



HAL
open science

Mobilis In Mobile: de l'intimité au collectif: les possibilités participatives des technologies de la mobilité

Natacha Roussel

► To cite this version:

Natacha Roussel. Mobilis In Mobile: de l'intimité au collectif: les possibilités participatives des technologies de la mobilité. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2014. Français. NNT: 2014PA010674 . tel-02277074

HAL Id: tel-02277074

<https://theses.hal.science/tel-02277074>

Submitted on 3 Sep 2019

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.

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne
Institut ACTE UMR 8218, ligne de recherche Art&Science

MOBILIS IN MOBILE

De l'intimité au collectif :
les possibilités participatives des technologies de la mobilité.

THÈSE DE DOCTORAT EN ARTS ET SCIENCES DE L'ART

Natacha Roussel

sous la direction de Olga Kisseleva

UFR 04 Arts plastiques et Sciences de l'art
Paris, 2014

REMERCIEMENTS:
Pieter Heremans pour son soutien constant
Sophie Pène
Mélanie Dufour
Thierry Rolland
et bien sur Maël et Nemo

SOMMAIRE

INTRODUCTION : LES ENJEUX PERCEPTUELS DES TECHNOLOGIES MOBILES AU CŒUR DE PROPOSITIONS PARTICIPATIVES DANS LA CRÉATION CONTEMPORAINE. 5

QUEL DISCOURS CRITIQUE EN CONTEXTE NUMERIQUE. 22

La participation détermine un potentiel pour l'œuvre numérique.
L'action artistique en réseau une modalité hybride des stratégies créatives.
La différenciation du champ de l'informatique portable, et la critique d'une technologie douce.

LA PUISSANCE IMMANENTE, PENSER LA PRESENCE AU CŒUR DE LA MULTITUDE, COMME UN ENJEU ACTIF À L'ORIGINE DE LA RELATION. 95

Le corps en action ; une corporéité au coeur de l'interaction.
La question de l'outil : la captation intégrée au plus proche du corps.
Le corps support d'intervention dans l'espace public.

L'USAGE DES ACCESSOIRES, UNE ALLIANCE ENTRE PARTICIPATION ET PRÉSENCE CORPORELLE PAR LE DÉPASSEMENT DES LIMITES PERSONNELLES. 183

Systèmes de positionnement et enjeux autour de la catégorisation de l'intime ; vers une normalisation réagençable de l'identité.
Les technologies de l'ubiquité et la perception comme moyen d'engendrer la participation.
L'exacerbation de la limite corporelle, l'objet communicant entre corps et société.

CAS D'ÉTUDE, UN SYSTÈME COMMUNICANT: INTERAC WEARING. 237

Vers une informatique portable et des usages créatifs associés à l'unique humain.
Jeux et expérimentations, entre perception et contexte. .

INTRODUCTION : LES ENJEUX PERCEPTUELS DES TECHNOLOGIES MOBILES AU CŒUR DE PROPOSITIONS PARTICIPATIVES DANS LA CRÉATION CONTEMPORAINE.

En observant les œuvres contemporaines qui prennent place de façon hybride entre les univers matériels, informationnels et performatifs, nous partons à la recherche des conditions de production d'une œuvre vivante et active. La question est aussi ancienne que l'histoire de l'art, mais curieusement il semble que à l'époque des réseaux de communication, elle soit abordée sous un regard neuf sans référence aux quêtes artistiques passées. Il n'est pourtant pas évident que l'usage des technologies de communication dans la création soit à l'origine d'un échange plus immédiat, les technologies inscrivent les échanges dans une logique propre au traitement de l'information ; or cette médiation pourrait transformer la continuité de l'interaction, pour la scinder, en moments abstraits, figés, loin de la matérialité de l'instant présent. Pour comprendre la nouvelle nature d'un échange immédiat, il s'agit dès lors d'envisager les contextes de l'art numérique, si ils sont associés à la nature même des processus, ou encore si ils doivent être rapprochés d'un fait social et artistique découlant des conditions de production et de propagation de ces objets techniques.

Ces technologies qui font notre quotidien, ne sont pas neutres et leur capacité connective en fait des outils complexes. Lorsqu'elles sont réappropriées par les artistes, elles deviennent le sujet de questions autour de leur nature même, de leurs usages, de leur économie, et il ne s'agit plus seulement de concevoir des œuvres interactives mais bien d'envisager les conditions de la participation. Les technologies de la communication transforment les conditions de la performance et celle des interventions en espace public. Elles posent des questions qui renvoient à des notions abordées autrement dans différentes pratiques plastiques et performatives, à la fois contemporaines et plus anciennes. Nous nous intéresserons ici au fait collectif, à la fois multiple performatif et prenant place par le biais du réseau. Tout en mettant une emphase sur la réalisation d'objets matériels, nous aborderons les nouveaux modèles de participation centrés sur le partage d'information, en open source ; ils transforment les fonctionnements habituels des regroupements artistiques, car ils s'inscrivent à la fois dans la relation et la production. Plus spécifiquement nous nous intéresserons particulièrement, aux technologies mobiles attachées

à la personne, qui communiquent constamment leurs données et s'inscrivent ainsi dans la matérialité de la sensation. Nous nous demanderons de quelle manière ces outils transforment, pour chacun, la perception de sa propre incarnation au sein d'une collectivité, ce qui revient à se poser la question d'un lien interpersonnel qui pourrait être mis en valeur par l'association des technologies de communication au corps ? Nous envisagerons la manière dont il est investi dans les systèmes collectifs et les relations installées par les usages artistiques et participatifs.

Il apparaît désormais que les systèmes interactifs sont multiples ; mobiles, ce sont parfois nos téléphones, ou encore ils prennent la forme d'éléments intégrés à nos outils, à nos systèmes domotiques, à même nos corps ou à nos vêtements etc. Pour les besoins de cet exposé, nous les envisagerons tout d'abord de façon générique les considérant comme : des systèmes autonomes multimédia et mobiles de communication, et nous les nommerons « technologies mobiles ». Elles se combinent à notre quotidien, amenant une augmentation directe et d'ordre physiologique qui s'applique à toutes nos actions, finalement transposées elles sont à l'origine à la fois de nouveaux types d'œuvres et de bien des discours critiques. Si les enjeux critiques et informationnels sont importants, ces objets sont également attachés à notre présence, et actifs au sein de la collectivité à qui ils offrent des outils transformant les sens et la perception de chacun. Il ne s'agit donc pas ici d'envisager seulement les moyens critiques de la prise en main de ces nouvelles plates-formes, mais bien de comprendre comment elles sont à la source de pratiques artistiques qui remettent en cause, questionnent, transforment cette situation. Certaines dans une tradition idéaliste recherchent le potentiel transformateur de l'œuvre pour mettre en place un dialogue sur le plan perceptuel et instinctif afin de dépasser les limites de l'échange codifié. Nous nous intéresserons à la manière dont ces œuvres tirent parti des qualités d'immédiateté, et d'hybridité de ces outils dans un contexte collectif, pour installer de nouveaux rapports avec le public.

Aujourd'hui, les interactions numériques sont presque omniscientes, elles assurent la présence du réseau au cœur de nos actions, quasi en permanence. Plusieurs objets quotidiens sont dorénavant équipés de senseurs, de systèmes de localisation et mis en réseau ; ils communiquent, tous les jours, entre eux, à nous mêmes ou à d'autres, des informations personnelles, parfois intimes, ceci à des fins pratiques. Cette addition à notre environnement immédiat se répercute à la fois sur l'espace sensoriel et sur les modalités de nos relations ; attachés à nos déplacements, ces échanges d'informations sont constants, et nous assumons facilement qu'ils nous personnifient en action au travers de la distance, précisant ou encore explicitant les sensations que nous avons de l'espace ou de la perception de l'autre (gps, sons données biologiques etc.). Si très rapidement les artistes ont montré la matérialité des échanges d'information, nous pensons à Nathalie Jeremijenko qui l'affirme au Xerox Parc avec Live Wire¹, nous savons également que la formation de contenu

1 En 1995 Nathalie Jeremijenko a installé au Xerox Parc dans la silicon Valley un système qui répondait par des tremblements à la quantité de données passant par le réseau.

UNCLE ROY ALL AROUND YOU, BLAST THEORY, 2003



Image provenant du site internet de Blast Theory consulté le 22 septembre 2013
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>

numérique affecte directement la structure des œuvres textuelles, plusieurs artistes l'ont marqué depuis les années 60 ; en France, par exemple, Jean Pierre Balpe², montre combien le contexte programmatique transforme la nature même de l'œuvre. Par contre de nombreuses œuvres actuelles nous font valoir combien nous ne prenons que peu en compte le contexte technologique qui structure l'information et le contexte économique et social qui situe ces échanges dans un système global.

Nous constaterons au cours de cette étude que certaines œuvres s'appuient sur les mutations matérielles et sociales engendrées par ces nouveaux usages technologiques ; nous nous interrogerons sur les conditions de leur émergence, et leur différence. Nous envisagerons comment elles proposent de nouveaux modes formels engageant le public dans une interaction collective structurée par un partage conscient d'informations perceptuelles. En ce domaine les artistes sont précurseurs puisque ce n'est que récemment que certains théoriciens des sciences de l'information ont mis en évidence la qualité matérielle de ces échanges, ainsi, Paul Dourish argue l'importance du contexte dans le domaine de l'interaction homme machine, il utilise différentes approches philosophiques sociologiques et ethnographiques³ pour préciser son discours.

De façon bien plus essentielle, la nature même de notre présence est à considérer comme élément sensoriel, perceptuel primordial dont dépend toute relation à l'autre, et la manière incarnée dont nous nous intégrons, nous nous heurtons, nous fusionnons bref nous participons à l'univers, est essentielle à toute communication. Il s'agit d'un principe clair mis en évidence tôt dans les différents champs des sciences humaines. Nous aborderons la question sous plusieurs aspects, tout d'abord en envisageant les nouvelles conditions de participation dans les œuvres numériques, et plus particulièrement une forme de participation hybride qui ancre les œuvres en réseau dans une matérialité. Forts de cette assertion d'hybridité nous envisagerons la position du corps au cœur des flux de données en nous concentrant sur la question particulière de la mémoire et du partage sensoriel avec le public, notamment dans la performance technologique. Finalement abordant les modalités de l'accessoire technologique au sein des œuvres, il s'agira d'observer les nouvelles performances collectives s'appuyant sur des transmissions d'informations d'ordre physiologique entre les individus, cette interrogation s'inscrit dans une quête aux origines multiples d'un possible partage des corps. Notre cas d'étude est la performance *Interac Wearing* réalisée dans différents contextes depuis 2008, prenant la forme d'un système de costumes communicant le rythme de la marche de leurs utilisateurs.

Les artistes abordent les possibilités offertes par la mise en relation de

2 Balpe, Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès, 2000. 224 pages (Technologies et cultures), comprend une bibliographie. - ISBN 2746201607.

3 *Divining a Digital Future : Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*, Paul Dourish and Genevieve Bell mit press 2011

ces données quotidiennes que l'on ne retraçait pas auparavant, en portant un regard sur les nouvelles façons d'être au monde que ces outils induisent ; et la manière dont ils transforment notre rapport à l'espace personnel et collectif, physique et informationnel. Dès la première partie de cette analyse, nous aborderons la question de la participation au regard de la création contemporaine qui a également pris pied depuis longtemps déjà dans l'espace public et à déjà depuis plus de 70 ans mis en place de nombreux schémas relationnels entre les spectateurs/participants. Parmi les premiers à utiliser des technologies mobiles, Blast Theory⁴ a organisé des jeux urbains où lors d'une quête de tous les instants, l'objectif est pour le participant de partir outillé en quête d'un improbable Uncle Roy, auquel le principe narratif et participatif attribue une qualité omniprésente. Au cours de cette expérience, les participants se poursuivent armés de leur téléphone portable équipés d'une interface qui leur permet de communiquer entre eux, de recevoir ou d'envoyer des instructions et surtout, de se situer mutuellement dans la ville. De telles œuvres numériques et participatives prennent place à la fois dans la ville et sur le réseau, elles mettent en exergue la qualité matérielle de ces systèmes dont elles dénoncent aussi l'omniscience.

Cette analyse de la participation passera par celle du phénomène collectif et des regroupements d'artiste, les possibilités d'association par le réseau, sont à la fois de l'ordre de la production et de celui de du positionnement collectif, que ce soit pour développer de nouveaux projets, ou tester la nature même du réseau de communication ou encore acquérir collectivement un potentiel qui permette de développer des technologies fonctionnelles et ouvertes. De manière engagée et pragmatique, des associations mettent en place des projets collectifs visant à concevoir des outils ouverts « open source ». Ils permettent à chacun avec le soutien de la communauté, de concevoir l'outil adapté à son usage créatif, assurant une indépendance tant idéologique que formelle, il s'agit donc d'une revendication collective qui se fait par une mise en commun des connaissances au service de la création. Les moyens du réseau de communication sont donc à l'origine de nouvelles formes d'association, qui parfois visent collectivement, préserver une autonomie et un espace critique. Ces regroupements prennent la suite d'un long historique d'associations d'artistes ; nous en observerons les similarités d'enjeux autant que les différences de moyens par rapport aux formes d'intervention qui ont pris place dans l'espace public au cours de l'histoire de la performance contemporaine. Au regard des multiples interventions artistiques nous considérerons que l'espace de communication comme le nouveau lieu d'intervention et envisagerons les stratégies artistiques qui parfois visent à le réclamer comme un nouvel espace public, dès lors, les associations y sont un enjeu fondamental de définition identitaire. Nous nous intéresserons particulièrement à la manière dont les artistes mettent en exergue les composantes participatives et les qualités ma-

4 « Uncle Roy all around you », *Blast Theory*, 2003 est un jeu joué à la fois sur les plans d'une ville virtuelle, et dans la ville réelle au cours duquel les participants reçoivent des indications sur leur téléphones qui leur permettront de trouver Uncle Roy. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

térielles de leurs échanges comme élément critique au cœur de la société de l'information. Ces actions multiples impliquent les technologies de communication, mais pas uniquement, parfois pour mettre en valeur les réseaux humains les artistes choisissent le biais d'activités simplement fondamentales ; comme le fait Kate Rich dans son projet « Feral Trade »⁵ ou elle s'occupe de faire transiter des biens de consommation internationalement en utilisant le réseau parallèle dans les valises personnelles de ses relations. Feral Trade est un projet que nous étudierons plus en détail, il se détache par la particularité de développer un format unique de réseau basé sur un fonctionnement personnel, une association d'individus, mais utilisant des principes numériques. De telles réappropriations font l'objet de plusieurs œuvres qui sont à la recherche de moyens d'envisager différemment nos associations et nos réseaux sociaux, notamment en y associant un principe matériel.

Par ailleurs les collisions des enjeux créatifs avec les systèmes informationnels prennent des formes diverses, parfois, seule la qualité artisanale d'un objet technologique et sa transmission par le biais des réseaux de communication et de personnes sous l'étiquette DIY font l'intention critique d'un projet, comme chez Kobakant⁶. De telles actions prennent une ampleur dépassant leur simple existence, leur valorisation se met rapidement en place au cœur de la communauté qui promeut collectivement, les méthodes et les moyens de ces œuvres, afin qu'elles soient améliorées et diffusées. Elles opposent ainsi une résistance ouverte aux principes de contrôle dominant dans l'univers des technologies contemporaines, et font le choix d'une réappropriation participative et critique. Un autre axe d'appropriation concret sera celui de l'insertion au cœur de la ville par l'implication des habitants, la récolte des particularismes et spécificités d'un lieu qui seront à la source d'une œuvre en réseau, d'une cartographie, ou d'une proposition d'exploration de l'espace, par plusieurs artistes ; nous aborderons les enjeux de la cartographie participative comme modèle de création critique à l'ère numérique. Notre étude de ces œuvres questionnera d'abord la manière dont les transformations de nos modèles de communication vers des systèmes participatifs qui abordent la réalité matérielle par le biais du réseau sont à comprendre comme une stratégie artistique. La mise en valeur de ces relations humaines et des qualités matérielles met l'accent sur les potentiels de chacun au cœur de la collectivité.

Nous verrons ensuite que c'est à la suite d'une histoire chargée que les artistes utilisent aujourd'hui les technologies de la mobilité ; et cherchent à s'approprier ces interfaces tactiles et visuelles qui se veulent instinctives (les

5 Kate Rich mène depuis 2005 un projet participatif qui consiste à mettre en œuvre un système de transport et de commercialisation de denrées alimentaires qui s'appuierait exclusivement sur le réseau personnel de l'artiste chacun se relayant pour transporter les produits dans ses surplus de bagage au cours de ses déplacements personnels ou professionnels www.feraltrade.org

6 Kobakant propose sur son site internet tous les détails de réalisation de projets en électronique textile, sous la forme d'une ligne de capteur et d'actionneurs à réaliser soi-même/ <http://www.kobakant.at/DIY/>

écrans tactiles innombrables envahissent l'espace public et nos terminaux mobiles), et ces multiples capteurs qui envoient des données font référence de façon comptable et diminuée à ce qu'autrement nous concevons comme une sensation. Il est important d'affirmer que les technologies de communication doivent être envisagées dans toute l'hybridité de leur nature, à la fois collective, et personnelle, attachées au corps de leur utilisateur, et pourtant donnant accès à un contenu formel. Nous constaterons combien ces nouvelles pratiques transforment fondamentalement l'art numérique, notamment en ce qui concerne son rapport au langage et à la formalisation de la communication. La question de la matérialité de notre rapport aux technologies de l'information est devenue un enjeu majeur. A cet égard, Nancy Katherine Hayles⁷ nous aide à contextualiser la vision cybernétique, dans l'histoire de nos productions imaginaires. Au travers de l'analyse de la littérature et des films de science fiction, elle déconstruit l'affirmation de Hans Moravec⁸ selon laquelle le corps humain serait amené à se fondre dans l'espace informationnel.

Hayles décrit par la formule « how information lost its body » ; « comment l'information a perdu son corps »⁹ la manière dont les théoriciens de la communication ont conceptualisé des modèles hors de toute prise en compte des enjeux de l'ablation pure et simple de notre présence physique. Exit, la perception du contexte qui transforme la nature de l'interaction ; ou celle de la gestuelle impromptue, et de l'observation qui fondent la relation, ils sont considérés comme reproductibles par les formes du langage et les nouveaux outils de communication que l'on qualifiait alors de « virtuelle », c'est à dire prenant place au travers des interfaces dédiées à la communication avec des moyens numériques.

Un axe de travail essentiel sera d'envisager dans ces œuvres, la manière dont grâce à la mobilité, les images, sons et moyens de communication émergent dans l'espace personnel et quotidien, à cet égard, nous verrons en observant l'historique des usages des médias, en association directe avec le corps combien la question de l'immédiateté est depuis longtemps abordée en utilisant plusieurs types d'artifices pour transformer les perceptions, que ce soient les effets temporels et de feedback que l'on retrouve déjà chez Nauman, ou différentes mises en valeur de la nature matérielle des ondes et de leurs effets vibratoires visuels et sonores, ces installations prennent en otage le corps du spectateur, mais sont contenues dans un espace précis ou c'est souvent le cas, retranscrites. Or, les technologies mobiles sont des prothèses qui proposent de nouvelles modalités d'occupation de l'espace et le font éventuellement en transmettant des données intimes ou physiologiques. Comment interpréter ces

7 Nancy Katherine Hayles, *How we became posthuman Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago press, 1991

8 Hans Moravec, dans ses romans, s'appuie sur l'idée d'une augmentation continue de l'intelligence envisagée selon la loi de Moore pour pronostiquer une fusion de l'intelligence humaine dans un système global d'intelligence artificielle. Hans Moravec, *Mind Children*, Harvard University Press, 1988

9 Nancy Katherine Hayles, *op. cit.*, chap. 1, p.2

données qui prennent un sens nouveau dans cet échange et modifient notre perception de la présence de l'autre ? Il s'agit essentiellement, d'une manière de mettre en jeu la perception et l'expression des subjectivités qui est contextuelle, et s'appuie sur l'intimité du rapport personnel concret que nous avons avec l'objet de communication même. Il faut dès lors comprendre comment elles opèrent une mutation fondamentale dans la nature du rapport au public, en permettant à l'artiste de s'adresser à chaque individu au sein du groupe, et en mettant en jeu les perceptions des participants relativement à leur présence située. Ces technologies sont une nouvelle plate-forme publique, insérée plus ou moins subrepticement dans la vie de chacun. Dès lors, elle se trouve susceptible d'être envahie par des informations extérieures et les modèles de fonctionnement commerciaux qui ne se contentent plus de prendre place par l'affichage ou la publicité, mais peuvent retracer nos mouvements personnels physiques et informationnels. A l'écoute de cette mutation technologique, plusieurs artistes et activistes considèrent qu'il faut examiner les usages collectifs des technologies mobiles et leurs implications sociales. Ce nouvel espace public en construction autour de nos corps devient également un espace de revendication dont il est essentiel de négocier les modalités :

- En envisageant les nouvelles conditions d'une prise de position participative dans l'espace de présentation (parfois l'espace public)
- En questionnant les modalités de transmission des perceptions envisageant que ces prothèses technologiques, permettent une transfiguration de la relation.

Pour finir cette analyse, nous assumerons la prise en compte d'une critique des objets technologiques par les artistes contemporains utilisant les médias numériques, et nous nous concentrerons sur leur potentiel collectif. L'histoire de nos prothèses corporelles est ancienne, sans exposer ici la nature fondamentale de l'outil dans la genèse humaine, nous envisagerons pourtant les transformations de la qualité particulière de notre intimité lorsqu'elle est confrontée directement aux technologies qui permettent une communication immédiate. Ainsi des œuvres comme Stimuline de Lyne Pook et Julien Clauss choisissent le silence ambiant pour leurs concerts, faisant percevoir la musique à chacun individuellement par le biais de combinaisons utilisant la conductivité osseuse pour faire résonner notre oreille interne. L'intégration de systèmes de communication modifie le rapport que nous avons aux objets qui nous accompagnent, ils deviennent alors des systèmes s'adressant à plusieurs personnes, collectifs éventuellement participatifs. Dans cette optique nous envisagerons l'élément perceptuel comme un point de contact au cœur de la participation. Dès lors se pose la question de la limite de l'espace personnel, celle de la perméabilité de l'enveloppe de chacun, et de la construction de l'intimité, ce sont les balises de cette recherche, elles ont également un historique artistique parfois relié à l'usage de prothèses, nous le trouverons clairement mis en valeur chez Jana Sterback par exemple. L'espace personnel et intime est donc éventuellement partagé dorénavant, permettent de préciser ces questions qui dorénavant se posent sur un plan collectif.

Les technologies mobiles en intégrant plusieurs sortes de senseurs à un terminal personnel déplacent le lieu de l'œuvre numérique ; elles permettent d'interagir en toute circonstance, parfois physiquement, sur un contenu numérique, transformant, nous le verrons, les modalités de l'interaction, en une forme de participation. Les œuvres contemporaines rendent compte de ce métissage entre contact et information dorénavant présent au sein du groupe, au cœur de la relation. Les artistes engagent le public dans des jeux urbains, où les participants sont reliés à travers la distance pour finalement former un collectif uni bien qu'éclaté, où chaque être humain se trouve associé à la présence des autres dans son exploration de la ville. De telles œuvres jouent des ambiguïtés de temps et d'espace provoqués par les modèles de communication distribués.

Au travers de cette analyse du fait public et collectif, la question du corps se pose donc immédiatement dans son rapport au public. Les pratiques numériques intègrent la participation et/ou la mobilité et laissent émerger un mode de création qui tout à la fois met à l'épreuve le cadre institutionnel comme ont pu le faire depuis plus de 70 ans les œuvres performatives et les interventions des artistes dans l'espace public, mais également met en cause les mutations fondamentales de nos échanges matériels gestuels et de nos pratiques corporelles. Ces pratiques engendrent une nouvelle forme qui tout en étant publique par ses préoccupations sociales et politiques, pose de façon essentielle les enjeux perceptuels comme élément fondamental de l'œuvre. La participation physique devient dès lors un élément fédérateur du groupe et les perceptions sont à la racine du développement du potentiel transformateur pour l'individu participant.

Il s'agit donc ici de réunir les éléments pour une étude des usages artistiques et des modalités d'intégration des technologies mobiles en considérant leurs impacts sur nos lagages corporels. En envisageant la manière dont ces qualités sensorielles sont au cœur des réseaux de création, nous aborderons au travers des notions de participation et d'hybridité les nouvelles approches du public au sein de notre espace communicationnel. Considérant la multitudes des usagers et des communautés nous envisagerons une manière d'intégrer la création dans les échanges contemporains, tant par le choix des outils que par les modalités d'échange d'association et de communication, qui font la réalité à l'heure de la technologie, impliquant à la fois la mise en place d'un réseau et permettant la prise en compte de plusieurs usagers différenciés. Il s'agira surtout de fixer conceptuellement la nature de leurs impacts sur nos échanges créatifs matériels et immédiats.

1. QUEL DISCOURS CRITIQUE EN CONTEXTE NUMERIQUE ?

Les dernières vingt années ont vu se développer l'usage du terme « art numérique » pour qualifier un type d'œuvre qui emploierait comme support premier de création un médium numérique, pourtant, la notion d'art numérique demeure un objet construit par de multiples partis pris idéologiques et négociations définitionnelles dont il faut bien cerner les fondements à la fois objectifs et subjectifs. Tout en reconnaissant que les artistes ont très tôt détourné les systèmes analogiques et utilisent des médiums numériques depuis leur apparition. On peut faire remonter la formalisation d'un champ spécifique à l'art numérique à la décennie 1980¹ époque de l'accessibilité des ordinateurs qui prennent place dans les foyers (PC) et sont dorénavant courants dans les entreprises les imprimeries et les studios de création, de publicité ou de télévision ; ce qui engendre de multiples transformations dans de nombreux domaines de production. En réponse à cette accessibilité nouvelle les artistes utilisent plus largement l'informatique pour explorer les champs visuels sonores et communicationnels. Les premiers signes d'intérêt des instances culturelles en France datent des années 90² et évoquent déjà le potentiel économique des champs créatifs associées aux technologies. La notion d'art numérique part du principe que la spécificité technologique de ces œuvres est à l'origine d'un type de contenu artistique qui se différencierait des catégories habituelles de la création, pour des raisons multiples liées tant à la nature du médium numérique, ou aux nouvelles possibilités d'interaction qu'il engendre, ou encore au contexte institutionnel culturel qui rend nécessaire l'affirmation d'une spécificité associée à l'art numérique. Plusieurs études tentent de décrire et de contextualiser le domaine des « arts numériques » notamment par une approche historique³, la qualification d'un champ de création spécifique à « l'art numérique » a également fait l'objet de nombreux débats que ce soit quand à sa légitimité, ou pour en définir les caractéristiques précises et les limites, dans les différentes modalités de la création visuelle, performative, ou encore sonore, certains éléments se détachent de la multiplicité des critères comme particulièrement (mais non uniquement) spécifiques à l'art numérique, par

1 Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art* : 3^e édition dans la collection « Champs », éditions Flammarion, mars 2009.

2 Groupe de réflexion sur les nouvelles technologies : travaux et propositions / Paul Virilio ; Louis Bec ; Martine Bour ; Edmond Couchot ; Thierry De Duve ; Norbert Hillaire – Ministère de la culture et de la francophonie / Délégation aux arts plastiques : Paris, 1993. – 250 pages.

3 Christiane Paul op. cit.

exemple : la mise en place de systèmes interactifs et de système de communication. Cependant à une époque d'intégration généralisée des technologies numériques, la délimitation d'un champ particulier d'exercice de l'art numérique devient chaque fois plus difficile ; l'image numérique et la navigation interactive sont omniprésents dans toutes les disciplines artistiques, arts plastiques, danse, théâtre, littérature, etc...

Dorénavant l'art numérique parle d'un fait social

D'un point de vue sociétal il s'est opéré un changement majeur par lequel les outils numériques sont dominants dans la plupart des domaines, professionnels et de recherche et nos interactions sont dorénavant appuyées par des moyens numériques à tout instant et à toutes fins, qu'elles soient créatives, sociales, scientifiques et / ou techniques. Face à cette généralisation, pour comprendre les nouveaux usages artistiques des technologies, il apparaît nécessaire d'envisager l'intégration du numérique aux différents domaines de la société et aux recherches en cours. Ceci doit se faire au-delà de la spécificité numérique, et au regard d'un historique de la pensée analytique, sociale et créative. Il faudra dès lors reconnaître l'omniprésence de l'espace de communication numérique et le potentiel des technologies.

Dans cette première partie nous nous attacherons très particulièrement à envisager les modalités d'utilisation des technologies par les artistes comme un outil d'intervention d'interaction et de participation contemporain dans ses aspects contextuels et critiques. Dans les pays anglophones on utilise actuellement le terme de « critical media » auquel on associe déjà un mouvement de pensée, on retrouve cette expression dans les intitulés des programmes proposés par plusieurs universités⁴, et plusieurs artistes sont fréquemment associés plus ou moins directement à ce qualificatif⁵ qui n'est pourtant pas un mouvement officiel ou organisé. Dans le contexte de cette étude, et devant la constatation de la généralisation de l'usage du numérique nous nous attacherons comprendre ces nouvelles pratiques créatives au regard de la filiation de l'histoire de la performance et des propositions de transformations des rapports au public qui ont été faites par les avant gardes contemporaines au cours du XX^e siècle.

