec la structure qui la supporte, qui la spécifie et qui relève d'un agencement. L'expérimentation est donc une aventure ouverte ; « sa question est : qu'est ce que ça donne si j'essaye ceci ou cela ? Il s'agit toujours de mettre fortuitement sur une table de dissection une machine à coudre et un parapluie et voir ce que ça donne. On se jette à l'eau, et il faut s'en sortir ; on s'engage, on voit après »¹²¹⁴. Alors, ne sommes-nous pas tel un « aventurier expérimentateur » prisonnier de notre propre territoire comme le décrit si justement David Zerbib ?

« L'expérimentateur serait donc à sa manière un aventurier de l'empire, mais toujours entre l'empire et l'empire, entre l'établissement d'un territoire sur lequel il règne avec autorité et la menace d'une caducité programmée ; celle qui fixe alors un nouveau péril à percer et où l'expert abdique, faute de nouvelles expériences qui ne seront concluantes qu'à la condition de ne mettre un point final à rien. Il n'est pas savant en sa pleine positivité, car pour une part le non-savoir l'accompagne, en ce que le savoir ne constitue pas pour lui un bien

¹²¹² DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris, Editions de Minuit, 1991, p. 187.

¹²¹³ CAGE, J., *Silence*, Middletown, Wesleyan University Press, 1961, p. 13.

¹²¹⁴ PEYRET, J.-F., « Comment j'ai expérimenté ? », in DURING E., JEANPIERRE, L., KIHM, C. (Dir.), *actu. De l'expérimental dans l'art*, Presses du réel, 2009, p. 144.

*acquis, mais une épreuve. Sa marque, son territoire, voire son nom même ne sont que provisoires »*¹²¹⁵.

« Lorsqu'on expérimente, il faut tout autant respecter l'élément d'étrangeté au moi que le maîtriser subjectivement ; ce n'est que maîtrisé qu'il témoigne du libéré ». Une maîtrise rendue possible, sans doute, par le fait que toute imagination présente une marge d'indétermination, bien que cette marge ne s'oppose pas indissolublement à l'imagination. L'expérimentation tient donc ici, en pratique, essentiellement au rapport entre imagination et matériau, et donc entre sujet et matière¹²¹⁶.

Les pas accumulés tracent un chemin, vers « un espace inhabité qui est l'endroit même de l'expérimentation »¹²¹⁷. Ils illustrent comment, d'un savoir limitatif, une route par détour et retour, accidentellement, ou parfois par non-conformisme s'en vient à devenir un tracé personnel : c'est faire, et faire, c'est choisir, mais c'est aussi être choisi, retenu, dans ces moments ténus des commencements, de ce qui pourra parfois être ultérieurement considéré comme une œuvre. Une manière de dépasser les moments d'incertitude en se démarquant précisément de l'impératif du dépassement par l'ouverture.

Le revers de cette posture expérimentaliste est la perte d'intérêt, dès lors que nous intégrons les règles, à voir et à savoir comment cela fonctionne. L'impression d'être en terrain connu, de reproduire des choses que nous savons déjà, nous ennuie : il est impératif de passer à autre chose. Une tendance qui nous fait aller un peu partout et nulle part. Pourtant, l'accumulation des savoirs partiels finit par nous donner une certaine singularité : celle de les avoir amassés et de pouvoir les entrecroiser. Où mène cette direction est secondaire en rapport à l'instabilité qui la caractérise : c'est là, dans cet équilibre difficile, que nous avons l'impression de nous trouver.

¹²¹⁵ ZERBIB, D., « Les noms du per », in DURING E., JEANPIERRE, L., KIHM, C. (Dirs.), *op. cit.*, p. 37.

¹²¹⁶ ADORNO, T. W., cité par ZERBIB, D., *Ibid.*, p. 44.

¹²¹⁷ KAPROW, A., « L'art expérimental », *L'art et la vie confondus*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p. 110.

4. CONCLUSION

Ce texte resta longtemps en gestation, parce qu'écrire sur sa pratique demande sincérité, humilité, recul et difficulté. Il s'agit également de s'accepter créateur, puis de se détacher suffisamment de son objet. Le travail en prenant forme, fait intervenir une multitude de réflexions, au travers desquels les mots tentent parfois d'appréhender, et retraduire la complexité du langage plastique. Tout semble simple lorsque la main agit et que l'objet répond aux arguments de réalisation. Mais la connivence qui s'établit entre le créateur et son œuvre ne suffit pas à éclairer explicitement et à distance sur les desseins mis en œuvre.

Au fur et à mesure de notre travail, nous avons accumulé et ordonné des gestes, des signes, des procédures. Le geste fut déterminant. C'est en lui que s'est joué toutes les altérations, transformations, interventions. De la même manière, les supports que nous avons choisis et questionnés dans leur être ou leurs relations ont toujours posé les problèmes de l'inscription et de la signification de nos interventions. Cela nous a amenés à nous interroger sur les termes qui engendrent ces actions, ces rituels, ces effets, c'est-à-dire se questionner sur le sens des mots, et à travers les mots.

Même si dans l'exercice de création on éprouve le sentiment d'accéder à une certaine conscience, il semble indispensable de « se saisir momentanément à distance » du praticien, de formuler « à l'extérieur de soi-même » une pensée reflétant les dimensions essentielles de la pratique en train de se faire : *passer de la mise en œuvre à la mise en mots et vice versa*, articuler la réflexion, mettre en forme la recherche,

la contextualiser avec les discours existants. Faire de la recherche consiste à collecter des éléments et à les soumettre à des critères d'analyse afin de constituer du savoir. Pourtant, en tant que *praticien de sa recherche*, ou *chercheur sur sa pratique*, la préoccupation n'est pas limitative à transmettre une pensée, un savoir, mais plutôt d'élaborer un discours entrecroisé et entrecroisant la production : représenter, questionner, saisir la « complexité » dans la pratique même dans la laquelle on se trouve engagé. Aussi détaillée soit-elle, et en raison de l'importance qu'elle accorde aux processus subjectifs, l'activité relève en son essence même d'une certaine part d'insaisissable et d'irréductible que le praticien ou le théoricien n'arrivera pas à expliciter, du moins clairement dans sa globalité. On se trouve inévitablement protagoniste d'une dualité inflexible qui est à la fois libératrice et aliénante, et porte en elle un équilibre instable entre le pôle de la réflexion et celui de l'imaginaire.

Il s'agit donc d'un mouvement d'aller-retour, tributaire non seulement de la recherche, mais subordonné à la nature même de la pratique : l'objet de la recherche. S'impose ainsi un va-et-vient ininterrompu, parfois contradictoire, entre la pensée en acte de l'expérience sensible et subjective, et celle de la pensée conceptuelle objective et rationnelle. Il en ressort une sorte de tension ambiguë entre un processus intellectuel qui conduit à l'analyse et à la décomposition en concepts, et l'acte de création qui sollicite une disposition poétique, un travail de structuration sensible.

Un mouvement où l'analyse advient comme une conséquence qui ne peut découler que du repérage des récurrences à l'intérieur même de la pratique, celles qui forment le sens de la pratique. En conséquence, il s'agit conjointement au faire, d'éclaircir ce qui cherche à s'y affirmer, les concepts qui font agir des relations, ce qui met en place des structures signifiantes : l'histoire de l'œuvre subséquente au geste, faite de liens où le concret et l'abstrait se mêlent simultanément pour tenter d'aller de l'œuvre au texte.

Le point de départ et le fil conducteur, restent indéniablement la pratique dans sa singularité, tout en s'efforçant de questionner le sens de cette singularité : le sens de l'intentionnalité, le sens de ce qui est en train de s'opérer, le sens produit, le sens contextualisé. C'est ce qui légitime une certaine compréhension des possibilités plutôt que de la seule interprétation rétroactive : *tenter de comprendre le faire « en train de se faire »*.

De ce fait, exploiter ces questionnements pour « témoigner de l'intérieur », expliciter « l'intimité » des orientations, saisir le critère de l'œuvre à l'état naissant, s'institue à la fois comme le principal vecteur de notre recherche, mais invariablement comme la difficulté principale de cette recherche.

Ainsi le discours résulte d'une recherche qui en cours de route s'est modifiée, ajustée, positionnée. La question n'a pas été de savoir comment procéder pour retranscrire les spécificités de cette approche. Encore moins « à concevoir » une réflexion, mais paradoxalement « à la révéler ». Révéler le cours des pensées, révéler les actions mises en jeu, « s'observer soi-même en tant qu'observateur ». C'est-à-dire se regarder soi-même et produire à partir de sa propre expérience un mode de connaissance. Un aspect qui semble en retrait, souvent absent, dans l'ensemble des discours que nous avons croisés définissant « l'art numérique ».

Ainsi, malgré l'abondante littérature, le concept « d'art numérique » reste un cadre très ouvert et de fait mal délimité : à notre sens non délimitable. Paradoxalement, les théoriciens ont tenté de l'élever au rang de discipline pour rendre accessible des pratiques et des discours discernables et appréciables tout en faisant largement l'impasse sur la parole des artistes engagés dans de telles expérimentations. Ce faisant, ils ont pu forger un ensemble de concepts et de propriétés communes et représentatives qui en structurent artificiellement l'existence. Ainsi, les préoccupations matérialisées dans les caractéristiques que nous avons relevées ont pour objectif de rendre digne d'intérêt et de valoriser l'aspect prospectif de ces pratiques au détriment des singularités. Les thématiques sont suffisamment précises pour construire une réflexion, mais appellent une généralisation qui ne produit que des conclusions touchant toute œuvre exploitant le numérique. Un certain nombre de ces caractéristiques nourrissent bien les œuvres produites à l'aide du numérique, sans en être exclusives. Chaque fois que de nouveaux « outils » de création sont inventés, ils deviennent de nouveaux champs d'investigation artistiques, faisant apparaître un foisonnement d'œuvres et de pratiques qui ne peuvent être classifiées. Le numérique intéresse, car il propose une autre manière de créer et parce qu'il est partout, ce qui explique sa grande popularité. Néanmoins peu d'artistes se revendiquent strictement de la catégorie « art numérique », le numérique n'est qu'un moyen de produire des œuvres parmi d'autres. Nombreux sont ceux qui exploitent d'anciennes pratiques peu à peu infiltrées par le numérique et donc s'en servent. En cela, il permet d'apporter de nouvelles réponses à des préoccupations diverses, et fréquemment antérieures au numérique. Comme dans tout art exploitant un potentiel technique, le numérique apporte sa part de contraintes qui s'avèrent génératrices d'idées.

D'ailleurs, dans la partie traitant de notre pratique, nos préoccupations ont été principalement d'ordre matériel, sensible, plastique parfois plus proche du peintre, du sculpteur, du musicien, que du technicien et de l'informaticien. Ceci suppose de ne pas devenir un « technicien qui fait de l'art », mais bien un artiste qui s'appuie sur la technologie. Nous cherchions également à produire de la connaissance, aussi bien dans le faire en auscultant et démontant des objets du numérique, que dans l'esquisse de la

définition de « l'art numérique ». Ce qui nous intéresse est de comprendre, savoir comment fonctionne le numérique, comment fonctionne notre pratique, comment l'interrelation des deux coexiste, comment s'en détacher, comment s'y immiscer. Les discours sur le numérique sont également importants, car ils ont permis de nous situer, mais aussi de mesurer l'écart, l'état d'un domaine qui semble en pleine expansion. Si le numérique amène ses contraintes, ses caractéristiques, nous le percevons comme une matière première, un matériau questionnable dans une pratique expérimentale portée par ses propres faiblesses et maladresses supplantant les caractéristiques supposées. Les œuvres produites, accompagnant cette recherche restent parfois très proches des postures décrites dans « l'art numérique », car elles s'attachent justement à questionner ces caractéristiques. Elles sont là comme exemples de nos interrogations scientifiques et comme témoins de notre pratique artistique exploitant le numérique.

En ce sens, vouloir parler « d'art numérique » aujourd'hui, même sous l'angle de la nouveauté, semble irréaliste. Il serait préférable de parler « d'art aux moyens numériques » ou « de l'art produit avec le numérique ». Prétendre proposer une approche exhaustive et définitive est également voué à l'échec, tant les caractéristiques sont mouvantes, mobiles, instables et imprévisibles. Comprendre les transformations que le numérique introduit dans les conceptions et les pratiques de l'art ne peut se faire sans référence à la globalité du contexte dans lequel cette approche numérique s'insère, encore moins sans la parole des artistes : les théories ne suffisent pas en elles-mêmes, d'autant que la distance critique semble inaccessible.

Même si les pratiques et les formes d'expression s'inventent à travers l'appropriation des technologies numériques, même si elles bouleversent les découpages entre champs disciplinaires en générant des pratiques transversales liant création artistique, recherche scientifique, développement technologique, pratiques médiatiques, la dénomination « art numérique » est un état transitoire, avant que les œuvres intègrent pleinement le monde de l'art pour perdre progressivement cette description restrictive. Les artistes travaillant, œuvrant avec le numérique, sont tout simplement des artistes de l'art, ce qu'ils ont toujours été.

BIBLIOGRAPHIE

- ABOUDRAR, B.-N., « un art visiblement irréproductible », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir), *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, Bruxelles, Paris-La Lettre volée, 2001.
- AGAMBEN, G., *Image et mémoire*, Paris, Hoëbeke, 1998.
- AGAMBEN, G., *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Paris, Payot, 2006.
- ALBERS, J., *Bauhaus and Bauhaus People*, New York, 1970.
- ALBERTINI, R., « Un art fait de mémoire », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 2*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995.
- AMATO, E. A., « Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le WEB », in PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir), *Mémoires & Internet, MEI n°32*, Paris, Harmattan, 2010.
- AMATO, E. A., GEORGES, F., « De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif », in *E-Formes 3. Au risque du jeu*, PU Saint-Étienne, 2011.
- AMEY, C., « De l'usage discontinu de l'œuvre d'art », *Fragment, montage-décollage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?*, Paris, Harmattan, 2002.
- ARAGON, L., *Henri Matisse, roman*, vol. 1, Paris, Gallimard, 1971.

- ARASSE, D., *Le détail, pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996.
- ARCHIBALD, S., « Gérer la menace : le labyrinthe, la ville, le corps comme métaphores fondatrices de l'espace hypertextuel », in SADIN, E., *éc/artS#3. Pratiques artistiques nouvelles technologies*, St-Just-La-Pendue, éc/artS, 2003.
- ARDENNE, P., *Art, l'âge contemporain*, Paris, Editions du Regard, 2003.
- ARNHEIM, R., *La pensée visuelle*, Paris, Flammarion, 1999.
- ARNS, I., « Read_Me, Run_Me, Execute_Me : malaise dans le logiciel ou C'est la performativité du code, idiot ! », *Art++*, Paris, HYX, 2011.
- ASCOTT, R., « Télénoïa », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995.
- ASCOTT, R., *Telematic Embrace*, University of California Press, 2003.
- AUBENAS, F., BENASAYAG, M., *Résister c'est créer*, Paris, La Découverte, 2002.
- AVRON, D., *Le scintillant, essai sur le phénomène télévisuel*, Presses Universitaires de Strasbourg, 1994.
- AZIOSMANOFF, L., « La naissance d'une écriture », *Nov'Art n°19*, Paris, 1996.
- AZIOSMANOFF, L., *Living Art. L'art numérique*, Paris, CNRS, 2010.
- BABONI-SCHINLINGUI, G., « Installations et interactivité numérique », *Les Cahiers numériques, n°4*, 2000.
- BACHELARD, G., *Essai sur la connaissance approchée*, Paris, Vrin, 1927.
- BAERFIELD, W., WEGHORST, S., « The Sense of Presence within Virtual Environments: A Conceptual Framework », *HCI*, 1993.
- BALANDIER, G., CHANIAL, P., « Entretien avec Georges Balandier », *Quaderni, n°23*, Paris 1994.
- BALPE, J.-P., *Actes de la conférence internationale Hypertextes et Hypermédiats, réalisations, outils & méthodes*, Paris, Hermès, 1997.
- BALPE, J.-P., « Produire/reproduire/re-produire », in CHATEAU, D., DARRAS, B. (Dir), *Arts et Multimédia*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1999.

- BALPE, J.-P., *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000.
- BALPE, J.-P. (Dir), *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000.
- BARBANDI, R., « Ultramédialité et question éthique », *Ligeia, Art et Multimédia*, n°45-46-47-48, Paris, 2003.
- BARBIER, G., « Entretiens », in BAZZOLI, F., *Vertige de la connaissance: Art contemporain et sciences humaines*, Bruxelles, Images en manœuvre, 1992.
- BARILIER, E., *L'ignorantique. L'ordinateur et nous*, Genève, Editions Zoe, 2005.
- BARON, D., *Corps et artifices. De Cronenberg à Zpira*, Paris, Harmattan, 2007.
- BARTHES, R., « Théorie du texte », *Encyclopédia Universalis*, vol. 15, Edition 1975.
- BARTHES, R., *La chambre claire, Note sur la photographie*, Cahiers du cinéma, Paris, Gallimard, 1980.
- BARTHES, R., *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil, 1982.
- BARTHES, R., *Vers le neutre*, Paris, Bourgeois, 1991.
- BATAILLE, G., « *Le non-savoir* », dans *Œuvres complètes VIII*, Paris, Gallimard, 1976.
- BATAILLE, G., *La peinture préhistorique. Lascaux ou la naissance de l'art*, Genève, Skira, 1980.
- BAUDRILLARD, J., *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968.
- BAUDRILLARD, J., *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- BAUDRILLARD, J., *Écran Total*, Paris, Galilée, 2001.
- BAY, H., *TAZ, Zone Autonome Temporaire*, Paris, L'éclat, 2007.
- BAZZOLI, F., *Vertige de la connaissance: Art contemporain et sciences humaines*, Bruxelles, Images en manœuvre, 1992.
- BELTING, H., *Pour une anthropologie des images*, Paris, Gallimard, 2004.
- BENJAMIN, W., *Images et pensées*, Paris, Christian Bourgeois, 1998.

- BERGER, R., « Les arts technologiques à l'aube du XXI^e siècle », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995.
- BERGSON, H., *Les Deux Sources de la Morale et de la Religion*, Paris, PUF, 1932.
- BERTOLINI, G., *Art et Déchets*, Angers, Aprede/ Le Polygraphe, 2001.
- BETHUNE, C., *Le rap, une esthétique hors la loi*, Paris, Revue Autrement, 2003.
- BLANCHOT, M., *La part du feu*, Paris, N.R.F., 1949.
- BLANCHOT, M., *L'espace littéraire*, « L'œuvre fait apparaître ce qui disparaît dans l'objet », Paris, Gallimard, 1955.
- BLANCHOT, M., *Le livre à venir*, Paris, Gallimard, 1959.
- BLANCHOT, M., *L'Entretien infini*, Paris, Gallimard, 1969.
- BLOCH, O., VON WARTBURG, W., *Dictionnaire Etymologique de la langue française*, Paris, PUF, 1996.
- BOISSIER, J.-L., « Le virtuel s'expose-t-il ? », *Journal Ars Technica* n°5, 1991.
- BOISSIER, J.-L., « Une marge étroite, mais fertile entre le réel et le virtuel », in *Revue virtuelle du Centre Georges Pompidou*, 1992.
- BOISSIER, J.-L., « Sur l'esthétique du virtuel », CD-ROM « Actualité du virtuel », Centre Georges Pompidou, 1996.
- BOISSIER, J.-L., « La perspective interactive. Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Revue d'Esthétique*, n°39, Paris, 2001.
- BOISSIER, J.-L., « Vers un cinéma interactif », in *Interfaces, Anomalie*, n°3, Anomos, Paris, 2003.
- BOISSIER, J.-L., « Jouable », in *Jouable. Art, jeu et interactivité*, HEAA, Paris, Genève, Ensad, 2004.
- BOISSIER, J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Presses du réel, 2008.
- BOLL, M., *Les certitudes du hasard*, Paris, PUF, 1962.

- BOLTER, J. D., *Turing's Man Western Culture in the Computer Age*, Penguin Books, 1993.
- BOOTZ, P., « Profondeur de dispositif et interface visuelle », *Cahiers du CIRCAV n°12*, 2000.
- BORGES, J.-L., « La Bibliothèque de Babel », *Fictions*, Paris, Gallimard, 1957
- BORREIL, J., *La raison nomade*, Paris, Payot et Rivages, 1993.
- BOURDIEU, P., WACQUANT, L., *Réponses : Pour une anthropologie réflexive*, Paris, Éditions du Seuil, 1992.
- BOURRIAUD, N., « Relations et Programmations », in *Transit, 60 artistes nés après 60*, Paris, Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1997.
- BOURRIAUD, N., *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel, 1998.
- BOURRIAUD, N., *Formes de vie, l'art moderne et l'invention de soi*, Paris, Denoël, 2003.
- BOWMAN, D. A., *Interaction Techniques for Common Tasks in Immersive Virtual Environments : Design, Evaluation, and Application*, PhD thesis, Georgia Institute of Technology, 1999.
- BRECHT, G., *Chance-Imagery/ L'Imagerie du hasard*, Dijon, Les presses du réel, 2002.
- BRENEZ, N., « Le cinéma n'est pas fatalement voué à son usage dominant », *Cahiers du Cinéma, avril 2000*.
- BRET, M., *Image de synthèse : méthodes et algorithmes pour la réalisation d'images numériques*, Paris, Dunod, 1988.
- BRET, M., « Vie artificielle et création artistique », in SOULAGES, F. (Dir), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003.
- BRETON, A., *Point du jour, Œuvres complètes, Tome II*, Gallimard, Paris, 1992.
- BRETON, A., *L'Amour fou, Œuvres complètes, Tome II*, Gallimard, Paris, 1992.
- BRETON, A., *Le Surréalisme et la peinture*, Paris, Gallimard, 2002.
- BRETON, P., *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La découverte, 2000.

- BROSSARD, L., « Audace et citation », in BERTHET, D. (Dir), *L'audace en art*, Paris, Harmattan, 2005.
- BRUNET, P. J., « Internet et la culture de la rupture », in VANDENDORPE, C., BACHAND, D. (Dir), *Hypertextes. Espaces virtuels de la lecture et de l'écriture*, Québec, Nota Bene, 2002.
- BUCI-GLUCKSMANN, C., *L'œil cartographique de l'art*, Paris, Galilée, 1996.
- BUKATMAN, S., *Terminal identity. The virtual subject in post-modern science-fiction*, Durham, Duke University Press, 1993.
- BURDEA, G., COIFFET, P., *La réalité virtuelle*, Hermès, Paris, 1993.
- BUREAUD, A., « Utopies distribuées. Net Art, Web Art », *Art Press, Internet All Over*, Hors-série, 1999.
- BUREAUD, A., « Art de la programmation et programmation esthétique », *Art Press*, n°283, 2002.
- BUREAUD, A., MAGNAN, N. (Dir), *Connexions : Art, réseaux, media*, Paris, ENSBA, 2002.
- BUREAUD, A., « Pour une typologie des interfaces artistiques », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, Presses de l'Université du Québec, 2003.
- BUREAUD, A., « Art numérique. Les chapitres manquants », in WORMS, A.-C. (Dir), *Art numériques*, Paris, M21 Editions, 2008.
- BUSH, V., « As We May Think », *The Atlantic Monthly, Volume 176*, 1945.
- CABANNE, P., *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris, Somogy, 1995.
- CADOZ, C., *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, 1994.
- CAGE, J., *Silence*, Middletown, Wesleyan University Pres, 1961.
- CAGE, J., *Pour les oiseaux*, entretiens avec CHARLES, D., Belfond, 1976.
- CAHEN, G. (Dir), *Résister. Le prix du refus*, Paris, Editions Autrement, 1994.
- CAILLET, A., *Quelle critique artistique ? Pour une fonction critique de l'art à l'âge contemporain*, Paris, Harmattan, 2008.

- CAILLOIS, R., *Les Jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- CAM, P., « Le bricolage, un art pour l'art », in *Critiques sociales*, mai 1991.
- CASTELLS, M., *La société en réseau*, Paris, Fayard, 1998.
- CASTELLS, M., *La société en réseaux*, Paris, Fayard, 2001.
- CASTELLS, M., « Épilogue : L'informationnalisme et la société en réseau », in HIMANEN, P., *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exilis, 2001.
- CASTILLO DURANTE, D., *Les dépouilles de l'altérité*, Montréal, XYZ Ed., 2004.
- CAUQUELIN, A., *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Seuil, 1996.
- CAUQUELIN, A., *L'art du lieu commun*, Paris, Seuil, 1999.
- CAUQUELIN, A., « L'interface. Le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, PU Saint-Etienne, 2003.
- CAUQUELIN, A., « Edmond Couchot in situ », in SOULAGES, F. (Dir), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003.
- CAUQUELIN, A., *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, 2006.
- CERTEAU, M., *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- CHAISSAC, G., « Lettre à R.G. 25 mai 1948 », *Hippobosque au Bocage 1951*, Paris, Gallimard, 1995.
- CHALUMEAU, J.-L., « Le numérique : une matière noble ? », *L'informatique dans la création artistique, Lettre de l'Académie des Beaux-arts n° 44*, Paris, Institut de France, 2006.
- CHANGEUX, J.-P., *L'homme neuronal*, Paris, Hachette, 1998.
- CHARAUDEAU, P., « Des catégories pour l'humour ? », in *Questions de communication n°10*, Nancy, 2006.
- CHARDIN, T., *Le Phénomène humain*, Seuil, Paris, 1955.

- CHATELAIN, Y., ROCHE, L., *Hacking dictionary, « The jargon files »*, Paris, Harmattan, 2001.
- CHATELAIN, Y., *! Resistanz ! Hackeurs, les maquisards de l'innovation ! : Management de l'innovation, Internet et Déviance, Apprendre et Savoir intégrer les logiques hackers*, Paris, Harmattan, 2009.
- CHATONSKY, G., « Esthétique du flux », *Revue Rue Descartes*, n°55, 2007.
- CHAUVIER, S., *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin, 2007.
- CHAZAL, G., « Internet : Interface baroque », in PARROCHIA, D. (Dir), *Penser les réseaux*, Seyssel, Champ Vallon, 2001.
- CHAZAL, G., *Interfaces. Enquêtes sur les mondes intermédiaires*, Seyssel, Champ Vallon, 2002.
- CHEN, C.-Y., *Systèmes autonomes en création artistique numérique. La vie artificielle : Développement génétique et comportemental de créatures virtuelles en environnement évolutif*, Th. Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Paris 8, 2001.
- CHOAY, F., à propos de l'exposition *Le Plein* d'Arman, dans « Lettre de Paris », *Art International*, vol. IV, n°9, 1960.
- CHIROLLET, J.-C., *Art fractaliste. La complexité du regard*, Paris, Harmattan, 2005.
- CHIROLLET, J.-C., *L'art dématérialisé. Reproduction numérique et argentique*, Wavre, Mardaga, 2008.
- CIRET, Y., *Art Press* n°258, 2000.
- CLÉMENT, E., DEMONQUE, C., HANSEN-LOVE, L., KAHN, P., *Dictionnaire. La philosophie de A à Z*, Paris, Hatier, 2011.
- COLLIN, F., *Maurice Blanchot et la question de l'écriture, L'imaginaire, Le chemin*, Paris, Gallimard 1971.
- COMETTI, J.-P., « Jeux de langage, art numérique et interactivité », *Jouable. Art, jeu et interactivité*, HEAA, Paris, Genève, Ensad, 2004.
- COMPAS, P., « Le parti pris des choses », *Correspondances* n° 5-6 *Métissages*, Strasbourg, 1993.

- CONCHE, M., *L'aléatoire*, Paris, PUF, 1999.
- CONIL LACOSTE, M., *Tinguely, l'énergétique de l'insolence*, Paris, La différence, 2007.
- CONSTABLE, J., *Peintures, aquarelles et dessins*, catalogue d'exposition Tate Gallery, Londres, 1976.
- CORBIN, A., « Les balbutiements d'un temps pour soi », in *L'avènement des loisirs 1850-1960*, Collectif, Paris, Aubier, 1995.
- COSTA, M., *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, Paris, Harmattan, 2003.
- COUCHOT, E., « La mosaïque ordonnée ou l'écran saisi par le calcul », in *Communications*, n° 48, Paris, 1988.
- COUCHOT, E., *Images, de l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988.
- COUCHOT, E., *Définitions, La Revue Virtuelle*, Centre Georges Pompidou, 1992, p. 2.
- COUCHOT, E., *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.
- COUCHOT, E., « Pour une pensée de la transversalité », in SOULAGES, F. (Dir), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003.
- COUCHOT, E., « De la communication à la commutation. L'art et le Web », *Ligeia, Art et Multimédia*, n°45-46-47-48, Paris, 2003.
- COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.
- COUCHOT, E., *Des images, du temps et des machines*, Paris, Jacqueline Chambon, Actes Sud, 2007.
- COUCHOT, E., « Art numérique », Encyclopédia Universalis 2012.
- COUWENBERGH, J.-P., *La synthèse des images. Du réel au virtuel*, Paris, Marabout, 1998.
- CRIQUI, J.-P., « Usage du déjà là. Les Moyen Age de l'art contemporain », *Cahiers de la Villa Gillet n°17*, Lyon, 2003.

- CRISTOFOL, J., « Écritures, dispositifs et expériences », in TRON, C., VERGES, E., (Dir), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, Vic la Gariole, L'entretemps, 2005.
- CRITICAL ART ENSEMBLE, *La résistance électronique. Et autres idées impopulaires*, Paris, Editions de l'éclat, 1997.
- CUECO, H., *La petite peinture, Carnet, journal du 25 juillet 99 au 21 janvier 2000*, Paris, Editions Cercle d'art, 2001.
- CUOMO, V., « Télé-cum-êtré-là : topologie de l'impersonnalité », *Ligeia, Art et Multimédia*, n°45-46-47-48, Paris, 2003.
- DAGOGNET, F., *Des détritius, des déchets, de l'abject, une philosophie écologique*, Les empêcheurs de tourner en rond, Paris, 1997.
- DAGOGNET, F., *Le catalogue de la vie : étude méthodologique sur la taxinomie*, Paris, PUF, 2004.
- DAMISCH, H., *La partie et le tout, Revue d'esthétique n°23*, Paris, 1970.
- DAMISCH, H., *Fenêtre jaune cadmium, ou, Les dessous de la peinture*, Paris, Seuil, 1984.
- DA SILVA, J. M., *Les technologies de l'imaginaire : Médias et culture à l'ère de la communication totale*, Paris, La table ronde, 2008.
- DAVIES, C., « Osmose », *Nov'Art n°22*, 1997.
- DEBRAY, R., *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, 1995.
- DELAVAUD, G. (Dir), *Nouveaux médias. Nouveaux contenus*, Rennes, Apogée, 2009.
- DELEUZE, G., *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968.
- DELEUZE, G., *Logiques de sens*, Paris, Editions de Minuit, 1969.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Kafka pour une littérature mineure*, Paris, Les Editions de Minuit, 1975.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Mille plateaux*, Minuit, Paris, 1980.
- DELEUZE, G., *L'image-mouvement*, Paris, Editions de Minuit, 1983.