Nous nous concentrerons plus particulièrement sur les œuvres faisant usage de technologies mobiles. Les modalités de l'interaction avec les œuvres numériques sont complètement renouvelées, que ce soit par : la communication mobile, la géolocalisation, la transmission de données de capteurs, ces technologies permettent l'implication de plusieurs personnes en interaction

4 Par exemple le critical media lab à l'université de Waterloo, Canada : <http://critical-media.uwaterloo.ca/crimelab/> ou le programme en critical media practice à Harvard University ; http://www.gsas.harvard.edu/programs_of_study/critical_media_practice.php

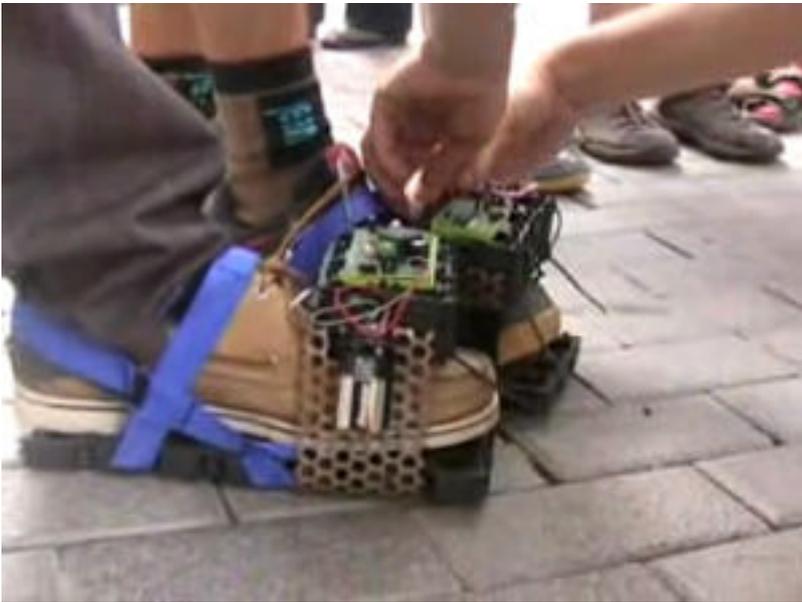
5 Nous mentionnerons plus loin et plus en détail le Bureau of Inverse Technologies ou le groupe Bitnick ou encore Minerva Cuevas et bien d'autres.

avec une œuvre informationnelle prenant place dans l'espace public ; au-delà de l'interaction habituelle mise en scène par une œuvre numérique, il s'agit le plus souvent dans les œuvres utilisant la mobilité d'une approche nouvelle de l'implication du public au cœur de l'action performative, et d'abord et avant tout d'une prise de position dans l'espace public de manière hybride, c'est à dire à la fois matériellement et en lien avec l'espace informationnel. Ces œuvres numériques participatives s'inscrivent dans une histoire continue de l'intervention en milieu urbain à la recherche d'une l'interaction vivante et immédiate et du besoin de transformer les points de vue. Lorsque Blast theory⁶ organise une course poursuite à travers la ville à l'aide de systèmes géolocalisés, les artistes font une référence claire à leurs prédécesseurs situationnistes, cependant nous le verrons les nouveaux usages technologiques transforment fondamentalement les rapports au spectateur à l'espace et au corps même des participants. Il est essentiel de comprendre que ces technologies mobiles permettent par leur principe distributif de s'adresser à chaque personne individuellement dans un contexte souvent urbain ; la nature du rapport du participant à de telles œuvres reste le sujet d'un débat ouvert et fera l'objet de cette étude. Au-delà des usages propres au numérique, les enjeux de la mise en relation des participants ont été abordés dans les différentes pratiques contemporaines, plastiques et performatives dans l'espace public, et ce sous plusieurs aspects que l'on retrouve dans l'histoire de la performance ou des interventions spontanées et dans l'espace muséal. Elles forment une catégorie d'œuvres particulières centrées sur la relation avec le public ou l'espace public lui-même ; ces questions ont été largement théorisées, en affirmant leurs qualités relationnelles participatives transformatrices ou performatives. Nous en examinerons les modalités en nous attachant à établir des liens avec les actions contemporaines utilisant les technologies mobiles numériques comme moyen d'intervention et d'implication du public. Ainsi plusieurs actions artistiques impliquant des technologies mobiles ont pris place dans l'espace public sous différentes formes performatives ou non à la recherche des moyens de révéler un potentiel critique. Notamment de nombreuses actions souscrivent volontairement à un caractère impermanent, il s'agit pour ces œuvres de capturer la valeur d'un instant partagé. Dans leur proposition « routes et routines », Peter Westenberg et Wendy Van Winsberghe, proposent au participants à leur action de suivre des promenades en portant sur leurs chaussures des kits électroniques qui leur permettent d'appréhender la nature électronique de leur environnement, voir de la modifier, que ce soit de visualiser les ondes électromagnétiques ou d'éteindre les télévisions alentours (grâce au kits TVBGone)⁷ ; il ne s'agit donc plus ici d'une œuvre numérique ou un participant interagit sur une image ou sur le réseau, mais bien d'un groupe d'individus qui prend place collectivement dans l'espace

6 Blast Theory, *Uncle Roy all around you*, 2004, *op. cit.*

7 Liesbeth Huybrecht, Wendy Van Winsberghe et Peter Westenberg, « Routes et routines » a pris place entre 2008 et 2010 ou ont été organisées un grand nombre de promenades équipées à Bruxelles, puis une publication a eu lieu en 2010, http://routes-routines.constantvzw.org/wp-content/uploads/2010/ctt_routes-routines-interieur-small.pdf

***ROUTES ET ROUTINES, PETER WESTENBERG, WENDY VAN WYNSBERGHE,
2008***



Routes et routines Baléariques : Plaza Mayor, Palma Plaza Espana, Andratx



Dans le cadre de l'exposition Place@Space, Peter Westenberg organise une série de ballades dans le centre d'Hasselt 2008

Ces images sont publiées sous une licence art libre

<http://artlibre.org/licence/lal/en> elles proviennent du site internet de routes et routines

<http://routes-routines.constantvzw.org/>

Pdf décrivant le projet

http://routes-routines.constantvzw.org/wp-content/uploads/2010/ctt_routes-routines-interieur-small.pdf
consulté le 22 septembre 2013 à 6h58

public physique et informationnel. Pour mieux envisager les transformations des modèles d'interaction, de l'individuel au collectif, il nous faut actuellement envisager la congruence des espaces publics informationnels et sociaux et les nouvelles attitudes collectives face aux technologies. Dans les œuvres numériques contemporaines le passage de l'interaction individuelle à la participation collective est une conséquence directe de l'expansion de l'espace public informationnel et transforme fondamentalement les modalités d'existence et de production de l'œuvre numérique.

Il s'agit de comprendre comment les technologies de la mobilité engendrent de nouvelles possibilités de participation du public qui au-delà de l'interaction directe, se répercutent dans les œuvres. Pour comprendre ces principes contextuels dans leur enracinement sociologique, nous nous appuyerons sur l'existence préliminaire de l'interactivité dans les œuvres numériques et reconnaitrons les nouvelles possibilités de participation des œuvres utilisant les technologies mobiles. À cette fin, nous évoquerons également la place des médias contemporains dits « sociaux », Plusieurs éléments essentiels les caractérisent que ce soit au travers des réseaux, des technologies mobiles, ou des regroupements physiques. Ils permettent la participation qui se différencie de l'interactivité notamment parce qu'elle implique dès le départ l'acceptation d'une communauté ou l'adhésion à un principe de fonctionnement ; cette structuration de départ permet l'engagement des participants impliqués dans une démarche collective. Dès lors, un principe, une identité devient la cause ou motivation de l'action et guide la démarche qu'elle soit identitaire, idéologique, ludique, anodine, sociale, économique etc... Il s'agit ici de cerner les qualités particulières du rapport au public engendré par des interventions hybrides et participatives, en reconnaissant la multiplicité des enjeux associés à la fois à l'usage du numérique, aux possibilités de la mobilité ces technologies sont à la source d'une fluctuation de la notion d'espace public. La pluralité des participants rendue possible par l'usage des technologies mobiles transforme fondamentalement les enjeux de l'interaction, que ce soit avec l'œuvre ou entre les participants eux-même. De prime abord, dans une œuvre numérique les principes d'interaction mettent en lien un individu dans son rapport à un contenu, mais lorsque plusieurs individus se retrouvent au sein d'un système interactif, alors d'autres questions concernant la collectivité se posent, et la nature des échanges des participants entre eux est elle même transformée, parfois une forme de synergie se met en place. Finalement, la structure même de l'œuvre répond à cette possibilité de s'adresser de façon individuelle à chaque personne du public. Habituellement il est reconnu que les processus de rétroaction sont à l'origine des formes d'interaction numérique, mais pour les décrire il importe de formuler une définition de principe de ce que nous entendons par interactivité : c'est à dire la capacité d'un spectateur à modifier un univers de contenus par ses actions ou par sa présence, de telle sorte que le nouveau contenu ainsi formé l'amène à une autre conception physique ou mentale de l'œuvre. Une telle définition nous le savons, pose plusieurs questions : celle des limites physiques de la personne, de son degré de contrôle de l'univers envisagé, et des contenus de celui-ci, qu'ils soient d'ordre immaté-

riel ou non, et surtout le choix de la modalité de l'échange sous la forme d'une structure clairement déchiffrable ou d'un échange discret dont la perception est subtile.

L'interaction telle qu'elle a été mise en place dans les œuvres numériques concerne de prime abord un individu physique face à un contenu qui est une forme de langage visuel, sonore ou encore... l'aspect nécessairement matériel de l'échange et les répercussions sociales de ces transformations perceptuelles semble parfois peu évident, cependant ces questions relationnelles se posent de façon prégnante lorsque l'on s'intéresse à la mise en relation plusieurs individus incarnés...

La notion d'interactivité fait elle même l'objet d'un débat, si les technologies numériques en ont largement modifié les paramètres l'interactivité n'est pas apparue à l'ère de l'information en affirmant simplement que certains principes interactifs peuvent remonter aux premiers mobiles ou aux systèmes de harpes éoliennes de l'antiquité qui étaient déclenchées par le vent⁸ on étend largement le contexte d'une œuvre interactive. Cependant l'aspect programmatique de l'interaction est essentiel dans l'art numérique, et comme l'affirme Annick Bureau « L'œuvre interactive est un objet informationnel »⁹ Annick Bureau poursuit plus loin en affirmant que toute autre interprétation (c'est à dire qui serait appliquée à une œuvre qui n'intégrerait pas de systèmes programmés) de la notion d'interactivité serait anachronique, et en particulier elle refuse de considérer le potentiel actif de la présence du spectateur tel qu'il a été fréquemment opposé à l'idée d'une interactivité programmatique¹⁰. Nous nous attacherons à la phrase d'Annick Bureau et considérerons les principes interactifs prenant pour point d'ancrage des projets qui installent un système logique d'interaction impliquant plusieurs individus. Alors que les structures interactives sont dorénavant intégrées a nos interfaces de communication avec le monde et l'institution, nous aborderons les modalités d'action envisagées par les artistes utilisant des structures permettant une interaction participative en réseau. Nous nous concentrerons ainsi sur le contexte que met en place une telle participation, dissociant également les aspects narratifs et perceptuels des systèmes interactifs. En s'attachant à la prise en compte de ce facteur humain, nous pousserons cette définition pour y inclure l'étude du champ même de la relation cette emphase nous éloigne du domaine des arts numériques, et permet de prendre en compte les usages des technologies dans la création non plus seulement comme un élément d'une nouvelle esthétique,

8 Peter Szendy, « De la harpe éolienne à la "toile" : fragments d'une généalogie portative » in Lire l'Ircam, pp. 40-72, 1996, et Tr@verses n° 1, juillet 1996.

9 http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php#Definition

10 Annick Bureau dans sa définition de l'interactivité cite Jean Pierre Balpe : « L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre » Jean Pierre Balpe les concepts du numérique, in Jean Pierre Balpe (dir), L'art et le numérique, Hermès, cahiers du numérique, 2000, volume 1, n° 4.

mais bien comme un fait social qui répond à l'intégration générale des technologies de communication dans nos sociétés contemporaines. Le choix de cette approche nous permettra d'insister sur les éléments critiques des œuvres les plus récentes qui utilisent des principes interactifs non plus seulement comme un outil d'exploration, mais bien comme un moyen de participation. C'est à dire qu'il s'agit d'une interactivité qui est dorénavant contextuelle et intimement liée à nos sociétés technologiques à leurs modalités d'interaction leurs échanges, et leurs structures de pouvoir. Nous nous intéresserons particulièrement au potentiel critique des transformations perceptuelles induites par l'intégration de ces processus logiques au cœur de l'interaction humaine, et ce déjà dans notre vie quotidienne contemporaine. Ce nouveau besoin d'affirmation critique qui prend place au cœur de la création numérique est induit par la constatation de la puissance de la présence technologique dans la sphère publique. La pénétration et l'individualisation des moyens de communication contemporains, que ce soit le web2 ou les technologies de la mobilité propose à la fois une globalisation de la sphère publique de communication (hors des points où s'applique la censure) et son individualisation, cette nucléarisation nous le savons ne signifie pas un accès égalitaire à l'information, si cet accès est possible, bien souvent ces moyens au contraire participent à l'augmentation des clivages sociaux. « Il paraît assuré que, plus encore que les médias audiovisuels de masse, la communication généralisée met l'accent sur des thèmes consensuels ; dans tous les domaines de la vie sociale, elle vise à fabriquer de l'adhésion, et elle tend à s'adresser surtout aux individus / consommateurs / citoyens, de préférence aux groupes et aux audiences. S'insérant dans les rapports sociaux existants et s'insinuant dans les structures politiques et culturelles en place »¹¹. Cependant si ce que nous appellerons pour les besoins de cet exposé espace de communication se présente sous la forme d'un terrain d'échange qui est occupé par les différentes interfaces nous permettant de communiquer grâce au réseau. Ces interfaces sont le plus souvent mises en place par des opérateurs privés, Google, Facebook, etc... L'existence nouvelle de cet espace de communication digital nous amène à envisager un changement complexe des stratégies d'association et d'échange pour instaurer de nouvelles formes de prise de parole, et nous verrons comment de nouvelles formes d'appropriation publique prennent place dans les réseaux relationnels.

À une époque de communication ubiquitaire omniprésente et distribuée, où chacun dispose de moyens d'expression permanents, se pose la question des nouvelles modalités de participation, et cette interrogation ouvre celle de la participation dans la création.

La participation et la localisation sont transcrites au quotidien à la fois par notre vie en réseau et par les systèmes de positionnement présents dans nos outils familiers, attachés à nos gestes quotidiens cette nouvelle réalité implique implicitement notre présence corporelle. Comment cette réalité struc-

¹¹ Bernard Miège, *L'espace public : Au-delà de la sphère politique*, revue Hermès n° 17-18, p. 57, *Communication et Politique*, ed CNRS, 1995 URI <http://hdl.handle.net/2042/15207> DOI : 10.4267/2042/15207

turelle quotidienne prend elle place dans une histoire de l'art qui s'attache à définir son positionnement dans la sphère publique, dans le rapport au corps et par rapport aux médias depuis les années 50.

De quelle manière se pose la question des principes relationnels dans le contexte contemporain des médias de communication ?

L'espace de communication comme espace public

Si l'assimilation de l'espace public à un système de communication est plus que jamais un enjeu effectif et matériel dans nos sociétés, en s'attachant à la pensée d'Habermas¹² une telle évolution exponentielle de l'espace de communication par la puissance de ses ramifications est à comprendre comme un principe de pensée qui viendrait remplacer les grands systèmes métaphysiques, et à cet égard les interventions critiques prenant place effectivement dans l'espace communicationnel sont dès lors fondamentalement agissantes et politiques. Le développement d'une pensée de la communication à une échelle sociétale, ne fera pas directement l'objet de cette recherche nous noterons néanmoins que si, l'opposition théorique fondamentale entre l'agir stratégique, dont le but est de convaincre, au besoin en dissimulant ses fins ; de l'autre, et l'agir communicationnel, orienté vers la recherche de la vérité par l'échange rationnel d'arguments, structure une pensée résolument abstraite ; il est difficile d'envisager clairement les modalités d'une pensée abstraite des systèmes de communication dans le contexte contemporain où l'espace public et communicationnel est largement mis au service des stratégies d'un système marchand. Ainsi tout en nous attachant à la notion d'espace public. Pour envisager les actions artistiques contemporaines, il semble qu'il nous faille au contraire comprendre les modèles de fonctionnement possibles dans un système dé-structuré par les perversions de ces modèles de communication stratégiques.

À la suite de Bernard Miège, nous envisagerons différents niveaux d'occupation de l'espace public et de l'espace communicationnel, par les médias pour négocier les modalités de la conception sociale contemporaine si Miège nous dit que « le projet d'un EP politique unifié n'est [...] plus défendable ¹³ » nous constaterons également l'efficacité de la globalisation des outils de communication, la modularité des interactions qu'ils mettent en œuvre entre le local et le global, en nous intéressant tout particulièrement à la manière dont les artistes contemporains ont su exploiter les failles et possibilités des systèmes de communication pour y mettre en valeur un contenu critique. Nombre d'actions artistiques contemporaines visent à mettre en valeur par le détournement et la réutilisation des stratégies de communication artistiques en réseau,

12 Jürgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel*, 1981, trad. fr. 1987, rééd. Fayard, 2001 pour le t. I, Fayard, 1997 pour le t. II.

13 Bernard Miège, *L'espace public contemporain*, PUG, coll. « communication medias societe », 2010. p. 203.

au-delà de la constatation pessimiste énoncée précédemment nous constaterons tout de même la pertinence de tenter d'intervenir au cœur de ce nouveau système dont « L'image toute de séduction et de fluidité dont bénéficient ces techniques et stratégies, ne doit pas les faire considérer comme de simples artefacts, ou comme des configurations purement idéologiques ; elles sont également de puissants « acteurs » des changements sociaux et culturels, mais la nouveauté relative de leur émergence ne nous a pas encore fait prendre la mesure des effets qu'elles entraînent. »¹⁴

Aussi finalement nous essaierons de comprendre comment la participation ce terme récurrent aux connotations diverses parfois politiques, est une notion qui se transforme historiquement au cours de l'histoire d'un art qui recense de nombreux épisodes d'interventions dans l'espace public, par les usages artistiques contemporains des technologies. Quels en sont les enjeux collectifs, selon quels termes se forment ces regroupements d'interaction. Si les technologies mobiles sont utilisées comme support de création participative, il nous faut comprendre de quelle manière associer leurs qualités sociales et perceptuelles pour définir un positionnement qui permette d'accéder à l'ensemble des potentiels et des virtualités du groupe, nous questionnerons donc également les enjeux perceptuels associés au développement de ces nouveaux outils participatifs, et la manière dont ils nous impliquent collectivement et physiquement transformant intimement notre perception du monde.

Au-delà de l'interaction de nombreux artistes utilisent les technologies à la recherche des conditions de production d'une œuvre vivante et active, la question se pose dès lors de savoir si ces échanges sont en soi un critère d'interaction et d'immédiateté, ou bien au contraire si ils ne font que repousser le présent et la continuité de l'interaction pour la scinder en moments figés en questions et réponses qui finalement détournent du contexte immédiat pour imprimer une facture informationnelle à l'interaction. À ces fins nous essaierons ici de recenser les moyens de la reformulation de la création au sein du réseau numérique, nous nous intéresserons à la manière dont se positionnent les interventions participatives contemporaines, et comment ce positionnement est relié à l'histoire de l'art d'intervention et des réseaux souterrains.

Il s'agit pour nous de comprendre comment dans le contexte médiatique contemporain la création participative peut prendre place, si à l'époque de Wikipedia d'une part et de Facebook par ailleurs quelles sont les axes collectifs d'intervention dans l'art numérique.

14 Bernard Miège, *L'espace public : Au-delà de la sphère politique*, revue Hermès n°17-18, *Communication et Politique*, ed CNRS, 1995 URI <http://hdl.handle.net/2042/15207> DOI : 10.4267/2042/15207

1.1. LA PARTICIPATION DÉTERMINE UN POTENTIEL POUR L'ŒUVRE NUMÉRIQUE.

Alors que l'espace public est numérique et que les modalités de l'interaction nous l'avons vu deviennent celles d'une participation notamment par le biais des différents réseaux sociaux, des technologies mobiles, ou encore d'une accessibilité nouvelle aux données. Ces mutations transforment profondément les enjeux de la création contemporaine qui souhaite développer un point de vue critique sur les formes sociales ayant vu le jour avec la pénétration du réseau dans toutes les sphères de nos échanges. Il semble juste de se demander de quelle manière les œuvres numériques participent par leur formulation à cette transformation de l'interaction. Pour comprendre les enjeux créatifs de la participation qui sont dorénavant accessibles par le biais des différents moyens de la production technologique et permettent aux artistes d'envisager activement l'extension de la sphère publique au-delà de l'espace physique et dans la sphère informationnelle, nous nous attacherons à envisager comment les artistes numériques contemporains transforment les conditions de l'interaction. Pour cela nous poursuivrons une étude de la participation et du lien social dans les systèmes interactifs au-delà des seules technologies mobiles, et prendrons en compte pour notre exposé les œuvres numériques utilisant les réseaux de personnes, que ce soit le Web 2 ou des structures indépendantes, ou encore des systèmes ouverts de co-création et d'échange en licence libre qui fleurissent à l'époque de la communication généralisée. Nous interrogerons la manière dont ils participent à l'émergence d'une nouvelle forme d'occupation de l'espace public par la formation d'associations structurant des usages relationnels qui démontrent une volonté d'appropriation critique. Nous nous demanderons également comment ces processus influent également sur les modalités de création même.

À cette fin, nous envisagerons les œuvres numériques au regard des œuvres plus anciennes, des performances et des interventions performatives et relationnelles. Il existe un historique important d'œuvres impliquant un positionnement collectif, ou bien des interventions dans l'espace public ou encore la formation de réseaux de participants. Quelle place donner aux œuvres numériques participatives au regard de l'art contextuel, de l'art relationnel, des différentes actions de détournement des médias, etc... et finalement quels moyens ont envisagé les artistes pour intervenir dans l'espace public informationnel.

Nous avons choisi de mener un tel examen au regard d'une histoire de l'art moderne et contemporain qui a déjà interrogé de nombreuses fois au cours du temps, les possibilités d'intervention en espace public, et utilisé différentes stratégies s'appuyant ou non sur les médias pour mettre en scène une relation ou une participation. Nous envisagerons comment les moyens technologiques et des réseaux de communications transforment les modalités de participation. Nous nous demanderons si les chemins de la réappropriation collectives des systèmes numériques par les artistes ou les propositions participatives

induites par les œuvres elles même ne sont pas le chemin vers de nouvelles formulations des médias.

Dans le contexte des regroupements sociaux ou du Web2, les possibilités de création distribuée ou encore de publication collective sont encore très exploratoires et posent les questions de leurs propres modalités, nous verrons comment nombre d'artistes les envisagent comme un moyen d'intervention cohérent. Ils les abordent pour se demander quelle est la possible puissance active de l'interaction de groupe dans la société contemporaine du spectacle ? Par ailleurs certaines œuvres commencent à être reconnues pour leur utilisation détournée des réseaux, d'autres pour leur capacité à associer le public à la création nous les examinerons sous l'angle de leur potentiel à prendre effet dans l'espace social, et ainsi à avoir un impact concret sur l'environnement et les collectifs humains.

Nous examinerons plus loin les moyens des technologies de la mobilité qui permettent de former un réseau distribué dans l'espace urbain (ou rural), et par les possibilités de captation d'impliquer physiquement chaque personne individuellement au sein du collectif. Il s'agit bien de trouver dans l'univers des réseaux les moyens d'un engagement contextuel, une troisième voie qui mette en jeu la pluralité des individus agissants et leur existence. Au-delà de la nature de l'information ainsi partagée, il s'agit d'envisager la nature perceptuelle de ces technologies. Au cœur des pratiques artistiques numériques nous chercherons donc à qualifier ce lien contextuel qui prend la forme d'un engagement de la part des artistes, pour comprendre comment ils peuvent permettre d'accéder à une conscience perceptuelle transmise par les systèmes de captation, qui associées à un contenu informationnel met en cause de façon active les utilisateurs.

1.1.1. LES PRINCIPES HYBRIDES ET LOCATIFS SONT UNE DES MODALITÉS DE LA PRISE DE POSITION DANS L'ESPACE PUBLIC.

Plusieurs interventions contemporaines s'attachent à prendre pied à la fois dans l'espace public de la ville et celui du réseau en associant les médias dits locatifs, et des principes de localisation (GPS, senseurs, radio...) Cette nouvelle réalité autorise la pensée de l'intervention au sein d'une communauté comme une action prenant place ici et là bas en ligne immédiatement diffusée. Certaines œuvres relient les participants au réseau en utilisant les fonctionnalités de leurs téléphones ou d'autres terminaux mobiles. qui permettent aux participants d'accéder à un contenu sonore et ou visuel en rapport avec l'endroit ou chacun se trouve soit parce que sa présence aura été détectée, soit parce-qu'il signalera sa présence à son terminal relié au réseau.

La question de l'hybridité, entre la perception du spectateur et l'espace informationnel, déjà prégnante dans les œuvres contemporaines performa-

tives, est exacerbée dans les usages artistiques de ces technologies mobiles, et s'appuie sur un historique de la pensée philosophique et sociologique. Lorsque les artistes se servent des technologies mobiles pour mettre en place des parcours expérimentaux, ou des œuvres collectives ils mettent en jeu la pluralité de nos individualités en réseau, couplant les principes d'interaction avec l'échange d'informations générales de données concernant chacun des participants son état et sa présence corporelle. Ils le font à distance au travers du réseau, proposant finalement une œuvre ou l'interaction se déroule dans un troisième espace ou prend finalement place la participation, un espace hybride qui dès lors associe pour le porteur de la technologie la conscience physique de l'instant au partage d'information. Ils s'adressent à plusieurs sujets incarnés distants et partageant par le réseau des informations intimes de positionnement ou des données biologiques normalement personnelles. Leurs actions à la fois différenciées et instantannées, font transiter des données concernant les corps des participants, ainsi, ils exacerbent malgré la distance le sentiment commun du partage d'un espace physique. Les modalités des technologies de la mobilité permettent une transmission à distance d'informations situées, localisées ; elles sont alors hybrides, contextualisées et accessibles depuis l'espace physique, mais mises à jour et partagées sur le réseau. On peut dès lors penser la participation du groupe à la fois du point de vue de chaque individu situé ; mais également collectivement comme une structure sociale en réseau prenant pied dans l'univers d'information, en termes contemporains de subjectivisation au sein du collectif.

Les modalités hybrides de la participation.

Ces médias localisés permettent de créer des systèmes de résonance entre des endroits précis de l'espace physique et l'espace d'information aux délimitations complètement différentes ainsi Martin Reiser et Eva Kekou¹⁵ ont réalisé un parcours dans le quartier de Gazi à Athènes. Ils y ont enregistré des entrevues des habitants en les interrogeant sur les transformations en cours dans leur quartier sous le coup d'un programme de réhabilitation, ces entrevues sont archivées en ligne¹⁶ puis les auteurs réalisent un parcours dans la ville au cours duquel chaque entrevue est accessible depuis l'espace physique grâce à une série d'autocollants équipés de codes QR que l'on peut décrypter avec un téléphone portable et éventuellement si l'on possède un téléphone qui peut afficher du contenu depuis l'internet, accéder ainsi au contenu média.

Dans d'autres projets, l'espace devient presque palpable par le déplacement du spectateur, ainsi : le collectif Mu avec le projet European sound

15 Martin Reiser et Eva Kekou mènent le projet de « urban digital narratives » comme une exploration artistique et une recherche sous la forme d'installations urbaines et de workshop le projet est soutenu par des structures universitaires et des fonds publics.

16 Le projet de Urban digital narratives est associé à une cartographie en ligne réalisée avec le logiciel empédia, et accessible sur ce site internet: <http://empedia.info/maps/69>

URBAN DIGITAL NARRATIVES, MARTIN REISER, EVA KEKOU



Urban Digital Narratives : Workshop and Symposium Athens : Workshop : Locative Media : The Street with Martin Rieser and Εύα Κέκου — April 13, 2011

<http://dacathens.blogspot.be/>

Delta¹⁷ équipe les spectateurs de casques et de systèmes de géolocalisation qui leur permet de recevoir selon leur positionnement, des sons et des morceaux de musique et d'autres éléments de création sonores conçus en fonction de l'endroit de la présentation et associés à l'endroit physique où ils se trouvent. Ces éléments sonores se modifient donc en fonction de leur déplacement donnant une sensation concrète de l'espace matérialisée par des endroits d'écoute invisibles. La sensation de l'espace est alors complètement signifiée par un élément sonore ; la localisation même de la personne est à l'origine de la diffusion sonore ; on déplace le corps à travers l'espace comme on change la fréquence d'un récepteur radio ; le corps même devient récepteur dans une relation très directe à la fois à l'espace au déplacement et à la matérialité de l'information sonore.

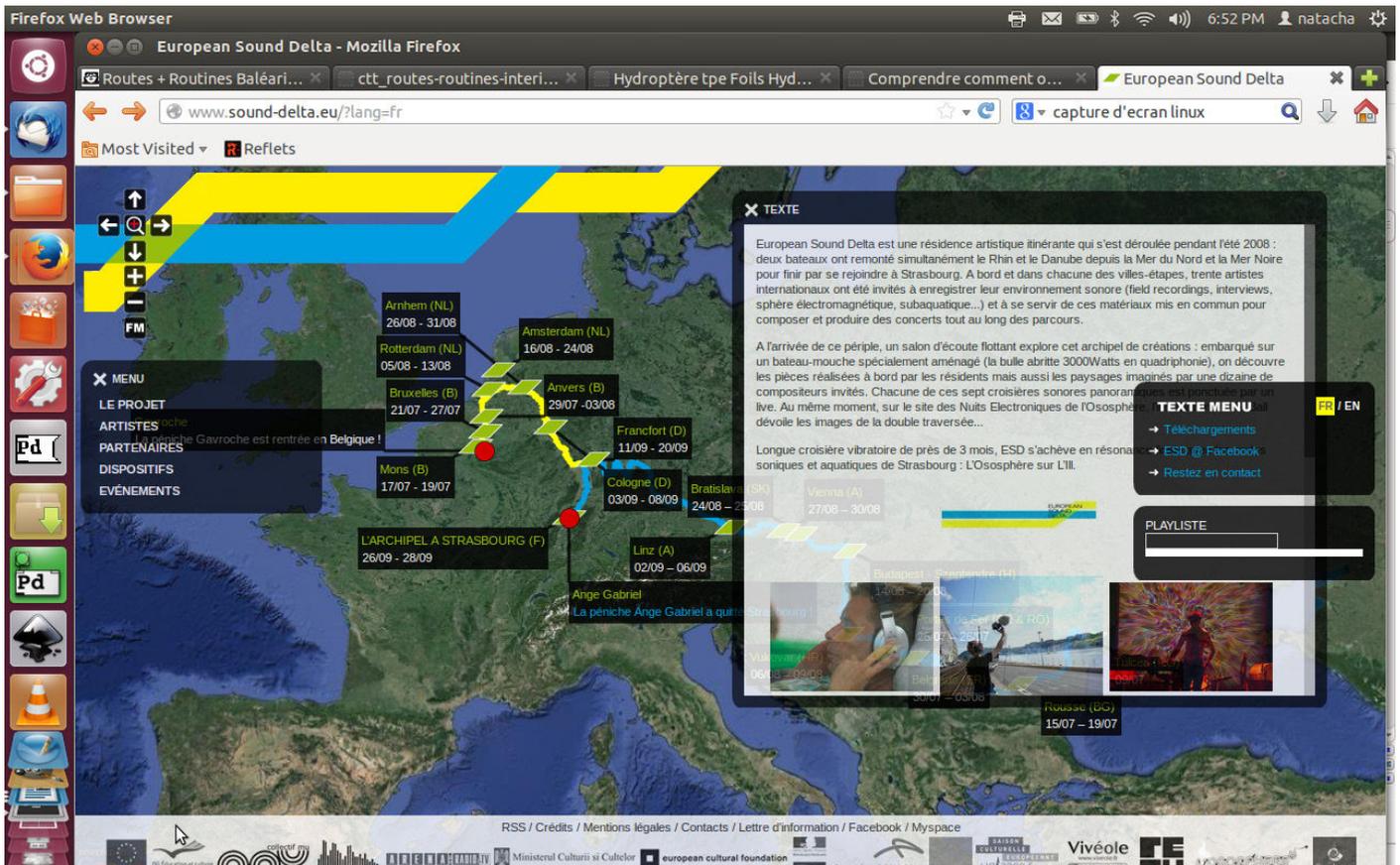
À travers cette œuvre comme à travers bien d'autres qui utilisent également des principes de géolocalisation, l'action artistique prend place dans un espace hybride, un troisième espace qui prend place dans l'abstraction du réseau de communication, mais est actif au point de rencontre du corps du participant. En fonction de l'action et de la présence du spectateur l'espace traversé est rendu presque matériel par la captation de l'onde sonore et du réseau de communication qui transmet la présence de chacun et déclenche les éléments sonores en fonction des déplacements.