- DELEUZE, G., *Le Pli*, Paris, Edition se Minuit, 1988.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F., *Qu'est-ce que la philosophie ?* Paris, Editions de Minuit, 1991.
- DELORME-LOUISE, M.-N., « Matériau et créativité au Bauhaus, *Recherche Poïétiques. Tome II, Le matériau, Klicksieck*, Paris, 1976.
- DEMANGE, M., « Préface », *Sculptures trouvés. Espace public et invention du regard*, Paris, Harmattan, 2003.
- DERY, M., *Vitesse virtuelle. La cyberculture aujourd'hui*, Paris, Abbeville, 1997.
- DEVILLERS, V. (Dir), *L'arrière-pays des créateurs*, Bruxelles, Editions Complexe, 2003.
- DIASIO, N., « La liaison tumultueuse des choses et des corps : un positionnement théorique », in JULIEN, M.-P., ROSSELIN, C. (Dir), *Le sujet contre les objets... tout contre, Ethnographies de cultures matérielles*, Paris, CTHS, 2009.
- DIDI-HUBERMAN, G., *Devant l'image*, Paris, Editions de Minuit, 1990.
- DIDI-HUBERMAN, G., *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Editions de Minuit, 1992.
- DIDI-HUBERMAN, G., *L'empreinte*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1997.
- DIDI-HUBERMAN, G., « Images contact », *Phasmes*, Paris, Editions de Minuit, 1998.
- DIDI-HUBERMAN, G., *L'homme qui marchait dans la couleur*, Paris, Editions de Minuit, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, G., « Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman », *Simulacres*, « Ruines I », n°5, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, G., *Ninfa Moderna. Essai sur le drapé tombé*, Paris, Gallimard, 2002.
- DIODATO, R., *Esthétique du virtuel*, Paris, Vrin, 2011.
- DOEL, M., CLARKE, D., « Virtual worlds. Simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra », in CRANG, M., CRANG Ph., MAY, J. (Dir), *Virtual Geographies. Bodies, space and relations*, Londres, Routledge, 1999.

- DOMINGUES, D., « Interfaces et vie dans le Cyberart », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, Presses de l'Université du Québec, 2003.
- DOMINIC, M., *Savoir et affect : pour une économie du non-savoir*, Montréal, Université de Montréal, 2009.
- DONNE, B., *Pour mémoires. Un essai d'élucidation des mémoires de Guy Debord*, Paris, Allia, 2004.
- DUARTE, C., DUCHAMP, M., *interface*, Rio de Janeiro, Rios Ambiciosos, 2000.
- DUBUFFET, J., *L'homme du commun à l'ouvrage*, Paris, Gallimard, 1973.
- DUCASSE, I., comte de LAUTREAMONT, *Les Chants de Maldoror (Chant sixième)*, Paris, Flammarion, 1990.
- DUCHAMP, M., « Le processus créatif », *Duchamp du signe*, Paris, Flammarion, 1994.
- DUFRENNE, M. *Esthétique et philosophie*, tome 3, Paris, Klincksieck, 1981.
- DUGUET, A.-M., « Question de l'art », *Revue virtuelle n°2-3*, 1992.
- DUGUET, A.-M., *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.
- DUHUIT, G., *l'Image en souffrance. 1 : coulures*, Paris, Fall, 1961.
- DUMAIS, F., *L'appropriation d'un objet culturel. Une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation*, Presses de l'Université du Québec, 2010.
- DUPIN, J., *Un portrait par Giacometti*, Paris, Gallimard, 1991.
- DUPUIS, G., « De l'humour et de la poésie », *Urgences, n° 12*, 1984.
- DURAND, R., *Le regard pensif, lieux et objets de la photographie*, Paris, Editions de la différence, 1988.
- DUVE, T., « Performance ici et maintenant », *Alternatives Théâtrales, n° 6-7*, 1981.
- ECO, U., *Entretiens sur la fin des temps*, Paris, Fayard, 1998.
- EDGERTON, D., « De l'innovation aux usages. Dix thèses sur l'histoire des techniques », *Annales histoire, Sciences sociales, Histoire des techniques, n°4-5*, 1998.

- EGAÑA, M., « Le regard ontologique », *Recherches poïétiques n°7*, Presses Universitaires de Valenciennes, 1998.
- EHRENZWEIG, A., *L'ordre caché de l'art*, Paris, Gallimard, 1982.
- EHRMANN, G., *Les inspirés et leurs demeures*, Paris, Le Temps, 1962.
- ELLIS, S. R., « Nature and Origine of virtuel Environments : a Bibliographic Essay », *Computing Systems in Engineering, vol 2, n°4*, 1991.
- ENRICI, M., *Identification d'un artiste*, in GASIOROWSKI, G., Coll. Contemporains monographies, MNAM – Centre G. Pompidou, 1995.
- ESCOUBAS, E., *Venezia -Fragments Jean Luc Tartarin*, Ecole des Beaux-arts de Metz, Tourcoing, E.R.S.E.P., 1992.
- FISHER, S., *Virtual Interface Environments*, Cambridge, MIT Press, 1990.
- FISCHER, H., « Mythanalyse des interfaces. Le mythe de Janus », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, Presses de l'Université du Québec, 2003.
- FLAHAUT, F., « L'artiste-créateur et le culte des restes. Un regard anthropologique sur l'art contemporain », *Communications, n° 64*, 1997.
- FOCILLON, H., *Vie des formes. Eloge de la main*, Paris, PUF, 1981.
- FORERE-MENDOZA, S., « De la citation dans l'art et dans la peinture en particulier », in BEYLOT, P., *Emprunts et citations dans le champ artistique*, Paris, Harmattan, 2004.
- FOREST, F., « Pour qui sonne le glas, ou les impostures de l'art contemporain », *Quaderni, n°21*, 1993.
- FOREST, F., « Manifeste pour une esthétique de la communication », POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995.
- FOREST, F., *Pour un art actuel. L'art à l'heure d'internet*, Paris, Harmattan, 1998.
- FOREST, F., « Art virtuel, création s interactives et multisensorielles », in *Beaux Arts magazine, hors série*, 1998.

- FOREST, F., « De l'art sociologique à l'esthétique de la communication ou la mutation de l'art et sa mort, pour un ailleurs, encore improbable, du côté des œuvres-système invisibles... », in LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Harmattan, 2007.
- FOUCAULT, M., *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 1994.
- FOURMENTRAUX, J.-P., *Art et Internet*, Paris, CNRS, 2010.
- FOURMENTRAUX, J.-P., « Ce que la programmation fait à l'art », *Art++*, Paris, HYX, 2011.
- FOURNEL, P., « Créer c'est coller », *Erro*, Paris, Editions du Jeu de Paume RMN, 1999.
- FRAU-MEIGS, D., *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*, Paris, Sorbonne Nouvelle, 2011.
- FRECHURET, M., *Le Mou et ses formes. Essai sur quelques catégories de la sculpture du XX^e siècle*, Paris, ENSBA, 1993.
- FUCHS, P., « Introduction à la réalité virtuelle », *Le traité de la réalité virtuelle, volume 1*, Paris, Les Presses de l'Ecole des Mines, 2003.
- GAGNON, J., « L' Aquarium. La séduction des écrans dans l'art contemporain », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, Presses Universitaires du Québec, 2008.
- GASQUET, J., *Paul Cézanne*, Paris, Bernheim, 1921.
- GAUGUIN, P., « Lettre de Paul Gauguin à Emmanuel Bibesco (Mai 1900) » in MALINGUE, M., *Lettres de Gauguin à sa Femme et à ses Amis*, Paris, Grasset, 1946.
- GAVILLET, I., « Michel Foucault et le dispositif : questions sur l'usage galvaudé d'un concept », in APPEL, V., BOULANGER, H., MASSOU, L. (Dir.), *Les dispositifs d'information et de communication*, Bruxelles, De Boeck, 2010.
- GAUTHIER, M., *L'Anarchème*, Genève, MAMCO, 2002.
- GENETTE, G., *L'œuvre de l'art*, Paris, Seuil, 1994.
- GENIN, C., « Culture numérique, une contradiction dans les termes ? », *actes du colloque ICHIM*, Berlin, 2004.

- GÉNOVA, M., BOENISCH, G., « Pêcheurs en ligne, les métaphores aquatiques du vocabulaire numérique », *Correspondances*, 10, *Pêcheurs en ligne. L'arête & la chair, autour du Marché de poissons de Joachim Beucklaer*, *Revue des Arts de l'Université Marc Bloch*, Strasbourg, 2003.
- GÉRARD, C., *L'œuvre du mouvement*, Presses universitaires de Nancy, 2011.
- GIACOMETTI, A., « Entretien avec Pierre Dumayet » [1963], *Alberto Giacometti. Ecrits*, Paris, Hermann, 1990.
- GIBSON, W., *Neuromancer*, Paris, La Découverte, 1985.
- GINTZ, C., « Notes sur un projet d'exposition », *L'art conceptuel, une perspective*, Paris, Arc, 1990.
- GIROUD, M., WOLF, S., *Documents Raoul Hausmann I*, Paris, Champ Libre, 1975.
- GLEIZES, A., *Puissance du cubisme*, Paris, Présence, 2003.
- GLISSANT, E., *Traité du Tout-Monde*, Paris, Gallimard, 1997.
- GOBERT, T., « L'Internet comme orthèse cognitive : nouveaux usages de la mémoire », in PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir), *Mémoires & Internet, MEI n°32*, Paris, Harmattan, 2010.
- GODBOUT, J. T., CAILLÉ, A., *L'Esprit du don*, Paris, La Découverte, 2000.
- GODELUCK, S., *Géopolitique d'Internet*, Paris, La Découverte, 2002.
- GONIN-PEYSON, D., « Inventer son chemin : Petite fresque heuristique », in TOULOUSE, I., DANETIS, D. (Dir), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- GOODMAN, N., *Manières de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992.
- GOODMAN, N., *L'art en théorie et en action*, Paris, Gallimard, 1996.
- GOSELIN, S. (Dir), *Poétique(s) du numérique*, L'Entretemps éditions, Montpellier, 2008.
- GUETEMME, G., « L'art au risque du corps », in *Le risque en art*, Paris, Klincksieck, 1999.
- HABIB, A., *L'attrait de la ruine*, Liège, Yellow Now, 2011.

- HAND, C., « Other Faces of virtual Reality », in *Proceedings of the East-West International Conference on Multimedia, Hypermedia and Virtual Reality*, Moscow, 1994.
- HAYAT, M., *Arts assistés par machine et art contemporain : vers une nouvelle philosophie de l'art ?*, Paris, Harmattan, 2002.
- HAYLES, K., « Corps virtuels et signifiants clignotants », in BUREAUD, A., MAGNAN, N. (Dir.), *Connexions : Art, réseaux, media*, Paris, ENSBA, 2002.
- HEINICH, N., *Etre artiste. Les transformations du statut des peintres et des sculpteurs*, Paris, Klincksieck, 1996.
- HENRIOT, J., *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, Jose Corti, 1989.
- HENRY, M., *La barbarie*, Paris, PUF, 2004.
- HIMANEN, P., *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exilis, 2001.
- HIRSCHHORN, T., *Interview*, Catalogue FRAC Paca, Actes Sud, 2000.
- HUGLO, M.-P., « L'art d'enchaîner : la fluidité dans le récit contemporain », *Protée*, n°34, 2006.
- HUIZINGA, J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- HUYGHE, P.-D., *L'art au temps des appareils*, Paris, Harmattan, 2005.
- JACCARD-BEUGNET, A., *L'artiste et l'ordinateur*, Paris, Harmattan, 2003.
- JACOB, C., « La leçon d'Alexandrie », *La bibliothèque. Miroir de l'âme, mémoire du monde, Autrement*, n°121, 1991.
- JACQUES, J., *L'imprévu ou la science des objets trouvés*, Paris, Odile Jacob, 1990.
- JAMES, T., « Rêveurs tout éveillés –ou à moitié endormis », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir.), *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001.
- JANG, Y.-G., *L'objet Duchampien*, Harmattan, Paris, 2001.
- JANKÉLÉVITCH, V., *L'irréversible et la nostalgie*, Champs essais, Paris, Flammarion, 1974.

- JARREAU, P., *Du bricolage : archéologie de la maison*, Centre Georges Pompidou, Paris, CCI, 1985.
- JAVEAU, C., « La socialisation du monde informatique : la rencontre « jeunes enfants-ordinateurs » dans la vie quotidienne », in GRAS, A., JOERGES, B., SCARDIGLI, V. (Dir.), *Sociologie des techniques de la vie quotidienne*, Paris, Harmattan, 1992.
- JEAN, M., « Sens et pratique », in GOSSELIN, P., LE COGUIEC, E. (Dir.), *La recherche création*, Presses de l'Université du Québec, 2009.
- JEANNERET, Y., *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 2000.
- JEFFREY, D., *Eloge des rituels*, Presses Universitaires de Laval, 2004.
- JEUNE, F., « Carambole : l'invention à répétition » in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- JOE, O., *ABC du bricolage, un guide pour les amateurs de « bric-à-brac »*, Paris, Librairie Delagrave, 1925.
- JOSEPH, P., « Mémoire et disponible », in *Documents sur l'art n° 10*, 1996.
- JOUANNAIS, J.-Y., « Des formes de bonne volonté », in *Art Press n°187*, 1994.
- JOUANNAIS, J.-Y., « Le pari de la faiblesse », in *Art Press n° 195*, 1994.
- JOUANNAIS, J.-Y., « Le siècle Mychkine ou l'idiotie en art », *Art press n° 216*, 1996.
- JOUANNAIS, J.-Y., *L'idiotie. Art, vie, politique – méthode*, Saint-Amand-Montrond, Beaux arts magazine livres, 2003.
- JOUËT, J., « Le rapport à la technique », *Réseaux, Hors-Série 5*, 1987.
- JUANALS, B., *La culture de l'information, du livre au numérique*, Paris, Hermès, 2003.
- JULIA, J.-T., LAMBERT, E., « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif », *Communication et langages*, n°137, Paris, 2003.
- JULIEN, M.-P., ROSSELIN, C. (Dir.), *Le sujet contre les objets... tout contre, Ethnographies de cultures matérielles*, Paris, CTHS, 2009.

- JUNOD, P., *Transparence et opacité. Essai sur les fondements théoriques de l'art moderne*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2004.
- KAMPER, D., *Jean Fabre ou l'art de l'impossible*, Bischheim, La chaufferie, 1999.
- KAPROW, A., « L'art expérimental », *L'art et la vie confondus*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996.
- KATZ, S., *L'écran, de l'icône au virtuel. La résistance de l'infigurable*, Paris, Harmattan, 2004.
- KATZ, S., « Les dispositifs de l'infigurable », in DESGOUTTE, J.-P. (Dir), *Le cadre et l'écran*, Paris, Harmattan, 2007.
- KERJAN, C., PERROT, X., « Les musées et l'art numérique en 2000 », *LCN, volume 1, n°4*, 2000.
- KERKHOVE, D., *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- KERKHOVE, D., « Penser à l'écran », *Art Press, Internet All Over*, Hors-série, 1999.
- KHIM, C., « Pop », in *Art Press n° 304*, 2004.
- KIERKEGAARD, S., *La reprise*, Paris, Flammarion, 1990.
- KISSELEVA, O., *Cybertart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, Harmattan, 1998.
- KLEE, P., *Théories sur l'art Moderne*, Paris, Gonthier, 1964.
- KLEIN, E., *Les Tactiques de Chronos*, Paris, Flammarion, 2003.
- KNUTH, D. E., *The Art of Computer Programming*, Reading, Addison-Wesley, 1997.
- KOWALSKI, P., « Interview » par MUSSO, P., *Quaderni, n°21*, Paris, 1993.
- KRAUSS, R., *Passages, une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, Paris, Macula, 1997.
- KRISTEVA, J., *Sémiotikè recherche pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969.
- LABASSE, B., *Une dynamique de l'insignifiance. Les médias, les citoyens et la chose publique dans la « société de consommation »*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, 2004.
- LABELLE-ROJOUX, A., *L'Art parodic'*, Cadeilhan, Zulma, 2003.

- LABOZ, F., « Conception multimédia : la métaphore, guide de l'intentionnalité », *La communication Médiatisée par Ordinateur : un carrefour de problématiques*, Sherbrooke, 2001.
- LACAN, J., « Radiophonies », *Scilicet* 2/3, 1970.
- LACAN, J., *Le séminaire, livre XI : Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Seuil, 1973.
- LACHAUD, J.-M., « De l'échec en tant que promesse », *LOEUVRENECHEC*, Paris, CERAP, 1995.
- LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Harmattan, 2007.
- LACROIX, L., « L'atelier-musée, paradoxe de l'expérience totale de l'œuvre d'art », *Anthropologie et Sociétés*, vol. 30, n°3, Montréal, 2006.
- LAHUERTA, C., « les dispositifs d'attraction/répulsion en art. La plasticité, du mot à la forme », in BARDIN, C., LAHUERTA, C., MEON, J.-M. (Dir.), *Dispositifs artistiques et culturels. Création, institution, public*, Lormont, Le bord de l'eau, 2001.
- LAKOFF, G., JOHNSON, M., *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Paris, Editions de Minuit, 1986.
- LAMBERT, J.-C., « Le parti pris des objets », *Opus international*, n°10-11, 1969.
- LANDOW, G. P., *Hypertext : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1992.
- LANIER, J., interview de MCKENNA, B., « Life, love and the pursuit of virtual reality : An interview with inventor jaron lanier », *Arts & Ideas magazine*, 2000.
- LARTIGAUD, D.-O., THÉLY, N., « L'avenir du Net Art. Rester compatible », in *Revue Terminal*, n° 101, Paris, Harmattan, 2008.
- LASCAULT, G., *Faire et défaire*, Paris, Fata Morgana, 1985.
- LASCAULT, G., « Le marieur d'images », in *Beaux-Arts* n°64, 1989.
- LASCH, C., *Les femmes et la vie ordinaire*, Paris, Climats, 2006.

- LATOURE, J.-P., « L'atelier et son dessein », in *Revue Espace Sculpture*, n°57, Montréal, 2001.
- LAUFER, R., SCAVETTA, D., *Texte, hypertexte et hypermédia*, « *Que sais-je ?* » n°2629, Paris, PUF, 1992.
- LAWLESS, C., *Artistes et Ateliers*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990.
- LAZARIDES, A., « Eloge de l'échec. Du ratage au fiasco », *Jeu, Numéro 90*, Montréal, 1999.
- LE BRETON, D., *L'adieu au corps*, Paris, Editions Métailié, 1999.
- LE BRETON, D., « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », *Revue internationale de philosophie*, n°222, 2002.
- LEFEBVRE, L., « Le chantier comme exercice pratique d'inachèvement lié à l'incertain », *ETC*, n°73, Montréal, 2006.
- LE GOUIC, J.-C., « Le regard créateur », *Recherches poétiques n°7*, Presses Universitaires de Valenciennes, 1998.
- LE MEUR, A. S., « De l'expérimentation en image de synthèse », in BALPE, J.-P. (Dir), *L'art et le numérique*, Paris, Hermès, 2000.
- LEROI-GOURHAN, A., *Le geste et la parole. Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 1964.
- LEROI-GOURHAN, A., *Le geste et la parole, la mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1998.
- LE ROY, E., « Sur la logique de l'invention », *Revue de Métaphysique et de Morale*, Vol. 13 n° 1-3, 1905.
- LESTOCART, L.-J., « Art en réseau, stratégies du sens », *Art Press, Internet All Over*, Hors-série, 1999.
- LÉVÊQUE, J.-J., « Procès de l'automatisme », *Sens plastique*, n°8, 1959.
- LEVINAS, E., *Le temps et l'autre*, Paris, PUF, 1994.
- LÉVI-STRAUSS, C., *La pensée sauvage*, Paris, Pocket, 2009.
- LÉVY, P., *Les technologies de l'intelligence*, Paris, La Découverte, 1990.

- LÉVY, P., *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*, Paris, La Découverte, 1992.
- LÉVY, P., *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.
- LÉVY, P., *Cyberculture, rapport au conseil de l'Europe*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- LÉVY, P., *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1997.
- LÉVY, P., *World Philosophie*, Paris, Odile Jacob, 2000.
- LIESER, W., *Digital art. Le monde de l'art numérique*, Potsdam, H.F. Ullmann, 2010.
- LIPOVETSKY, G., SERROY, J., *L'écran global : culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007.
- LOVINK, G., « Hypothèses sur l'esthétique distribuée », *Art++*, Paris, HYX, 2011.
- LYOTARD, J.-F., *Discours, figure*, Paris, Klincksieck, 1971.
- LYOTARD, J.-F., *Que peindre ? Adami, Arakawa, Buren*, Paris, La différence, 1987.
- LYOTARD, J.-F., *L'Inhumain*, Paris, Galilée, 1988.
- MCKENZIE, W., *Un manifeste hacker*, Paris, Criticalsecret, 2006.
- MCLUHAN, M., *Pour comprendre les médias*, Paris, Points Essais, 1964.
- MCLUHAN, M., *La galaxie Gutenberg*, Paris, Gallimard, 1967.
- MAGLIOZZI, M., *Art brut, architectures marginales. Un art du bricolage*, Paris, Harmattan, 2008.
- MAIXENT, J., « Un petit tour et puis... re ! », in « *ET RE !* » *Recyclage, reprise, retour, La Voix du regard n°18*, Paris, 2005.
- MANGUEL, A., *Le Livre d'images*, Arles, Actes Sud, 2009.
- MANOVICH, L., « nontransparency of the interface », *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001.
- MANOVICH, L., *The Language of new media*, Cambridge, MIT Press, 2001.
- MARCADÉ, B., « De Margine », *Perturbation*, Paris, ARC, 1982.

- MARTINON, J.-P., « Les formes du pauvre », *Revue d'ethnologie française*, n°2/3, 1978.
- MASSÉRA, J.-C., *Amour, gloire et CAC 40*, Paris, Editions P.O.L., 1999.
- MATISSE, H., *Ecrits et propos sur l'art*, Paris, Editions Hermann, 1992.
- MAURIN, F., « Profits ou pertes ? » Entretien avec PEYRET, J.-F., *Théâtre/Public* 141, Paris, 1998.
- MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dir.), *Les figures de l'idiot. Rencontres du Fresnoy*, Paris, Editions Léo Scheer, 2004.
- MAZA, M., *Les installations vidéo, œuvres d'art*, Paris, Harmattan, 1998.
- MAZA, M., « Introduction à la deuxième partie », *E-Formes 3. Au risque du jeu*, PU Saint-Etienne, 2011.
- MELANÇON, B., *Seigne@Internet. Remarques sur le courrier électronique et la lettre*, Montréal, Fides, 1996.
- MÈREDIEU, F., « L'art- et son double- (l'art) », in *Paysages Virtuels*, Paris, Dis-Voir, 1988.
- MÈREDIEU, F., « Le crustacé et la prothèse », in *Paysages Virtuels*, Paris, Dis-Voir, 1988.
- MÈREDIEU, F., *Arts et nouvelles technologies. Art vidéo. Art numérique*, Paris, Larousse, 2003.
- MERLEAU-PONTY, M., *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
- MERLEAU-PONTY, M., *L'œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1985.
- MERLEAU-PONTY, M., *La Nature. Notes de cours du Collège de France*, Paris, Seuil, 1995.
- MERZEAU, L., « Habiter l'hypersphère », *Revue Documentaliste, Sciences de l'information* n°1, 2010.
- MEUNIER, J.-P., PEYRAYA, D., *Introduction aux théories de la communication*, Bruxelles, De Boeck, 1993.

- MICHAUD, Y., *L'Art à l'état gazeux. Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Paris, Hachette, 2003.
- MICHEL, P., « Que signifie improviser en jazz ? » in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- MILNER, M., « Introduction », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir), *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001.
- MILON, A., *La Réalité Virtuelle. Avec ou sans corps ?*, Paris, Autrement, 2005.
- MOLES, A., ROHMER, E., *Psychologie de l'Espace*, Paris, Casterman, 1972.
- MOLES, A., *Art et ordinateur*, Paris, Blusson, 1990.
- MOLES, A., *Les sciences de l'imprécis*, Paris, Seuil, 1995.
- MONFOUGA-BROUSTRA, J., « Jouer avec l'interdit. La relation à la plaisanterie en culture africaine », REVEYRAND-COULON, O., GUERRAOUI, Z. (Dir), *Pourquoi l'interdit*, Ramonville Saint-Ange, Erès, 2006.
- MONET, D., *Le multimédia*, Paris, Flammarion, 1998.
- MONNIER, R., *Pas à pas*, Strasbourg, La Chaufferie, 1999.
- MOREAU, A., « La voie négative du Net Art », *Revue Terminal*, n° 101, Paris, Harmattan, 2008.
- MOREAU, A., « Il n'y a que faille qui vaille » in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- MORELLI, P., *Multimédia et création : contribution des artistes au développement d'une écriture multimédia*, Thèse, Université de Metz, Tome 1, 2000.
- MORIGNAT, V., « Environnements virtuels et Cinéma interactif », in *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Paris, Klincksieck, 2006.
- MOROSOLI, J., « Tinguely » *Espace Sculpture*, vol. 4, n° 2, 1988.
- MORRIS, R., « Notes on Sculptures », in *Regards sur l'Art Américain des Années Soixante*, Territoires, 1979.

- MOULIN, R., « De l'objet à l'œuvre », *Arman, Jeu de Paume*, Paris, 1998.
- MOUREY, J.-P., *Philosophies et pratiques du détail*, Hegel, Ingres, Sade et quelques autres, Seyssel, Champ Vallon, 1996.
- MOUSSET, S., « Faisons parler l'interdit de la langue... », in REVEYRAND-COULON, O., GUERRAOUI, Z. (Dir.), *Pourquoi l'interdit*, Ramonville Saint-Ange, Erès, 2006.
- MUSSO, P., *Critique des réseaux*, Paris, PUF, 2003.
- MUSSO, P., « Genèse et critique de la notion de réseau », in PARROCHIA, D. (Dir), *Penser les réseaux*, Seyssel, Champ Vallon, 2001.
- M'UZAN, M., *De l'art à la mort*, Paris, Gallimard, 1994.
- NANCY, J.-L., *Le Sens du monde*, Paris, Galilée, 1993.
- NANCY, J.-L., *Les Muses*, Paris, Galilée, 1994.
- NANCY, J.-L., « Matière première » in *Catalogue Miquel Barcelo, Mapamundi*, Saint-Paul-de-Vence, Fondation Maeght, 2002.
- NANCY, J.-L., *Au fond des images*, Paris, Galilée, 2003.
- NELSON, T. H., *Literary Machines*, Sausalito, Mindful Press, 1987.
- NICOLLE, A., « Le continu, le discontinu et le discret en informatique », *Continu/Discontinu. Puissances et impuissances d'un couple, Espaces Temps n° 82-83*, Paris, 2003.
- NIETZSCHE, F., « La généalogie de la morale », in *Œuvres, vol. 2*, Paris, Robert Laffont, 1993.
- NEGROPONTE, N., *L'homme numérique*, Paris, Robert Laffont, 1995.
- NORDEY, S., MAURIN, F., « Pour un théâtre mitoyen avec l'essai », *Théâtre/Public 141*, Paris, 1998.
- NOË, A., « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies, n° 8-9*, 2001.
- NOUGÉ, P., « La Vision déjouée », *Histoire de ne pas rire, L'Age d'Homme*, 1980.

- NOGUEZ, D., « Le vilain petit cygne », in CAHEN, G. (Dir), *Résister. Le prix du refus*, Paris, Editions Autrement, 1994.
- NURIDSANY, M., « Catherine Ikam, l'illusionniste », *Le Figaro*, 03/02/1980.
- OLIVESI, S., *Référence, déférence. Une sociologie de la citation*, Paris, Harmattan, 2007.
- ONCINS, V., « COLLAGE= what a b what a b what a beauty », *Le collage et après*, Paris, Harmattan, 2001.
- OTMAN, G., *Les mots de la cyberculture*, Paris, Belin, 1998.
- OTTAVI, J., « Hacker le langage », in GOSSELIN, S. (Dir), *Poétique(s) du numérique*, L'Entretemps éditions, Montpellier, 2008.
- PANOFSKY, E., *Idea*, Paris, Gallimard, 1989.
- PARENT, C., VIRILIO, P., *Architecture principe, 1966 et 1996*, Les éditions de l'imprimeur, Novembre 1999.
- PARROCHIA, D., *Philosophie des réseaux*, Paris, PUF, 1993.
- PASSERON, R., « La poïétique », in *Recherche poïétiques, Tome 1*, Paris, Klincksieck, 1975.
- PASSERON, R., « L'enfance de l'art ou l'enfant comme valeur artistique », *Actes du Colloque de l'AGIEM*, 1983.
- PASSERON, R., « Création et détournement », *Pour une philosophie de la création*, Paris, Klincksieck, 1989.
- PAUL, C., *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2008.
- PAYOT, D., « Construction et vérité », *Le collage et après*, Paris, Harmattan, 2001.
- PAYOT, D., « Postface », *Sculptures trouvés. Espace public et invention du regard*, Paris, Harmattan, 2003.
- PAZ, O., parle à ce sujet de « récréations arithmétiques », *Marcel Duchamp : l'apparence mise à nu...*, Paris, Gallimard, 1990.
- PEETERS, H., CHARLIER, P., « Contributions à une théorie du dispositif », *Le dispositif, entre usage et concept*, Paris, Hermès, 1999.

- PELÉ, G., *Art, informatique et mimétisme*, Paris, Harmattan, 2002.
- PEIRCE, C. S., *Ecrits sur le signe*, Paris, Seuil, 1978.
- PIERRAT, E., *La collectionniste*, Paris, Le Passage, 2001.
- PERRIAULT, J., « Un exemple d’empreinte de la technique : le cas de la machine à vapeur », in *Culture Technique N°4*, 1981.
- PERRIAULT, J., *La logique de l’usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Harmattan, 2008.
- PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir), *Les arts de l’hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001.
- PEYRET, J.-F., « Comment j’ai expérimenté ? », in DURING E., JEANPIERRE, L., KIHM, C. (Dir), *in actu. De l’expérimental dans l’art*, Presses du réel, 2009.
- PICON, P., *L’œuvre d’art et l’imagination*, Paris, Hachette, 1955.
- PIGEARD DE GURBERT, G., *Le mouchoir de Desdémone, essai sur l’objet du possible*, Paris, Actes Sud, 2001.
- PIGEAUD, J., « La conception de l’idiot chez Moreau de Tours », in MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dir), *Les figures de l’idiot. Rencontres du Fresnoy*, Paris, Editions Léo Scheer, 2004.
- PIGUET, P., *Jean-Luc André, éloge de la dissection*, Frac Basse-Normandie, 1997.
- PIGNIER, N., « De l’Internet à la mémoire humaine », in PIGNIER, N., LAVIGNE, M., (Dir), *Mémoires & Internet, MEI n°32*, Paris, Harmattan, 2010.
- POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l’Université du Québec, 1995.
- POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 2*, Sainte-Foy, Presse de l’Université du Québec, 1995.
- POISSANT, L., *Dictionnaire des arts médiatiques*, Presses de l’Université du Québec, 1997.
- POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Interfaces et sensorialités*, Presses de l’Université du Québec, 2003.