Dans l'œuvre de Blast Theory que nous avons cité précédemment, Uncle Roy all around you, les mêmes principes de localisation sont à l'œuvre et les moyens technologiques sont similaires, cependant si le collectif Mu se concentre sur la formalisation d'une hybridité entre la sensation matérielle de l'espace et un son immatériel, Blast Theory quand à eux utilisent ces mêmes alliances et principes hybrides pour nous parler de la nature omniprésente du réseau d'information et notre présence matérielle permanente au cœur de ce système.

Puisque l'espace public contemporain se situe à la fois dans l'espace urbain, et dans l'espace de communication collectif du réseau, que ce soit l'internet ou la téléphonie, ou encore les applications localisées. Les artistes numériques actuels ne se contentent donc plus de réaliser des systèmes interactifs sous la forme d'installations qu'ils présentent dans les musées ou lors de festivals, mais toujours hybrides ils occupent désormais l'espace public, ils prennent dorénavant pied dans la ville et en formalisent le lien avec nos réseaux de communication. Ils emploient des principes de localisation pour matérialiser la présence du participant au cœur de l'espace public physique et informationnel. Ils trouvent dans cette association une puissance d'intervention et certains y voient les moyens de formuler une critique. Cette hybridité est une modalité créative de positionnement de l'individu, avec un regard critique ou simplement comme un discours poétique. La sensation perceptible

17 Le projet European Sound Delta est développé depuis 2005 par REMU, avec le concours de trois laboratoires d'Ile-de-France. Ce programme R&D est soutenu par l'Agence Nationale de la Recherche. <http://www.mu.asso.fr/Sound-Delta,6>

EUROPEAN SOUND DELTA, COLLECTIF MU



Capture d'écran du site internet de l'installation consulté le 22 septembre 2013 à 18h55
<http://www.sound-delta.eu>

de cet agencement intrinsèque de nos univers informationnels avec notre présence dans la ville amène une perception très précise de la nature complexe de notre contexte de vie, et des découvertes qui peuvent parfois être perçues comme une violence personnelle. Ainsi, nous le font ressentir certains artistes. Blast Theory, par exemple adopte une attitude et une esthétique plutôt qui met en place des performances dans cet espace hybride pour rendre perceptible au sein du groupe la présence permanente de technologies de localisation, et les enjeux associés à l'organisation des structures de pouvoir au cœur des réseaux et du système d'information. Les propositions hybrides de Blast Theory déclenchent la participation et engagent la critique d'un système en la rendant perceptible dans une immédiateté aux participants. Chacun se trouve engagé dans par toute sa personne dans un principe de réalité augmenté qui met en exergue les fonctionnements autrement imperceptibles de nos univers connectés. Ainsi « Can you see me now » (2001) engage les participants dans une course poursuite entre des participants en ligne et des « runners » qui courent dans la ville équipés de GPS et de terminaux permettant de visualiser les joueurs en ligne, les runners sont en situation extrême, engagés physiquement, avec presque un sentiment de danger alors que les participants en ligne sont en position de les traquer. Cette œuvre, nous explique-t-on sur le site internet du collectif, parle de la prolifération des technologies mobiles chez les populations marginales, nomades, ou pauvres qui n'avaient pas jusqu'alors accès aux technologies. Elle évoque la manière dont ces technologies perversives s'intègrent à un mode de vie déjà marginal et parfois violent. Ainsi ces choix esthétiques loin de l'exploration se réfèrent directement à la violence quotidienne de nos sociétés et de leurs productions médiatiques, auxquelles les auteurs proposent de faire face, littéralement, physiquement et concrètement.

Si de telles œuvres mènent ces questionnements dans l'univers des arts numériques, elles prennent formellement et conceptuellement la suite de nombreux mouvements artistiques modernes et contemporains. La première référence autour de ces questions est naturellement celle des propositions de Dérive¹⁸ lancées par les Situationnistes qui sans utiliser de moyens extérieurs, en se concentrant sur la déambulation même, proposaient une action visant à déclencher un point de vue différent et une conscience sociale chez les participants. Mais plus explicitement dans les années 70 se sont développées les interventions en espace urbain visant à exprimer une critique directe du fonctionnement social. Ainsi le groupe Untel¹⁹ utilise également un langage

18 Guy Ernest Debord, *Théorie de la dérive*, Publié dans *Les Lèvres nues* n° 9, décembre 1956 et *Internationale Situationniste* n° 2, décembre 1958. consulté en ligne sur la revue des ressources : <http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html>

19 Le groupe Untel est un collectif d'artistes créé en 1975 par Jean-Paul Albinet, Philippe Cazal et Alain Snyers. Prenant la vie quotidienne en milieu urbain comme terrain de recherche, ensemble, ils réalisent des interventions de rue critiques mettant en jeu les passants et questionnant la position de l'artiste face au fonctionnement de la société, ils cesseront leurs activités en 1980 ; Alain Snyers quitte le collectif en 1978 il est remplacé par Wilfrid Rouff.

CAN YOU SEE ME NOW, BLAST THEORY, 2001



Image extraite du site internet des auteurs consulté le 22 septembre 2013
<http://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

associé à la perception physique, Jean-Paul Albinet, Philippe Cazal et Alain Snyers se concentrent sur les manières d'organiser des investigations du quotidien, des investigations sociale et politique, à des fins critiques. Ces prises de positions se font souvent dans l'espace urbain par des actions matérielles simples et mesurées qui détournent les images de la société de consommation, ou mettent en scène des situations transgressives dénonçant les rapports humains qu'elle engendre. La recherche artistique d'une modalité d'action dans le réel, est une notion très floue et ancienne, à laquelle on attribue un grand pouvoir transformateur. Elle a été explorée par un grand nombre de mouvements artistiques modernes et contemporains pour justifier un désir d'intervention direct dans le fonctionnement des sociétés dans lesquelles ils ont vécu, qui se traduisaient le plus souvent par des actions publiques spontanées. Cependant les actions qui prennent place actuellement sur le réseau touchent à des enjeux qui diffèrent des questionnements de leurs prédécesseurs, pour plusieurs raisons : d'abord parce que les enjeux semblent dorénavant directement accessibles, et les moyens technologiques contemporains semblent se déployer à une échelle qui permet une action d'ordre systémique, tout en s'adressant particulièrement à chaque participant. Il semblerait que la portée et la structure du réseau confère aux installations une grande portée organisationnelle, et la gestion de multiples participants. Nous verrons comment les qualités de participation des œuvres numériques contemporaines par cette hybridation avec les informations d'ordre physiologique, ont un potentiel autorisant la transformation des points de vue. À cet égard il est intéressant de comprendre à la fois la filiation de ces œuvres et la manière dont elles se différencient des interventions artistiques n'utilisant pas les médias, ce qui permet un champ d'action bien plus important.

Tardivement dans les années 2000 Paul Ardenne a qualifié ces pratiques sous la dénomination commune d'« art contextuel »²⁰, qui émerge selon lui à la fin des années 60 en réaction à la nouvelle marchandisation de l'art pour revendiquer une autonomie de la création²¹. Réutilisant certaines notions Deu-leuziennes comme l'idée de territoire, en les associant à la nature même de l'œuvre. Paul Ardenne qualifie l'art contextuel comme étant une démarche politique²². Il nous explique que au cours des années 70 et 80 plusieurs branches se sont formées autour de la performance de l'art conceptuel du land art ou de créations ancrées dans des communautés spécifiques²³. Ardenne met

20 Paul Ardenne, *Un Art contextuel*, coll. « Champs », 2004 cette dénomination a été reprise d'un manifeste écrit par Jan Swidzinsky « art as contextual art » publié par la galerie Remont en 1977 qui a été suivi en 2005 d'un livre du même auteur publié aux presses du réel: « *L'art et son contexte – Au fait, qu'est-ce que l'art ?* »

21 Paul Ardenne, *op. cit.*

22 « L'objet de ces lignes, justement? Interroger en quoi l'émergence de cet art «contextuel» bouscule les habituels rapports art-politique, en quoi il configure et dessine, en soi, une forme nouvelle de politisation de l'art. » Paul Ardenne, « Art et politique, ce que change l'art contextuel .» revue l'art même n°14, p.2, Janvier 2002 l'article peut être consulté en ligne : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no014/pages/page1.htm>

23 Paul Ardenne, « pour un art contextuel », *op cit.* p. 23.

en exergue les spécificités de l'œuvre qui provoquent une association par la compréhension du contexte de son actualisation, le choix qu'il fait de décrire des caractéristiques continues des interventions artistiques sur plusieurs décennies ne nous informe pas sur la façon dont les œuvres répondent aux transformations du contexte en évoluant elles même. En conséquence, dans cette abstraction qui qualifie l'art contextuel les stratégies artistiques ne semblent pas être l'enjeu du questionnement. Les caractéristiques mises en exergue par Ardenne tiennent donc plus des qualités « humaine » des interventions, telle que la manière dont les artistes achèvent une présence active dans l'espace public.

Cependant, à une époque de mutation de l'espace d'information qui se traduit par un bouleversement complet de la notion d'espace public, il semble que cette conception atemporelle de l'action contextuelle mérite d'être examinée au regard de la mutation des moyens technologiques qui font de l'espace public du réseau également un espace de participation accessible notamment aux artistes, mais également aux activistes. Paul Ardenne n'a rien opposé de spécifique, alors que l'actualité parisienne était à la participation des réseaux et des Flash Mob il a donné une interview²⁴, ou, il n'émet pas d'opinion critique sur ces pratiques de masse en réseau, il se contente de questionner la simplicité de leur forme en précisant que contrairement à de telles pratiques la symbiose de création mise en place par l'artiste intervenant dans le réel donne naissance à une œuvre qui ensuite s'effectue dans l'histoire de l'art, c'est pourquoi dit-il, les moyens de l'art contextuel sont fondamentalement différents de l'intervention populaire, de la manifestation « les échanges avec la société sont censés être garantis par la nature symbiotique de l'œuvre »²⁵. etc... Dans ce cas la notion d'art contextuel telle que la présente Ardenne est très éloignée de la transversalité des modèles qui s'inscrivent actuellement au cœur des réseaux qui font les contextes contemporains permettant a des collectifs activistes comme les Yes Men²⁶ d'être également exposés dans nos institutions muséales ²⁷

Cette notion d'action dans le réel est finalement extrêmement délicate, il s'agit d'une lame de fond de l'histoire de l'art les implication de ces interventions ont des définitions qui varient au cours du temps comme un Graal jamais atteint. Dans un premier temps nous ferons un point sur les qualificatifs que l'on a pu utiliser pour caractériser un art d'intervention dans l'espace public, et leurs réappropriations contemporaines avant d'envisager les potentiels médiatiques.

24 Interview donnée en 2010 à l'occasion du projet smart city organisé par l'association Dedale à Paris.

25 Paul Ardenne, *op. cit.*, pp. 35-36.

26 Les Yes Men déploient leur savoir faire sur le réseau ou ils mettent en œuvre des canulars et différentes stratégies dans le but de confondre nos structures de pouvoir. Leurs actions sont générées et promues à partir de leur site internet : <http://theyesmen.org/>

27 Voir l'exposition identités précaires qui a eu lieu sur le site du musée virtuel du jeu de paume de mars à septembre 2011, commissariat : Christophe Bruno.

L'art d'intervention contextuel et en réseau.

Si l'on considère l'art d'intervention comme une action créative dans l'espace public pour y développer un talent et une critique sociale, la filiation est alors aussi vieille que notre histoire occidentale, on pourrait en tracer l'historique jusqu'à tous les conteurs, et autres menestrels, fous et savants. Quoi qu'il en soit, et de manière évidente, il s'agit de placer l'œuvre sur un territoire, un espace public, c'est à dire une zone où est déjà préalablement en place une collectivité composé d'éléments variés structurés selon des rapports de pouvoir particuliers. Il en résulte que la place de l'œuvre dans ce contexte n'est pas acquise et reste à négocier, et nous retrouverons plus loin ces principes territoriaux dans bien des actions artistiques utilisant les technologies de communication comme un espace public. L'artiste contextuel, agissant hors des cadres de la permission institutionnelle, s'empare des lieux, se les accapare, en fait ses territoires. « Il est d'abord question pour lui, comme disent les artistes québécois, qu'il y «manœuvre» à sa guise, et y fasse ce qu'il veut »²⁸. Si le concept de micro politique prôné par Ardenne, est parfois critiquable donnant lieu a des actions de plus en plus minces, voir anodines, qui perdent de vue la notion participative implicite dans le positionnement d'une action dans l'espace public. Cette préoccupation prend toute son ampleur lorsque l'on considère l'espace de communication qui est également l'instrument contemporain du pouvoir économique et social. Il importe dès lors de se poser la question des moyens d'intervention des œuvres dans la réalité contemporaine, et de comprendre le rapport au public mis en place dans ce contexte.

Ainsi, il semble impossible de justifier de façon globale l'existence d'un champ d'intervention artistique contextuel depuis les années 60 jusqu'à nos jours en prenant en compte les transformations, du contexte, du marché de l'art, et des moyens de communication, qui sont fondamentaux dans la qualification de ces mouvements. Ces œuvres telles qu'elles sont qualifiées à la fois dans le champ politique social et esthétique doivent tenir compte de l'évolution de l'environnement technologique pour que leur nature idéologique existe.

Il s'agit dans ce cas précis d'une forme de mise en exposition qui défie les modalités de représentation précédemment envisagée pour les œuvres in situ, la relation entre une œuvre et sa documentation est fondamentalement transformée et rendue active au même titre que l'œuvre par l'usage des potentiels actifs du réseau. Cette transformation du rapport entre la présentation de l'œuvre sous forme de documentation et l'intégration de cette documentation à l'œuvre même, est un enjeu muséal qui a beaucoup évolué, et dont les termes se posent lors de la présentation des œuvres qui ont pris place hors du contexte muséal. Ce processus n'est pas neuf, et le rapport entre documentation et exposition a été décrypté par notamment Patricia Falguières²⁹

28 Paul Ardenne, « Art et politique : ce que change l'art "contextuel" », *L'art même* n° 14, pp. 2-8.

29 Patricia Falguières, *L'exposition immatérielle. Notes pour une histoire*, in numéro

qui note que l'exposition est une deuxième vie pour l'œuvre, elle qualifie de dynamique la phase de documentation antérieure qui prend place hors du contexte institutionnel. Ainsi la place de la présentation institutionnelle serait de rendre une mémoire vivante. Une telle mémoire que Falguières qualifie d'émergente, devient un outil de création et de dialogue avec le monde au-delà de l'œuvre elle-même dont elle est une conséquence. par exemple Didier Bay réunit plus de 200 pages de photographies référençant et documentant le quotidien³⁰ Il intègre ainsi parfaitement la documentation et la présence dans l'instant puisque déjà, ce qui fait œuvre réside dans la documentation même.

Patricia Falguières note également qu'il ne faut pas sous-estimer la part des artistes des années 70 dans un processus qu'elle nomme dématérialisation de l'art. Ainsi elle met en exergue le travail de Art and Language, qui dans le projet index 001³¹, ce collectif anglo-américain met en relation une série d'images composées de textes organisés selon des critères logiques, les principes d'archivages ainsi proposés sont l'œuvre même, et seule importe désormais cette structure logique l'action de l'artiste en est même complètement annulée. Il semble que c'est au croisement de ces deux perspectives qu'il nous faudra chercher les modèles de fonctionnement des œuvres participatives contemporaines dont la structure implique nécessairement à la fois cette distanciation et cette classification pour permettre leur fonctionnement, cependant la recherche d'un principe participe comme un désir d'action sur le monde met au premier plan l'hybridité de leur nature, et la constance matérielle de leur présence au monde seule permet une existence participative.

1.1.2. L'ESPACE DE COMMUNICATION EST LE CONTEXTE DE LA CRITIQUE CONTEMPORAINE.

La question du contexte se pose aujourd'hui au regard de l'existence d'un espace de communication englobant, qui impacte toutes les sphères de notre réalité, cet espace de communication partagé nous le considérons ici comme un espace public qui répond également comme l'espace public physique aux structures engendrées par les fonctionnements de notre société capitaliste. Notre espace social et d'interaction est dorénavant médiatique, alors que les réseaux informationnels prennent pied jusque dans nos relations intimes, ils forment des espaces d'expression dont la structure en mutation rapide conditionne nos échanges. L'internet est nous le savons, une plateforme aux prises avec des enjeux commerciaux et il faut dorénavant en négocier les espaces de

spécial d'*Art Press* (n° 21, 2000) *Oublier l'exposition*, pp. 60-64.

30 « Sept heures, je prépare le petit déjeuner etc. » présentées lors de l'exposition « Yellow now » à Liège en 1973, puis cinq ans plus tard sous la forme d'un livre d'artiste: « Mon quartier vu de ma fenêtre » Liège : Yellow Now, 1977, 20,2 x 14 cm, 263 p., broché dos carré, couverture illustrée.

31 Art and Language, « Index 001 » 1972, présenté pour la première fois à la documenta V de Kassel,

liberté, et en penser les possibilités d'usages ; avec le déploiement du réseau, nous observons une transformation du contexte habituel de l'espace public d'interaction. Partant de cette constatation, nous nous interrogerons sur la manière dont les artistes numériques lorsqu'ils prennent place sur le réseau y trouvent un contexte et en intègrent les modalités de participation dans leurs œuvres. Aussi, la problématique posée par l'utilisation du réseau n'est plus seulement technologique et conceptuelle, mais dorénavant touche bien les enjeux de la sphère sociale. En observant les usages des technologies mobiles nous avons vu que les modalités de participation prennent pied dans deux contextes publics ; les points de rencontre entre les personnes et les structures sociales sont dorénavant aussi bien sur le réseau que dans l'espace physique. Les interventions contemporaines choisissent le réseau comme espace d'intervention, considérant ses particularités liées à sa nature d'espace public. Les artistes adaptent leurs stratégies à la nature du réseau pour y déployer un propos accessible que ce soit une critique directe de son fonctionnement en organisant par exemple la mise en place de sites miroirs de ceux des grandes institutions mais au propos détournés ou parfois par l'élaboration d'identités complètes prenant effet sur le réseau. Ainsi, des sites d'artistes comme E-toy³² corporation, détournent les moyens d'une entreprise contemporaine pour en déconstruire les actions et la culture. Le site internet de E-toy est directement parti prenante de l'œuvre du collectif et présente les projets et l'identité de l'entreprise E-toy, ainsi que ses valeurs, et les derniers événements de la vie de l'entreprise comme le cours de ses actions. E-toy a du faire face à des procès de eToy qui l'accusaient de plagiat ce qui a donné aux artistes l'occasion de mettre en place une défense lors de la toywar³³ durant laquelle ils ont défendu leur démarche et la validité de leurs propos. La manière dont les interventions contemporaines traitent ces enjeux consiste souvent nous le verrons à choisir des modalités d'intervention qui soient à la fois en ligne et prennent également effet sous la forme d'une intervention matérielle associant plus ou moins réalistement la proposition en réseau à un commerce, un lieu ou une autre forme de contexte.

Quelles stratégies artistiques dans l'espace de communication ?

L'espace public n'est pas un espace ouvert, et la présence commerciale y est chaque fois plus dominante, les entreprises, affichent leurs identités partout dans la ville et sur internet, elles utilisent tous les supports pour dérouler leurs histoires, modifiant leurs structures de communication à mesure que de nouveaux langages apparaissent, que ce soit à la suite du développement de nouveaux moyens de communication, ou de nouvelles identités alternatives qui sont immédiatement récupérées comme un langage collectif. Les artistes doivent donc dorénavant trouver les moyens de leur langage propre dans des

32 E-Toy corporation est un collectif suisse d'artistes qui est organisé sous la forme d'une société par actions, dont les parts sont vendues. Toutes les activités de E-Toy sont promues sur leur site internet, www.e-toy.com

33 Le processus de la toywar est documenté sur le site de dédié : <http://toywar.eto.com/>

structures de réalité surchargées de production fictionnelle, qui ont tendance à absorber immédiatement tout nouveau geste narratif ou identitaire. Ainsi la pérennité des mouvements alternatifs et puissance de la dénonciation simple est mise en cause par tous, que l'on pense simplement à la vitesse d'assimilation des musiques contestataires, la mécanique de cette récupération a été précisément mise en valeur par Naomi Klein³⁴. Plusieurs tentatives de prise de position plastiques et / ou performatives dans l'espace public ont été directement assimilées par l'imagerie commerciale. Le langage publicitaire des sociétés globalisées a fondamentalement transformé l'ensemble de nos fonctionnements et pris pied dans tous les rouages de notre société, autorisant la récupération de toutes les stratégies créatives, la capacité de récupération des langages graphiques contemporains est pointue Naomi Klein nous montre bien que aucun langage alternatif n'est épargné par cette puissance de récupération. Les tentatives d'expression artistique au cœur de l'espace de communication commercial sont nombreuses et leurs auteurs se sont souvent heurtés à la question de leur possible récupération qui empêcherait la poursuite d'une création que l'on pourrait qualifier d'active. Si dès les années 80 Barbara Kruger³⁵ a utilisé avec succès les panneaux publicitaires pour prendre position au cœur de l'espace public, les artistes relationnels plus contemporains ont renoncé à la possibilité même de l'usage des supports de communication de masse ce qui n'exclue pourtant pas la récupération. Ainsi Gilian Wearing³⁶ pour mener une enquête enjoignant les habitants d'un quartier à s'exprimer, a utilisé des cartons où les participants inscrivent une pensée personnelle qu'ils présentent au photographe en restant dans leur contexte social habituel (commerçant policier etc...). Mais, ce principe de signalétique personnelle a été utilisé peu de temps après dans une campagne publicitaire en Angleterre par Volkswagen avec un concept et des images similaires prouvant ainsi la valeur commerciale d'un concept qui était originellement un concept critique. L'action de Wearing perd dès lors tout son poids de face à sa récupération quasi immédiate par une campagne d'affichage ? Gilian Wearing, ne pose pas de regard critique sur cet état de fait et constate simplement qu'elle ne peut plus poursuivre son travail car les personnes qu'elle aborde dans la rue pensent qu'elle travaille pour une agence de publicité dit elle dans une interview³⁷. Wearing a bien attaqué en justice, mais elle pourtant refusant de se positionner par rapport à une telle récupération publicitaire. Il semble qu'elle refuse de prendre position sur la question de la structure même du système formel dans lequel elle baigne et de son lien intrinsèque avec le système commercial,

34 Naomi Klein, *No Logo*, Actes Sud, Babel, 2003.

35 Barbara Kruger (née en 1945) conçoit des affiches prenant parfois place dans l'espace public et déclarant des prises de positions s'adressant directement à la personne qui les regarderait.

36 Gilian Wearing *Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say*, 1992-1993, Londres.

37 *The Independent*, 12 juin 1998, VW stole my ideas says turner winner, Paul Mccan <http://www.independent.co.uk/news/vw-stole-my-ideas-says-turner-winner-1164356.html>

*SIGNS THAT SAY WHAT YOU WANT THEM TO SAY AND NOT SIGNS THAT SAY
WHAT SOMEONE ELSE WANTS YOU TO SAY, GILIAN WEARING, 1992*



Gillian Wearing, *Signs that say what you want them to say and not Signs that say what someone else wants you to say I'M DESPERATE*

c-type print mounted on aluminium

1992–1993

© the artist, courtesy Maureen Paley, London

comme si cet élément public ne fait pas parti des enjeux qu'elle peut atteindre. Cela signifierait il que la qualité communicationnelle de l'œuvre ne s'exprime qu'à l'abri de l'institution artistique et n'existe que à travers elle ? Il semble qu'il y ait là un enjeu critique qui n'est pas abordé.

Il s'agit dès lors de comprendre comment des actions hybrides prenant en compte à la fois les personnes et l'espace de communication répondent de façon active à ces nouveaux enjeux de la récupération ? Par leur nature hybrides ils sont contextuels et participatifs tout en utilisant des moyens globaux comme le réseau, et donc s'adressent à la personne en contexte ils sont validés par leur présence active dans l'espace de communication. Les regroupements d'artistes sont, nous l'avons vu, historiquement corollaires d'une prise de position publique, cependant, la complexité des enjeux en cause lorsque l'on prend en considération les réseaux contemporains ; pousse les artistes à recourir à des stratégies d'infiltration spécifiques pour exister dans cet espace de communication. Il s'agit d'une situation de création unique, puisque le réseau est à la fois un espace de production avec sa technologie propre, et un espace de diffusion qui prend place directement sur les terminaux privés de chacun. Comme lors de toute interaction avec un espace public, les artistes doivent reconnaître la présence de nombreux acteurs socioéconomiques et partager l'espace du réseau avec ces entités qui par ailleurs en définissent souvent la structure. Les possibilités de prise de position dépendent des mutations profondes de l'espace public et communicationnel contemporain, qui forment un contexte mouvant au grès des transformations multiples de nos outils de communication. Il apparaît aujourd'hui nécessaire de comprendre la présence en contexte des œuvres numériques contemporaines. Elles ne se limitent pas aux possibilités de mettre en place un système muséal interactif, mais se placent au cœur de nos espaces de communication contemporains. Il s'agit d'intégrer un espace existant non seulement sous la présence directe de publicités dans l'espace urbain, mais aussi celle permanente de la télévision dans l'espace privé, et l'utilisation constante du réseau dans l'espace social. Certaines propositions déploient à une échelle collective les langages hybrides des œuvres numériques. Le point premier de ces œuvres est d'intervenir dans un espace de communication de façon publique et critique. Devant l'impossibilité d'éviter la récupération, plusieurs interventions artistiques contemporaines ont tentativement trouvé dans l'immédiateté des action sur le réseau les moyens d'une prise de position ; elles prennent en compte la pénétration des réseaux sociaux et commerciaux dans la conception même de leurs œuvres et de leurs processus participatifs ; elles répondent ainsi au système, s'y intégrant de façon critique. Ces œuvres semblent-il, forcent à la constatation que la justesse de la prise de position dépend de la manière dont elle met en exergue les fonctionnements et les dysfonctionnements d'un système.

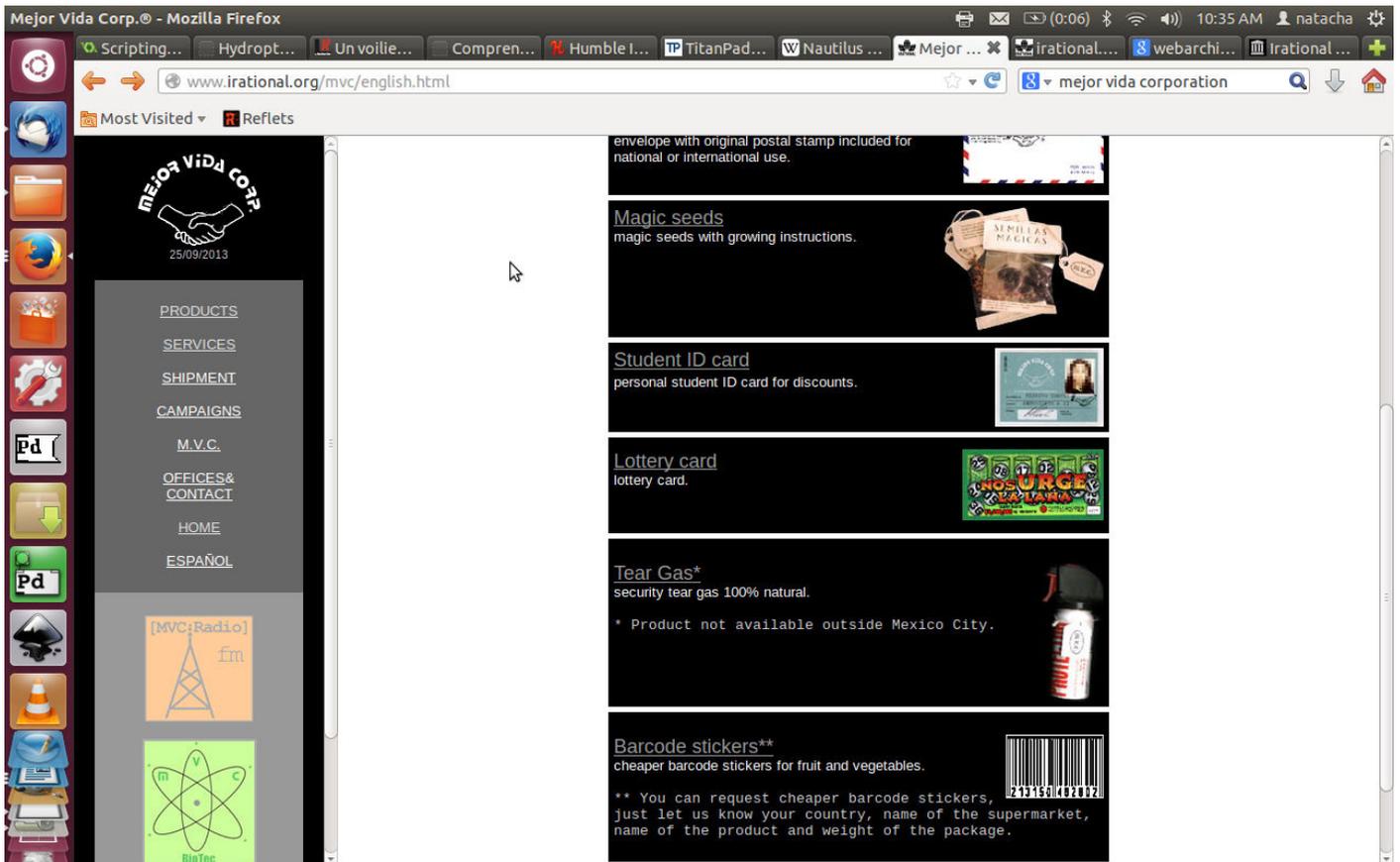
L'hybridation comme modalité communicante.

Certaines actions artistiques, loin de la déconvenue postmoderne, envisagent les possibilités d'hybridation contemporaines des systèmes de com-

munication ; pour mettre en place un nouveau type d'intervention artistique. Minerva Cuevas³⁸ par exemple, a organisé de nombreuses actions qui visent tout d'abord à utiliser les réseaux pour proposer des services qu'elle qualifie de « sociaux », c'est à dire selon l'artiste : de première utilité. Minerva Cuevas offre au travers de Mejor Vida Corporation, des coupons qui permettent d'obtenir des réductions sur les prix de la nourriture ou un accès à des services culturels, elle propose également la distribution gratuite de cartes de crédit ; ou encore, envoie par la poste des cartes d'étudiant personnalisées permettant à leur porteur d'obtenir des réductions à l'entrée dans les musées, ou bien elle imprime sur demande des autocollants à codes barre au tarif légèrement moins onéreux que l'on peut utiliser dans les supermarchés. Finalement on constate que Minerva Cuevas profite des qualités d'accessibilité du réseau pour mettre en œuvre une action que l'on peut qualifier de concrète. Concrètement la portée des actions organisée par Mejor Vida Corporation est limitée au contexte et au moment, éventuellement conditionnée par la structure d'accueil de l'œuvre. Cependant par leur positionnement sur le réseau ces actions artistiques prennent sens au-delà de leur échelle réelle ; et de par le choix d'un fonctionnement en ligne et à distance, Mejor Vida Corporation est reconnue par un milieu donné qui assure sa promotion. D'une part la présence en ligne porte le drapeau de ces revendications, ce qui contribue à une identification claire du propos de l'artiste, d'autre part elles sont promues par leur réseau et dans un milieu spécifique : le milieu de l'art, qui soutient leur discours et contribue à leur valorisation internationale. Elles voyagent au cours d'expositions et sont présentées dans différents cycles de conférences. C'est bien un système globalisé qui permet l'existence de cette œuvre, elle prend sens au cœur du réseau de communication, elle reste toujours accessible aux individus particuliers, et ne perd pas sa nature participative. Ces propositions participatives sont donc à la fois locales et globales, montrant le choix des artistes de mener des actions qui ont un impact local et personnalisé. Ces actions par la clarté de leur objectif sont tournées vers les individus ; dans une tentative de reconnaître chacun au-delà de l'anonymat de la société de consommation. L'œuvre qui choisit d'utiliser les réseaux est critique parce qu'elle personnalise son action, pour ce faire elle choisit pourtant d'utiliser des réseaux globaux. Ces interventions s'inscrivent dans un historique de l'occupation des moyens de communication par les artistes, comme a pu le faire Barbara Kruger sur les panneaux publicitaires dans les années 80 ou E-toy par son site internet et son plagiat de la terminologie et de la structure d'entreprise à la fin des années 90, le temps a montré que ces interventions sont à la fois des critiques mais aussi participent à l'exploration de nouveaux médiums. Il s'agit bien du développement d'un nouveau langage et de sa transmission par un support public. Si les œuvres produites par Barbara Kruger, sont à la recherche de nouveaux formats d'expression, ces hijack de l'espace commercial ont certainement participé au développement d'une forme contemporaine dénommée dans la culture anglosaxonne « Culture Jamming », ou encore « Subvertising », qui

38 Minerva Cuevas est à la tête d'une entreprise fictive « mejor vida corporation » qui depuis le début des années 2000 propose ses services à travers son site internet.

MEJOR VIDA CORPORATION, 1998-XX MINERVA CUEVAS



Capture d'écrans des produits offerts par Mejor Vida corporation sur leur site internet à irayional.org visité le 24 septembre 2013

<http://www.irational.org/mvc/english.html>

est une expressions populaires spontanée issue d'une prise de conscience critique de la société de consommation. Comme l'explique encore Naomi Klein, les détournements contemporains de publicité et les actions médiatiques populaires sont eux directement issus de la prise de conscience collective des fonctionnements de notre société globalisée. Une telle prise de conscience remettant en cause le support publicitaire comme moyen d'expression personnel en fait un support d'intervention et d'action collective que l'on voit se développer par exemple dans l'évolution des actions du Billboard Liberation Front³⁹. Le BLF oriente dorénavant ses actions vers une participation publique et utilise a cette fin une plateforme internet ou le BLF soutient des projets de subvertising qui y sont présentés par tout un chacun. Billboard Liberation Front place dorénavant utilise largement le potentiel du réseau, que ce soit un site internet pour communiquer sur ses propres actions et sur celles qui lui seraient proches ; mais surtout le collectif développe une plateforme ouverte et un wiki sur lequel tout un chacun peut publier pour la communauté les différents informations et manières de procéder concernant le détournement de publicités. L'ensemble de ces moyens en réseau permet la création d'une plateforme dédiée une communauté se reforme. Cette appropriation prend dorénavant son sens par l'action concrète et participative.

Ces actions nous permettent de comprendre les possibilités de prendre prise sur les réseaux contemporains elles nous laissent imaginer un possible réseau de personnes ; un réseau qui serait constitué de propositions des personnes pour les personnes. Par cette fenêtre ouverte Mejor Vida Corporation par exemple remet en cause la fiction de notre soumission au système économique, pourtant omniprésente, et augmente notre capital imaginaire de liberté, cela nous permet d'envisager la possibilité d'utiliser les moyens du réseau pour notre bénéfice. Si l'œuvre prend son emphase dans la contextualisation de l'action, c'est dans la compréhension et l'utilisation du réseau pour une diffusion collective qu'elle retient un pouvoir critique, et une validité actuelle. L'action n'est somme toute que très localisée, et la participation permet l'affirmation collective de la possibilité d'une autre réalité, il s'agit bien d'un principe fictionnel, et c'est cette qualité qui en fait la valeur d'œuvre. Les plateformes des média sociaux suivent des systèmes de catégorisation précis en demandant à leurs utilisateurs de remplir des cases répondre à des questionnaires et cliquer sur des icones, ils se rejoignent souvent dans l'utilisation de moyens très abstraits visant à mettre en exergue une affirmation identitaire : choix d'un pseudonyme mise en ligne d'une image-portrait etc... Alors que chacun se définit dans les limites des possibilités offertes par les boites de dialogue de sa page Facebook, ces catégories semblent caractérisées par la perte de référentiel, cependant malgré leur vacuité, elles finissent par s'imposer comme principe de réalité directement au cœur de notre environne-

39 Le Billboard Liberation Front est un collectif américain qui mène depuis 1977 une activité de détournement de panneaux publicitaires, leur activité s'est étendue jusqu'à inclure une structure de soutien à la production de détournements de panneaux proposés par d'autres. Leur site internet documente leurs processus et leurs activité : <http://www.billboardliberation.com/>

ment immédiat. Il semble donc juste d'affirmer la nécessité d'actions contextuelles et de contact matériel entre les personnes pour prendre position face à ces simulacres⁴⁰. Mejor Vida corporation atteint cet objectif en proposant des services extrêmement pragmatiques, et si ce positionnement implique la compréhension d'un modèle référentiel, il s'agit pour les artistes de concevoir des œuvres qui prennent place véritablement à l'intérieur du système ; on pourra les qualifier d'agissantes. Constatant combien l'analyse du contexte est primordiale pour ces formes de création qui visent à comprendre les moyens d'une puissance pour les approprier, les détourner à des fins créatives, et accompagner ou devancer l'utilisation sociale qu'en feraient les médias. Il ne s'agit pas ici d'imiter pour comprendre la nature des choses, mais de choisir un vecteur d'intégration qui permette la naissance d'une appropriation et d'une critique. Cette prise de position tout comme l'utilisation du réseau par Mejor Vida Corporation a pour objectif nous le comprenons, l'appropriation des codes de l'espace commercial ; mais les enjeux de Mejor Vida Corporation ne peuvent se contenter de prendre place dans l'espace du réseau. Pour avoir un impact dans notre réalité ils doivent produire une action qui s'adresse à la fois directement aux individus et dont le discours corresponde à la réalité collective, ainsi ces propositions ne sont nécessairement pas seulement de l'ordre de l'exposition. Mejor Vida Corporation propose finalement une forme de participation qui intègre le public dans une action matérielle. Minerva Cuevas explique que sa motivation pour le choix d'une telle action subversive qu'elle qualifie elle-même de parasite, est la constatation de l'inefficacité de la critique prenant habituellement place par le biais de la dénonciation, de la grève ou de la manifestation.⁴¹ Le postulat de Mejor Vida Corporation n'a de sens que parce que son action est effective et que l'entreprise fournit effectivement les services qu'elle prétend offrir. L'entreprise artistique ne se contente pas de dénoncer, elle a réussi à intégrer la structure sociale du réseau ; ce qui la caractérise essentiellement est d'être active dans l'instant, aussi mobile et adaptable que l'est le système commercial. Cette adaptation des positionnements artistiques à la complexité des modèles d'organisation de notre société d'innovation est facteur de transformation. Ces œuvres sont à la recherche des facteurs d'association, de reliance, et de mutation, elle abordent les technologies avec un référent multiforme qui touche lui-même à la création et à la transformation sociale. Les enjeux créatifs ne concernent plus seulement la structure de l'information, mais s'attachent dorénavant à déconstruire les modalités d'application des outils participatifs dans nos sociétés commerciales. La question de la valeur de l'action, se pose sous un angle complètement différent à l'époque des réseaux, dans ce nouveau contexte la participation

40 « C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres [...] » Jean Baudrillard, *simulacres et simulation*, ed. Galilée, 1981. Baudrillard envisage la fondation du système de la société de consommation sur un agencement autoreproducteur de simulacres à la source de la perte de référentiel du système relationnel, qui ne serait plus basé sur la création d'une fiction identitaire

41 Minerva Cuevas, conversation with Hans Ulrich Obrist, publiée sur le site de Mejor Vida Corporation ; <http://www.irational.org/mvc/hans.html>

est associée à une prise de position au sein du système de communication. Le choix des modalités d'utilisation du réseau, plus ou moins ouvert, plus ou moins participatif transforme évidemment la structure de la transmission de l'information mais a également une valeur d'identité dans la structuration du groupe et de l'œuvre. Certains positionnements en ce qui concerne l'organisation de l'information sont cruciaux, puisque de part la qualité pervasive du réseau d'information ils peuvent être immédiatement amplifiés par une interaction humaine collective.

Contextualiser en réaction face à la marchandisation du réseau.

La quête du potentiel d'innovation se fait au regard des œuvres contemporaines ; nous verrons comment l'observation qu'en ont fait certains artistes leur a permis d'en comprendre le fonctionnement et d'y répondre par une œuvre numérique qui adresse imperceptiblement les enjeux socio-économiques des médias. La capacité des corporation à tout mettre en œuvre pour répondre à un profil type qui serait chaque fois plus précis nécessite de constamment catégoriser des besoins auxquels ils prétendent répondre. C'est mise en forme et cette personnalisation qui vient en permanence rogner la place que chacun peut laisser à l'inventivité aux particularismes et à la créativité. Cette constatation n'est pas nouvelle, elle relève encore une fois de la personnalisation telle qu'elle a été mise en exergue par Baudrillard dès le début des années 70⁴². Face à cet état de fait les interventions artistiques ont tenté de mettre en exergue un sens humain au cœur de l'espace public autrement structuré par le pouvoir et les zones commerciales. Indépendamment des particularités associées directement à l'usage du réseau, la manière dont les enjeux artistiques se répondent au cours du temps, la continuité est évidente entre les démarches de prise de position dans l'espace public contemporaines et celles déjà citées prenant place dans la ville dès les années 50. Ainsi au critiques que le groupe Untel fait de la perte de contact avec l'espace public, répondent directement les actions artistiques plus contemporaines prenant place sur le réseau, elles nous font prendre la mesure de l'engagement des artistes à faire valoir la préminence d'une humanité dans le système global.

Nous constatons aussi que ces démarches qui abordent les enjeux sociaux traitent également des changement profonds de société induits notamment par les évolutions technologiques ; alors que les systèmes deviennent pervasifs, ils s'insèrent grâce aux technologies de communication au cœur de chaque élément de notre univers, ces outils transforment notre manière d'appréhender les relations. Si les réseaux ont un impact direct sur les modalités d'association, la présence multiple des outils de communication personnalisés et individualisés, est elle un enjeu majeur des transformations de nos modèles

42 « D'où l'ambiance visqueuse, toujours au bord de l'agression voilée, de cet échange de "services", où les personnes réelles résistent à la "personnalisation" fonctionnelle des échanges. » Jean Baudrillard, *La société de consommation, ses mythes, ses structures*, Paris, Denoël, 1970 (réédition Folio, 1986), p. 163.

SUPERMARCHÉ, GROUPE UNTEL, 1977



Format : 32,5 x 19 cm

Couleur : rouge

Nombre : 73

Extraits d'annonces immobilières
(fragments de journaux).

En vignette, une vue de Paris (photo-
graphie n&b).

Slogans : *Trop cher*, *Au voleur !*,
Scandale, *On se fait avoir*

Image d'un élément présenté dans
les rayons du supermarché d'UN-
TEL, extraite d'un document publié
en ligne par Philippe Cazal présen-
tant l'installation

[http://www.philippecazal.com/
pdf/203_Untel_2012.pl.fm.pdf](http://www.philippecazal.com/pdf/203_Untel_2012.pl.fm.pdf)

relationnels. En permanence avec nous elles permettent nous l'avons vu d'accéder directement à des informations supplémentaires à partir de points signalés dans l'espace physique, et inversement ils ajoutent des informations catégorisées à des espaces qui autrement seraient laissés à notre interprétation personnelle. Devant cet état de fait, les artistes trouvent également les moyens d'aborder les particularités individuelles et utilisent le réseau global, les technologies de la mobilité sont aussi l'enjeu de ces détournements artistiques. Ces systèmes hybrides prennent pied à la fois dans l'espace physique et sur le réseau font preuve d'une réactivité importante ; les informations en ligne peuvent être mises à jour régulièrement, et l'on constate que à cause de leur souplesse, de leur personnalisation possible qui les rend adaptables à chaque situation et à chaque personne, les technologies mobiles semblent beaucoup plus pervasives que les espaces publicitaires courants. Les usages commerciaux de systèmes mobiles et hybrides participent donc à ce sentiment d'envahissement provoqué par l'intrusion directe de la société de consommation à tous les points de notre vie. Ce sont des outils à double tranchant, leur nature est relative au contenu qui leur est associé, les corporations utilisent parfois les mêmes outils que les artistes, on voit par exemple sur les panneaux publicitaires des codes QR permettant d'accéder à des informations en ligne, comme l'ont fait Martin Reiser et Eva Kekou. Il ne s'agit donc pas d'organiser un programme social complet, mais bien de prendre place au cœur des structures de pouvoir propres à chaque époque en y revendiquant la place de l'individu sous la forme d'un espace de liberté dans l'espace public. Aussi, si Mejor Vida Corporation, Irrational.org interviennent sur le réseau, d'autres comme Blast theory ou Eva Kekou prennent place d'abord dans l'espace physique, les interventions qui utilisent des principes hybrides pour mettre en valeur un sens humain au cœur des espaces autrement appropriés par une organisation de consommation ont un historique.

Emblématiques de la mouvance d'art d'intervention des années 1960 les actions du groupe Untel, prenaient souvent place en pleine rue et les artistes parfois prennent à partie les passants. Ces interventions en espace public englobent également une critique l'anonymat des espaces commerciaux. Déjà UNTEL met en place des stratégies de détournement, et pour mettre en jeu la présence humaine dans ce système de consommation, Jean Paul Albinet et ses acolytes recréent dès 1977 ⁴³ un faux supermarché en remplaçant les produits à la vente par des objets personnels porteur de sens, qui nous touchent parce qu'ils jouent avec des signes courant, pour dénoncer des enjeux concrets parfois sociologiques.

Cette notion de parasitage et d'action concrète et effective est essentielle, de nombreuses œuvres sont largement critiquées parce que contrairement à leur discours elle ne posent pas une action claire. Dans un registre connexe, il faut noter combien plusieurs critiques de l'art d'intervention arguent dans leur réquisitoire que de nombreuses œuvres justifient leur existence artistique

43 « UNTEL 1975-1980 Archives » Dir Philippe Cazal, avec la contribution de Jean Paul Albinet et Alain Snyers , Actes sud 2004.

par une action sociale conçue dans l'environnement protecteur de l'institution et bien souvent non effective. Plus loin dans le temps, Kristoff Wodizco a réalisé plusieurs actions utilisant des moyens médiatiques et prenant pied dans l'espace urbain, ses actions ont la prétention d'être fonctionnelles, et Wodizco se qualifie lui même de designer. Pourtant le « *Homeless vehicles* »⁴⁴ par exemple a été utilisé comme un prototype mais en réalité n'a pas été développé à plus grande échelle, Wodizco argue que ces engins ont été confisqués par la police de la ville de New York⁴⁵ pourtant il n'a pas entrepris de démarches pour contrecarrer ce geste policier, ni pour mettre en œuvre une production fonctionnelle. Bien au contraire la mention de l'intervention policière est citée très publiquement à de nombreuses reprises, servant en quelque sorte de justification à la pertinence de l'œuvre non plus par sa fonctionnalité, mais par son potentiel délictueux ; l'intervention policière dont le contexte réel n'est pas décrit, devient une condition de validation d'un propos et mis en valeur dans les interview de l'artiste, elle finit par contribuer à la construction fictionnelle de l'œuvre. Suivant ces principes d'interventions critiques, on peut citer l'œuvre de Joschen Gerz qui est devenu la personnalité de référence d'un art en espace public réalisé à la commande et financé par les pouvoirs public. Pour l'œuvre, « les mots de Paris »⁴⁶ des sans abri avaient été sélectionnés puis rétribués pour raconter leur histoire ; dans ses descriptions⁴⁷ Gerz n'aborde pas la question de la nature de ce rapport d'employeur, il n'expose pas non plus les motivations personnelles des personnes qu'il a employé ainsi pour dévoiler leur intimité. Il semble en effet que les notions les plus simples de respect humain, d'intimité qu'un employeur doit à son employé ne soient pas même évoquées par l'artiste, qui rétribue des personnes dans le besoin pour dévoiler des pans de vie privée, que peut-être si ils n'avaient pas eu la nécessité de cet argent ils auraient simplement préféré garder secrets... La position de Gerz est qualifié de messianique par Tristan Tremeau, qui voit une survivance d'un processus de confession moyen qui serait choisi pour signifier la toute puissance qui serait attribué à l'artiste « élu » par l'institution.⁴⁸ Face a ces constatations, des limites d'un art d'intervention dorénavant institutionnalisés, il semble que le processus caustique pervasif et hybride des

44 Kristoff Wodizco, « homeless vehicle », 1988, projet de transformation d'un caddie à l'usage de sans-abri new-yorkais afin de leur fournir un abri mobile tout en leur permettant de stocker leurs affaires.

45 An interview with artist Krzysztof Wodiczko, hosted by Galerie Lelong, New York, octobre 2000 http://www.art-omma.org/NEW/past_issues/theory/07_AnInterviewWithKrzysztofWodiczko.htm

46 « Les mots de Paris » est une installation réalisée par Joschen Gerz prenant place de Juin à Aout 2000 sur le Parvis de l'Eglise Notre Dame à Paris qui mettait en scène des personnes sans abri employées par Joschen Gerz pour raconter contre leur salaire l'histoire de leur vie. Il est expliqué sur le site internet de l'artiste que « 12 [personnes] sans abri ont ainsi reçu un salaire pendant 6 mois »: <http://www.gerz.fr>

47 Joschen Gerz, « l'anti monument » éditions Actes sud hors collections Paris 2000.

48 Tristan Tremeau, « L'art contemporain entre normalisation culturelle et pacification sociale », *L'art même*, n° 19, p. 6.

HOMELESS VEHICLE, KRZYSZTOF WODICZKO, 1972



Krzysztof Wodiczko, *Homeless Vehicles*, 1988-1989

© Krzysztof Wodiczko

image reprise du site internet

<http://www.medienkunstnetz.de/works/homeless-vehicles/>

consulté le 4 janvier 2014

œuvres contemporaines qui détournent les moyens du réseau, soit une modalité de critique qui par la mise en place d'un système de participation, justifie d'une existence plus concrète grâce notamment à un système de diffusion plus large.

Dans un contexte d'évolution global de la nature même de l'espace public où la domination des médias et des systèmes de communication est avérée depuis longtemps déjà, les interventions artistiques prennent place sur un terrain concret et utilisent également l'espace de communication. L'utilisation du réseau donne un nouveau potentiel aux stratégies artistiques pour mettre en place une action autonome. Devant cette constatation nous envisagerons de remettre en question la nature de l'intervention en espace public en prenant en compte son hybridité, cette double nature concrète et informationnelle est particulièrement adaptée au contexte contemporain et permet d'envisager un nouveau potentiel de dissémination des médias. Il en découle que la portée critique des interventions artistiques en espace public est à mettre en balance avec la proximité de leur action, et avec leur connivence à un système informationnel qui leur permet de remettre en cause la nature des relations qui s'y déroulent ou les moyens par lesquels sont communiquées ces relations. Ainsi les artistes utilisant le réseau sont dans une position sociale active et dynamique qui leur permet d'éviter les contresens qui se mettent en place lors de l'institutionnalisation des pratiques artistiques contextuelles. Enfin, nous verrons comment, les technologies mobiles engagent également une pluralité de participants situés chacun physiquement dans leur contexte propre, et fournissent un outil critique d'intervention, un espace hybride où l'activation est immédiate et la dissémination quasi-spontanée.

1.1.3. À L'ÉPOQUE DE LA REPRODUCTIBILITÉ INFORMATIONNELLE, LA PARTICIPATION GÉNÈRE UN NOUVEAU MODÈLE DE PRODUCTION.

Devant la constatation de l'existence d'un espace de communication comme sphère particulière de l'espace public, nous interrogerons son potentiel relationnel non seulement au regard d'un potentiel de communication, mais en examinant la manière dont un tel potentiel est intégré à la réalité même de l'œuvre. Paul Ardenne affirme, « l'art contextuel, par nature, est d'essence politique »⁴⁹, les valeurs de force et d'angoisse de la présence des artistes nous dit-il opèrent des actions dans « le réel » ; elles seraient donc à considérer comme une action de l'instant. C'est donc selon Paul Ardenne cette sensation même qui est projetée vers le spectateur de l'œuvre, si il le veut bien, si il est prêt à l'accueillir, et si l'image n'a pas été déjà galvaudée. Paul Ardenne soutient cependant qu'un modèle se dégage des exemples disséminés au cours du temps, celui d'un art contextuel. Cependant on ne sait pas si la manière dont est retranscrite une action contextuelle a un impact ou

49 « Paul Ardenne, Art et politique : ce que change l'art contextuel », *L'art même*, n° 14.

non dans la perception du public au cours du temps, et on se pose la question de savoir si les effets ne valent pas seulement pour l'artiste dans le moment où son action le fait se sentir vivant. Que valent ces principes de l'ordre de l'infra mince une fois qu'ils ont été mis à jour, comment sont ils transcrit au public distant, conservent-ils leur potentiel transformateur ou même le pouvoir de transgression associé à la qualité d'une action personnelle de l'artiste. La transmission de l'œuvre par l'institution qui en présente le plus souvent la seule documentation ne dit pas si oui ou non les actions artistiques ont eu des répercussions sur leur milieu d'accueil, cela est du reste secondaire puisque finalement l'artiste cherche à révéler une réalité sans nécessairement induire un changement particulier.

L'espace de communication, lieu de production et de dissémination.

Sans mettre en cause directement l'interprétation contextuelle, nous nous concentrerons ici sur un contexte contemporain particulier, celui de l'émergence de la participation au cœur des réseaux. Prenant en compte les notions d'espace public incluant un espace de communication, nous considérerons ces nouveaux contextes comme propices à la création et à la dissémination d'œuvres. Nous nous interrogerons sur la manière dont l'espace de communication peut être le lieu d'une nouvelle forme d'action des artistes au cœur d'une réalité contemporaine. Cependant, au regard de ce qui forme les conditions d'existence d'une œuvre, nous retiendrons combien les questions de l'exposition sont profondément transformées à l'heure où les artistes disposent également de moyens de communication efficaces et globaux, il ne s'agit pas ici de postuler une indépendance face à l'institution, dont la place et la portée construisent l'œuvre même, tant dans sa production que dans sa diffusion, mais de comprendre comment les artistes utilisent des outils qui engendrent de nouveaux rapports directs au public. Ces œuvres existant sur le réseau proposent une nouvelle forme communicationnelle qui impacte profondément la nature même de l'œuvre. Ces actions artistiques prennent place non plus seulement dans l'instant associé à la présence de l'artiste, mais dans une temporalité plus longue rendue possible par la présence de l'œuvre en ligne. Alors que l'œuvre même intègre un support de communication, plusieurs enjeux de production et de diffusion, habituellement peu abordés par les artistes numériques sont profondément mis en cause par la présence directe du public au cœur du réseau et son éventuelle participation.

Les actions contextuelles remettent en cause les modalités habituelles de présentation, puisque les actions n'existent que dans l'instant de leur exécution sans même la nécessité d'un rapport au public ainsi Didier Courbot⁵⁰ qui se plante quelque part sur le terrain puis attend un carton à la main son nom écrit dessus. Leur nécessaire immédiateté, est ce qui fait leur qualité participa-

50 Didier Courbot intervient ainsi dans le paysage dans la série « Je m'appelle Didier » 1997/99.

tive, qui était précisément nous l'avons vu ce qui faisait œuvre dans ces projets. L'exposition « micro politique » qui a eu lieu au Magasin à Grenoble en 2000 sous l'égide de Paul Ardenne ; ce dernier nous dit de l'artiste : « Il tourne le dos aux abstractions et préfère les êtres »⁵¹. Micropolitique ne revendique donc aucun discours politique possible mais compte sur la seule capacité de présence de l'artiste pour déclencher une prise de conscience du spectateur, la critique générale de cette exposition a prouvé la limite de la valeur de l'action politique de l'infra mince, de l'anodin en présentant une sélection d'œuvres hétéroclites dont le seul point commun était de choisir l'intervention, pour finalement la diluer dans un passéisme, car l'essentiel des œuvres présentées datent des années 70-80 (Cadere, Beuys). Il apparaît donc que si l'abstraction pure, malgré les principes de distanciation et de déconstruction des formats, ne met pas en place de condition pour une interaction ; les qualités qui déterminent un discours critique dans l'espace d'exposition ne peuvent résider dans la seule notion de micropolitique qui a elle seule malgré un positionnement public, ne permet pas non plus un engagement participatif.

À Contrario, nous avons vu combien les actions artistiques contemporaines mêlent l'usage de la documentation et des supports de communication à l'œuvre même, pour s'insérer subrepticement dans le système médiatique dominant. Des prises de positions comme celle que prend E-Toy, modifient fondamentalement la dichotomie des modalités de présentation, dans le cas de E-Toy, on constate que la documentation et la diffusion de l'œuvre occupent le même support directement maîtrisé par les artistes, sans pour autant comme nous le verrons plus loin mettre en cause le rapport à l'institution artistique, mais en s'attachant à la réalité d'un fait social et d'un nouveau modèle de diffusion. Si le processus de réalisation de l'implication du public est évidemment fondamentalement différent il n'en reste pas moins certain que l'implication participative est une démarche attachée à un modèle de communication contemporain qui également prend en compte le potentiel de la communication généralisée.

Dans le cas de certaines œuvres, l'affirmation simple d'une individualité ou d'un particularisme pour engendrer une pensée critique collective devient une valeur d'être au monde mise en place et initiée par les artistes mais dont on peut également dire qu'elle a été perçue comprise et intégrée par les médias. Il s'agit ici de comprendre comment un modèle contextuel induit une participation au monde qui fait œuvre en s'insérant dans un univers de création, affirmant combien il semble aujourd'hui impossible de scinder l'œuvre et sa présentation, de manière claire. Au-delà des différenciations terminologiques, Art officiel Art furtif, Art numérique... comment impliquer un environnement ? Où se trouve leur point d'ancrage pour une communication vers le monde. Aussi par cette recherche nous souhaitons explorer de nouveaux modèles où la présentation formelle de l'œuvre génère une participation qui très concrètement fait exister l'action artistique de façon matérielle.

51 Interview de Paul Ardenne par Sophie Atal: « mes idoles sont les fourmis », école du magasin 2010, <http://www.ecoledumagasin.com/session19/?p=432>

Lorsque l'espace public, comme c'est le cas aujourd'hui est un espace où domine les moyens de communication, que les outils de reliance ne sont dorénavant plus nécessairement associés à un territoire, mais participent au fonctionnement à la fois de l'échange humain et du marché. La communication et la transmission d'information, et par conséquent la rencontre paraît devenir un moyen d'action prédominant, alors que nous le verrons, l'échange d'informations se situe à la fois en réseau en ligne et dans des temps de rencontre physique communs importants, hacker-space fablabs workshops pour le faire ensemble. Alors de nouveaux modèles de partage et d'action créatives sont possibles.

La formation d'une communauté de pensée.

Ainsi, il ne s'agit plus seulement de présenter une œuvre mais bien de mettre en place une communauté autour d'un travail, et c'est cette communauté qui donne sa valeur à l'œuvre. Dans un esprit très différent des œuvres utilisant le réseau que nous avons vues jusqu'alors, Hannah Perer Wilson et Mika Satome collaborent depuis 2006 autour du projet Kobakant, pour lequel elles conçoivent toutes sortes de manières artisanales d'intégrer de l'électronique textile pour proposer dans un esprit unique, des composants complexes réalisables par tous. Une part importante de leur projet consiste dans le blog « how to get what you want »⁵² qui est un descriptif de tous leurs processus de conception, où chaque élément de réalisation d'un projet d'électronique textile est précisément décrit pour permettre leur reproduction par tous.

Cette démarche est explicitement présentée sur leur site internet, elles poussent le souci du détail pour chacun de leurs projets jusqu'à expliquer étape par étape la manière dont ils sont réalisés et tous les matériaux nécessaires, schémas et photos à l'appui. Elles expliquent dans leur présentation sur leur site internet,

« Together, through their work, they explore the use of textile crafts and electronics as a médium for commenting on technological aspects of today's « high-tech » society. Kobakant believes in the spirit of humoring technology, often presenting their work as a twisted criticism of the stereotypes that textile craftsmanship (grandmothers) and electrical engineering (geeks) create. Kobakant believes that technology exists to be hacked, handmade and modified by everyone to better fit our personal needs and desires. »

« ensemble par leur travail elles explorent les utilisations de l'artisanat textile en association à l'électronique comme un médium pour envisager sous un angle différent notre univers contemporain technologique. Kobakant croit dans la puissance de l'humour face à la technologie, elles présentent souvent leur travail comme une critique sous entendue des stéréotypes qui sont portés à la fois par l'artisanat textile (grands mères) et l'électronique (geeks). Kobakant croit que l'électronique est faite pour être hackée, détournée, fabri-

52 <http://www.kobakant.at>

HOW TO GET WHAT YOU WANT, KOBAKANT



Photo, handcrafted textile mice One day workshop by Leah Buckley MIT

quée à la main, et modifiée par chacun pour mieux s'adapter à nos besoins personnels et nos désirs. »

Il s'agit donc bien d'une démarche publique et collective, qui au-delà de l'objet lui-même vise à la transmission d'un discours par le détournement et le partage de la technologie. Confronter ainsi les habitudes qui font de la technologie un instrument de pouvoir conçue par les corporations dans le plus grand secret de leurs laboratoires, est une manière de contrecarrer les organisations de ce savoir autrement commun protégé par de complexes licences, Hannah Perner Wilson choisit de dérouler tout son processus de travail aux yeux de tous allant même jusqu'à fournir les matériaux nécessaires à la réalisation des éléments technologiques qu'elle a pensés, afin que tout un chacun puisse les fabriquer. Cette approche lui permet de promouvoir une esthétique et une identité, absolument différente de la production numérique contemporaine, et qui par sa seule existence remet en cause la réalité de la puissance de cette technologie omniprésente, proposant le partage d'un savoir faire qui permet le développement de ce discours et la propagation de ces objets par leur réalisation.⁵³

Pour Kobakant, la revendication d'une approche artisanale, féministe, et partagée de la technologie passe d'abord par le choix d'un support aux connotations ancestrales, aux qualités esthétiques propres, et accessible à tous au quotidien.

L'usage du textile pour fabriquer des éléments électroniques transforme immédiatement le rapport physique que nous entretenons habituellement avec nos machines, sa souplesse permet d'associer directement les éléments technologiques au corps. L'intégration se révèle alors simple quotidienne et relève d'une esthétique « douce » telle que Perner Wilson la qualifie. Les différentes étapes de cette démarche sont complémentaires et incluent au cœur de leur fonctionnement les communautés en ligne. Ce sont elles qui permettent également à Kobakant de transmettre leur information, en plus de leur site internet personnel, les inventions textiles de Hannah Perner Wilson sont documentées sur les sites de partage d'information : « instructables »⁵⁴, et les matériaux pour « réaliser des capteurs textiles soi-même » sont en vente sur les sites communautaires comme « ETSY »⁵⁵ ou « Plug and Wear »⁵⁶. Ensemble ces différents supports de communication forment un circuit qui sert à la fois à la diffusion de l'identité et du principe qu'elles ont mis en place, mais également permet de propager un savoir faire parmi une communauté d'utilisateurs qui de-

53 Cet atelier a été proposé en 2010 par le groupe High Lowtech <http://hlt.media.mit.edu/> mis en place par Leah Buckley au media lab du MIT, ce groupe de recherche développe activement plusieurs principes d'électronique textile, notamment à travers le projet du Lily Pad, une interface open source associée à l'environnement arduino et dédiée spécialement à une utilisation textile.