- POISSANT, L., « Ecrans, machines de vision », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, Presses Universitaires du Québec, 2008.
- POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, Presses Universitaires du Québec, 2008.
- POLI, M.-S., *Le texte au musée : Une approche sémiotique*, Harmattan, Paris, 2002.
- POMIAN, K., *Collectionneurs, amateurs, curieux: Paris-Venise, XVIe - XIIIe siècles*, Paris, Gallimard, 1987.
- PONGE, F., *Méthodes*, Gallimard, 1961.
- POPPER, F., *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993.
- POPPER, F., *Écrire sur l'art. De l'art optique à l'art virtuel*, Paris, Harmattan, 2007.
- PORCHET, M., *La production industrielle de l'image. Critique de l'image de synthèse*, Paris, Harmattan, 2002.
- POULAIN, G., *Métaphore et multimédia*, Paris, La documentation Française, 1996.
- POULET, G., *La pensée indéterminée de Bergson à nos jours*, Paris, PUF, 1990.
- PRAGIER, G., FAURE-PRAGIER, S., « Au-delà du principe de réalité : le virtuel », *Revue française de psychanalyse*, n°1, 1995.
- PREVOST, B., « L'invention : un concept périmé de l'ancienne théorie de l'art ? », in SOULAGES, F. (Dir), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003.
- PSOTKA, J., « Immersive Tutoring Systems : Virtual Reality and Education and Training », *Instructional Science*, n°23, 1995.
- QUÉAU, P., *Éloge de la simulation. De la vie des images à la synthèse d'images*, Seyssel, Champ Vallon, 1986.
- QUÉAU, P., *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel, Champ Vallon, 1989.
- QUÉAU, P., *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon, 1993.
- QUÉAU, P., « Les frontières du virtuel et du réel », in POISSANT, L. (Dir), *Esthétique des arts médiatiques, Tome 1*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1995.

- QUÉAU, P., « Les voies virtuelles du savoir », in *Costruzione e appropriazione del sapere nei nuovi scenari tecnologici*, Napoli, CUEN, 1998.
- QUIGNARD, P., *Une gêne technique à l'égard des fragments*, Saint Clément, Fata Morgana, 1986.
- QUINZ, E., « Seuil de mutation, notes sur la notion d'interface », *Interfaces, Anomalie*, n°3, Paris, Anomos, 2003.
- RACHDI, M., *Art et mémoire. L'invention de l'oasis natale*, Paris, Harmattan, 1999.
- RACICOT, Y., « La part de l'interprète », in POISSANT, L., TREMBLAY, P. (Dir.), *Esthétique des arts médiatiques : Prolifération des écrans*, Presses Universitaires du Québec, 2008.
- RAMMERT, W., « Relations that constitute technology and media that make a difference: Toward a social pragmatic theory of technicization », in *Society for Philosophy and Technology* 4, Delaware, Agazzi, 1999.
- RAUGER, J.-F., « Remakes américains », *Pour un cinéma comparé, influences et répétitions*, Paris, Cinémathèque Française, 1996.
- REHEINGOLD, H., *La réalité virtuelle*, Paris, Dunod, 1993.
- RESTANY, P., *L'Autre Face de l'art*, Galilée, Paris, 1979.
- RESTANY, P., *Les Objets-plus*, Paris, La différence, 1989.
- RIBAUPIERRE, C., « Le langage de l'idiot », in MAURON, V., RIBAUPIERRE, C. (Dir.), *Les figures de l'idiot. Rencontres du Fresnoy*, Paris, Editions Léo Scheer, 2004.
- RICOEUR, P., *La métaphore vive*, Paris, Points, 1997.
- RITTAUD-HUTINET, J., « La magie et la peur : les premières projections publiques de cinéma en France », in PESENTI CAMPAGNONI, D., TORTONESE, P. (Dir.), *Les arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001.
- ROBIC, J.-F., *Copier-créer, essais sur la reproductibilité dans l'art*, Paris, Harmattan, 2008.
- RODRIGUEZ, V., « Mais, à quoi PEUT DONC BIEN SERVIR un atelier ? », in *Revue Espace Sculpture*, n°57, Montréal, 2001.

- ROSNAY, J., *Le cerveau planétaire*, Paris, Editions Olivier Orban, 1986.
- ROSNAY, J., *L'Homme symbiotique. Regards sur le troisième millénaire*, Paris, Seuil, 1995.
- ROUX, D., « La résistance du consommateur : proposition d'un cadre d'analyse », in *Recherche et Applications en Marketing*, vol. 22, n° 4, Aix-en-Provence, 2007.
- RULLIER, J.-J., cité par BRESSON, C., *1989-95 : deuxième époque*, Limoges, FRAC, 1996.
- RUSH, M., *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2000.
- RUTAULT, C., *Le commencement de l'objet, sans fin*, Nantes, Joca seria, 2009.
- SADIN, E., *éc/artS#3. Pratiques artistiques nouvelles technologies*, St-Just-La-Pendue, éc/artS, 2003.
- SALLES, G., *Le Regard*, Paris, RMN Seuil, 1992.
- SAINT-MARTIN, F., *Théorie de la gestalt et l'art visuel*, Presses Universitaires du Québec, 1990.
- SAMOYAUULT, T., *L'intertextualité. Mémoire de la littérature*, Paris, Armand Colin, 2001.
- SARTRES, J.-P., *L'être et le néant*, Paris, Gallimard, 1990.
- SASSO, R., *Georges Bataille : le système du non savoir. Une anthologie du jeu (Arguments)*, Paris, Editions de Minuit, 1978.
- SATO, J., « L'œuvre en échec...échec ou fiasco ? », *LOEUVRENECHEC*, Paris, CERAP, 1995.
- SAULNIER, C., *Le dilettantisme, Essai de psychologie, de morale et d'esthétique*, Paris, Librairie Philosophique, 1940.
- SAUVAGEOT, J., « introduction », in GAUGUET, B. (Dir), *<COMPACTS> œuvres numériques sur cd-rom*, Presses Universitaires de Rennes, 1998.
- SAYTOUR, P., « L'effet Calder », in LAWLESS, C., *Artistes et Ateliers*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990.

- SCARPETTA, G., « Le trouble », *Art Press*, janvier 1993.
- SCHECHNER, R., « Déclin et chute de l'avant-garde (américaine) », *Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux Etats-Unis*, Paris, Editions Théâtrales, 2008.
- SCHEFER, J.-L., « Comment répondre ? Fréquentation de la peinture », *Où est passé la peinture, Art Press Hors-série n° 16*, 1995.
- SCHULMANN, D., « Secrets d'artistes, il faut qu'une porte soit ouverte et fermée », in *Ateliers : l'artiste et ses lieux de création dans les collections de la Bibliothèque Kandinsky*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 2006.
- SCHWABSKY, B., *Vitamine P, nouvelles perspectives en peinture*, Paris, Phaidon, 2004.
- SCHWITTERS, K., « Merz », *Art et temps*, Paris, 1926.
- SERRES, M., *Hermès II, l'interférence*, Paris, Editions de Minuit, 1972.
- SERRES, M., *Genèse*, Paris, Grasset, 1986.
- SFEZ, L., *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1990.
- SIBONY, D., *Entre dire et faire*, Paris, Grasset, 1989.
- SIBONY, D., *Entre-deux. L'origine en partage*, Paris, Seuil, 1991.
- SIBONY, D., « Trouvailles d'art ou de science », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- SICARD, M., « Risque et provocation dans la peinture Cobra », *Le risque en art*, Paris, Klincksieck, 1999.
- SIMON, J., traduite par MASSERA, J.-C., « Breaking the silence : An interview with Bruce Nauman », *Art in America*, 76, n°9, New York, 1988.
- SIMONDON, G., *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1969.
- SIMONOT, M., « Art de la scène, art du numérique : Enjeu dramaturgique, enjeu de représentation, enjeu de position », in TRON, C., VERGES, E., (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, Vic la Gariolle, L'entretemps, 2005.
- SLATER, M., USOH, M., « Presence in immersive virtual environments », in *Virtual Reality Annual International Symposium, IEEE*, 1993.

- SOLLERS, P., « La défense Nabokov », *La Guerre du Goût*, Paris, Gallimard, 1996.
- SOLLERS, P., « L'enchanteur », *La Guerre du Goût*, Paris, Gallimard, 1996.
- SOULAGES, F. (Dir), *Dialogues sur l'art et la technologie*, Paris, Harmattan, 2003.
- SOULAGES, F., « L'esthétique des nouvelles technologies & les questions de l'inconscient », in JIMENEZ, M. (Dir), *La création artistique face aux nouvelles technologies*, Paris, Klincksieck, 2006.
- SOULAGES, F., « L'invention entre liberté et altérité », in TOULOUSE, I, DANETIS, D. (Dir), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- SOURIAU, E., « Le mode de l'existence de l'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, n°1, 1956.
- SOURIAU, E., *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.
- SOURIAU, E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 2009.
- STANLEY, D. E., *Mode d'emploi : lexique de l'interactivité*. DEA Esthétique, Sciences et Technologies des Arts. Paris, Université de Paris VIII, 1997.
- STANLEY, D. E., « /*RUN/* », in TRON, C., VERGES, E., (Dir), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, Vic la Gariolle, L'entretemps, 2005.
- STIEGLER, B., *La Technique et le temps II*, Galilée, Paris, 1996.
- STIEGLER, B., « Il faut le défaut », interview par COLLINS, G., *Art press n° 189*, 1994.
- STOURDZE, Y., *Les ruines du futur*, Paris, Sens & Tonka, 1999.
- STRAVINSKY, I., *Poétique musicale sous forme de six leçons*, Cambridge, Harvard University Press, 1942.
- TANAKA, A., « L'expérience dans la musique numérique » in BALPE, J.-P., DE BARROS, M. (Dir), *L'art a-t-il besoin du numérique ?*, Paris, Lavoisier, 2006.
- TESNIÈRE, L., *Éléments de syntaxe structurelle*, Paris, Klincksieck, 1988.
- THÉLY, N., *Le tournant numérique de l'esthétique*, www.publie.net, 2001.

- TILLIETTE, X., « Rapsodie concernant l'origine », *Corps écrit*, n° 32, P.U.F., Paris, 1990.
- TINGUELY, J., *La collection Jean Tinguely Bâle*, Retrospectiva, Valencia, Institut Valencia d'Art Modern, 2008.
- TISSERON, S., *Petites Mythologies d'aujourd'hui*, Paris, Aubier, 2000.
- TOMASSONE, R., DANZART, M., DAUDIN, J.-J., MASSON, J.-P., *Discrimination et classement*, Paris, Masson, 1988.
- TOULOUSE, I., « Présentation des enjeux d'une réflexion trans-disciplinaire sur l'invention », in TOULOUSE, I., DANETIS, D. (Dir.), *Eurêka. Le moment de l'invention. Un dialogue entre art et sciences*, Paris, L'Harmattan, 2008.
- TRON, C., VERGES, E., (Dir.), *Nouveaux médias. Nouveaux langages. Nouvelles écritures*, Vic la Gariole, L'entretemps, 2005.
- VARDA, A., « Les glaneurs et la glaneuse », Ciné Tamaris, 2000.
- VENTRELLA, J., *Tech Images n° 4*, Paris, 1989.
- VERGINE, L., *Quand les déchets deviennent art. Trash rubbish mongo*, Milan, Skira, 2007.
- VIDAL, G., « Critique, technologie ou création », *Revue Terminal*, n° 101, Paris, Harmattan, 2008.
- VILLE, I., *René Char, une poétique de résistance. Être et faire dans les feuilles d'Hypnos*, Paris, Presses de l'Université Paris Sorbonne, 2006.
- VIRILIO, P., *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgois, 1984.
- VIRILIO, P., *La machine de vision*, Paris, Galilée, 1988.
- VIRILIO, P., *L'art du moteur*, Paris, Galilée, 1993.
- VIRILIO, P., *La vitesse de libération*, Paris, Galilée, 1995.
- VIRILIO, P., *L'art à perte de vue*, Paris, Galilée, 2005.
- VON NEUMANN, J., *L'ordinateur et le cerveau*, Paris, Flammarion, 1957.

- WAJCMAN, G., in FALGUIERES, P., CRIQUI, J.-P., WAJCMAN, G., *L'intime, le collectionneur derrière la porte*, Lyon, Fage, 2004.
- WANDS, B., *L'art à l'ère du numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2007.
- WEBER, M., *Essais de sociologie des religions*, trad. J.P. GROSSEIN, Die, Édition à Die, 1992.
- WEBER, P., « Résistance et autres propriétés du matériau artistique », in LACHAUD, J.-M., LUSSAC, O. (Dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Harmattan, 2007.
- WEEMANS, M., « Introduction », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir.), *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, Bruxelles, Paris-La Lettre volée, 2001.
- WEEMANS, M., « Pratiques allographiques et reproduction : Sol Lewitt, Claude Rutault, Lawrence Weiner », in GOUDINOUX, V., WEEMANS, M. (Dir.), *Reproductibilité et irréproductibilité de l'œuvre d'art*, Bruxelles, Paris-La Lettre volée, 2001.
- WEISSBERG, J.-L., *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, Harmattan, 1999.
- WEISSBERG, J.-L., « Figures de la lecture, le document hypermédia comme acteur », *Communication & langages*, n°130, Paris, 2001.
- WEISSBERG, J.-L., « Corps à corps à propos de La Morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », in BARBOZA, P., WEISSBERG, J.-L. (Dir.), *L'image actée, Scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, Harmattan, 2006.
- WHITELEY, G., in JAMET-CHAVIGNY, S., LEVAILLANT, F. (Dir.), *L'art de l'assemblage*, Presses Universitaires de Rennes, 2011.
- WINNICOTT, D. W., *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975.
- WÖLFFLIN, H., *Réflexions sur l'histoire de l'art*, Paris, Flammarion, 1998.
- WOLS (SCHULZE, A. O. W.), *Wols en personne, Aquarelles et dessins*, Paris, Delpire, 1963.
- ZERBIB, D., « Les noms du per », in DURING E., JEANPIERRE, L., KIHM, C. (Dir.), *in actu. De l'expérimental dans l'art*, Presses du réel, 2009.
- ZIELINSKI, S., « La subjectivité, une action à la frontière », *Revue virtuelle n°15*, 1996.