54 <http://www.instructables.com>

55 <http://fr.etsy.com/>

56 <http://www.plugandwear.com/>

EIGHT STEPS, KOBAKANT, 2010



Kobakant, *Eight steps*, installation textile électronique 2010

viennent alors porteurs du discours de sur le « softcomputing ». Ces moyens de diffusion s'insinuent par la transmission interpersonnelle rendue possible par l'existence du Web2, car ils s'appuient sur la pénétration directe et quotidienne d'un discours et d'une œuvre auprès des individus par le biais du réseau ; ainsi, ces projets véhiculent également les valeurs dont ils sont porteurs, des principes de fonctionnements créatifs ouverts et critiques. L'usage d'un tel système est en lui-même un positionnement qui se différencie absolument des stratégies pervasives de la communication commerciale employées par les médias de masse considérant les subterfuges de ces derniers comme une intrusion qui par leur présence permanente envahit notre réalité au détriment d'éléments matériels tout aussi contemporains dont la pénétration peut suivre un réseau humain ici appliqués à une petite échelle et à un projet collaboratif.

Grâce à ces moyens, une petite association peut diffuser des principes de fonctionnement de la même manière que le ferait une entreprise de taille plus importante, cependant n'employant pas les mêmes stratégies et les mêmes réseaux, elle peut rester fidèle à son discours critique et tout de même par le biais du partage, de la participation et de la communication, atteindre une communauté d'utilisateurs internationaux. De telles actions semblent émerger dans la sphère publique pour contrer un sentiment d'impuissance face à la réalité politique qui concernerait l'ensemble de la société, elle revendiquent un repli sur soi communautaire comme parade à l'impuissance politique contemporaine.

Si le projet de Perner-Wilson, prend vie à la fois sur le réseau, et par les ateliers et workshops qu'elle donne régulièrement pour présenter son savoir faire, Kobakant a aussi mis en lumière la valeur de la communauté et du partage de la technologie dans les domaines de la création même.

Finalement, elles ont proposé un autre modèle de présentation, sous une forme complètement différente, qui résume leur démarche dans la présentation d'un modèle de réalisation pour un T-shirt qui intègre des capteurs et compose un système interactif textile en 8 étapes⁵⁷.

La présentation de ce projet sous la forme d'une exposition didactique affirme que la démarche des artistes ne sert pas simplement la mise en place d'un champ d'électronique textile, mais est bien l'affirmation d'une manière de penser la technologie, dans le partage et la réalisation manuelle. Cette démarche, en tous points multidisciplinaire, intègre les principes de collaboration dans tous les domaines de la création mettant bas les frontières entre activisme, design, performance, arts plastiques, et trouvant une complémentarité dans chacun de ces éléments, par la réappropriation et le détournement.

Il ne s'agit pas de faire rentrer un processus de création dans l'un ou l'autre domaine, mais bien de situer le rapport au public dans un modèle relationnel

57 Le projet eight steps décrit la réalisation standard d'un T-shirt dans lequel on a implémenté des éléments d'électronique textile présenté au new design Museum à Holon Israël en octobre 2010 lors de l'exposition designing machines.

qui prend actuellement corps dans la société par des moyens variés, que ce soit en permettant toute sortes d'associations, ou en trouvant des manières d'utiliser les systèmes relationnels pour promouvoir une idée la mettre en œuvre et la diffuser. Pour cela il semble que la conception de l'espace de communication comme un espace relationnel offre des possibilités inédites. Il s'agit ici non plus de s'adresser à un public installé dans une institution, mais bien de prendre pied au travers une identité aussi dans un réseau étendu en multipliant les actions. Par conséquent une séparation stricte entre les domaines de création n'a plus réellement lieu d'être, et la complémentarité des champs du design de l'électronique, de la performance, de l'installation est ici réunie au cœur d'une œuvre qui s'inscrit dans un projet créatif participatif contemporain et affirme son particularisme.

Cependant, alors que l'intervention communautaire en réseau fait la preuve de la puissance d'une réelle et complète participation, il n'en est pas de même pour les œuvres que Kobakant a présenté sous la forme d'interventions performatives ou d'expositions, dans lesquelles la présence du public n'est pas nécessairement accréditée, et la participation n'intervient pas de façon active lors de la présentation de l'œuvre elle-même. Ainsi elles ont réalisé une combinaison sensorielle truffée de senseurs textiles et produisant des éléments sonores à partir de ces données sensorielles. Cette combinaison est prêtée à différents performeurs(ses) pour qu'ils ou elles puissent expérimenter les possibilités de la captation. Le projet est intitulée « the perfect human »⁵⁸ d'après le film du même nom de Jorgen Leth (1967). Cependant, les performances n'amènent pas la participation des spectateurs, on voit sur les vidéos⁵⁹ documentant l'expérience que les performeurs(ses) s'installent en pleine rue au milieu d'un public qui regarde comme on le ferait pour le spectacle d'un amuseur de rue, et ne peut pas prendre la mesure des choix politiques et technologiques du projet qu'il voit mais auquel il ne participe pas directement. Dans cette formule de prêt de combinaison, les principes de partage mis en place par Kobakant, ne s'inscrivent donc pas directement dans un lien au public. Nous constatons ici encore une scission entre les modalités d'intervention dans l'espace physique et celles choisies pour la présentation de l'œuvre.

Une action artistique s'inscrit dans son époque comme vecteur de changement. Dans ce but évaluer le potentiel symbolique et transformateur est complexe à une époque où la reconnaissance de la capacité d'action de l'individu sur le réel est presque nulle. Ainsi les principes de partage des sources, ont une valeur à la mesure de leur implémentation communautaire. La qualité des concepts technologiques et leur valeur critique prennent tout leur poids par le partage d'informations qui est proposé dans l'espace public informationnel, à la différence d'un regroupement idéologique ou d'un collectif d'artistes, le

58 Kobakant, *The perfect human*, 2008, une valise contenant une combinaison bourrée de capteurs et produisant des sons répondant aux mouvements de celui qui la porte, est prêtée à différents performeurs qui la conservent une ou plusieurs semaines pour l'expérimenter puis l'utiliser dans le cadre de leurs performances en espace public.

59 <http://www.kobakant.at/?p=29>

projet ne tient pas à une alliance formelle ou idéologique, mais est véritablement appuyé sur un partage avec un public ouvert, dont la participation fait exister le projet.

Il s'agit bien ici de mettre en jeu les modalités de présentation par rapport aux conditions de production technologique de l'œuvre, il semble que à la différence d'une reproduction industrielle, proposer les moyens pour permettre à chacun de reproduire un projet, amène une transformation fondamentale un principe de distanciation, qui modifie la perception esthétique de l'objet. Dès lors ce dernier n'est plus standardisé mais possiblement transformable par tous, ce qui met en valeur le dynamisme et l'énergie de la culture de masse. À cet égard nous pourrions revenir à la notion de présentation développée par Benjamin⁶⁰ qui place la technique comme facteur de distanciation. La technique est finalement invoquée comme une forme de représentation, qui permettrait à l'œuvre d'exister hors des principes symbiotiques associés à sa création ; c'est cette distance qui fait de la proposition participative une possibilité active du réseau. Ainsi l'utilisation qu'en font ces artistes est une forme politique, en tant qu'elle acquiert à la fois une force d'intégration sociale et d'action matérielle. La maîtrise des outils de présentation en ligne se fait au bénéfice du contenu critique de l'œuvre qui alors bien que matérielle et concrète se déploie sur le même plan que les outils de communication médiatiques contemporains, de façon collaborative et virale. Le propos même de Kobakant sur la communauté de personnes, les principes d'électronique physique qu'elles présentent, valent par la qualité perceptuelle qui leur est associée et c'est ce qui fait leur valeur unique d'objets ; il semble cependant que contrairement à toute attente, c'est bien dans le contexte de l'émergence de l'électronique physique et des technologies mobiles que se pose avec pertinence la question des possibilités participatives en réseau qui pourraient prendre place au cœur de cette hybridité.

C'est la proposition matérielle qui fait le poids idéologique de l'œuvre, cependant c'est le modèle participatif qui permet la présence efficace de telles notions. De quelle manière la relation interpersonnelle est-elle transformée par la mise en place de ces systèmes participatifs ? Comment cette relation participe-t-elle de la mise en place d'une critique qui finalement forme le cœur de la création.

60 Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1939, in *Œuvres III*, Paris, Folio Gallimard, 2000.

1.1.4. À LA RECHERCHE D'UNE APPROCHE COLLABORATIVE ET CITOYENNE DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE : LE BRICOLAGE N'EST PAS TOUJOURS UN GAGE D'INDÉPENDANCE.

La nécessité d'un dialogue et d'un espace public où l'on puisse discuter les usages des technologies, se fait sentir dans différents milieux professionnels, elle semble directement issue d'un souhait humain de transfert de connaissances technologiques de personne à personne. Très concrètement avec la dissémination grandissante des accès aux outils numériques, beaucoup de gens ressentent simplement le besoin de sortir du cadre professionnel pour discuter de leurs pratiques technologiques. Ces nouveaux besoins sont à l'origine de la création de plateformes en ligne de forums de discussion etc... Ces échanges en ligne donnent rapidement lieu à la nécessité d'associer ces regroupements à un espace matériel : tout d'abord les personnes qui ne se connaissaient que par des forums d'échange d'information sur des sujets variés allant de la technologie au jeu ont commencé à organiser des rencontres et / ou des colloques IRL⁶¹. Ensuite, les années 2000 ont vu l'émergence d'une nouvelle forme de bricolage électronique, sous l'égide de regroupements informels programmeurs, électroniciens, et passionnés de technologies qui ont organisé des lieux de rencontre sous le nom de « hackerspace ». Ces associations de particuliers ont à la fois une dimension pratique et idéologique (bien que le plus souvent ils se qualifient d'apolitiques), ils revendiquent généralement une philosophie de partage et d'échange de connaissance. Dans un principe originel (parfois appliqué différemment) ils favorisent par leur choix de la collaboration, l'usage et le développement de logiciels et hardware libres. Le principe d'organisation des « hackerspace » bien que anodin au départ, porte en lui des potentiels importants qui ont fait son succès, tout d'abord, favorisant un aspect collaboratif de l'échange et l'usage des technologies, les « hackerspaces » ont rapidement vu se développer des réseaux de collaboration internationaux se matérialisant dans des instants phares lors de conférences importantes réunissant des milliers de personnes ; le Chaos Computer Camp⁶² par exemple a l'ampleur d'une petite ville. Il s'agit potentiellement d'organiser un développement à plus grande échelle d'un nouveau savoir faire qui autrement se trouve disséminé chez un grand nombre de personnes dispersées.

61 IRL : *In Real Life*, signifiant dans la vie réelle, est à différencier de rencontres qui prendraient place dans un univers virtuel. Ce terme prend son origine parmi les adeptes du jeu vidéo et les utilisateurs de forums en ligne dont le premier lien social s'est créé par le réseau.

62 Le Chaos Computer Club <http://www.ccc.de/en/> est la plus grosse association de Hackers d'Europe, depuis 1984 ils s'attachent à transmettre des savoirs faire et de l'information sur des questions techniques et sociétales, comme la surveillance le respect de la vie privée, la liberté d'information, l'hactivisme, la sécurité des données. Le CCC est l'organisateur de nombreux événements dont le Chaos Computer Camp, qui réunit pendant 5 jours consécutifs plusieurs milliers de participants en 1999, 2003, 2007, et 2011 Le CC réunit aussi d'autres Hackerspace en Europe qui suivent la charte hacker ethics.

Dans le même temps, la baisse des coûts de l'électronique et l'approche collaborative de la production d'objets est à la source de l'émergence d'un nouveau mode de production structuré autour de laboratoires, des Hacker Spaces, et de réseaux de partage d'information technologique, certains prennent pied au cœur des universités ; d'autres Hacker Spaces (notamment aux Etats Unis) sont à la source de projets entrepreneuriaux.

Quelle qu'en soit la forme, la démarche est le fait d'individus, dont on peut penser qu'ils souhaitent tracer un chemin vers la réappropriation de connaissances et de savoirs faire technologiques qui se sont perdus sur le chemin de l'industrialisation, de la sous traitance et de l'économie globalisée. En plus d'être un lieu de recherche d'échange et parfois de production, les Hacker Spaces sont un réseau parmi tant d'autres qui abrite la discussion autour de la nature de notre rapport social à la technologie.

Quelles plateformes sociales éthiques ?

La critique contemporaine prend place dans les « hackerspace » et dans de nombreux lieux associés à la technologie. Elle témoigne non seulement d'un besoin d'échange couplé à un désir de réappropriation, mais elle prend aussi sa source dans une évolution intrusive des systèmes commerciaux au sein des technologies de la communication. Bien souvent l'espace de communication ne laisse pas de place à la production personnalisée ou met en cause directement les limites de notre autonomie ou de notre espace privé. Si le contexte technologique contemporain, signe parfois la perte de contrôle de nos moyens de production, il apparaît également que l'intervention des moyens la catégorisation au cœur de la plupart de nos interfaces en place dans les réseaux est signe d'une nouvelle organisation sociale ; complètement intégrée nous l'avons vu à la société de consommation. La question du biopolitique nous le verrons plus loin s'applique de façon très précise à notre rapport à la technologie et à la manière dont les rapports de pouvoir et les enjeux commerciaux s'y agencent, Bernard Stiegler constate combien cette présence permanente de la marchandisation, passe par la mise en place de catégories qui forcent à définir les individus selon des critères précis. La prolifération des critères de classification est partie intégrante des différents médiums numériques ; les critères sont partout présents dans les interfaces réseaux sociaux qui demandent d'utiliser des moyens d'expression conditionnés par des limites matérielles (utiliser un nombre précis de caractères, remplir des champs prédéfinis, cocher des cases etc...), ou qui retracent chacun de nos déplacements en ligne et nous localisent physiquement ; ces critères permettent également de cibler efficacement un message. De tels principes de classification sont également utilisés pour qualifier les personnes en fonction de leur intérêts dans le domaine du marketing sous le terme de « profilage » ; un usage généralisé de systèmes de catégorisation sur les réseaux sociaux ou l'interaction s'appuie sur une série de critères pré-remplis est une pratique qui bien que elle soit censée reproduire une image de la réalité ne peut qu'avoir un impact sur les processus sociaux qui se font dès lors dans un contexte contrôlé par des

principes formels contraignant les modalités de l'échange le limitant à un système prédéfini sur lequel les utilisateurs ne peuvent pas agir. Sarah Kember et Joanna Zylynska⁶³ notent combien de façon curieuse, les mêmes moyens sont utilisés pour traquer un malfaiteur dont on peut retracer les déplacements et les communications téléphoniques ou pour faire du profilage commercial, ce qui témoigne de l'importance des moyens à la disposition des corporations. Au-delà des question de l'intimité et de la vie privée, il faut constater d'un point de vue perceptuel combien cette organisation scinde la perception que nous avons de la réalité environnante en éléments simples pour en permettre l'analyse ; cette efficacité court-circuitée à la fois notre potentiel de création, et notre processus psychologique de transindividuation dont nous n'inventons plus les conditions, puisque dès lors elles passent par des catégories déterminées par un système économique, nous fragilisant intimement dans notre construction sociale.

C'est sur ces bases que Stiegler analyse la création artistique dans le contexte économique contemporain du « Bricolage », et qui d'une manière informelle est directement reliée à l'émergence des « hackerspaces ».

Ceci s'inscrit dans un contexte économique global où s'affiche une nouvelle accessibilité à la technologie qui permet à tout un chacun d'envisager d'expérimenter avec l'électronique comme matière première dans un contexte de bricolage. Ainsi des initiatives dans le domaine du « libre » ont permis la production et la diffusion de plateformes hardware (électroniques) permettant l'expérimentation avec toutes sortes de senseurs et d'actuateurs, ces plateformes sont associées à des programmes dont le code est ouvert c'est à dire qu'il est partagé par la communauté ; par ailleurs et c'est un élément crucial, des structures de communication des plateformes internet sont élaborées permettant de faire connaître les multiples applications de ces outils, chaque application documentée permet des améliorations en partageant des informations du savoir faire par la publication des descriptifs techniques et des programmes. La diffusion du support Arduino par Tinker.it a dès sa création défini un nouveau contexte de production cette petite plaque électronique est à l'origine d'une communauté qui a généré de nombreux projets. Arduino est rapidement devenu la plus répandue des applications, et a véritablement révolutionné l'accès à la fabrication électronique pour les individus, en leur fournissant un support d'expérimentation et d'appropriation accessible et documenté. Toutes la documentation est accessible et téléchargeable sur le site d'Arduino⁶⁴, on peut aussi y télécharger les programmes, et y acheter directement les composants électroniques, on y trouve des exemples de fabrication et

63 Sarah Kember et Joanna Zylynska, *Life after new media – Mediation as a vital process* – Mit Press Cambridge Massachussets, London England 2012. p.111 Dans ce livre, les auteurs entreprennent une synthèse complète de la pensée contemporaine qui considère notre rapport ontologique immanent et constitutif à la technologie. A travers une restitution réceise, elles mettent une emphase très spécifique sue la relation qui se met en place la considérant comme un élément vital de la construction de notre être technologique.

64 <http://www.arduino.cc/>

des schémas de montage. D'autres plate-formes participatives comme le site instructables⁶⁵ permettent aux utilisateurs de communiquer à la fois les projets qu'ils ont pu réaliser, et les schémas techniques, documentant ainsi leurs réalisations et rendant disponible les instructions pour permettre à d'autres de les recopier ou de les améliorer. Des rencontres se sont également mises en place avec un succès grandissant ; la très importante « Maker Fair » réunit des milliers de participants a démarré en Californie, elle essaime ailleurs aux Etats Unis, et en Europe depuis 2008.

Il n'y a pas lieu ici de faire la description exhaustive des plate-formes de partage d'électronique open source, ou des différents types de collaboration mises en place, je mentionnerais simplement le site du « Hacker Space » parisien le TMP Lab⁶⁶, ou sont recensés un grand nombre de regroupements européens et internationaux.

Cependant un point important vient contredire et limiter fortement les affirmations de Bernard Stiegler dans la mesure où toutes les structures qui réunissent leurs adhérents sous l'égide du Bricolage (hackerspace makerspace etc...) ne font pas forcément état d'un esprit critique à l'égard des technologies menaçant les libertés individuelles ou d'indépendance par rapport aux corporations qui quelquefois les financent. Il ne s'agit pas seulement de structures alternatives puisque on peut lire dans les journaux des chiffres impressionnants concernant les attentes de retour économique engendré par les possibles découvertes qui proviendraient des « hackerspace », ou des articles décrivant la vitalité du marché de la vente d'électronique pour Hobbyiste, et les succès financiers des événements publics qui y sont associés⁶⁷. C'est donc un mouvement de grande importance qui est ici décrit, et l'intérêt de la presse se profile sur fond d'un espoir économique. Loin d'un modèle de résistance, comme l'affirme et le répète Bernard Stiegler, on voit bien la naissance d'un modèle social global inséré dans des structures sociaux-économiques existantes. Cependant, le principe du bricolage n'est pas en soi un gage d'indépendance c'est pourquoi, la question du positionnement des structures d'innovation indépendantes face aux industries culturelles est cruciale, et fait ouvertement parti des problématiques auxquelles les Hackerspace font face.

L'indépendance, oui mais à quel prix ?

La préservation (ou non) de cette indépendance fait l'objet d'un débat ouvert dans ces communautés. La préoccupation politique concerne donc l'ensemble de la chaîne de production créative. Il apparaît que dans un tel contexte l'enjeu se situe essentiellement autour du positionnement critique à la fois dans le modèle de production et dans les productions elles même et

65 <http://www.instructables.com>

66 <http://www.tmplab.org/>

67 Voir l'article de Justin Lahart, « Tinkering Makes Comeback Amid Crisis », *Wall Street Journal* du 13 novembre 2009.

leur diffusion. Et de façon notable la réflexion autour de ces enjeux est le fait de réseaux organisés autour de lieux précis de projets concrets impliquant des fabrications visibles, la matérialisation de l'accès aux technologies semble ici un enjeu majeur qui génère une prise de conscience et une reprise de contrôle par les personnes.⁶⁸

Les rouages sociaux et commerciaux qui engendrent la perte de connaissance au cœur de la société capitaliste ont donc atteint un point où la frustration génère une prise de position idéologique, nous dit Stiegler. Dans une telle société ou la subjectivité au cœur de nos désirs se confronte à la perte de savoirs la reprise de contact avec les possibilités de fabrication sous l'égide de la puissance technologique paraît en soi justifier la puissance fédératrice d'un tel mouvement. L'amateur tel qu'envisagé par Stiegler propose alors un modèle d'appropriation de la technologie pour une production personnelle et un positionnement critique ; le bricolage pour celui qui le pratique est à envisager comme une forme de prise de pouvoir sur la société, par la rupture du cercle désirant du capitalisme. Cette forme de réappropriation est compensatrice de la crise du désir dont nos sociétés sont actuellement victimes, du fait de la perte de contrôle sur la production, associée à l'empire des média sur les imaginaires. Il s'agit bien de trouver dans le Faire un exutoire de la présence fictionnelle perpétuelle contemporaine. Ainsi non seulement un tel mouvement permet au citoyen de s'associer pour reprendre en main un savoir faire, mais également, comme nous le précise Stiegler, un savoir vivre. La remarque de Stiegler rejoint ici nos constatations antérieures, ou nous avons mis l'accent sur la nécessité d'un ancrage matériel des communautés en réseau, nous voilà confrontés à la question du savoir, cependant, il s'agit bien de connaissances dans ces réunions de hackers plus précisément il s'agit de la transmission de ces connaissances. Transmis d'humain à humain elles sont alors une richesse cruciale enracinant notre existence sociale, cette transmission est évidemment partielle, subjective et contextuelle, mais pourtant, elle ne contribue pas à la dégradation des savoirs, au contraire c'est bien la transmission en elle même dans toute sa matérialité qui est de par sa qualité sociale créatrice de connaissance. D'un point de vue créatif, il semble également clair que le choix de nos outils de travail soit un élément ayant un impact sur la nature de nos productions, et dans une société où la prise de contrôle de l'univers symbolique par la puissance industrielle et médiatique substitue le conditionnement à l'expérience, il apparaît que l'auto production de nos technologies a un impact fondamental sur le contenu des œuvres qui y sont associées. Ceci est sans doute un élément majeur à prendre en compte pour rendre possible l'existence d'une pensée en mouvement productive de nouveaux savoirs. Il s'agit donc de combiner plusieurs éléments qui sont présents à la fois dans les savoirs faire contemporains et dans les modèles de fonctionnement qu'ils ont engendrés à savoir, la participation, la mise en réseau des relations et des

68 « La fabrication industrielle du désir contribue à annuler la capacité des objets du désir à intensifier la singularité du désirant. La fabrication industrielle du désir s'appuie sur la catégorisation des singularités. », p. 37 Bernard Stiegler, *Ré enchanter le monde, la valeur esprit contre le populisme industriel*. Champs 2008.

savoirs, la matérialisation des connaissances par l'expérimentation et le Faire.

Cette prise de conscience de la nécessité de penser collectivement nos outils a également rapidement été valorisée par les artistes qui ont choisi de prendre pied dans les Hacker Space, pour partager des savoirs faire technologiques mais aussi parfois y puiser une identité, certains artistes sont associés aux Hackerspace où parfois y prennent des responsabilités importantes ainsi Ursula Gastfall a été présidente du Hackerspace parisien le TMP lab pendant de nombreuses années⁶⁹. cette collaboration est à la source de plusieurs projets créatifs. Le festival de création du TMP Lab à Vitry : le « plastic hacker space festival » en est un exemple. Par ailleurs, avec l'accessibilité des outils de création graphique et informationnelle et l'avènement des outils d'auto distribution, d'auto publication etc... ; La question du statut de la représentation se pose à nouveau. Y a t il un potentiel transformateur pour un nouveau modèle de représentation, est il de l'ordre de la création collective. Ces modalités de communication engendrent de nouveaux types d'association et un modèle de création qui est une émergence directe de son terrain d'action. En considérant que les œuvres participatives qui prennent place sur le réseau sont provoquées par l'ensemble des circonstances dans lesquelles la participation prend place. La question se pose alors des modalités de l'émergence d'une œuvre dans un tel contexte participatif. Pour atteindre ce rapport symbiotique qui permet l'émergence de la critique, il semble donc nécessaire de prendre en compte tout à la fois le contexte de présentation, et la nature du médium.

1.2. L'ACTION ARTISTIQUE EN RÉSEAU UNE MODALITÉ HYBRIDE DES STRATÉGIES CRÉATIVES.

Les modalités que nous avons observé qui basent la relation sur le partage des techniques et les modèles open source, passent nous l'avons vu de façon conjointe par l'échange matériel et par le réseau. En fait, dans leur quête d'un positionnement nombre d'artistes interviennent également en mettant à l'épreuve les outils numériques au regard d'une situation donnée, et interrogent leur environnement par le biais d'actions artistiques qui prendraient également place en réseau. Afin de comprendre les modalités de ces positionnements qui tirent parti des espaces de communication tout en étant ancrés dans la réalité, nous considérerons essentiellement deux axes ; d'une part, nous évoquerons les usages du réseau dans la sphère artistique, et d'autre part nous envisagerons comment les artistes en interrogeant directement les possibilités des espaces de communication provoquent l'avènement de conditions nouvelles pour la construction de formes de subjectivité, qui est directement associée à une prise de position matérielle dans l'environnement.

⁶⁹ La présence d'Ursula Gastfall répond également sans doute à la constatation généralisée de la sous représentation féminine dans les milieux technologiques et artistiques .

Au-delà de l'identité numérique, une manière d'être au monde du réseau.

Nous interrogerons les moyens de l'élaboration d'une action artistique utilisant les réseaux de communication, en analysant les stratégies proposées par les artistes, nous nous intéresserons à la manière dont ils adressent les individus en permettant matériellement une structuration collective. Nous envisagerons ces différentes manières d'être au monde du réseau comme autant de possibilité d'action au cœur d'un espace commun. Sans nous arrêter uniquement aux questions idéologiques, il s'agira ici d'envisager comment les potentiels critiques de ces formes de participation sont essentiellement ancrés dans la relation même pour envisager une reconnaissance de la présence et une intégration physique des technologies. Il s'agit de déconstruire une réalité, en s'appuyant sur l'impact des outils de communication plus spécifiquement en envisageant leur pénétration au cœur de l'espace social. Il faut notamment évoquer les questions de production de diffusion et plus particulièrement de droits d'auteurs qui transforment fondamentalement les modalités de la création contemporaine. Face à la nouvelle réalité des échanges de données, des éléments importants de réforme sont en cours,⁷⁰ et les organisations militent pour une ouverture des systèmes de droits d'auteur

Les conditions du réseau rendent possible une valorisation inédite de l'individualité qui est à la mesure de la puissance de nos outils médiatiques, ils nous fournissent toutes sortes d'outils pour nous définir socialement en fonction de critères soigneusement prédéfinis par les identités respectives de nos réseaux sociaux. Les médias sociaux suivent des systèmes de catégorisation précis mais caractérisés par la transformation du référentiel, ils se rejoignent dans l'abstraction de l'affirmation identitaire provoquant des interactions extrêmement furtives car contraintes par les modalités d'échange de quelques mots inscrits dans une case de l'interface. Cependant ces modalités d'échange s'imposent comme principe de réalité directement au cœur de notre environnement immédiat. La mesure de ce processus n'est pas simple elle prend place dans le contexte d'une structuration de l'espace de communication par des organisations et des corporations qui fournissent une architecture informationnelle contraignant nos relations interpersonnelles, et poussant à l'extrême l'organisation et la planification de nos identités. Cette abstraction permet une organisation en amont un agencement systémique des informations qui rendent très difficile les émergences spontanées et empêchent souvent leur

⁷⁰ Les débats sur la propriété intellectuelle sont actuellement au cœur de l'actualité et font l'objet de nombreuses réflexions qui pourraient véritablement changer les modalités d'échange et proposent l'organisation d'un réseau de connaissances ouvert auprès des instances législatives. Les organisations militantes ont récemment obtenu le rejet du traité ACTA, et proposent les modalités concrètes d'organisation d'un partage respectueux de l'identité intellectuelle. Récemment un document a été publié par Philippe Aigrain en association avec la quadrature du net proposant des « Eléments pour la réforme du droit d'auteur et des politiques culturelles liées » Juillet 2012, on peut le consulter sur leurs sites respectifs ; <http://www.laquadrature.net> et <http://paigrain.debatpublic.net/>

persistance dans la durée. Baudrillard envisage déjà les fondations du système de la société de consommation comme un agencement autoreproducteur de simulacres à la source de la perte de référentiel du système relationnel. Il nous parle déjà de la planification en place dans les nouvelles structures sociales « C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres [...] ». Par ailleurs, et très concrètement les échanges sont limités à des procédures précises déterminées par les plateformes utilisées, ainsi il est très difficile de détourner les codes établis par Facebook. Certaines plateformes ont essayé de proposer des services qui permettent d'adapter la page facebook notamment « social fixer » qui permet de cacher les affichages publicitaires, cependant social fixer bien qu'agissant de façon tout à fait légale, s'est rapidement vu refuser l'accès à facebook⁷¹. Il existe de nombreux réseaux autonomes mais nous nous intéressons ici aux stratégies artistiques et notamment à celle qui consiste à s'appuyer sur une production hybride, nous avons déjà constaté combien une production matérielle peut être libératrice pour ces formes sociales autrement structurées dans l'abstraction par les corporations, cependant les choix des modalités d'une présence artistique en ligne sont également cruciaux.

Plusieurs formules ont été expérimentées pour arriver à ces fins, les productions médiatiques fusionnent parfois avec les éléments documentant le processus de l'œuvre. D'autres œuvres utilisent une identité promue par leur site internet comme le cœur même de leur action et posent également des défis particuliers pour l'institution artistique qui adapte de nouveaux modèles de présentation afin de répondre à ces identités mise en valeur et diffusées sur le réseau. Il s'agit de comprendre comment ces formes sont à considérer comme une nouvelle modalité de l'œuvre qui est dès lors active également en ligne. C'est alors, les choix déterminant la structuration des conditions d'échange avec le public qui fait œuvre générant une autre mise en exposition intégrée au processus même de la création. Ces œuvres dès lors prennent forme en flux comment directement au cœur d'un système médiatique en constante transformation, comment peut-on considérer ces formes d'immédiateté contemporaines ?

L'accès à l'œuvre en cours de production devient multiple, et par là même la diffusion par le biais du réseau inhérente au projet voit ses conditions transformées, à la fois plus accessible, elle est également nous le savons désormais⁷² moins directe, elle passe par les filtres sociologiques et de contenu qui

71 Le blog de social fixer décrit la suppression du compte facebook de l'outil : <http://socialfixer.com/blog/2013/09/12/beware-your-business-is-at-the-mercy-of-facebook-social-fixer-page-deleted-without-explanation/>

72 L'accès à l'information sur le réseau passe par des filtres de contenu organisés sur de nombreux niveaux mais au premier plan par nos moteurs de recherche ainsi Google organise les références qu'ils nous fournissent en fonction de critères déterminés à la fois par les informations qu'ils collectent (positionnement géographique âge sexe historique de consultation etc.) et des objectifs commerciaux (priorisation de liens vers des sites ayant payé un abonnement).

permettent ou non à un utilisateur du réseau d'accéder à tel ou tel contenu en fonction de ses connaissances critères de recherche, etc... Aussi, il s'agit pour ces œuvres de concevoir une stratégie d'action qui prenne en compte cette structuration commerciale du réseau et envisage des stratégies d'action le plus souvent s'appuyant sur des principes communautaristes et nous l'avons vu passant également par le biais d'une action dans l'espace physique (Mejor vida corp., Kobakant...) Nous nommerons de telles œuvres, actions artistique en réseau, car elles sont associées à un médium omniprésent mais dont les caractéristiques ont acquis une autonomie par rapport à la diffusion passant par le seul biais de l'institution artistique. L'existence même de ces œuvres est associée à un positionnement particulier qui doit prendre en compte les différents systèmes dans lesquels s'inscrivent les fonctionnement du réseau, témoins de différentes appartenances. Nous comprenons que à la différence de l'interaction, la participation contemporaine, par sa nature collective, passe par la reconnaissance d'une identité, bien souvent ceci se fait par l'adhésion à une ensemble qui appuie des principes pouvant être idéologiques ou de nature politique, mais le groupe peut également être fortuit ou répondre à des critères de localisation, de choix, d'âge... La possibilité commune dans cet espace public du réseau est un enjeu complexe, et les choix qui sont fait à cet égard engendrent la formation d'une structure de soutien à un projet ; c'est cette appartenance qui finalement forme la base identitaire de l'œuvre. Nous verrons plus loin que les liens complexes avec le monde de l'art ne sont pas pour autant remis en question par l'existence de telles modalités de diffusion ; l'œuvre en réseau vient se surajouter à un système artistique déjà en place et déjà accrédité par l'institution. Ces actions artistiques en réseaux sont donc contextuelles, la permanence d'une œuvre en réseau n'est pas assurée hors de l'instant et du contexte matériel et communicationnel ; cependant, elles créent leur propre contexte au sein du réseau en prenant en compte les différentes forces en présence. Comme une action prenant place dans l'espace public les actions artistiques en réseau sont contextualisées dans l'espace communicationnel. Il ne s'agit pas toujours du résultat direct de l'action collective ou individuelle, il s'agit parfois de la trace, ou du reste, qui nous ramène à l'événement ou à l'action.

Aussi, puisque par le réseau, l'espace public est délocalisé et communicationnel alors l'action artistique en réseau n'est plus comme l'œuvre contextuelle une action individuelle dans l'espace public mais doit impliquer d'une manière active la présence en ligne reconnaissant les différentes affiliations et appartenances des œuvres dans ce nouveau contexte artistique. Ainsi la participation proposée se transcrit de manière critique par des actions artistiques hybrides et contextuelles, il s'agit bien de trouver des formes claires d'utilisation de la puissance de la mise en relation des êtres humains tout en accréditant la réalité technologique par laquelle il faut faire de cette relation un acte créatif que l'on peut transcrire.

1.2.1. DE LA RELATION À L'ACTION ARTISTIQUE EN RÉSEAU, LA PARTICIPATION EST AU CŒUR DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE.

L'évolution des médias relationnels est très rapide mais il semble qu'ils s'insèrent sous plusieurs formes de façon durable dans la réalité sociale de chacun. Ainsi leur présence quotidienne indéniable dorénavant nous force à reconsidérer les modalités de notre action dans la société. Alors que les artistes qui cherchent à provoquer la participation de différents publics dans une forme ou l'autre de relation se confrontent désormais à la nécessité de prendre en compte les nouvelles formes d'appartenance issues des usages technologiques, inversement, l'existence de ces nouveaux moyens induit des stratégies artistiques fondamentalement nouvelles.

Nous essayerons ici de prendre en compte la manière dont le contexte particulier des espaces de communication contemporains transforme la qualité du lien en envisageant que ces échanges forment alors un système relationnel. Finalement, c'est la prise en compte d'un tel milieu relationnel et la manière particulière qu'elle a de s'insérer dans l'ensemble de cette structure qui rend l'œuvre intervenant dans ce contexte active.

Dans la suite de cet exposé nous envisagerons comment ces mutations permettent de nouvelles formes de création et de diffusion des œuvres, comment les artistes utilisent ces nouvelles possibilités et se positionnent par rapport à l'usage contemporain de tels moyens par les industries créatives ? L'association entre les artistes et les technologies paraît dynamique parfois, évidente de premier abord, cependant il s'agit de comprendre de quelle manière les réseaux contemporains peuvent former un nouveau contexte de création participative. Un tel modèle de création en réseau est prôné par des structures artistiques qui prennent le temps de se regrouper de se rencontrer d'échanger pour générer des flux de création et des appartenances spécifiques. Ces nouvelles associations créatives récusent la valorisation individuelle de la création au profit de la mise en valeur de la création collective. Cette idée de l'émergence d'un nouveau potentiel collectif associé à la diffusion, et d'un accès partagé aux technologies avait déjà été pressenti par Marshall Mac Luhan⁷³ qui envi-

73 Les projets reprenant le concept du FLOSS, tel que le FLOSS manual ou les publications réalisées à partir d'éléments déjà existants simplement réagencés mettent en exergue une citation de Marshall Mac Luhan : « Authorship – in the sense we know it today, individual intellectual effort related to the book as an economic commodity – was practically unknown before the advent of print technology. Medieval scholars were indifferent to the precise identity of the “books” they studied. In turn, they rarely signed even what was clearly their own. [...] The invention of printing did away with anonymity, fostering ideas of literary fame and the habit of considering intellectual effort as private property. The idea of copyright – “the exclusive right to re-produce, publish and sell the matter and form of a literary or artistic work” – was born. As new technologies come into play, people are less and less convinced of the importance of self-expression. Teamwork succeeds private effort.

sage déjà les possibilités de la reproductibilité technique comme aboutissant à une éventuelle diminution de l'importance accordée à la paternité d'une œuvre, et le début d'un partage créatif basé sur la récupération. Si il ne s'agit évidemment pas d'une réalité que l'on peut appliquer aux fonctionnements contemporains du réseau ou l'on retrouve de nombreux monopoles cette idée reste un point d'agrégation de quelques fonctionnements artistiques et pour certains même une forme d'allégeance qui construit leur identité. Cette idée d'une possible liaison interindividuelle qui serait génératrice d'une forme de création collective est reprise par plusieurs artistes sous la dénomination de FLOSS⁷⁴ Cette dénomination directement issue du monde informatique est ici employée pour qualifier un modèle de création partagé qui s'inscrit dans une structure relationnelle définie par des règles similaires à celles qui régissent les développements des logiciels libres. Ainsi ces pratiques suivraient plusieurs règles de participation dont la notion principale s'articule autour du partage de l'information et des sources du travail aboutissant à plusieurs créations originelles collectives, fondées sur le partage de savoir qui laisse libre cours au détournement / réappropriation (autrement appelées Fork)⁷⁵. Les productions issues de ce détournement sont utilisées par leurs auteurs, mais également à nouveau partagées et ainsi retournent à la collectivité, ce Fork contribue à relancer la dynamique du processus. Ensuite, une ré-association avec les évolutions de l'idée telles qu'elles ont également eu lieu dans leur environnement premier est parfois possible. Ces nouvelles formes de relation ont une forte valeur identitaire et il apparaît clairement que le choix des outils et celui d'appartenir ou non à une communauté structurée autour de l'échange d'information place le projet dans un système d'appartenance particulier sur le réseau. Ces situations sont générées par les possibilités de partage au cœur de l'espace de communication, l'existence d'une plateforme en ligne qui permet de documenter immédiatement les projets artistiques au fur et à mesure de leur réalisation et de leur évolution est l'élément pivot de la communauté qui se forme autour d'un projet, c'est l'endroit où chacun peut envisager le partage et l'évolution de tous les éléments du projet. Notons que à mesure que ces pratiques se structurent certaines formes de fonctionnement collectif existant historiquement se structurent en appui de ces mouvements participatifs, ainsi on trouve des repositories ou espace de dépôt de fichier qui permettent d'archiver des éléments de code source d'un projet en gardant la trace de ses différentes versions, des développements successifs d'autres plateformes d'échange comme les canaux IRC viennent également renforcer les commu-

Anybody can now become both author and publisher. Take any books on any subject and custom make your own book by simply Xeroxing a chapter from this one, a chapter from that one-instant steal ! » Marshall Mac Luhan, *Understanding Media: The extensions of man*, 1964, new edition: MIT Press ; 2 décembre 1994.

74 FLOSS : Free Libre Open Source Software, est une dénomination originellement utilisée par les développeurs de logiciels dits open source, pour qualifier leurs modalités de travail partagées.

75 Ces principes sont présentés dans un ouvrage collectif : *Collaboratives futures*, Trans-médiale Parcours 3, 2010.

nautés qui les utilisent. Il faut envisager la fonction participative de la création par son intégration expérimentale au cœur du processus créatif même, la participation n'est plus alors seulement une forme de rapport au public, mais bien un enjeu contemporain de création qui utilise le potentiel technologique en affirmant le nouveau potentiel de l'association d'individus au cœur de la structure même.

Si la communauté fonctionne comme un outil stratégique au cœur de l'espace de communication, les processus d'appropriation individuels prennent pied eux dans une réalisation concrètes et matérielles. Il est avéré que de telles stratégies communautaires permettent la diffusion efficace d'un principe ou d'une idée, elles sont également associées à des réalisations matérielles qui utilisent des systèmes de partage d'information pour échanger des plans d'objets à fabriquer, et prennent pied dans les espaces de production de production partagés on peut à cet égard citer à nouveau les hacklabs ou les fablabs⁷⁶.

Il s'agit dès lors d'une forme artistique enracinée dans une production concrète et où le partage associé à la relation a une valeur qui est tout à la fois fonctionnelle et identitaire. Autrement dit l'artiste peut-être à la fois présent, acteur et en même temps passeur, reliant et ouvrant l'action vers les autres individus qui par leur présence reliée participent chacun individuellement à un espace commun de manière active également. Loin des critiques faites aux œuvres qui s'appuient sur des systèmes relationnels, de tels modèles de collaboration ne sont pas anodins, puisqu'ils sont ancrés dans la production même de l'œuvre et visent à engager des participants dans une interaction créative et critique en intervenant à la fois dans l'espace de communication et l'espace public et ils conçoivent le lien interpersonnel comme la condition même de leur existence.

Cette utilisation participative des réseaux permet, loin de l'interactivité que nous connaissons, que des œuvres numériques ne se concentrent pas uniquement sur la seule expérience du sujet en interaction, mais sortent de ce carcan solipsiste pour accéder à un espace de partage.

Ces questions ont été abordées également par les théoriciens de l'intelligence collective, on peut notamment mentionner cette noosphère dont nous parle Pierre Lévy⁷⁷. Cependant l'idée de Noosphère semble très éloignée de tout contexte particulier, la pensée de Lévy tient d'une abstraction théorique et prône la formation possible d'un métalangage comme un absolu qui viendrait former l'avenir de l'intelligence humaine. À cet égard elle reçoit de nombreuses critiques⁷⁸ qui y voient un système qui voudrait catégoriser un

76 Les fablabs sont des ateliers ouverts au public où l'on peut gratuitement ou moyennant une somme modique utiliser des machines dédiées à la fabrication numérique (CNC, découpeuse laser, fraiseuse.) Autour des fablabs se développe un esprit de partage de savoir, et certains fablabs eux même répondent à une charte d'utilisation mise en place par le MIT : <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/>

77 Pierre Lévy, *L'intelligence collective*, Paris, La Découverte, 1994.

78 Voir les critiques qui lui sont faites par Dominique Rabeuf sur les groupes publics

savoir universel selon des axes sémantiques déterminés des ontologies englobantes ne laissant pas de place aux particularismes parcequ'elles seraient par essence abstraites finalement imposées. Il ne s'agit pas ici de mettre en cause les principes de la formation d'une intelligence collective et sa restructuration par le biais des nouveaux potentiels technologiques, cependant, les concepts cognitifs sont nombreux anciens riches et parfois contradictoires aussi le principe d'une ontologie universelle demande une structuration théorique affirmée et appuyée sur un tel historique. Si il est indéniable comme l'affirme Pierre Levy que les nouvelles structures collaboratives forgées par les usages du réseau doivent être décryptées on peut objecter que ces dernières sont avant tout contextuelles, et qu'il est concevable de les aborder selon ces spécificités. Ainsi les stratégies artistiques et les principes participatifs sont actuellement des éléments essentiels contribuant à la formalisation d'une recherche active au sein même de ces nouvelles structurations collectives, et il est important d'en comprendre les fonctionnements et les enjeux en contexte. Contrairement aux rassemblements identitaires du logiciel libre, les plus fervent propagateurs des bienfaits de l'Open Source comme Eric Raymond⁷⁹ récusent la nécessité d'une reconnaissance sociale de la communauté et même d'une régulation en créative common pronant un fonctionnement libertaire et organique, il mettent également en exergue ce principe d'une connaissance collective. Pierre Levy dans ses recherches contemporaines sur les principes sémantiques d'IEML (Intelligent Economy Meta Language), nous présente finalement la noosphère comme une image unique, une sorte de cartographie dynamique du système formé par l'intelligence collective en œuvre dans le cyberspace. La puissance nécessaire pour aboutir un tel projet cantonne pour le moment les principes sémantiques d'intelligence collective dans un rôle de visualisation qui semble loin des usages contemporains du réseau, notamment de la manière dont une forme de savoir partagée se construit aujourd'hui.

Cette conception d'une monade accessible par la technoscience est libératrice offrant un espace de création possible alors que le carcan postmoderne récuse avec cynisme toute possibilité de dépassement de notre condition. Levy s'appuie sur un concept développé par Pierre Teilhard de Chardin repris de Vladimir Vernadsky ce dernier avait auparavant mis en exergue les principes de la biosphère. Teilhard de Chardin avait déjà très nettement noté le rapport étroit entre le développement des communications et celui de ce qu'il envi-

apprendre 2 IEML, intitulés IEML une plaisanterie ou un imposture, ou des articles plus modérés comme celui de Olivier Ledeuf: L'influence cyberpunk sur les représentations de l'internet paru dans le guide des égarés de décembre 2005 : <http://www.guidedesegares.info/2005/12/07/linfluence-cyberpunk-sur-les-representations-de-linternet/> consulté en ligne le 1^{er} octobre 2013.

⁷⁹ Eric Raymond est un Hacker américain prône la notion de partage en open source comme étant la voie la plus solide pour le développement logiciel, à la différence de ce que revendiquent les tenants du free software, il ne voit pas l'utilité de s'appuyer sur un principe moral, Il explique son point de vue dans un ouvrage intitulé ; *la cathédrale et le bazar*; 1999. On peut également consulter un article intitulé : *la conquête de la noosphère*, <http://linux-france.unixtech.be/article/these/noosphere/>

sage comme une sphère pensante qui serait super-imposée coextensivement à la Biosphère selon Theillard de Chardin, grâce à la multiplication soudaine des moyens ultra-rapides de voyage et de transmission de pensée⁸⁰. Elle permettrait que les noyaux humains s'organisent stablement en complexes fonctionnels. Il s'agit donc bien d'une reconnaissance ancienne du potentiel d'un système de communication globalisé. Cependant dans la réalité du contexte de l'espace ce communication, l'emphase que fait Pierre Levy de cette idée de noosphère tient d'un soucis de mesure globale et absolue qui la fait se détacher de toute humanité. Cette vision totale récuse logiquement la possibilité de la participation comme modalité de création contemporaine au cœur même du réseau, arguant justement que la participation ne peut être qu'une intervention dirigée, et partielle⁸¹. Pourtant loin d'un principe conceptuel, des éléments dynamiques mettant en œuvre des systèmes relevant de l'intelligence collective sont en action dans les usages créatifs contemporains. La vision en flux d'une création de savoir est effectivement appliquée dans les principes du FLOSS qu'ils soient d'ordre créatif ou d'ordre logiciel.

Publish often publish early

Nous envisagerons ici le FLOSS comme une modalité créative et nous attacherons particulièrement à la question de sa matérialisation dans un système relationnel et social, et son association fréquente à des productions concrètes. Parce qu'elle doit concerner chacun des participants, envisager la question de la participation au sein du réseau nous éloigne nécessairement d'un principe global, le partage des sources particulièrement lorsqu'il est associé à une production matérielle met en branle un système qui rend possible les appropriations individuelles, et les Fork. Ces deux phénomènes génèrent un dynamisme dans un projet artistique, comme une multiplicité de rejets qui sont autant d'éléments contribuant indépendamment à la construction de l'identité multiple d'un projet. À la source du principe même de la formation collective ces principes sont enracinés dans la relation même, une relation directement associée à la production dynamique et au partage de savoir. Il s'agit finement pour tous de faire partie d'un système relationnel lié dans ses principes et sa production par différentes plateformes d'échange et qui permet ainsi de participer à la construction d'un savoir collectif composé de multiples associations qui entrent chacune en résonance, si l'on devait envisager une représentation infiniment modulable pleine de tous les potentiels, il s'agirait d'abord de générer une infinité d'objets particuliers. Devant la constatation de l'importance du milieu relationnel et des plateformes d'échange, nous verrons combien pour différents mouvements artistiques qui se réclament d'une expérience créative en ouverte et de développements libres, les modalités de l'exposition

80 Pierre Teilhard de Chardin, *La Place de l'homme dans la nature : Le Groupe zoologique humain*, p. 125, Albin Michel, 1996.

81 Voir également *Le numérique dans l'art*, extrait de l'ouvrage à paraître de Norbert Hilaire c SLUNK 1_ fev 2006 collection n°2 Politiques <http://www.skunk.net/spip.php?article335>

restent un enjeu dont la solution ne peut se limiter au seul partage de savoirs, mais doit englober les choix de l'exposition, et la matérialisation des œuvres.

À contrario, une mise en exergue de la relation a également pris corps et s'inscrit, elle de façon immédiate dans les institutions muséales, elle attache la dénomination d'art relationnel à des œuvres dont la qualité dépend de cette relation. Dans cette perspective Nicolas Bourriaud a présenté des œuvres où l'artiste installe une relation directe avec le public participant, c'est cette relation même, explique-t-il⁸², qui fait œuvre. Un tel principe a choisi d'assumer la présence de l'institution et d'en faire le contexte d'une pratique multiforme où le participant est engagé dans sa totalité physique, que ce soit par une participation active ou par une œuvre dont l'exposition induit un rapport direct à la présence du visiteur. L'œuvre est présentée de manière officielle par une institution culturelle, musée festival ou autre, ainsi, le choix du lieu et des modalités de l'action relèvent dès lors d'une concertation entre l'artiste et la structure d'accueil, souvent, l'artiste conserve toute liberté d'action, parfois même n'est redevable d'aucune explication à la structure d'accueil, ou encore peut choisir une stratégie de positionnement critique et provocateur ; cependant un tel environnement est néanmoins identifié, et ce statut conditionne l'œuvre.

Les pratiques relationnelles s'inscrivent dans la valorisation de la relation même, affirmant que seul le lien est à l'origine de la valeur d'une œuvre, ce qui d'une certaine manière transforme en l'objet de leur propre reconnaissance. La nature de ce lien fait l'objet de l'analyse de Nicolas Bourriaud explique la portée de ces œuvres en situant leur discours à un point qui transcrit le désir de lien de nos sociétés individualistes. Cependant les relations mises en place par les artistes relationnels prennent place la plupart du temps dans le contexte protégé de l'institution, elles sont donc sorties des enjeux sociologiques, économiques, émotionnels, politiques bref, ce contexte à travers lequel se mettent en place les relations et leurs enjeux et qui finalement sont leur nature même.⁸³ La prise en compte de ces enjeux nécessite un travail de terrain et une recherche préliminaire impliquant une communauté ou un sujet défini qui permet d'enraciner le travail dans une action pérenne, et laisse le temps et l'espace à la formation d'une relation vivante et évolutive. La qualité d'un repas proposé à l'abri d'une institution culturelle, engendre certes une participation volontaire et dynamique des participants, cependant il faudrait prendre en compte le contexte de ces relations et les mettre à l'épreuve afin d'en comprendre la valeur et le contenu critique.

Critiquant l'institutionnalisation des pratiques contextuelles et plus particulièrement celles du positionnement de l'artiste comme médiateur, Tristan Tremeau formule une critique sociologique de l'art relationnel, dans lequel il voit une mystification servant à justifier par la remédiation, l'existence d'un

82 Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, les presses du réel, 1998.

83 Voir parmi d'autres, l'article de Bruce Barber, « La mort du social dans l'art relationnel », revue *Inter art actuel*, n° 101, 2008-2009, pp. 40-47.

système basé sur une solidarité de classe « Cette recherche de convivialité par l'usage de signes de reconnaissance culturelle renverse la logique critique promue dans les années 1960 par le groupe néo-dadaïste Fluxus (Robert Filliou, George Brecht, Joseph Beuys)... D'une volonté militante de transformation politique des rapports au monde, nous avons glissé vers des relations mondaines avec l'étant donné socioculturel au nom du bien commun et de l'intégration. »⁸⁴

La formulation est simple directe, elle reconnaît la crise de l'engagement postmoderne traduite par la renonciation au pouvoir critique de la création qui dès lors s'attache à la seule valorisation de l'œuvre. Face à cette crise idéologique, dans laquelle s'inscrit l'interaction entre l'artiste et son milieu au-delà des impossibilités de représentation il semble que la proposition de Bourriaud est loin de proposer un point de vue actif. Certaines œuvres sont même largement décrites sous un angle morbide par Bruce Barber⁸⁵, qui ne voit pas de lien vivant possible avec les mannequins inanimés de Vanessa Beecroft dont il considère qu'ils résultent en une proposition moraliste qui profite d'un dégoût généralisé pour combler le besoin de justification de tous. Les propositions relationnelles sont selon Tremeau dénuées de tout sens critique, et / ou prise de risque, n'apportent pas d'issue nouvelle, mais au contraire sont l'occasion d'opérer une retraite bien pensante hors des mutations sociales, au cœur de l'institution muséale. Si l'esthétique relationnelle permet la création d'un espace potentiel de sociabilité la question de sa contextualisation se pose dans toutes les critiques. La création d'une relation à partir du rien d'une mythologie relationnelle pure abouti à ce que Tristan Tremeau nomme « art pastoral »⁸⁶, qui promouerait un discours bienveillant et doctrinaire en tirant parti d'une situation induite par le pur formalisme du discours et qui part du présupposé d'un espace neutre et d'un public composé d'hommes communs ; l'art relationnel met en scène une situation pour forcer un discours moralisateur induit par la négation du sujet et plus particulièrement de ses racines historiques.

Ce pacte de sociabilité, est énoncé autrement par Bourriaud, il évoque des « modèles réduits de situations communicationnelles » qui favoriseraient la reliance sociale par les échanges « *inter humains* »⁸⁷ Tremeau quand à lui critique l'affiliation de l'œuvre à un simple outil qui permettrait une communication entre les participants, nous comprenons que dans cette neutralité, l'œuvre ne délivrerait plus son message, mais serait une technologie de communication un « médium au sens le plus pauvre » dit-il⁸⁸. Cette notion vient

84 *Artpress* n° 22 (hors-série), « Les écosystèmes du monde de l'art », sous la direction de Norbert Hillaire et Catherine Millet, novembre 2001, pp. 52-57.

85 Bruce Barber, article cité.

86 Tristan Tremeau, Amar Lakel, « Le tournant pastoral de l'art contemporain », communication donnée le 4 octobre 2002 lors du colloque international *L'art contemporain et son exposition* au Centre Pompidou, Paris.

87 Nicolas Bourriaud, *op.cit.*

88 Tristan Tremeau, *op. cit.*

se placer au cœur de notre argumentaire pour la compréhension de l'importance des modalités de formation des réseaux de création, et d'utilisation du réseau pour faire vivre la qualité critique des œuvres. Au-delà des questions symboliques qui réduisent le discours artistique à la promotion d'une pureté originelle activant un lien fondamental entre les hommes, l'œuvre relationnelle clame la perte de son contenu historique pour faire seulement œuvre de reliance ; or l'œuvre limitée à son statut interpersonnel ne peut révéler l'individu, ni hors de tout contexte sociologique ne permet à elle seule l'émergence d'un système transindividuel par lequel l'individu se positionnerait face au groupe.

Par ailleurs dans le contexte contemporains nous pouvons jauger les pratiques relationnelles telles qu'elles sont prônées par Bourriaud à l'aune de l'existence nouvelle des médias sociaux contemporains. Nous noterons de premier abord un principe commun d'affirmation d'une neutralité que l'on retrouve dans les médias sociaux, ils proposent également des outils de découverte interpersonnelle en faisant la promotion d'un lien apparemment neutre entre les êtres. C'est en prenant pour acquis une telle neutralité standardisée dans les critères de Facebook que chacun rempli les cases lui permettant d'affirmer son identité à la face du monde, cette neutralité qualifie donc à nouveau la participation, proposant un système d'interaction décontextualisé ou chacun entre en relation selon les formats proposés par Facebook. Face à cette nouvelle réalité médiatique, nous avons vu que les médias du Web 2 ne sont heureusement pas la seule possibilité de création et de participation qui vive au cœur du réseau, et les schémas participatifs sont largement détournés et réappropriés par les artistes, individuellement ou en collectifs.

1.2.3. LA MATÉRIALISATION DE PRINCIPES PARTICIPATIFS ET RELATIONNELS DANS LA FABRICATION NUMÉRIQUE.

Déjà les possibilités collectives des technologies de la communication ont permis dès les années 90 le regroupement d'artistes en réseaux matérialisés par des listes de discussions (chat rooms, irc), des sites web collaboratifs (wiki) etc... mais le plus souvent, il s'agissait de réseaux spécialisés mis en place par des artistes pour communiquer autour d'un sujet, les premiers projets de création partagée, par le réseau, avaient eu lieu depuis longtemps, dès 1977⁸⁹ mettent en place des expériences de dance partagée utilisant une communication satellite. Cette forme d'association entre artiste par les moyens du réseau perdure aujourd'hui, il existe de nombreuses plateformes de création permettant à des artistes de s'informer d'échanger sur leurs idées ces plate-

89 Kit Galloway et Sherry Rabinowitz, fondateurs de l'electronic Café, <http://ecafe.com/getty/table.html> organisaient des performances conjointes dans différents lieux géographiques et les participants se retrouvaient ensemble sur un écran, ils développaient ainsi un concept de « space with no geographical borders » espace sans frontières géographiques, et de « image as place » l'image comme lieu [de la performance].

A SATELLITE PROJECT, KIT CALLOWAY AND SHERILL RABINOWITZ, 1977



In 1977 (the year of the documenta 6), Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz produced the « Satellite Arts Project » in which two groups of dancers interacted at two different locations. The images were put together on screen in such a way that people three thousand kilometers apart looked like they were dancing together: Galloway and Rabinowitz' satellite project. A « Hole in Space » followed in 1980.

Source : Inke Arns, medienkunstnetz.de

formes sont le plus souvent constituées par les créateurs eux mêmes, parfois autour de questions technologiques comme les listes associées à l'usage de logiciels, mais aussi par des structures à vocation artistique, parfois même institutionnelles, la plus connue et la plus ancienne étant certainement celle de Rhizome⁹⁰ mais on pourrait également citer la liste de discussion modérée (mailing list) Yasmin⁹¹ qui se concentre sur les échanges art / science dans la région méditerranéenne, et bien d'autres. Plus récemment, des structures d'échanges entre artistes prennent également la forme d'une association avec une base physique véritable, c'est à dire des bureaux ou un lieu de rencontre, que ce soit des structures associatives comme PinG à Nantes⁹² qui se réclame du réseau des Médialabs⁹³ européens dont les espaces se multiplient générant des opportunités de rencontre pour réfléchir collectivement à un usage alternatif des technologies dans un contexte de reterritorialisation et de coopération. Différemment certaines structures comme l'asbl Constant⁹⁴ à Bruxelles, met en exergue des principes de création collective en FLOSS utilisant des logiciels libres ; intégrant les principes de partage et de réappropriation au sein du collectif. Ainsi Constant gère Variable, un espace de travail partagé à Bruxelles où l'on trouve des studios permettant le développement de projet open source : open sound lab, open video lab, opensource graphism, open hardware, il y a également un espace d'accueil pour et de résidence. Constant promeut le logiciel libre dans ses créations, et le partage des codes sources ; on y échange sur les avancées du travail de chacun au moyen de réunions régulières, et par une documentation extensive sur le site internet, pour promouvoir une recherche qui serait appliquée prenant place au cœur de la production artistique même. Un tel système engendre une contagion organique au sein de l'association où les innovations sont en lien direct avec la production du contenu ; elle est également un excellent support d'échange avec des créateurs extérieurs. Le discours véhiculé est directement issu de celui de la communauté open source, considérant l'association comme le support d'un échange créatif ouvert et dynamique. Finalement à la différence des nombreuses organisations qui ont mis en place des espaces de travail matériels participatifs où l'on peut trouver toute sorte de matériel et d'outillage électronique partagé,

90 www.rhizome.org Il s'agit d'une communauté d'artistes tenant à jour des listes de diffusion, des forums d'échanges, proposant des facilités d'accès à des systèmes de financement.

91 Yasmin est une liste de discussion modérée sur l'art et les technosciences dans le bassin méditerranéen, <http://www2.media.uoa.gr/yasmin/> les archives que l'on trouve en ligne remontent à l'année 2009 http://estia.media.uoa.gr/mailman/listinfo/yasmin_announcements

92 <http://www.pingbase.net/wordpressfr/>

93 Les médialab sont des structures associatives parfois intégrés à une université, qui offrent un espace d'expérimentation pour des projets faisant un usage des médias. Souvent les médialab sont associés à un fablab permettant de fabriquer des objets à partir de plans numériques. Les médialabs offrent habituellement un espace, des ressources ou des accès vers un savoir faire, et soutiennent des projets précis.

94 <http://www.constantvzw.org/site/>

Constant concentre son activité sur le processus créatif même, et en cela présente un processus unique et de grande valeur.

Cette longue énumération est le signe que les réseaux de création qui s'étaient organisés en structures collaboratives et les systèmes d'échange numérique en réseau, n'abandonnent pas leur présence en ligne, cependant, ils reprennent pied également en déployant à plusieurs points du globe des systèmes communautaires de partage de connaissance et de moyens de production, inspirés des réseaux auparavant en place. Un autre moyen de production qui semble actuellement dynamique est le système des fablab, dont les outils mêmes permettent de réaliser des projets qui idéalement proviendraient ou seraient distribués en open source, leurs plans étant disponibles pour être reproduits par tous, la fabrication des outils même incombant aux usagers du lab. Les fab-labs sont des espaces rendant accessible à tous le prototypage physique à partir de plans numériques ; au-delà de leur praticité, ces structures sont les instruments parfaits d'une recherche appliquée interrogeant les principes mêmes de la collaboration en termes de création.

On les retrouve ces principes de collaboration dans des structures qui n'ont aucune vocation communautaire, puisque Digitalarti, une plateforme parisienne de commercialisation d'œuvres numériques qui affiche ouvertement son caractère marchand, a annoncé en 2010 l'ouverture d'un « fablab » dans ses locaux.