INTERNET

ARDENNE, P., <http://goo.gl/Z6VXR>

BALPE, J.-P., « Quelques concepts de l'art numérique », 2006, <http://goo.gl/OmKMa>

BALPE, J.-P., « Des hypertextes à l'hypermonde », 2007, <http://goo.gl/PW1lx>

BENAYOUN, M., « Notes sur l'œuvre interactive », 1997, <http://goo.gl/WXvS5>

BOISSIER, J.-L., « Sur l'esthétique du virtuel », in *Actualité du virtuel, Revue virtuelle*, 1996, <http://goo.gl/JseJa>

BRET, M., *digital art - Paris Berkeley 2002-2006*, <http://goo.gl/aKFF1>

BUREAUD, A., <http://goo.gl/ED4CW>

BUREAUD, A., « Qu'est-ce que l'interactivité », <http://goo.gl/Z1Xj1>

CAUQUELIN, D., « Analyse d'applications multimédias pour un usage pédagogique. À la recherche de l'intentionnalité partagée », *Alsic, Vol. 5, n°1*, 2002, <http://goo.gl/9H0DU>

CLAEYSSSEN, Y., « Hypertexte », 1994, <http://goo.gl/KG0T7>

CLÉMENT, J., « Du texte à l'hypertexte : vers une épistémologie de la discoursivité hypertextuelle. », *Acheronta, n°2*, 1995, <http://goo.gl/Nk8yN>

CORNU, O., « Les arts numériques », *extrait de la formation du Rectorat de Poitiers aux enseignants d'arts plastiques*, 2009, <http://goo.gl/vqlES>

DAJEZ, F., « Geste, acteur et personnage dans la fiction interactive », 2002, <http://goo.gl/sxcbO>

DALL'ARMELLINA, L., « Ecritures numériques. Figures & miroirs de l'Autre », *Journée d'étude à l'Ecole des Beaux-Arts de Valence*, 2002, p. 3, <http://goo.gl/dCWQB>

DALLET, J.-M., « Quelques éléments d'une grammaire du geste interactif », *Artifices 4*, Saint-Denis, 1996, <http://goo.gl/X7nTn>

GALANTER, P., « What is Generative Art ? Complexity Theory as Context for Art Theory », 2003, http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_what_is_genart.pdf

- GLICENSTEIN, J., « La place du sujet dans l'œuvre interactive », in *Artifices 4, Langages en perspective*, 1996, <http://goo.gl/pVvkqy>
- LELLOUCHE, R., « Théorie de l'écran » *Traverses, revue en ligne du Centre Georges Pompidou*, n°2, 1997, <http://www2.centrepompidou.fr/traverses/numero2/textes/lellouche.html>
- LEROUX, C., « L'art numérique, qu'est-ce que c'est ? », 2010, <http://goo.gl/OwXR0>
- LONGAVESNE, J.-P., « Esthétique et rhétorique des arts technologiques. Les machines interfaces », 2002, <http://goo.gl/9zvTI>
- MANOVICH, L., « New Media from Borges to HTML », *The New Media Reader*, The MIT Press, 2003, <http://goo.gl/KWXxI>
- MANOVICH, L., *Understanding Hybrid Media*, 2007, p. 7, <http://goo.gl/r09dx>
- MORICE, A.-M., « A propos de l'image technologique », *Synesthésie* n°8, 1999, <http://goo.gl/2SmBk>
- MORICE, A.-M., « Essai de légitimation du e-art », *Synesthésie*, 2001, <http://goo.gl/umeFB>
- MORICE, A.-M., « Quelques éléments pour aborder le "e-@rt" », *Synesthésie*, n°10, 2001, <http://goo.gl/j1dDZ>
- MORICE, A.-M., « Mobilisation pour une multiplicité de mobilités », *Synesthésie* n°14, 2003, <http://goo.gl/Uc602>
- POYETON, J., « Quelques principes de l'hypertexte », 1996, <http://goo.gl/FVKqE>
- ROKEBY, D., « Transforming Mirrors », <http://goo.gl/c1RrS>
- PRADO, G., 2006, <http://goo.gl/kNQHe>
- QUAREMME, M., *De la difficulté de définir les arts numériques*, 2010, <http://goo.gl/cxG89>
- ROBERT, P., « La nouvelle sphère intermédiatique », Compte rendu du colloque, Musée d'Art contemporain de Montréal, 1999, <http://goo.gl/bicCh>
- ROUSSEL, N., <http://goo.gl/Z6VXR>

ROUSSEAUX, F., BONARDI, A., «Parcourir et constituer nos collections numériques»,
CIDE 10, <http://goo.gl/IQLWL>

VIRILIO, P., « Vitesse et information. Alerte dans le cyberspace ! »,
<http://goo.gl/YxWie>

CONFERENCES

MÈREDIEU, F., Conférence « Vive la culture numérique », Bibliothèque Municipale de
Lyon, 1^{er} Mars 2007

MORICE, A.-M., Conférence « Vive la culture numérique » , Bibliothèque Municipale
de Lyon, 1^{er} Mars 2007

GLOSSAIRE

A

ASCII

(n.m. - acronyme de American Standard Code for Information Interchange) Code standardisé permettant l'échange d'informations textuelles entre ordinateurs provenant de manufacturiers différents. Depuis 1963, il normalise la représentation binaire des caractères alphanumériques. D'abord américain, puis international, il comportait à l'origine 128 éléments (7 bits) ; il comporte aujourd'hui un jeu de 256 éléments (8 bits). L'Association Unicodex (éditeurs et constructeurs) prévoit mettre au point une version de 16 bits. On prononce aski.

Actionneur

(n.m.) Dispositif pneumatique, hydraulique ou électrique permettant de mouvoir un robot ou l'une de ses parties. Malgré la limite de leur puissance, les actionneurs électriques sont les plus utilisés, à cause de leur rapidité et de leur précision. Les actionneurs hydrauliques peuvent contrôler avec précision de fortes charges, mais à un rythme relativement lent. Les actionneurs pneumatiques sont rapides et économiques.

Algorithme

(n.m.) Description, étape par étape, d'une opération que l'on veut faire exécuter par un programme informatique. Ex. : succession ordonnée des gestes accomplis pour réaliser une recette de cuisine ; programmation des opérations successives d'une machine à laver ; programmes informatiques complexes conçus pour la synthèse du son ou de l'image.

Analogique

(adj.) Se dit d'un mode de présentation de données sous forme de grandeurs physiques (voltage, courant) où le signal suit les mêmes lois que les variations du phénomène étudié. On illustre généralement une mesure analogique par des courbes exprimant un nombre indéfini de valeurs successives plutôt que par un échantillonnage de valeurs discrètes. En musique, l'intensité du courant qui fait bouger la membrane d'un haut-parleur et la pression de l'air que perçoit l'oreille sont des grandeurs analogiques.

En vidéo, les signaux sont analogiques par nature et ils ont été enregistrés sous cette forme jusqu'à la fin des années 1970. Analogique s'oppose à numérique.

B

Bidouilleur

(n.m.) Personne passionnée d'informatique, capable d'appliquer ses connaissances spécialisées pour obtenir des résultats qui vont au-delà ou qui diffèrent des résultats habituels. Fém. bidouilleuse.

Binaire

(adj.) Relatif à ce qui n'admet que deux états. Ex. : relations de type oui/non, on/off, vrai/faux ; la numération en base 2, constituée par une succession de 1 et de 0.

Biocapteurs

(n.m.) Dispositif permettant d'acheminer à un système informatique des données provenant de certaines fonctions biologiques propres à l'utilisateur. L'activité électrique des muscles, les mouvements des yeux et les signaux électriques du cerveau présentent des patterns qui, une fois captés, identifiés et codés par un dispositif approprié, peuvent servir à contrôler différentes opérations dans un système informatique, notamment dans un système de réalité virtuelle. Ainsi, la vitesse des mouvements musculaires peut servir à contrôler le rythme dans un appareil MIDI, et les mouvements horizontaux et verticaux des yeux

peuvent servir de manette de contrôle virtuelle dans des jeux informatiques ou encore permettre de contrôler l'affichage graphique dans un environnement virtuel. Quant aux signaux électriques du cerveau, ils pourraient éventuellement être reliés à certaines opérations du système préalablement visualisées par l'utilisateur.

Bit

(n.m.) Unité élémentaire d'information du langage binaire, qu'on représente par des 0 et des 1. Bit d'arrêt : dernière portion d'un message MIDI, qui indique la fin de ce message. Bit initial : première partie d'une portion de message MIDI, qui indique le début de ce message. Bit le moins significatif (LSB) : bit situé le plus à droite dans un mot informatique. On le dit moins significatif, car un changement de son état signifie la variation la moins importante du mot. Dans un mot qui représente le chiffre 12 304, le bit qui désigne le 4, soit les unités, est moins important que celui qui désigne le 1, soit les dizaines de milliers. Par exemple, une erreur sur le bit le moins significatif fera varier le nombre entre des valeurs allant de 12 300 à 12 309.

Bit le plus significatif (MSB) : le bit situé le plus à gauche dans un mot informatique. On le dit plus significatif, car un changement de son état signifie la variation la plus importante du mot. Dans le mot qui représente le chiffre 12 304, le bit qui désigne le 1, soit les dizaines de milliers, est plus important que celui qui désigne le 4, soit les unités. Ainsi, une erreur sur le bit le plus significatif fera varier le nombre entre des valeurs allant de 92 304 à 12 304.

Bouton

(n.m.) 1. Commande d'un mécanisme ou d'un appareil, que l'on tourne ou sur laquelle on appuie. Poussoir : bouton à deux positions, ouvert ou fermé, qui permet d'enclencher un mécanisme. Bouton de tonalité : sur un préamplificateur, bouton qui permet de varier la réponse aux aigus ou aux graves pour obtenir le meilleur équilibre de tonalité possible. 2. Surface circonscrite sur une carte, une page ou un écran d'hypertexte ou d'hypermédia qui, lorsqu'elle est activée, amène l'utilisateur à une autre carte, une autre page ou section de page, ou à un autre écran du même hypertexte ou du même hypermédia. Cette surface peut prendre la forme de différents objets ou de différentes figures géométriques. Les boutons

sont en général activés par le clic d'une souris ou l'enfoncement d'une touche du clavier. Dans un système auteur, des scripts sont associés aux boutons, qui déterminent le déroulement de l'action lancée par l'activation de ces derniers, un saut conduisant en général à un autre noeud ou module de l'hypertexte ou de l'hypermédia. Ces scripts peuvent prendre la forme d'énoncés conditionnels, qui tiennent compte du parcours effectué précédemment par l'utilisateur.

C

Capteur

(n.m.) Dispositif qui traduit des phénomènes physiques (les fréquences sonores, l'intensité lumineuse ou la température atmosphérique) en signaux électriques qui varient proportionnellement en intensité ou en potentialité. Ex. : capteurs thermiques ; capteurs de pression ; capteurs de radiations. Les microphones (capteurs de sons), les posemètres et les piles solaires (capteurs de lumière) ou les détecteurs de mouvements (capteurs infrarouges) sont des applications courantes des capteurs. Certains capteurs servent d'interface de saisie en informatique et

en robotique, lorsque leurs signaux électriques sont numérisés afin d'être traités par un ordinateur. Il ne faut pas confondre, cependant, les capteurs et les détecteurs. Les capteurs sont des composantes des détecteurs.

Console

(n.f.) Unité de commande généralement constituée d'un clavier, d'un écran et des touches ou manettes qui permettent de dialoguer avec l'unité centrale d'un ordinateur et d'en commander le fonctionnement et les périphériques.

D

Déclencheur

(n.m.) Dispositif électronique produisant une tension électrique qui sert à la mise en action.

Détecteur

(n.m.) Dispositif destiné à déceler la présence d'un phénomène et à le mesurer. Les détecteurs sont constitués de capteurs sensibles qui traduisent certains phénomènes physiques en impulsions électriques. En art, on utilise surtout les détecteurs de mouvements pour intégrer la présence du spectateur à une installation interactive.

Disque dur

(n.m.) Dispositif d'enregistrement magnétique, généralement intégré à un ordinateur. Il est composé d'un lecteur de disque et d'un support circulaire d'une grande capacité de stockage d'informations.

E

Encodage

(n.m.) 1. Procédé par lequel on modifie le signal à l'enregistrement, sur le plan dynamique, pour augmenter le rapport signal/bruit. 2. Procédé par lequel on codifie l'information numérique. Ce procédé, en plus des données relatives au son lui-même, comporte un certain nombre de codes destinés à effectuer des corrections. À cela s'ajoutent des données d'adresse, comme le numéro de plage d'un disque compact, et d'autres données périphériques. L'encodage peut également inclure un procédé de compression des données, qui doit lui-même être encodé afin d'être décodé à son tour au moment de la lecture.

F

Feedback

1. Rétroaction. 2. Reprise par un

microphone d'un son émis par un haut-parleur raccordé à un amplificateur.3. Image reproduite à l'infini en dirigeant l'objectif d'une caméra ou d'un caméscope sur l'écran d'un moniteur auquel il est relié. On dit aussi effet Larsen. Terme créé en 1913 par l'Américain Edwin H. Armstrong (1890-1954) pour désigner un système de régénération sonore.

Formatage

(n.m.) Division d'une disquette en plusieurs zones afin de la préparer à recevoir des informations dans un format précis. Le formatage donne à la disquette un format exploitable par un système déterminé. Cette opération écrase tout le contenu d'une disquette déjà enregistrée.

G

Gant sensitif

(n.m.) Dispositif de réalité virtuelle permettant une interaction avec l'environnement virtuel basée sur l'articulation et le déplacement de la main. La représentation de la main dans l'univers virtuel (ou, si l'on veut, la main virtuelle) agit comme un curseur dont les articulations peuvent servir d'instructions pour certaines opérations. Il est également possible de déplacer certains objets dans

l'univers virtuel. D'autre part, le gant peut comporter, outre les capteurs liés à ses fonctions de curseur, des dispositifs de retour de force.

Différents capteurs de flexion sont utilisés pour mesurer le degré de courbure de chaque doigt : fibre optique, encre conductrice, structure exosquelettique. L'utilisation de fils de fibre optique, montés sur un gant le long de chacun des doigts de la main, permet d'en mesurer la courbure en enregistrant les variations dans l'intensité de la lumière transmise par chaque fil. D'une façon comparable, des capteurs composés de deux couches d'encre conductrice d'électricité (contenant des particules de carbone) posées sur un substrat utilisent la résistivité du capteur lors de la flexion, et les modifications conséquentes dans la conductivité de l'encre. La structure exosquelettique est composée de segments articulés installés sur la main et elle comporte des capteurs d'angles situés aux articulations de l'exosquelette, qui transmettent à l'ordinateur des données relatives aux flexions des doigts. Quant aux données relatives à la position de la main, à son orientation et à son déplacement dans l'espace virtuel, elles sont entrées dans le programme de réalité virtuelle par le moyen de capteurs de position

analogues à ceux qui sont utilisés dans les casques de données. En musique, le gant peut servir comme appareil de commande MIDI.

H

Haptique

L'haptique, du grec $\pi\tau\omicron\mu\alpha\iota$ (haptomai) qui signifie « je touche », désigne la science du toucher, par analogie avec l'acoustique ou l'optique. Au sens strict, l'haptique englobe le toucher et les phénomènes kinesthésiques, c'est-à-dire la perception du corps dans l'environnement. Haptique est un adjectif qui désigne des interfaces qui donnent des sensations par le toucher.

Horloge

(n.f.) Système de référence temporelle qui permet de synchroniser la circulation des données numériques dans un système informatique. La vitesse de l'horloge est déterminante dans la rapidité de l'acheminement et le traitement des données. L'horloge est à base de quartz et tourne à des vitesses très rapides, pouvant aller jusqu'à 50 MHz et plus.

L

Lunettes 3D

(n.f.pl.) Dispositif de visualisation utilisé dans la réalité virtuelle à l'écran. Le dispositif est constitué d'une paire de lunettes à affichage stéréoscopique, couplée à un moniteur avec lequel la communication s'effectue par signaux infrarouges. L'effet stéréoscopique, et par conséquent la sensation de profondeur, sont produits par l'ouverture en alternance de la lentille droite et de la lentille gauche des lunettes, simultanément à l'affichage à l'écran du moniteur, et dans une alternance synchronisée avec celle des lunettes, de l'image gauche et de l'image droite correspondant aux deux angles de vues impliqués normalement dans la vision d'une même scène. Les lunettes comportent en outre des capteurs de position fonctionnant aux ultrasons. Bien que ces capteurs permettent une variation de l'image à l'écran en fonction du déplacement de la tête de l'utilisateur, le sentiment d'immersion est relatif à la limitation impliquée par ce déplacement, l'utilisateur devant continuer à viser l'écran du moniteur.

M

Manche à balai (Joystick)

(n.m.) Périphérique d'entrée ayant la forme d'une manette à rotule et servant à faire varier deux paramètres à la fois selon un système de coordonnées x-y. Le manche à balai est généralement associé à l'ordinateur, mais certains synthétiseurs et appareils de traitement utilisent depuis longtemps sa flexibilité, notamment dans les systèmes de spatialisation sonore, les jeux et les simulateurs de vol, où la combinaison des deux axes est extrêmement utile.

P

Périphérique

(n.m.) 1. Dispositif matériel externe soumis à la commande de l'unité centrale d'un ordinateur afin de lui ajouter une fonctionnalité particulière. Le terme périphérique peut désigner entre autres : une imprimante ; un numériseur ; un clavier ; un modem ; une souris ; une caméra vidéo ; un disque dur. 2. Appareil extérieur à l'unité de traitement informatique, mis en liaison avec celle-ci. Cet appareil fonctionne sous la commande de l'unité centrale et met l'ordinateur en

communication avec le monde extérieur. Les périphériques comprennent des dispositifs d'entrée-sortie (imprimante, lecteur optique, terminal) et des mémoires externes (disque dur et bande magnétique).