La relation structure les associations technologiques.

Il s'agit donc par ces associations qui prennent place au départ sur le réseau de prendre pied dans une réalité que nous qualifierons de concrète c'est à dire que les actes qui sont posés ont un impact humain et structurel, que ce soit sur le réseau ou par d'autres productions humaines. La relation est dès lors un élément structurant de l'œuvre, par son potentiel actif, elle s'organise comme architecture d'échanges autour d'une communauté ayant des objectifs spécifiques et situe la création sur le plan de l'immédiateté. Il importe peu que cette prise de position advienne par des moyens physiques (analogiques) ou numériques, c'est la mise en réseau structure un potentiel actif et motive la participation. La force de tels projet réside dans leur capacité à communiquer une vision particulière par la mise en place d'une modalité spécifique d'interaction avec la société dans son organisation actuelle. L'action reste contextualisée et porteuse de subjectivité, plus spécifiquement d'une subjectivité attachée aux spécificités de la communauté qui la produit et de celle qui l'accueille, pourtant le partage du projet se fait selon les traits d'une identité partagée.

Telle que nous l'avons qualifiée jusqu'alors la puissance critique d'une œuvre réside à la fois dans ses modalités de diffusion et dans son décalage qui confronte des éléments sociaux autrement envisagés comme des impossibilités. Lorsque l'espace de communication est considéré la nature de la rela-

tion est une question majeure, moteur de l'action. La valeur dissonante d'une action artistique en réseau est intimement liée à la logique d'une relation. Une telle action considère donc la valeur de la communauté comme modalité d'action sur le monde. Si l'on adopte un tel point de vue, alors cette analyse prend un tour nouveau et doit envisager les possibilités à la fois collectives et d'individuation qui existent par l'utilisation des moyens de communication mobiles, et du réseau.

Dans les exemples que nous avons cité précédemment, certains ont la valeur critique forte directement associée au modèle relationnels qu'ils mettent en place. Ainsi va t il du projet de Kate Rich « Feral Trade »,⁹⁵ il est conçu comme une épicerie nomade tenue par une artiste qui fait circuler des denrées alimentaires par des réseaux sociaux constitués de ses amis, donc souvent associés au milieux artistiques. En mettant en place sa structure de négociation culturelle, Kate Rich a développé des routes de transaction au travers de l'Europe, du Moyen Orient, de l'Asie et de l'Amérique, la distribution de ces produits engage des collègues et des amis transportant les paquets dans leurs bagages. Toute l'activité est répertoriée de façon détaillée sur le site internet du projet, où est retranscrite chaque liaison chaque transaction et même chaque négociation associée que ce soit le dîner chez des amis ou la rencontre pour le transfert d'un paquet lors d'une exposition. La réception des produits qui transitent par le système de Feral Trade est complètement dépendante du fonctionnement du réseau humain, cependant, en réalité la communication digitale est au cœur de « Feral Trade », il est finalement question de savoir de quelle manière les réseaux internationaux du monde de l'art, établis lors de colloques expositions, ou les rencontres par les réseaux d'amis, pourront résister au commerce d'objets. Le passage de denrées ouvre selon Kate Rich des brèches entre ces différentes structures sociales, Feral Trade a donc tout à la fois une existence matérielle par les denrées qui sont finalement consommées une existence virale en parallèle aux circuits de transaction habituels, et une existence artistique par l'usage des réseaux et la reconnaissance ainsi évidente du monde de l'art donnant existence à ce projet.

De tels exemples montrent l'existence de nouvelles modalités d'organisation artistique prenant place entre les personnes ; cependant les possibilités d'expression créative personnelle au sein même de ces réseaux semblent moins évidentes, tout comme restent à définir les modalités d'insertion durable dans le milieu de la création contemporaine.

Si l'affirmation temporaire et éphémère de Kobakant correspond également nous l'avons vu à une forme de résistance esthétique communautaire et technologique, il semble la notion de participation associée au projet malgré différents essais, n'est pas toujours transcrite dans la forme de la mise en exposition. Feral Trade par contre choisi de rester absolument pragmatique, et met en branle une forme particulière de quotidien associé au transit de

95 Kate Rich développe le projet Feral Trade Courier depuis 2008, on trouve toutes les archives du projet sur le site internet associé ; www.feraltrade.org

feral trade (import-export)

trading goods along social networks since 2003

enter a shipping number for tracking
FER:

now shipping	 coffee from Mexico	 olive oil from Spain	 agave from Mexico	 blue corn from Mexico
	 Cube-Cola from UK		 hot chocolate from Mexico	 mezcal from Mexico



feral trade courier

track all shipments for

LATEST COURIER ACTIVITY update 15/10/13

COURIERs SOUGHT to transport

contact kate@feraltrade.org to offer carriage.

FER-1782 <input type="checkbox"/> 9 FUJIAN SPRING GREEN TEA, Beijing, CHINA to Bristol, UK	FER-1823 <input type="checkbox"/> 5 OLIVE OIL RETEMAR, Bristol, UK to Manchester, UK	FER-1824 <input type="checkbox"/> 5 OLIVE OIL RETEMAR, Bristol, UK to Liverpool, UK	FER-1854 <input type="checkbox"/> 12 COFFEE EL VOLADOR, Bristol, UK to Glasgow, UK
---	---	--	---

Capture d'écran du *feral trading website* fait le 18 octobre 2013 à 12h45

Sur le site internet associé au projet on a accès à l'ensemble de la base de données répertoriant les transactions prenant place au cœur du projet, chaque histoire y est répertoriée.

produits consommables dont les histoires sont le cœur alors que les produits transitent par de multiples mains.

De tels projets tiennent donc avant tout de l'immédiateté et sont directement associés à la mise en relation, pourtant ils engendrent une multiplicité de matérialisations tant dans les processus de création que dans leurs cristallisation dans les moments de l'exposition.

Quelles modalités de présentation dans l'immédiateté du réseau ?

Il semble nous l'avons vu que la question des modalités d'exposition d'une œuvre in situ ne soit pas nouvelle ; nous avons déjà évoqué la scission entre la documentation et l'œuvre que décrit Patricia Falguières, et il s'agit de comprendre comment ce point de vue est transformé par les modalités particulières de l'action artistique en réseau.

« La revendication politique va vers l'instant de l'action dans la cité et l'œuvre comme acte fondamentalement politique. L'exposition nous révèle la production des œuvres comme accompagnement d'un monde ni trop réel, ni trop symbolique, d'un monde véritable. » nous dit Paul Ardenne⁹⁶, et nous le questionnons encore sur la signification de ce besoin d'authenticité, et les moyens de son application à l'œuvre même. La question n'est elle pas plutôt de savoir où se trouve la transmission qu'est ce qui fait œuvre, et où est le partage ? En quoi cette vision de l'artiste participant à l'univers qui l'entoure fait elle œuvre lors de sa présentation au public ?

La première question qui se pose évidemment, est de comprendre sur quoi cette notion s'appuie ? Qu'est ce qui ne serait pas véritable ? Jusqu'alors il apparaissait certain que la réalité artistique prenait place dans l'espace physique et que les médias même si ils qualifiaient la réalité dite « virtuelle », ne pouvaient produire qu'une reconstruction de cette dernière. Très concrètement, alors qu'une part essentielle de notre vie et de nos identités se déroulent au cours des relations que nous entretenons utilisant des supports de communication et leur construction commerciale et médiatique associée, les choses sont de moins en moins claires. Selon l'approche que nous avons choisi, la notion de « vérité d'un monde » se traduit par une immédiateté, un partage et une présence active, que ces éléments soient matérialisés par une action artistique en réseau ou dans l'espace public physique, c'est la possibilité d'échange et d'interaction sur un territoire précis qui fait l'immédiateté de l'œuvre. Dans cette optique l'œuvre autant matérielle que virtuelle, est inscrite dans un échange effectif, une action une relation qui prend place par le biais d'un échange à la fois contextuel et globalisé.

Si en 2006 il était encore nécessaire de questionner la possibilité du numérique comme médium artistique⁹⁷, désormais cette hybridité accessible

96 Paul Ardenne, *Art et politique: ce que change l'art contextuel*, op. cit.

97 Jean Pierre Blape, Manuela de Barros (dirs), *L'art a t il besoin du numérique ?*, Édi-

au quotidien, dans nos univers personnels de communication est de façon évidente partie prenante d'une interaction collective, la question qui se pose maintenant est de comprendre l'impact de cette présence permanente des réseaux d'information. Le réseau est un espace public ayant ses propres principes d'appropriation et d'exposition, ses particularités technologiques en font à la fois un lieu d'interaction, de production et de diffusion. Il faut ajouter que dans cette collectivité numérique, désormais chaque participant est individualisé par une identité électronique personnelle, et éventuellement une position géographique dans un espace physique qui lui est propre, que l'on peut retracer grâce aux technologies mobiles qui prennent une place nouvelle dans nos vies et dans la création.

Dans cette collectivité numérique par nature hybride, il s'agit dès lors de penser les nouvelles formes de mise en commun rendues possibles par les réseaux de communication pour envisager comment les adjoindre à l'action artistique. La production de telles œuvres les situe dans un espace public aux rapports de force en cours de structuration. Ces œuvres doivent dès lors aborder la présence de chacun dans un système ; chaque personne qui depuis la matérialité de sa présence physique est associée en permanence à un espace de communication, il se trouve alors faisant partie d'une multitude provenant de différents horizons et reliés par un réseau globalisant et pourtant contextualisé différemment selon chaque situation. Il s'agit dès lors de comprendre comment les œuvres contemporaines intègrent ces nouvelles modalités d'individuation déterminées à la fois par ces espaces technologiques et par leur présence matérielle dans nos vies. Nous considérerons également les modalités de présentation et d'acceptation dans le monde de l'art de ce type d'œuvre.

1.3. LA DIFFÉRENCIATION DU CHAMP DE L'INFORMATIQUE PORTABLE, ET LA CRITIQUE D'UNE TECHNOLOGIE DOUCE.

La prise de conscience de la puissance médiatique est apparue très tôt chez de nombreux intellectuels ; le contexte de la domination des médias est maintenant indissociable de la crise postmoderne qui remet en cause l'adhésion collective à la fiction et invalide son potentiel transformateur. La valeur critique de la création même est dès lors moins considérée, voir complètement mise en cause. Cependant, alors que les médias prennent pied directement dans la sphère des relations humaines, en particulier par le web 2, l'acte artistique en s'infiltrant dans la réalité médiatique et en inventant lui-même les conditions de sa propre diffusion, fait une irruption d'ordre virale. C'est cette hybridation qui permet un détournement d'un ordre nouveau et signifie qu'une action artistique peut organiser la prise en compte de la présence constante d'une communication médiatique dans nos espaces de vie.

tions Hermes Sciences, Lavoisier, 2006.

En gardant comme cible un art critique conçu comme un principe transformateur du monde, la création plastique contemporaine s'inscrit socialement et politiquement dans un univers qui continue de muter au fil des évolutions des industries créatives. Quel est donc le contexte approprié d'une œuvre critique au pouvoir transformateur ?

La mutation qui permet aux technologies de communication de prendre place dans notre rythme quotidien, de nous suivre et d'être intégré à tous nos espaces de vie est fondamentale, car elle est le signe déclencheur de la nécessaire prise de conscience du besoin d'une régulation publique de notre espace de communication. L'époque contemporaine donne le jour à une informatique omniprésente associant données locatives, accès aux informations en tous points, réseaux regroupant des personnes par affinité, données pratiques et concrètes voir physiologiques accessibles également en tous points. Cette hybridation des réseaux les rend actuellement complètement présents dans le milieu ambiant.

En 1991 Mark Weiser⁹⁸ au Xerox Park avait lancé le cadre d'une première approche de l'intelligence ambiante, sous la dénomination d' « ubiquitous computing » ; il soumet l'idée que notre environnement même pourrait devenir un support d'informations et prône une vision intégrative de l'interaction par laquelle nos gestes les plus habituels serviraient de déclencheur, permettant d'intégrer un système d'information responsif de façon invisible à notre quotidien. Notre environnement serait alors hybride constitué de nombreux éléments semi-autonomes reliés en réseau qui répondent ainsi directement aux gestes des humains.

La vision de Weiser pourrait techniquement aujourd'hui voir le jour, mais elle se matérialise d'une autre manière, au lieu de prendre place directement dans nos maisons, l'information est bien accessible au quotidien au travers de terminaux mobiles, qui permettent un accès permanent à des plateformes recensant les données provenant de lieux dispersés à travers la planète. Dans ce contexte, la question de la provenance de l'information, son traitement et les modalités d'accès sont au cœur d'une nouvelle problématique, bien plus que ne l'est la modalité de l'interface qui permet de transmettre cette information, ce sont parfois encore des supports ouverts ou chacun peut ajouter ses informations, récupérer celles des autres afin de mettre en place un système de partage d'informations, cependant les enjeux commerciaux de tels systèmes sont actuellement majeurs. Des opérations proposent à des citoyens de réunir et de partager des données physiques de senseurs provenant du monde entier accessibles en ligne et immédiatement réutilisable sur des plateformes comme Pachube.com (qui a permis à des communautés de suivre les données nucléaires lors du tsunami japonais). Il existe également des plateformes permettant de suivre et de rendre plus efficaces notre consommation, notre mobilité en bref une infrastructure se met peu à peu en place notamment par

98 Mark Weiser, *The Computer for the 21st Century*, Scientific American Special Issue on Communications, Computers, and Networks, September, 1991.

des partenariats avec les opérateurs privés pour occuper l'espace public de l'information.

Si le concret et l'immédiat est un domaine de travail extrêmement riche pour la création, l'appropriation immédiate de ces systèmes hybrides par les artistes, rappelle d'autres appropriations qui sont caractéristiques de l'évolution des technologies au fur et à mesure de leur développement.

Comme nous le verrons plus amplement par la suite, très tôt les artistes se sont intéressés aux aspects sensoriels des technologies et aux correspondances philosophiques que ceux-ci provoquaient. On voit apparaître ces préoccupations dès les années 60 avec par exemple *Happening* de l'artiste argentine, Marta Minujin intitulé *Minuphone*, en 1967 durant laquelle le public interagit avec des cabines électroniques dans le but de développer une conscience exacerbée d'eux-mêmes, en réaction à cette technologie toujours impersonnelle.

Il faut aussi noter que déjà en 1922 Moholy Nagui avait montré ses « téléphones pictures », Moholy Nagui avait dicté à un industriel des émaux une commande par téléphone en décrivant précisément son souhait pictural, et des œuvres en émail furent réalisées suivant ses instructions mais hors de sa présence.

Par cette action (dont les circonstances exactes sont parfois controversées) Moholy Nagui nous décrit déjà la puissance des réseaux de communication tant dans leurs implications sociologiques que perceptuelles, le téléphone devient dans cet œuvre un outil pour démontrer que le langage peut fournir une approche intellectuelle à l'œuvre d'art qui n'est en aucune manière inférieure à celle des émotions. Nous prendrons comme base cette approche visionnaire des réseaux de communication, pour tenter de qualifier les principes d'hybridité présents dans la création contemporaine ; Eduardo Kac, l'avait déjà noté, lorsqu'il cite un passage visionnaire de Moholy Nagui :

« Les hommes continuent de s'entretenir, ils n'ont pas encore compris comment ni pourquoi ils vivent ; les hommes politiques ne se rendent pas compte que la terre est une, mais on invente le Telehor, le téléviseur. On pourra demain voir dans le cœur de son voisin, participer à tout en étant pourtant tout seul... Grâce au développement de la transmission par bélinogramme qui nous permet d'obtenir instantanément des reproductions et des illustrations précises, les œuvres philosophiques elles-mêmes travailleront vraisemblablement avec les mêmes moyens – encore qu'à un niveau supérieur – que les magazines américains actuels. »⁹⁹

La remarque nous décrit que les œuvres philosophiques travailleront avec les mêmes outils que les magazines ! Il s'agit bien de cela en effet, des qualités particulières associant de nouvelles modalités de perception engendrées par ces outils qui sont à notre disposition, tout en étant aussi ceux du monde

⁹⁹ Moholy-Nagy *Painting, Peinture photographie film, et autres écrits sur la photographie*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1993 cité in « Aspects de l'esthétique communicationnelle » d'Eduardo Kac. Texte original publié dans *Siggraph Visual Proceedings*, John Grimes & Gray Lorig (ed.) New York : ACM, 1992 pp. 47-57.

des médias et de la communication.

Finalement il s'agit surtout d'affirmer la généralisation des techniques de la comptabilité à toutes les activités humaines et leur existence même hors des principes de rationalisation. Pour répondre à cette question, les modalités d'intégration dans le monde de l'art sont essentielles, il s'agit de comprendre les liens possibles entre les réseaux citoyens, les actions artistiques en réseaux, les actions hybrides pour finalement envisager leurs possibilités d'existence complémentaires au sein de la scène artistique contemporaine. Depuis les années 80 les artistes contraints ont appris à singer les moyens de production, dans le but à la fois de pouvoir fonctionner, et d'acquérir un langage critique. Pour paraphraser un net artiste bien connu systaime qui soutient : « pour détourner un système il faut l'aimer »¹⁰⁰

1.3.1. UN CONTEXTE : LES INDUSTRIES CRÉATIVES ET LES MÉDIA.

« Care » s'appuie sur l'existence de réseaux sociaux à la source de campagnes de communication d'importance supportant ce mouvement tant matériellement que idéologiquement, on trouve même des slogans prônant la participation, comme « yes we care »¹ en référence au populaire « yes we can » qui visent à engager les gens dans un processus de soutien spontané. Il faut noter combien ces appellations généralistes, au travers de leur imprécision mettent en exergue les sentiments naturels de solidarité, en enracinant leur sens sur le plus simple sentiment de culpabilité, signifiant la nécessaire implication de chacun. Il ne s'agit pas ici d'un phénomène de participation spontané, mais plutôt de l'utilisation consciente de principes de culpabilité engendrés par les systèmes sociaux traditionnels, qui lorsqu'ils sont utilisés dans le système des réseaux sociaux sont d'autant plus porteurs que les engagements individuels sont moindres alors que chacun est protégé par son écran d'ordinateur.

Si Bernard Stiegler décrit le phénomène de la réappropriation des technologies par l'expression « ré-enchanter le monde »¹⁰¹ en référence au désenchantement décrit par Ilya Prigogine et Isabelle Stengers¹⁰², lorsqu'ils parlent de l'avènement d'une société scientifique dominante. Stiegler quand à lui se concentre sur les effets aliénants de la présence dominante dans la société des industries et des médias, et considère qu'il s'agit pour ces individus de regagner un pouvoir sur une production qui jusqu'alors était exclusivement du domaine industriel, et ainsi d'ouvrir de nouvelles avenues pour la création,

100 Interview pour la revue *silicon maniacs* du 25 novembre 2011 <http://www.silicon-maniacs.org/systaime-pour-detourner-un-systeme-il-faut-laimer-2/>

101 Bernard Stiegler, avec Marc Crépon, Georges Collins et Catherine Perret, *Réenchanter le monde : la valeur esprit contre le populisme industriel*, 2006.

102 Ilya Prigogine et Isabelle Stengers, *La nouvelle alliance*, Gallimard 1979.

et l'inventivité. Cette prise de possession d'une connaissance hors des structures entrepreneuriales se présente à la fois comme un modèle économique et comme une forme d'action sur le monde.

Cependant si la notion de participation est cruciale dans le modèle de communication contemporain, elle n'est pas suffisante pour qualifier une action critique. À dire vrai il devient de plus en plus difficile de définir les contours d'une telle action, alors que les récupérations médiatiques sont omniprésentes et enrachent tous les mouvements contemporains. Par exemple les mouvements humanitaires et de soins apportés à l'autre voient leur popularité croître en étant nommé sous le qualificatif global de « Care » les associations de soutien communautaire et humanitaire sont actuellement au cœur de l'actualité. Le « Care » s'appuie sur l'existence de réseaux sociaux à la source de campagnes de communication d'importance supportant ce mouvement tant matériellement que idéologiquement, on trouve même des slogans prônant la participation, comme « yes we care »¹⁰³ en référence au populaire « yes we can » qui visent à engager les gens dans un processus de soutien spontané. Il faut cependant noter que de telles appellation que l'on peut qualifier de généralistes, ou encore de globales, mettent en exergue les sentiments naturels de solidarité par la signification de la nécessaire implication de chacun. Cependant une telle globalisation de l'appellation de différents types de soutien et d'aides ne crée pas un terrain propice à la transparence qui permettrait de situer de façon juste la valeur des contributions de chacun en différenciant la nature des intérêts privés et des participation publiques, et celle des individus ou en mettant en lumière les enjeux contextuels de chacune des actions.

Détournements, participation et émergence de principes viraux.

La participation est un axe de diffusion de la critique, le détournement nous l'avons vu en est un autre depuis plusieurs décennies, il y a eu de nombreuses actions dans les médias publicitaires, détournement réappropriation auto promotion, qui ont rapidement été reconnus et pris de l'ampleur répondant à une réelle demande des citoyens, et d'une certaine manière existant à la même échelle que leur support c'est à dire devenant rapidement très connus du public. La prise de possession des média a donné lieu à l'élaboration de nombreuses stratégies dont les buts et les moyens divergent. Certaines directement ancrées dans le monde artistique, d'autres à vocation politique, selon les circonstances, elles ont été élaborée par les artistes ou de manière participative. La question de la place de l'artiste, de son rapport au public, des fins de son intervention y est toujours posée de façon cruciale.

Dans le contexte de cette action des artistes sur les médias je tacherais de

103 *Yes we care* est une association de charité hollandaise : <http://yeswecare.nl/>, mais également une organisation de soutien aux vétérans américains : <http://www.yeswecare.net/> et une association caritative belge : <http://www.yeswecare.be/>, le solgan de Martine Aubry et certainement encore d'autres choses.

détacher plusieurs approches essentiellement pour déterminer les conditions d'un désir d'action sur le monde qui conditionnerait les modalités d'une intervention. Certaines ont toujours valeur d'engagement, mais parfois se revendiquent comme une prise de pouvoir, et parfois arguent d'être des actions directement politique dont les auteurs revendiquent l'efficacité hors même du terrain artistique.

Les stratégies médiatiques ne sont pas le propre des nouvelles technologies, mais ont pris place depuis longtemps dans l'ensemble des médias artistiques, et dans le paysage artistique principalement américain. Des actions comme celles de Chris Burden, de Barbara Kruger, ou de collectifs comme le Billboard Liberation Front montrent des différences fondamentales de stratégies caractérisant les modèles de création ou d'action par des critères qui transforment radicalement la transmission du message, comme la nature de la revendication collective ou singulière anonyme ou non, ou encore la contextualisation du travail et les mutations du potentiel critique de l'œuvre fonction de sa qualité participative.

Parmi les premiers, Chris Burden a pratiqué la réappropriation du médium télévisuel par la création de spots publicitaires.¹⁰⁴ Burden est en quête des moyens d'affirmation d'un pouvoir aux fins de valoriser sa propre identité artistique, bien que conscient des critiques déjà formulées à l'époque concernant la puissance intrusive des médias, Chris Burden argue plutôt, pour justifier son acte la recherche d'une audience passive, il s'agit dit il d'un détournement à des fins propres. Cependant, de façon corollaire il paraît clair que cette quête est également une dénonciation par la réappropriation du pouvoir des medias sur la société : média politique et argent.¹⁰⁵

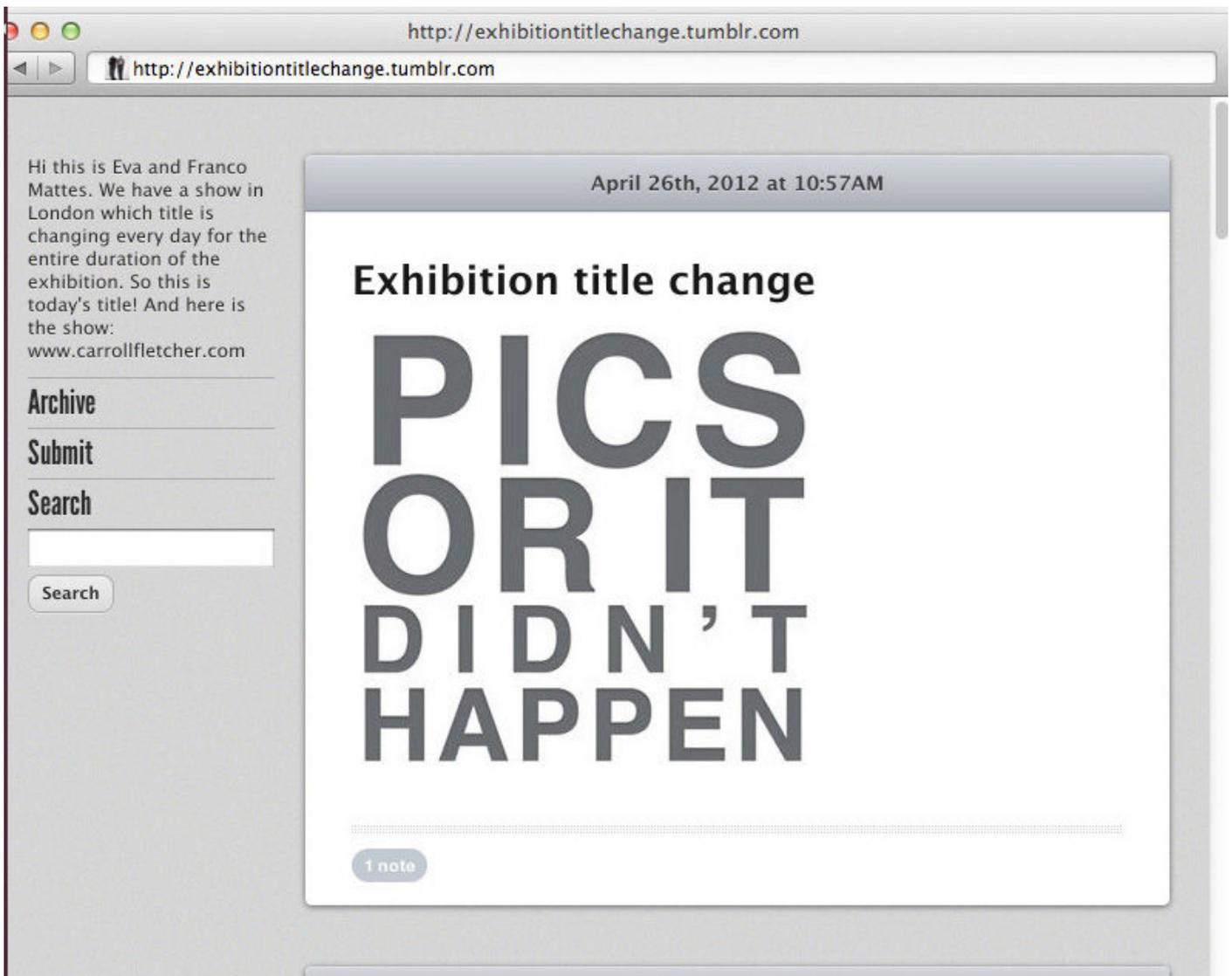
À cet égard, TV Hijack, est extrêmement clair puisque Chris Burden en prenant en otage une présentatrice de télévision lors d'une invitation à parler en direct, s'est approprié l'émission dont il a fait détruire toutes les images originales pour ne conserver que sa propre documentation. Cette documentation est du reste complètement différente de l'image télévisuelle ordinaire puisqu'elle dévoile tous les dessous de l'émission : fils de micros, câbles, ombres portées sur le décors.

La rupture formelle induite par ces production se différencie fondamentalement d'un choix artistique qui utilise des moyens de diffusion viraux. L'appropriation personnelle et violente d'une puissance, est une attitude caractéristique d'une époque où le pouvoir de communication était centralisé chez les tenants de la puissance technologique, les principes distribués en usage

104 En 1973 Chris Burden a acheté 10 secondes d'antenne sur une chaîne de télévision locale de la région de Los Angeles pour y diffuser un clip publicitaire de sa composition intitulé : *through the night softly* Il explique sa démarche par un simple souhait d'être présent sur le médium télévisuel.

105 La dernière annonce télévisuelle date de 1977 intitulée *Full financial disclosure*, en pleine période post-watergate, il y dévoile ses revenus et dépenses largement grévés par le coût de l'achat de temps publicitaire, action inaccessible à un particulier.

TITLE CHANGE, EVA AND FRANCESCO MATTES, 2012



Capture d'écran présentée sur le site des Mattes, consulté le 17 octobre 2013
<http://0100101110101101.org/home/titlechange/index.html>

dans les médias actuels rendent impossibles de telles interventions directes et personnelles, qui ne sont pas reconnues par la communauté.

Dans son histoire des technologies électriques, Carolyn Marvin nous présente comment à son arrivée le téléphone a été présenté sous un aspect performatif, on retranscrivait pour le public des concert via le téléphone¹⁰⁶. Ou encore, les employés utilisaient le réseau pendant les heures de nuit pour organiser des concerts en réseau via les lignes téléphoniques, que l'on peut écouter depuis le local du standard téléphonique. Marvin explique finalement comment le téléphone a perdu cette facilité d'accès qu'il offrait au départ en prenant une importance sociologique au cours d'événements ou les médias prenaient une importance majeure ; elle cite parmi ceux-ci les élections par exemple, qui ont provoqué une prise de conscience des autorités et contribué à ce que le téléphone devienne une structure policée et contrôlée à mesure qu'elle a pris de l'importance dans la vie publique. Cette description de Marvin semble correspondre étrangement à des schémas que nous vivons aujourd'hui, et si les systèmes d'indexation commerciaux déploient une puissance de contrôle nous constatons également que les législations deviennent chaque jour plus nombreuses autour des usages du réseau. Il est encore possible d'utiliser les possibilités des espaces de communication à des fins critiques, cependant certains échanges sont déjà contrôlés ; les systèmes peer to peer sont aujourd'hui traqués par la législation ; certains artistes trouvent nécessaire de déployer une infrastructure autonome, et plusieurs collectifs nous le verrons possèdent leur propre serveur pour abriter leurs données sans se trouver dépendants d'un hébergeur autonome.

La présence distribuée des médias contemporains rend la critique dépendantes d'un usage viral et collectif. Des artistes se regroupant en collectifs comme Irrational, Superflex ou Mejor Vida corporation, choisissent d'utiliser la puissance à la fois de leurs réseaux personnels et des réseaux de communication pour développer des produits corrosifs et d'utilité générale. Ces activistes high tech partagent leur savoir-faire et leur compte bancaire sur le site Irrational dont le credo est : fournir à tous les outils pour construire un autre monde. S'appuyant tout comme l'asbl Constant sur la gestion indépendante de leur propre serveur de données afin de maîtriser les sources du contenu qu'ils offrent, toutes leurs inventions sont libres de droits sur internet.¹⁰⁷

Parmi les projets de Irrational on trouve par exemple :

Des bases de données référençant des faits simples ayant des conséquences sur la nature des éléments faisant partie du domaine public : « Please take care of your language, warning your language is not free » recense les phrases du langage courant portant un trade mark parcequ'elles ont été utilisées par des entreprises pour leurs slogans publicitaires par exemple. Irrational héberge également la page du CERN : le laboratoire Européen pour la collision des

106 Carolyn Marvin, *When old technologies were new*, Oxford University Press, USA, 1990, p. 58.

107 <http://www.irrational.org/cern/TM/trademark.html>

réseaux qui recense et réunit les actions de net art.