Processeur

(n.m.) Le processeur, ou CPU (de l'anglais Central Processing Unit, « Unité centrale de traitement »), est le composant de l'ordinateur qui exécute les programmes informatiques. Avec la mémoire notamment, c'est l'un des composants qui existent depuis les premiers ordinateurs et qui sont présents dans tous les ordinateurs. Un processeur construit en un seul circuit intégré est un microprocesseur.

R

Requête

(n..) En informatique, une requête (en anglais request) est une demande de traitement. Le terme est notamment employé dans le contexte des bases de données, une requête correspond à l'interrogation d'une base pour en récupérer une certaine partie des données ; des protocoles client-serveur, une requête est le message initial envoyé par le client vers le

serveur. Le message du serveur étant la réponse.

Retour d'effort

(n.m.) Principe à la base des dispositifs de réalité virtuelle, visant à fournir à l'utilisateur une information sensorielle située au niveau de la main et du poignet et relative à la force totale de contact avec les objets de l'environnement virtuel. Ces dispositifs peuvent en particulier fournir des informations concernant l'élasticité des objets virtuels et leur poids. Ils peuvent également reproduire les saisies en puissance (plus de force et moins de dextérité), qui font agir toute la main, et les saisies en précision (moins de force et plus de dextérité), qui ne font agir que l'extrémité des doigts. Parmi les dispositifs de retour d'effort, on distingue ceux dont les forces sont appliquées principalement au poignet, tels les bras à retour d'effort (structures mécaniques à actionneurs électriques) et les manettes de contrôle (tiges à poignée reliées à des moteurs et à des potentiomètres), et ceux dont les forces s'appliquent indépendamment sur plusieurs doigts et dont la structure est suffisamment légère pour les rendre portables, comme les systèmes maîtres portables (structures utilisant des microvérins

pneumatiques ou des microcâbles, ou encore des câbles et des moteurs à courant continu). Il est également possible de combiner les dispositifs de retour d'effort et de retour tactile dans un gant sensitif.

Retour tactile

(n.m.) Principe à la base des dispositifs de réalité virtuelle, visant à provoquer chez l'utilisateur, à proximité de certains objets de l'environnement virtuel, des sensations tactiles reproduisant celles que lui donnerait le contact avec les objets réels. Les dispositifs de retour tactile se limitent pour le moment à la main, où la capacité tactile est le plus densément répartie. Les sensations provoquées par ces dispositifs se rapportent en effet à certaines propriétés d'objets réels, comme la texture (caractère lisse ou rugueux), le contour (la géométrie) et la température, de même que, dans certaines conditions, le déplacement, qui sont caractéristiques des retours sensoriels de la main. Les dispositifs de retour s'adressant au corps proprement dit, qu'il ne faut pas confondre avec les combinaisons de données, sont encore à venir. Parmi les différentes techniques utilisées pour reproduire les sensations tactiles de la main, on trouve le retour

pneumatique (microballons à gonflement variable), le retour vibrotactile (par bobines audio, plaquettes de microtiges ou de jets d'air, actionneurs en métal à mémoire de forme), le retour électrotactile (impulsions électriques à largeur et fréquence variables) et la stimulation neuromusculaire (signal acheminé directement au cortex primaire).

Rétroaction

(n.f.) 1. Processus systémique dans lequel une action entraîne une réponse interne spécifique. 2. Effet produit, en musique, par un circuit électrique ou acoustique dont la sortie est branchée sur l'entrée. Un exemple typique de rétroaction est le cas du microphone placé trop près du haut-parleur. Le son émis par ce dernier est alors capté par le micro et réamplifié instantanément, ce qui produit généralement un son de très forte puissance et de fréquence élevée extrêmement désagréable (caractéristique des concerts amplifiés).

S

Scanner

(n.f.) Un scanner, parfois francisé en scanneur, ou numériseur de document,

est un périphérique informatique qui permet de transformer un document en une image numérique. Le document est soumis au balayage d'un rayon lumineux ; un capteur transforme la lumière reçue en un signal électrique qui est transféré à l'ordinateur, pour y être ensuite sauvegardé, traité ou analysé. L'appareil prend souvent la forme d'une tablette sur laquelle le document doit être posé, mais il existe aussi des scanners à main et des stylos numériseurs.

T

Traceur

(n.m.) Périphérique de sortie infographique permettant de dessiner des lignes continues sur un support de papier. Il est composé normalement d'un marqueur monté sur un chariot mobile qui prend en charge le trajet du trait. Certains traceurs à jets d'encre rendent possible le coloriage uniforme des surfaces.

Transducteur

(n.m.) Dispositif traduisant proportionnellement un phénomène physique en un autre phénomène physique, généralement en impulsions électriques. Ex. : un haut-parleur

transforme le courant électrique en sons ; inversement, un microphone transforme le son en énergie électrique. Il peut en être de même pour d'autres phénomènes tels que la lumière et la chaleur.

V

Visiocasques (casque de visualisation, casque de données)

(n.m.) Dispositif de réalité virtuelle immersive adapté à la tête de l'utilisateur et permettant à ce dernier d'entrer en contact visuel avec un environnement virtuel. Ce casque comporte en général une visière où se trouve logé un dispositif d'affichage constitué soit de petits écrans à cristaux liquides, soit de tubes à rayons cathodiques miniaturisés. Dans le premier cas, une paire de lentilles de sorties extrêmement larges (grands-angulaires) (procédé LEEP) est placée devant les deux écrans, ce qui rend possible une focalisation à très faible distance, en même temps qu'un agrandissement de l'image jusqu'à ce qu'elle occupe tout le champ de vision de l'utilisateur. Dans le second cas, les tubes cathodiques sont disposés sur les côtés du casque et l'image est acheminée vers l'œil par le moyen de miroirs à quarante-cinq

degrés et d'un dispositif optique spécial. Dans les deux cas, le dispositif d'affichage est stéréoscopique. Les casques comportent des capteurs de position permettant l'intégration des données relatives aux mouvements de tête de l'utilisateur ainsi qu'à la direction de son regard dans la construction dynamique de l'environnement virtuel. Certains dispositifs comportent des écouteurs, pour créer un environnement sonore.

Le premier dispositif a été conçu par Ivan Sutherland au Lincoln Laboratory du Massachusetts Institute of Technology en 1966-1967. Sutherland l'a nommé « Épée de Damoclès », parce qu'il était suspendu au plafond par un bras qui servait à repérer les positions de la tête dans l'espace. Les recherches se sont poursuivies à la NASA durant les années 1980, dans le cadre de la simulation de vol terrestre et spatial, de même qu'à la compagnie VPL, qui commercialisa le premier dispositif sous le nom de « EyePhone ». La firme LEEP a introduit sur le marché le type de lentilles utilisées dans les casques de visualisation à cristaux liquides en 1989, et a donné son nom à ce dispositif.

INDEX

A

ABOUDRAR, B.-N., 170
ADORNO, T. W., 427
AGAMBEN, G., 103, 381
ALBERS, J., 356
ALBERTINI, R., 91, 95
AMATO, E. A., 101, 102, 173
AMEY, C., 331
APPEL, V., 102
APUD SAILLOT, I., 90
ARAGON, L., 288
ARASSE, D., 238, 381, 382
ARCHIBALD, S., 140, 143
ARDENNE, P., 27, 281
ARMAN, 252
ARNHEIM, R., 376, 387
ARNS, I., 125
ASCOTT, R., 135, 148, 181, 187
AUBENAS, F., 294, 298
AVRON, D., 158, 159, 160
AZIOSMANOFF, L., 64, 65, 106, 170

B

BABONI-SCHINLINGUI, G., 82, 89
BACHAND, D., 146
BACHELARD, G., 265, 382, 402
BAERFIELD, W., 94
BALANDIER, G., 182, 183
BALPE, J.-P., 32, 43, 54, 59, 61, 62,
66, 67, 70, 85, 86, 101, 108, 114, 124,
140, 141, 143, 153, 155, 159, 160,
168, 169, 170, 174, 186

BALZAC, H., 423
BARBANDI, R., 112
BARBIER, G., 388
BARBOZA, P., 72
BARILIER, E., 219, 222
BARON, D., 74
BARRON, S., 135
BARTHES, R., 303, 319, 332, 381,
382
BATAILLE, G., 225, 328
BAUDELAIRE, C., 383
BAUDRILLARD, J., 71, 88, 117,
213, 245
BAY, H., 412
BAZZOLI, F., 321, 388
BECKETT, S., 280
BELTING, H., 85
BENASAYAG, M., 294, 298
BENAYOUN, M., 81
BERGER, R., 182
BERGSON, H., 146, 278, 283
BERNADAC, M.-L., 411
BENJAMIN, W., 373, 374
BERTHET, D., 209, 327
BERTOLINI, G., 245, 309, 310
BESSY, C., 253
BETHUNE, C., 235
BEUYS, J., 421
BEYLOT, P., 303
BINDLER, A., 232
BLANCHOT, M., 171, 279, 303, 322,
341, 346, 347
BLAZY, M., 294
BLIN, O., 46
BLOCH, O., 401

BOENISCH, G., 143
 BOISSIER, J.-L., 26, 47, 50, 63, 65,
 76, 83, 84, 89, 90, 91, 99, 100, 103,
 106, 184, 185
 BOLL, M., 269, 282
 BOLTER, J. D., 157
 BONARDI, A., 247
 BOOTZ, P., 100
 BORGES, J.-L., 175
 BORREIL, J., 366
 BOULANGER, H., 102
 BOURDIEU, P., 192
 BOURRIAUD, N., 149, 211, 305
 BOWMAN, D. A., 88
 BRAQUE, G., 399
 BRASSAÏ, 349
 BRECHT, G., 280, 287, 338
 BRENEZ, N., 185
 BRET, M., 45, 121, 193
 BRETON, A., 350, 383, 399, 404
 BRETON, P., 137, 182
 BRESSON, C., 210
 BROSSARD, L., 209
 BRUNET, P. J., 146
 BUCI-GLUCKSMANN, C., 377, 392
 BUKATMAN, S., 131
 BURDEA, G., 93
 BUREAUD, A., 26, 27, 63, 65, 115,
 121, 123, 147, 168
 BUSONI, F., 294
 BUSH, V., 142, 173

C
 CABANNE, P., 283
 CADOZ, C., 94
 CAGE, J., 283, 426
 CAHEN, G., 294
 CAILLÉ, A., 421
 CAILLET, A., 293
 CAILLOIS, R., 231, 361
 CAM, P., 232, 250
 CASTELLS, M., 135, 136, 137, 295
 CASTILLO DURANTE, D., 310, 374
 CAUQUELIN, A., 28, 46, 50, 82, 96,
 145, 148, 378
 CERTEAU, M., 118, 212, 228, 292,
 296
 CÉZANNE, P., 387
 CHAISSAC, G., 291
 CHALUMEAU, J.-L., 84
 CHANGEUX, J.-P., 173
 CHANIAL, P., 182, 183
 CHARAUDEAU, P., 351
 CHARDIN, T., 134
 CHARLES, D., 283
 CHARLIER, P., 103
 CHATEAU, D., 186
 CHATEAURAYNAUD, F., 253
 CHATELAIN, Y., 226, 229, 273, 274
 CHATONSKY, G., 147, 148
 CHAUVIER, S., 102
 CHAZAL, G., 69, 71, 118, 119, 133,
 134
 CHEN, C.-Y., 44
 CHIROLLET, J.-C., 51, 168, 169
 CHOAY, F., 307

CIRET, Y., 346
 CLAEYSSSEN, Y., 139
 CLARKE, D., 46
 CLAUDEL, P., 265
 CLAUURA, M., 330
 CLÉMENT, E., 354
 CLÉMENT, J., 139
 COIFFET, P., 93
 COLLIN, F., 347
 COLLINS, G., 274
 COMETTI, J.-P., 126
 COMPAS, P., 255, 259, 320
 CONCHE, M., 270, 278, 359, 407
 CONIL LACOSTE, M., 364, 420
 CONSTABLE, J., 381
 CORBIN, A., 227, 250, 273
 CORNU, O., 31
 COROT, J.-B., 411
 COSTA, M., 118, 147, 174
 COUPERET, F., 321
 COUCHOT, E., 26, 27, 28, 32, 41, 44,
 50, 51, 53, 54, 64, 65, 71, 72, 82, 83,
 85, 91, 95, 112, 113, 114, 116, 136,
 148, 154, 155, 156, 160, 167, 173,
 190
 COUWENBERGH, J.-P., 93
 CRIQUI, J.-P., 244, 290, 302, 310
 CRISTOFOL, J., 107, 108, 188
 CRITICAL ART ENSEMBLE, 268,
 412
 CUECO, H., 246
 CUOMO, V., 131

D

DAGOGNET, F., 189, 248, 310
 DAJEZ, F., 107
 DALL'ARPELLINA, L., 29
 DALLET, J.-M., 70
 DAMISCH, H., 239, 292
 DANETIS, D., 268, 269, 365, 407,
 410, 411
 DANZART, M., 53
 DARRAS, B., 186
 DA SILVA, J. M., 168, 169, 265, 320,
 321, 323, 338
 DAUDIN, J.-J., 53
 DAVIES, C., 82
 DEBORD, G., 326, 330, 344
 DEBRAY, R., 29
 DELAVAUD, G., 31,
 DELEUZE, G., 47, 143, 145, 182,
 205, 303, 329, 403, 426
 DELORME-LOUISE, M.-N., 356,
 358
 DEMANGE, M., 400, 402, 403
 DEMONQUE, C., 345
 DERY, M., 132
 DESGOUTTE, J.-P. 161
 DEVILLERS, V., 400
 DIASIO, N., 253
 DIDI-HUBERMAN, G., 86, 308, 309,
 373, 375, 381, 382, 384, 385, 386,
 411
 DIEHL, S., 121
 DIODATO, R., 49, 82, 84, 93, 95,
 112, 113, 124, 162
 DOEL, M., 46

DOMINGUES, D., 90, 120
DOMINIC, M., 224
DONNE, B., 326, 329, 330, 344
DUARTE, C., 84
DUBUFFET, J., 282, 292, 378
DUCASSE, I., 281
DUCHAMP, M., 84, 358
DUFRENNE, M., 228
DUGUET, A.-M., 77, 85, 104, 106,
115, 182
DUHUIT, G., 287
DUMAIS, F., 404
DUPIN, J., 285
DUPUIS, G., 349
DURAND, R., 385
DURING E., 426
DUVE, T., 85

E

ECO, U., 175, 193
EDGERTON, D., 216
EGAÑA, M., 387
EHRENZWEIG, A., 208, 327
EHRMANN, G., 204
ELLIS, S. R., 92
ENRICI, M., 205
ERNST, M., 320
ESCOUBAS, E., 384

F

FALGUIERES, P., 244
FAURE-PRAGIER, S., 91
FELLEY, J.-P., 251
FISHER, S., 72, 95
FISCHER, H.,
FLAHAUT, F., 379
FLAUBERT, G., 384
FOCILLON, H., 286, 385, 386
FORERE-MENDOZA, S., 303, 304
FOREST, F., 63, 65, 66, 117, 119,
125, 130, 135, 147, 150, 182, 183,
186, 194
FOUCAULT, M., 100, 234, 295, 328
FOURMENTRAUX, J.-P., 103, 108,
122, 124, 125, 168
FOURNEL, P., 401
FRAU-MEIGS, D., 162
FRECHURET, M., 284
FUCHS, P., 93

G

GAGNON, J., 161
GALANTER, P., 169
GASQUET, 387
GASIOROWSKI, G.,
GAUGUIN, P., 411
GAUTHIER, M., 251
GAVILLET, I., 102
GENETTE, G., 114
GENIN, C., 33
GÉNOVA, M., 143

GEORGES, F., 101, 102
GÉRARD, C., 363, 364
GIACOMETTI, A., 287
GIBSON, W., 134
GINTZ, C., 330
GIROUD, M., 351
GLEIZES, A., 320
GLICENSTEIN, J., 82, 83, 84
GLISSANT, E., 239
GOBERT, T., 172, 176
GODBOUT, J. T., 421
GODELUCK, S., 117
GONIN-PEYSON, D., 269, 367
GOODMAN, N., 88, 322
GOSSELIN, P., 211, 306
GOSSELIN, S., 319, 322, 324
GOUDINOUX, V., 167, 168
GRAY, P., 295
GUATTARI, F., 143, 145, 182, 205,
426
GUERRAOUI, Z., 328, 329
GUETEMME, G., 376

H

HABIB, A., 309
HALASZ, G., 349
HALL, T. E., 70
HAND, C., 92
HANSEN-LOVE, L., 345
HAUSMANN, R., 351
HAYAT, M., 114, 181, 183
HAYLES, K., 122, 123
HEIDEGGER, M., 385

HEINICH, N., 259
HENRIOT, J., 101, 361
HENRY, M., 222
HILLAIRE, N., 26, 28, 41, 53, 154,
155, 156, 173, 190
HIMANEN, P., 230, 232, 295
HIRSCHHORN, T., 359, 364, 411
HUGLO, M.-P., 146
HUIZINGA, J., 356, 361
HUYGHE, P.-D., 214, 215
HUYSMANS, J.-K., 376

I

ISIDORE, R., 204

J

JACCARD-BEUGNET, A., 65, 182
JACOB, C., 176
JACQUES, J., 278, 399
JACQUINOT, G., 61
JAMES, T., 375
JAMET-CHAVIGNY, S., 246, 364
JANG, Y.-G., 251
JANKÉLÉVITCH, V., 312, 314
JARREAU, P., 274
JAVEAU, C., 219
JEAN, M., 211
JEANNERET, Y., 62
JEANPIERRE, L., 426
JEFFREY, D., 363
JEUNE, F., 411

JIMENEZ, M., 31
JOE, O., 250
JOHNSON, M., 75
JOSEPH, P., 323
JOUËT, J., 324
JOUANNAIS, J.-Y., 294, 362, 411,
419, 421, 422
JUANALS, B., 104
JULIA, J.-T., 61
JULIEN, M.-P., 226, 252, 253
JUNOD, P., 405

K

KAFKA, F., 338
KAHN, P., 345
KAMPER, D., 338
KANT, E., 331
KATZ, S., 158, 159, 161, 161, 163
KAESER, O., 251
KAPROW, A., 427
KERJAN, C., 28
KERKHOVE, D., 81, 83, 136, 145
KHIM, C., 302, 426
KIERKEGAARD, S., 304
KISSELEVA, O., 29, 30, 51, 64, 81,
117, 148, 183, 187
KLEE, P., 268
KLEIN, E., 402
KNUTH, D. E., 121
KOWALSKI, P., 44, 182, 184
KRAUSS, R., 285
KRISTEVA, J., 303

L

LABASSE, B., 223
LABELLE-ROJOUX, A., 350, 390
LABOZ, F., 76
LACAN, J., 122, 237, 376
LACHAUD, J.-M., 26, 82, 194, 279
LACROIX, L., 258
LAHUERTA, C., 104
LAKOFF, G., 75
LAMBERT, E., 251
LAMBERT, J.-C., 61
LANDOW, G. P., 139
LANIER, J., 92
LARTIGAUD, D.-O., 186
LASCAULT, G., 205, 234, 239, 312,
320, 342, 360, 378, 378, 380, 387
LASCH, C., 223
LATOURE, J.-P., 259
LAUFER, R., 141
LAUTREAMONT, 281
LAVIGNE, M., 172, 173
LAVOISIER, A., 245
LAWLESS, C., 256, 259
LAZARIDES, A., 280
LE BOT, M., 42, 84
LE BRETON, D., 132
LE COGUIEC, E. 211
LEFEBVRE, L., 258
LE GOUIC, J.-C., 387, 388
LELLOUCHE, R., 159, 160
LE MEUR, A. S., 185
LEROI-GOURHAN, A., 162, 225
LEROUX, C., 33
LE ROY, E., 407

LESTOCART, L.-J., 143
 LEVAILLANT, F. 246, 364
 LEVEE, J., 288
 LÉVÊQUE, J.,-J., 288
 LEVINAS, E., 366
 LÉVI-STRAUSS, C., 233, 234, 243,
 249, 250, 275, 290, 291, 292, 340
 LÉVY, P., 44, 47, 48, 49, 68, 70, 88,
 122, 123, 126, 135, 136, 137, 140,
 144
 LIESER, W., 27
 LIPOVETSKY, G., 157
 LONGAVESNE, J.-P., 70
 LOVINK, G., 133
 LUSSAC, O., 26, 82, 194
 LYOTARD, J.-F., 77, 292

M

MAGLIOZZI, M., 227, 232, 291, 339,
 340
 MAGNAN, N., 122
 MAGRITTE, R., 390
 MAIXENT, J., 303
 MALINGUE, M., 411
 MANGUEL, A., 399
 MANOVICH, L., 26, 68, 82, 154
 MARCADÉ, B., 380
 MARTINON, J.-P., 232
 MASSÉRA, J.-C., 205, 311, 365
 MASSON, J.-P., 53, 102
 MASSOU, L. 102
 MATISSE, H., 207
 MAURIN, F., 276, 278, 423

MAURON, V., 419, 421
 MAZA, M., 99, 100
 MCKENNA, B., 92
 MCKENZIE, W., 229, 233, 291, 293,
 298, 303
 MCLUHAN, M., 135, 137, 155, 157,
 184
 MELANÇON, B., 113
 MÈREDIEU, F., 32, 50, 52, 59, 66,
 84, 106, 154
 MERLEAU-PONTY, M., 88, 211,
 274, 343, 376, 379, 383, 384, 388,
 392
 MERZEAU, L., 116
 MEUNIER, J.-P., 92
 MICHAUD, Y., 185
 MICHEL, P., 268
 MILNER, M., 375
 MILON, A., 51
 MOLES, A., 30, 69, 294, 400, 402
 MONET, D., 34
 MONFOUGA-BROUSTRA, J., 329
 MONNIER, R., 61, 71
 MONZAIND, M.-J., 257
 MOREAU, A., 186, 410, 411
 MORELLI, P., 154
 MORICE, A.-M., 33, 116, 142
 MORIGNAT, V., 82
 MOROSOLI, J., 297
 MORRIS, R., 87
 MOULIN, R., 229, 252
 MOUREY, J.-P., 238
 MOUSSET, S., 328
 MÜLLER, B., 121

MUSSO, P., 129, 130, 132, 134, 135
M'UZAN, M., 367

N

NANCY, J.-L., 235, 290, 307, 385
NEGROPONTE, N., 132, 137, 139
NELSON, T. H., 138
NICOLLE, A., 111
NIETZSCHE, F., 174
NOË, A., 87
NOUGÉ, P., 376
NOGUEZ, D., 296
NORDEY, S., 278
NURIDSANY, M., 147

O

OLIVESI, S., 305
ONCINS, V., 237
OTMAN, G., 34
OTTAVI, J., 322

P

PANOFISKY, E., 403
PAQUELIN, D., 60
PARENT, C., 145
PARROCHIA, D., 129
PASCAL, B., 269, 329
PASSERON, R., 203, 249, 325, 326,
328, 329, 332, 360

PAUL, C., 32, 52, 191, 193
PAYOT, D., 236, 404
PAZ, O., 284
PEETERS, H., 103
PEIRCE, C. S., 378, 379, 404
PELÉ, G., 52, 168
PENNY, S., 95
PERRIAULT, J., 212, 213, 291
PERROT, X., 28
PESENTI CAMPAGNONI, D., 375,
376, 379, 383, 384
PEYRAYA, D., 92
PEYRET, J.-F., 426
PICASSO, P., 364
PIERRAT, E., 243
PICON, P., 265, 385
PIGEARD DE GURBERT, G., 389
PIGEAUD, J., 423
PIGUET, P., 209
PIGNIER, N., 172, 173, 174
POISSANT, L., 26, 33, 50, 63, 67, 70,
73, 87, 89, 90, 91, 120, 121, 131, 148,
157, 161
POLI, M.-S., 105
POMIAN, K., 245
PONGE, F., 229, 248, 252, 268
PONS, L., 247
POPPER, F., 46, 48, 49, 60, 74, 87,
131, 181, 193
PORCHET, M., 30
POULAIN, G., 94
POULET, G., 400
POYETON, J., 138
PRADO, G., 149
PRAGIER, G., 91

PREVOST, B., 408
PSOTKA, J., 94

Q

QUAREMME, M., 192
QUÉAU, P., 27, 45, 48, 49, 51, 52,
53, 55, 74, 75, 91, 93, 94, 95, 118,
119, 140, 169, 171, 323, 411
QUIGNARD, P., 239
QUINZ, E., 31, 68, 70
QUIRICONI, S., 279

R

RACHDI, M., 312, 366
RACICOT, Y., 161, 162
RAMMERT, W., 206
RANCIERE, J., 346
RAUGER, J.-F., 303
RAYMOND, E. S., 230
REHEINGOLD, H., 95
RESTANY, P., 185, 356
REVEYRAND-COULON, O., 328,
329
RIBAUPIERRE, C., 419, 421, 423
RICOEUR, P., 78
RITTAUD-HUTINET, J., 379
ROHMER, E., 69
ROBERT, P., 194
ROBIC, J.-F., 29
ROCHE, L., 226, 229
RODRIGUEZ, V., 257

ROSNAY, J., 119, 134, 135, 183
ROSSELIN, C. 226, 252, 253
ROUSSEL, N., 194
ROUSSEAUX, F., 247
ROUX, D., 295
ROKEBY, D., 60, 70
RULLIER, J.-J., 210
RUSH, M., 33, 81
RUTAULT, C., 209, 411

S

SADIN, E., 33
SALLES, G., 289, 375, 392, 401
SAINT-MARTIN, F., 389, 390
SAMOYAUULT, T., 303
SARTRES, J.-P., 366, 402
SASSO, R., 224
SATO, J., 276
SAULNIER, C., 204, 280
SAUNIER, B., 250
SAUVAGEOT, J., 28
SAYTOUR, P., 256
SCARPETTA, G., 359
SCAVETTA, D., 141
SCHEFER, J.-L., 322
SCHECHNER, R., 425
SCHULMANN, D., 257
SCHULZE, A. O. W., 375
SCHWABSKY, B., 321
SCHWITTERS, K., 307
SERRES, M., 224, 233, 274, 275,
287, 292, 314, 321
SERROY, J., 157

SFEZ, L., 135
SIBONY, D., 187, 313, 315, 365
SICARD, M., 337, 338
SIMON, J., 205
SIMONDON, G., 71, 213, 221
SIMONOT, M., 171
SLATER, M., 94
SOJCHER, J., 400
SOLLERS, P., 279, 379
SOULAGES, F., 31, 408, 409, 193
SOURIAU, E., 122, 162, 204, 285,
288, 350, 355, 399, 425
STANLEY, D. E., 104, 120
STIEGLER, B., 146, 274
STOURDZE, Y., 131
STRAVINSKY, I., 266
SUCHMAN, L., 226, 252

T

TANAKA, A., 32
TANNER, M., 246
TESNIÈRE, L., 82
THÉLY, N., 186, 191
TILLIETTE, X., 313
TINGUELY, J., 297, 309, 357
TISSERON, S., 214, 215, 228
TOMASSONE, R., 53
TORTONESE, P., 375, 376, 379, 383,
384
TOULOUSE, I., 268, 269, 365, 407,
410, 411
TRAMUS, M.-H., 60
TREMBLAY, P. 157, 161

TRON, C., 107, 120, 171
TZARA, T., 419
TZU, S., 293

U

USOH, M., 94

V

VALERY, P., 211, 405
VANDENDORPE, C.,
VARDA, A., 247
VENTRELLA, J., 121
VERGES, E., 107, 120, 171
VERGINE, L., 308
VIALE, G., 308
VIDAL, G., 66
VILLE, I., 295
VIRILIO, P., 68, 112, 113, 115, 117,
131, 145, 145, 159, 174, 175, 183
VISETTI, Y.-M., 122
VON NEUMANN, J., 173
VON WARTBURG, W., 401

W

WACQUANT, L., 192
WAJCMAN, G., 244, 245, 246, 274
WALPOLE, H., 411
WANDS, B., 32

WEBER, M., 362
WEBER, P., 82
WEEMANS, M., 167, 168
WEGHORST, S., 94
WEISSBERG, J.-L., 46, 63, 72, 85,
107
WHITELEY, G., 246
WINNICOTT, D. W., 65, 101, 230,
360
WOLF, S., 351
WÖLFFLIN, H., 381
WOLS, 375

Y

YOUGBLOOD, G., 186

Z

ZERBIB, D., 426, 427
ZIELINSKI, S., 117

« L'art numérique » semble se constituer une place notable dans les différentes pratiques artistiques contemporaines. Sous cette expression générique francophone, le regroupement opéré reste problématique, car il suscite de nombreuses interrogations. À quoi correspond ce mouvement, l'art numérique est-il délimité, délimitable, l'art numérique existe-t-il ? Est-ce pertinent d'opérer un tel regroupement ? Quelles sont les répercussions sur la pratique qu'il désigne, à moins qu'il s'agisse de l'inverse ? À quoi correspond l'art numérique ? Est-ce un art nouveau ? Ces questions sont à l'origine de cette thèse, en adjacence à une pratique plastique questionnant « matériellement » le numérique. L'objectif est d'analyser la question de « l'art numérique », d'en identifier précisément les caractéristiques et d'éclairer ces interrogations.

Cette recherche témoigne des rapports qu'entretiennent pratiques et théories. Peuvent-elles s'enrichir mutuellement ? Doivent-elles se développer dans leurs propres directions ? Se pose alors la question de la pertinence de leur segmentation, et de la dénomination « art numérique » ? Est-ce significatif ? Qu'en est-il aujourd'hui de ces nouvelles technologies qui font partie de notre quotidien, y compris dans le domaine artistique ? Comment rendre compte d'un phénomène aussi vaste sans en restreindre artificiellement la complexité ?

It seems that the «Art Numérique» (Digital Art) is taking an ever-growing place in the various contemporary artistic practices. It is however still a problem to clearly define what is actually meant by this French generic expression, as what is currently associated with «Art Numérique» still generates numerous questions. How can this trend be defined? What are its boundaries? Are there any boundaries? Does «Art Numérique» actually exist? Is it relevant to categorize specific practices and techniques as «Art Numérique»? What is the influence of these categorization on the actual definition of the Art, or inversely, what should the subject «Art Numérique» include? How can «Art Numérique» be defined? Is it new? These questions are at the root of this thesis, developed in simultaneously with numerous plastic and practical experiments aiming at «physically» questioning and challenging the digital technology. My objective is to analyze the subject of «digital art», to precisely identify its characteristics, and to open new perspectives.

This research highlights the relationship between practice and theory. Can they benefit from each other? Should they be studied and developed separately, each in their own direction? This raises the question of the relevance of their segmentation, and of the term «Art Numérique». Is it significant? What is the current status of all these new technologies, which are part of our daily life, including in the artistic field? Is it possible to report on such a vast phenomenon without artificially restricting its complexity?

Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication

Thèse dirigée par Claude NOSAL et Claire LAHUERTA (codirectrice).

Soutenue publiquement le 11 décembre 2012, à Metz. CREM, PIEMES (ED-411).

Jury :

Marie-Sylvie POLI - PR 71 - Université Avignon

Nicolas THELY - PR 18 - Université Rennes 2