Ou encore la « art power database : because we can » ; site de hack pour artistes : ¹⁰⁸ arguant « Technology to the people access to technology is a human right » qui rend accessible des programme et des codes source utilisables pour la réalisation d'œuvres numériques ou encore, « protect your body protect your data », des conseils pour protéger ses informations personnelles.

Dans cet univers de communication bien pensante et bienveillante, les interstices et failles du réseau sont de plus en plus difficiles à trouver, et certains arguent leur nécessaire qualité éphémère. Dans la revendication de cette démarche Christophe Bruno s'appuie sur les principes mis en avant par Hakim Bey¹⁰⁹ sous le nom de « Espaces temporaires de visibilité ». Hakim Bey reprend la notion foucauldienne d'hétérotopie pour qualifier des modèles d'association utilisant la puissance des réseaux pour organiser rapidement des zones autogérées qui ne durent qu'un temps et sont alors des espaces autonomes régis temporairement par leurs propres lois en dehors des contraintes sociales et légales en cours. L'application du concept de TAZ à la réalité médiatique est absolument approprié. Cependant, si ces détournements sont efficaces pour remodeler l'espace des médias, et espèrent par des interventions rapides générer des prises de conscience, on peut questionner les enjeux à long terme de ces actions, surtout lorsqu'elles sont répétées.

Christophe Bruno lorsqu'il parle de tactiques, clame une exploration des espaces temporaires de visibilité dans les médias parmi eux les espaces relationnels etc... ; Dans la présentation de sa démarche il insiste sur le fait que les commerciaux, et les hommes politiques savent profiter de ces événements médiatiques qui créent des fenêtres de visibilité et arguent que les artistes peuvent en profiter également pour transformer notre rapport au réel, cependant on peut lui objecter cette vision pessimiste de l'impossibilité de soutenir une démarche structurée ou une exploration pérenne.

C'est toutefois dans cet esprit éphémère qu'il a choisi d'assumer le commissariat de l'exposition « Blow-up »¹¹⁰ afin dit-il d'explorer des espaces temporaires de visibilité qui s'ouvrent dans un domaine qu'il appelle l'*infotainment*, dont il qualifie les attributs comme combinant information et loisir, et qui comprend médias, espaces publics et événementiels, dispositifs publicitaires, réseaux sociaux ou autres systèmes codifiés. Ainsi, par son choix de diffusion sur le réseau Christophe Bruno se situe bien dans la lignée des détournements médiatiques, pourtant l'essentiel des œuvres présentées dans Blow up, ne présentent pas de contenu subversif, mais plutôt envisagent des possibilités d'une utilisation différente du support internet, plus particulièrement du Web2 en constatant la réification du langage par la marchand-

108 <http://www.irational.org/APD/home/>

109 Hakim Bey, *TAZ*, mai 1997, Éditions de l'Éclat, Paris.

110 « Blow up » est un cycle d'exposition organisé en collaboration par Christophe Bruno sur l'espace virtuel du musée du jeu de Paume, <http://www.jeudepaume.org/index.php?page=article&idArt=1583> pour lequel des artistes réalisent des œuvres spécifiques.

sation actuelle du réseau et de l'internet. Il déclare que cet état de fait rend toute forme de création en réseau impossible c'est pourquoi, dit-il les artistes prennent le chemin du détournement et de l'imposture pour s'exprimer¹¹¹

Quel mode d'être dans la réalité du réseau ?

Il s'agit donc effectivement, d'agir dans le réel, non pas de le comprendre ou de le définir mais de s'attacher à y trouver un mode d'être cohérent permettant une appropriation par chacun. La recherche de cette position fédératrice a été celle de l'intervention directe dans l'univers médiatique, le Billboard Libération Front a organisé des mouvements d'action collectifs pour détourner les panneaux publicitaires, ils ont mis en place une série de conseils pour permettre à d'autres l'appropriation éphémère de nos espaces d'affichage.

En plus des actions artistiques en réseau que nous avons cité, et qui bien souvent emploient des moyens furtifs pour arriver à leurs fins, cette constatation devient vraiment contemporaine avec les possibilités de mettre en place des systèmes de collaboration participatifs qui permettent une action à plus grande échelle. Ainsi nous voyons actuellement l'émergence de projets qui sont à la fois des actions d'ordre critique et politiques et qui sans être vraiment considérées comme des actions artistiques sont parfois revendiqués par le milieu de l'art en 2009 d'un système de monnaie alternative le bit coin bouleverse notre capacité de penser les moyens d'action sur le système capitaliste. Et l'on voit en 2011 des festivals d'art électronique organiser des conférences sur ce sujet et même des laboratoires de recherche au sein de structures artistiques promouvoir le développement de monnaies locales. Ainsi, le festival mal au pixel a un money lab : <http://www.pixelache.aHelsinki/suomenlinna-money-lab/>

Le bit coin est une monnaie électronique dépendant entièrement de ses utilisateurs, en « peer to peer » produit d'un logiciel participatif sous licence MIT, cette monnaie est validée par l'ensemble des utilisateurs ayant le logiciel en fonctionnement sur leur ordinateur et calculant en temps réel les transactions. Loin de critiquer le système bancaire contemporain, l'émergence du Bitcoin est directement associée à un hypercapitalisme, cependant la possibilité de la propagation d'un tel système monétaire complètement autogéré et tenant du plus parfait anonymat, est d'ordre libertaire dans l'autonomie qu'il offre à l'individu au sein de la société monétaire. Une telle possibilité est source d'inspiration pour un grand nombre d'artistes. Ainsi DYNDY propose comme programme sur leur site web, d'imaginer le futur de la monnaie comme une utopie potentielle « *Imagine the Future of Money* » DYNDY, ne revendique pas un statut artistique mais se présente comme un groupe de réflexion sur l'écologie de la monnaie, la nature de l'échange, les possibilités

111 Christophe Bruno, *Des résultats négatifs dans le net.art*, publié dans le n° 21 de la revue Pratiques, Réflexions sur l'art, Automne 2010. consulté en ligne sur le site de Christophe Bruno.

FAKE DIETER ROTH SCULPTURE, EVA AND FRANCESCO MATTES, 2011



de monnaies alternatives et les questions ontologiques et sociologiques reliées à ces sujets. DYNDY mène également des actions ayant valeur symbolique et créative ainsi la distribution de cartes de crédit dans les rues de Londres.

Le but de cette action menée le 25 mars 2011 est d'abord la sensibilisation à l'existence de monnaies alternatives, le questionnement de l'inéluctabilité du système en place et par là même de sa valeur alors que des moyens d'action d'une puissance inégalée sont à notre portée par la maîtrise que nous pouvons avoir de la puissance connective du réseau et des moyens de communication décentralisés.

Questionner les moyens de nos possibilités d'action créative dans le monde technologique surpuissant est en effet une nécessité contemporaine. Comment accéder au système pour y tenir un discours. Il ne s'agit pas ici de créer l'illusion de la convivialité comme on a pu la provoquer intentionnellement par des actions « relationnelles » mais bien plutôt d'utiliser les structures grand public associées, ces actions prennent pied en dehors de toute acte de création puisqu'elles se situent dans une pluridisciplinarité et sur le terrain de la réflexion.

1.3.2. L'INTERACTION DE MULTIPLES SUBJECTIVITÉS AU SEIN DE COMMUNAUTÉS ; LES MODALITÉS DE PRÉSENTATION DES MULTITUDES.

Les institutions artistiques explorent également les possibilités d'approcher le réseau comme un support de diffusion d'œuvres en créant des plateformes internet identifiables, c'est la thématique de la première session du cycle *Side Effects*, organisé sur l'espace virtuel du musée du Jeu de Paume par Christophe Bruno¹¹², et qui prend la forme d'une exposition collective, regroupant 19 projets et 16 artistes : 0100101110101101.ORG, Anonymous, La Barbe, Aram Bartholl, Luther Blissett, Heath Bunting, Dick head man Records, Etoy, Iocose, Julien Levesque, Les Liens Invisibles, Michael Mandiberg, Moddr_, Mouchette, Cornelia Sollfrank, Yes Men.

La plupart de ces projets, qui ne se revendiquent eux même pas tous comme des projets d'artistes, ont acquis une forte valeur par l'utilisation de l'internet comme moyen de diffusion et de promotion essentiellement par l'emploi de stratégies détournant leur médium habituel. Cependant les actions sont également enracinées dans une réalité physique, prenant à partie des gestes contextuels, (la barbe) des actions publiques (yes men) des performances (Heath Bunting) etc... C'est ainsi qu'une troisième voie tirant partie d'espaces de visibilité en ligne permet à ces artistes activistes à la fois d'être l'objet des regards d'une communauté sociale ouverte, et de générer un engagement pour

112 Christophe Bruno est commissaire du cycle d'expositions *Side effects* organisé depuis 2011 sur le site de l'espace virtuel du musée du Jeu de Paume ; <http://www.christophebruno.com/2011/03/23/conference-side-effects-1-jeu-de-paume/>

leurs actions qui par ailleurs prennent pied dans la réalité physique.

Dans l'exposition « side effects » l'association d'artistes avec des activistes comme les « Yes Men », n'est pas un hasard, ils utilisent cependant de la même manière le potentiel de propagation du réseau pour diffuser concepts et idées basées sur leurs canulars et actions perturbatrices.

L'utilisation de l'internet et des réseaux sociaux permet aux artistes de mettre en œuvre une certaine forme d'autodiffusion qui préserve sans aucun doute le contenu critique d'un discours, et inclut dans l'œuvre même des choix publics. Une nouvelle maîtrise des rouages et des stratégies de diffusion et de promotion permet aux artistes d'adopter une attitude plus prosélyte qui transforment dès lors la nature du message et motive l'œuvre à la source. Cette attitude se traduit principalement par des choix participatifs puisque l'espace public du réseau bien que support de nombreux enjeux commerciaux actuellement, offre des possibilités d'action collectives inédites. Le contexte d'intervention de l'artiste à l'époque de la mise en réseau des données et des connaissances tient du micro politique et pourtant, par les possibilités de communication et d'ouverture vers un grand nombre de personnes prend une ampleur nouvelle.

La place du réseau et l'augmentation de la puissance technologique est à prendre en compte pour envisager les possibilités de structures collaborative qui permettraient avec de petits moyens de sortir du narcissisme de l'œuvre et d'arriver à une action au sein du monde réel en passant par l'élaboration et la diffusion au travers du réseau.

Ainsi, les performances médiatiques des Yes Men, utilisent des stratégies de « correction d'identité » afin de dénoncer les absurdités du libéralisme, ou alors de profiter de leur visibilité momentanée pour prendre ce discours à contre-pied.

C'est par leur action de nature fictionnelle que les Yes Men ont pu agir de façon concrète sur un système. À cet égard, on constate au travers des limites sociales et commerciales que la complexité du réseau permet tout de même d'envisager des réappropriations et des détournements qui prennent de l'ampleur en s'appuyant sur la nature publique de cet espace de communication ou l'on peut engendrer rapidement un mouvement de soutien et de diffusion. Il s'agit bien de mettre le doigt sur une faille dans la nature fictionnelle de notre réalité et de s'y faufiler en acquérant la maîtrise des moyens de diffusion pour finalement avoir une action concrète sur celle-ci.

Si les Yes Men ne se considèrent pas eux-même comme des artistes le principe de « correction d'identité » comme ils le nomment induit un changement de cadre qui est une des stratégies importantes de l'art contemporain. Glicenstein¹¹³ applique l'analyse des processus de cadres sociologiques décrits par Goodman au monde de l'art, et nous décrit ainsi les stratégies relationnelles

113 Jérôme Glicenstein, *L'art, une histoire d'exposition*, PUF, 2009.

et de création qui impliquent tous les acteurs du monde de l'art incluant le public. Il explique que ces différentes mises en contextes sociologiques organisées par le monde de l'art matérialisées par le lieu de monstration, les cartels, la présence de certaines personnes, sont les cadres d'un processus autoreflexif de définition de l'œuvre en tant qu'art. Un tel principe de contextualisation dit-il ¹¹⁴ va à l'encontre des recherches les plus poussées des avant gardes dont le but premier est précisément de briser ce cadre.

Le rapport à l'institution dans le monde du réseau.

Dans l'esprit de cette mise en valeur politique de l'acte, le mode d'agir n'est pas indifférent, et l'indépendance par rapport à l'institution doit être une caractéristique. Eva et Francesco Mattes de <http://www.0100101110101101.org> utilisent l'internet pour diffuser leurs contrefaçons détournements et récupérations, telles des cartes de crédit personnelles, des copies du site web de Nike (2010), des utilisations non autorisées de leur logos, des œuvres conçues par eux même, et qu'ils ont attribuées à Dieter Roth (2011) ou Maurizio Cattelan (2010), et bien que ces objets soient réels et existants, ce n'est pas leur existence qui importe, mais bien la diffusion du canular telle qu'elle se fait par le biais du réseau.

Les Mattes sont également les auteurs de « reanactements » sur second life de performances célèbres ayant eu lieu dans les années 70.

Domenico Quaranta¹¹⁵ a enquêté sur les diverses opinions des personnes qui avaient été ainsi plagiés par les Mattes, et les opinions divergent, depuis la position agressive du directeur des affaires juridique de Nike, à la tolérance relative de certains artistes, les plus enthousiastes sont Jodi, un duo d'artistes produisant des sites de netart. En 1999, Eva et Franco Mattes ont copié le site web de Jodi et l'ont publié dans son intégralité sur leur propre site : 0100101110101101.ORG. Cette action a amené les Mattes à participer à des expositions en lieu et place de Jodi. Dans cette interview Dirk Paesmans un des auteurs de Jodi explique qu'il considère que si l'on ne veut pas que ses créations soient utilisées par d'autres alors il vaut mieux ne pas utiliser l'internet. ¹¹⁶

114 Jerome Glicenstein, *ibid.*

115 L'interview de Domenica Quaranta est publiée dans la revue grand public *Art Pulse*, vol 3, n° 2 hiver, 2011 2012. L'article a été publié sur le site internet de la revue : <http://artpulsemagazine.com/eva-franco-mattes>

116 *Dirk Paesmans* « I agree. If you don't want your art to be used by others, then you'd better stay away from the Internet– keep it in your studio and show it in a gallery. On the Internet, if you can see it, you own it. Once you publish something online you are accepting that others may use it. And the other way around: our work is full of stuff we found online: code, images, sounds, it all comes from there and who knows who did it in the first place ? » *Artpulse magazine*, november 2011 : <http://artpulsemagazine.com/eva-franco-mattes>

TV HIJACK, CHRIS BURDEN, 1966



Chris Burden, image extraite de *TV Hijack*, 1972. Photo: G. Beydler

Ces choix d'utilisation agressive des médias aux fins d'un discours dénigrant la valeur personnelle de l'identité de l'artiste « Copyright is boring, » disent les Mattes, est une position qui est emblématique de l'époque de communication que nous vivons où l'information transite immédiatement par le réseau au sein des communautés spécifiques. Cependant chez les Mattes, il ne s'agit pas d'un choix d'organisation, mais bien d'une attitude de détournement qui vise directement les modalités de l'institution artistique, et les provoque pour questionner et provoquer une visibilité. Il ne s'agit pas ici directement de participation, mais bien d'un détournement formel, en ce sens, l'association aux Yes Men se justifie en quelque sorte par une communauté de stratégies.

Les Mattes par leur choix de réutilisation transformation dénigrement de l'esprit de possession s'attaquent directement à une conception classique du droit d'auteur, et considèrent donc que l'espace de communication d'internet est public et donc directement récupérable, cet enjeu fait aujourd'hui partie de la question de l'ouverture de données soulèvent bien des questions quand aux modalités de gestions des paternités d'image sur actuellement constamment partagées et diffusées en ligne. Les Mattes ont porté sur le terrain de l'art contemporain les affirmations de la qualité publique des publications sur internet touchent aujourd'hui à une problématique cruciale, celle de la pérennité de l'indépendance des échanges sur l'espace de communication dont l'accessibilité doit rester du domaine public. Les stratégies élaborées par les artistes médiatiques dans de tels débats, parfois appropriations artistiques des enjeux parfois utilisation ou découverte de nouvelles ressources, touchent aux modalités même de l'organisation de notre société d'information, et c'est la pertinence de ces questionnements fait exister de tels projets.

Les Yes Men parviennent avec succès grâce au canular, à la supercherie et à l'effet amplificateur de la diffusion en réseau. Ce mélange fictionnel de création et d'activisme est emblématique des structures médiatiques contemporaines, et curieusement est également actuellement la stratégie la plus efficace d'action sociale. Nous aborderons donc d'autres stratégies mises en œuvre par les communauté de créateurs pour conceptualiser une action pérenne.

Les Yes Men ont conscience de la nature exceptionnelle de leur effet, difficile à faire perdurer, c'est pourquoi ils ont mis en place le Yes Lab, une structure visant à soutenir les projets tactiques au-delà de la seule capacité des Yes Men eux même, le Yes Lab propose à la fois un guide de réalisation, du soutien stratégique et une structure de diffusion qui sert les projets critiques.

Au-delà du choix curatorial spécifique de Christophe Bruno pour cette exposition, il faut noter qu'une œuvre impliquant la participation du public ne présente pas nécessairement ces caractéristiques activistes.

Les particularités de l'action artistique en réseau et ses implications dans l'espace concret, n'ont pas encore été abordées par les institutions pour en qualifier les modalités de présentation, les qualités participatives et leurs implications sociales qu'elles prennent place ou non dans l'espace physique.

THE FUTURE OF MONEY, DYNDY, 2009



Source : site de présentation du collectif DYNDY
<http://www.dyndy.net/tag/credit-cards/> consulté le 15 sept 2013

L'usage des média a un impact dans la recherche de l'inclusion du spectateur qui passe par la transformation de l'espace et du rapport au temps, mais encore une fois ces actions si elles existent au cœur du réseau prennent pied dans une réalité effective, matérialisée parfois par un engagement de réalisation que prend l'artiste faisant le lien avec les nouveaux modèle de participation et / ou d'action collectives qui bien que prenant pied à la fois dans l'espace physique et dans la réalité sociale et économique, existent essentiellement par leur support de communication.

Nous avons constaté combien les modalités de la transcription physique de l'exposition ne sont pas considérées dans les œuvres traitant fondamentalement de la participation ; pourtant pour certaines, l'intervention d 'éléments concrets est cruciale. Si une action artistique en réseau rend le participant actif, comment cette participation est-elle prise en compte lors des présentations de l'œuvre ou quelles en sont les répercussions dans sa présentation. À la différence des transformations de l'espace physique, il ne s'agit pas avec l'interactivité numérique, de construire un tout inclusif du spectateur, ni même simplement de créer les conditions pour la participation sensorielle à une œuvre en mouvement ; mais plutôt les conditions d'une action artistique en réseau sont de réaliser l'œuvre, de la faire exister, lors de son activation, durant son temps propre. Ce qui est mis en avant, c'est d'abord la liberté du choix, l'exercice libre, éventuellement « privé », de la subjectivité du sujet-interactant, nous explique Jerome Glicenstein dès 1996 un article intitulé la place du sujet dans l'œuvre interactive¹¹⁷ en parlant de l'interaction numérique. Ainsi l'indépendance du sujet historiquement au cœur de l'interaction telle qu'elle est conçue par les artistes numériques, est fondamentalement différente de celle envisagée par les œuvres perceptuelles, qui pourtant nous le verrons plus loin utilisent les médias depuis longtemps pour leur capacité à manipuler le temps et l'espace créant un potentiel de déconstruction de l'être.

La décontextualisation de l'exposition.

Si un projet comme Feral Trade existe par et pour le « monde de l'art » sa mise en situation peut elle exister autrement que sur des connivences en réseau ? Si nous constatons que ces propositions participatives sont une intervention appropriée au modèle contemporain qu'il soit artistique ou social, et que leurs conditions d'existence réside dans leur hybridité, active à la fois dans les univers de l'information et du monde concret ; alors la question de la présentation de l'œuvre doit prendre en compte tout aussi bien ses aspects sociologiques et sa mise en espace pour mettre en valeur son contenu en préservant ses qualités d'immédiateté. C'est pourquoi, de manière cruciale, la monstration d'œuvre ou chaque spectateur est amené à interagir individuellement au sein d'un groupe doit trouver les moyens concrets de mettre en

117 Glicenstein, Jerome Glicenstein, *La place du sujet dans l'œuvre interactive*, in *artifices* n° 4, novembre 1996, consulté en ligne: http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html

valeur les qualités participatives de la même manière que la mise en place des réseaux eux mêmes a tiré son efficacité de la présence de l'attention d'une communauté.

Après s'être intéressé aux modalités des œuvres interactives, Glicenstein a analysé la logique d'exposition elle même et a déconstruit le statut de l'institution muséale et la position des commissaires d'expositions, en adoptant un point de vue analytique et historique, il parvient ainsi à tracer les limites du rôle de l'institution dans la présentation de l'œuvre et par conséquent son adoption dans le contexte du marché de l'art :

« Alors qu'est défini d'abord le monde de l'art comme une matrice devenue industrie culturelle par le biais des théories des philosophes analytiques américains tels qu'Arthur Danto, George Dickie ou Nelson Goodman, les procédés d'attribution de la valeur artistique d'une œuvre sont décrits pour mieux souligner qu'ils relèvent d'« une logique interne fondée sur des réseaux coopératifs » des différents intervenants (du producteur de matériaux au chargé de communication). »¹¹⁸

Dans cet essai, il met en question les possibilités de présentation des avants gardes, alors qu'elles cherchent jusqu'à maintenant à supprimer la frontière entre l'art et la vie, comme l'a donné Filiou, en disant : « l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art », il semble pourtant a priori que les mouvements d'avant garde impliquant des actions artistiques en réseau, mettent en valeur les principes d'immédiateté de la diffusion des réseaux sociaux. Ils sont de nature à permettre de revendiquer une interaction vivante dans l'espace public aux possibilités curatoriales différentes et multiples. Si l'on considère à la suite de Glicenstein la définition d'une œuvre comme un processus sociologique, par lequel l'œuvre accumule un historique d'activité, le principe de présentation les modalités de communication avec le monde est constitutif de l'œuvre elle même, et lorsqu'il prend place sur le réseau, loin de prétendre à une autonomie de diffusion ou à une dé-contextualisation, les œuvres restent portées par leur milieu sociologique, et par le monde de l'art. Cependant les zones possibles d'interaction avec le public et avec les systèmes sont multiples, et les paramètres de participation peuvent être pensés en fonction de ces possibilités de dissémination.

Dans le contexte précis de leur propagation, les œuvres en réseau portent les moyens de leur propre diffusion, par lesquels elles accumulent logique et interventions sociologiques. Cette capacité d'auto monstration leur permet de perdurer dans un état vivant de par leurs choix de diffusion même, ce qui ne les exclut pas du travail curatorial.

La rhétorique de l'avant garde esthétique et politiquement engagée prend en compte ces nouveaux modèles et cherche un contexte d'action qui permette d'utiliser ces nouvelles modalités de création.

Plusieurs projets impliquant des principes de cartographie connaissent un succès égal auprès du public pour ces mêmes raisons, il semble que la maté-

118 Glicenstein, *L'art, une histoire d'expositions*, op. cit.

rialisation physique d'une adhésion à une communauté soit signifiante au-delà de la nécessité de l'échange même. Cette hybridité rendue possible par les technologies locatives est directement associée aux principes de participation qui font œuvre également ; on peut citer nombre de jeux urbains où les participants se poursuivent au travers de la ville et dont les déplacements sont retranscrits sur des cartographies en ligne.

1.3.3. LA DIFFÉRENTIATION DU CHAMP DE L'INFORMATIQUE PORTABLE VERS UNE TECHNOLOGIE DOUCE.

À une époque de pleine communication, les actions participatives en réseau si elles existent grâce à leur puissance de communication, prennent également pied dans l'exécution et l'implémentation concrète de projets. Nous nous apercevons aussi que la matérialisation de l'action porteuse d'un désir de réalité, est transcrite par la fabrication, comme une physique de la résistance il s'agit de se donner à nouveau les moyens du faire. Les détournements divers si ils prennent pied dans l'espace matériel s'intéressent à la possibilité d'intervenir auprès des individus dans un contexte donné, c'est le cas des simulacres de cartes bleues, les distributions diverses etc... Ces interventions parlent de notre société technologique et s'appuient sur ses moyens et ses productions qui n'existeraient pas sans sa puissance ; cependant il choisissent d'exister dans la matérialité de l'échange direct avec des personnes, et plus particulièrement dans la production d'objets. Par ailleurs, les techniques de l'information et du traçage sont dorénavant directement intégrées aux objets eux même, la question de la nature d'informations ainsi générée est également posée dans les œuvres contemporaines. Ces modalités d'intervention peuvent être rattachées à des interventions artistiques antérieures prenant place dans le champ social, cependant, intervenant matériellement, elles nous mènent directement à questionner la qualité de la présence.

Le besoin général de valider les savoirs par des réalisations matérielles se fait sentir de manière évidente comme un désir de matérialiser physiquement de nouveaux possibles. Cette prise de possession d'une connaissance se présente à la fois comme un modèle économique et comme une forme d'action sur le monde.

« La généralisation des modes d'emplois rendue possible par les technologies de la connaissance conduit à une perte des savoirs qui eux ont lieu dans la durée (savoir vivre, savoir faire etc...) »¹¹⁹ nous dit Stiegler, et comme l'analysait déjà Guy Debord¹²⁰, cette constatation revient à prendre conscience de combien la durée de la vie a été remplacée depuis longtemps par le désir de combler les besoins sur le champ, Stiegler après Zizek parle de capitalisme pulsionnel, ce rythme est d'autant plus prégnant que la puissance de la

119 Bernard Stiegler, *op. cit.*, p. 82.

120 Guy Debord, *La société du spectacle*, 1967.

présence permanente des média permet une accessibilité instantanée à une information et à des réseaux distribués dans l'espace.

Cet état de fait est exacerbé par les technologies de la mobilité qui augmentent de façon notable la présence ubiquitaire de l'information et la relie directement à notre espace de vie quotidien. Dès lors il se trouve modifié en fonction des suppléments d'information que l'on peut attacher à certains points précis ; à son tour, l'espace perd sa continuité et il devient possible de le catégoriser selon les tags ou points d'ancrage qui le rendent comptabilisable pour le transformer en moyen d'accès à une information supplémentaire qui lui est attribué. Cette catégorisation de la vie même correspond au franchissement du dernier rempart qui préservait la spontanéité de l'interaction physique et les possibilités de coïncidences implicites à notre réalité.

Le quotidien immobile dernier rempart de l'ubiquité.

Face à cet état de fait, des œuvres critiquant cette notion d'ubiquité et mettant en valeur les possibles usages de ces moyens dans le but de transformer notre rapport à la matérialité sont développées depuis longtemps. Ainsi le projet de Nathalie Jeremijenko « Live Wire » a été parmi les premiers projets artistiques à inverser le fonctionnement des technologies ubiquitaires en 1995, elle a conçu un dispositif fait d'une corde et d'un moteur pas à pas qui oscille au rythme de l'importance du trafic sur le réseau du centre de recherche de Xerox Parc.

Live Wire nous présente précisément ce que signifie la présence d'un outil de communication intégré à un objet, en fonctionnant à l'inverse de ce que nous avons décrit précédemment, c'est à dire que l'installation ne permet pas une nouvelle forme d'interaction intégrée à notre espace personnel, mais ajoute une information supplémentaire à un point précis de l'environnement, en s'occupant de permettre la visualisation d'un flux autrement invisible, pour cela Jeremijenko utilise un élément physique qui réagit de façon simultanée au flux d'information. En poursuivant ce principe de détournement Nathalie Jeremijenko a co-fondé avec Kate Rich le bureau of inverse technologies¹²¹ une structure occupée principalement à trouver des usages particuliers aux technologies présentes dans l'espace public, ainsi, le Bureau It propose d'utiliser les écrans publicitaires placés sur le toit des taxis pour diffuser des informations concernant les dernières violations des libertés civiles, ou encore la création d'une ligne téléphonique permettant de reporter les emplacements où l'on a trouvé un étourneau mort (la population de ces animaux ayant diminué de 94% selon l'artiste.) Il s'agit ici bien de l'inverse au lieu d'utiliser un outil personnel pour accéder à une information cachée, le bureau IT utilise les moyen de diffusion ubiquitaire pour récolter et diffuser une information cachée.

Seulement le besoin de prendre en compte un univers de domination mé-

121 <http://bureauit.org/bitindex.html>

LIVE WIRE, NATHALIE JEREMIJENKO, 1995



Image extraite du site internet de l'artiste
<http://www.nyu.edu/projects/xdesign/>

diatique globalisé nous l'avons vu nous éloigne des préoccupations purement communautaires ; face à la complexité contemporaine, la qualification du sujet va bien au-delà de ce qui semble possible dans un environnement immédiat. Le contexte n'est plus seulement celui de l'intervention locale, mais bien attaché à une intervention systémique et globale.

La matérialisation des possibilités du réseau dans l'œuvre proposée par Jeremijenko, ne passe pas ici par les transformations perceptuelles associées à la mobilité. Les mutations perceptuelles et subjectives telles qu'elles ont toujours été associées à une technologie ne sont pas à l'œuvre, il s'agit bien cette fois-ci d'agir de façon parfois brutale dans le champ d'une technologie douce et pervasive. Dans notre univers contemporain de traçabilité chaque objet est bel et bien connecté comme le pronostique Wiener, mais contrairement à sa vision cette interconnexion prend place sous l'égide du capitalisme global. Aussi certains projets artistiques prennent la mesure de cette réalité et décident d'utiliser la matière première de notre univers interconnecté pour la mettre en valeur.

Dans son projet « *Milk Project* »¹²², Esther Polak et l'ensemble des participants aux projets retrace par différents moyens, le parcours d'un fromage de Lettonie, le Rigamont, de la production de lait dans les fermes lettones à sa consommation à Amsterdam, « *Milk Project* » propose des investigations et des représentations territoriales à travers une exploration tout à fait spécifique de l'économie. Constitué de représentations à partir de coordonnées GPS, de récits des participants au travers des pays et de photographies, « *Milk Project* » forme une figure riche autour d'un événement qui intègre à la fois un espace global et local.

Un tel projet englobe un grand nombre d'enjeux, humains territoriaux institutionnels, et l'ensemble de ces paramètres est extensivement présenté sur le site internet de projet rendant visible et publique la collision de ces différentes données. Le projet combine plusieurs échelles d'interprétation il ne s'agit pas uniquement de contextualiser les informations comme le décrit le slogan ; « a landscape behind each bite », mais également de présenter les différentes instances humaines et organisationnelles à l'œuvre dans le parcours d'un fromage anodin. Milk Project fait correspondre les particularismes avec les éléments iconiques de la mobilité, traces, cartes documentation, à l'image des fonctionnements contemporains. Sans formulation critique, le projet est une sorte de portrait, sa transcription dans le monde de l'art se fait sous la forme de cartes de reportages de photographies et de témoignages, qui rendent compte d'une variété de modes de vie, au-delà des transits commerciaux. On retrouve dans ce projet d'Esther Polak, le souhait de créer du lien de transmettre des histoires, de matérialiser un sens du commerce.

122 *Milk Project* (2004) est un projet collectif et participatif impliquant à la fois des institutions gouvernementales qui le financent, des agriculteurs lettoniens, des commerçants hollandais, l'ensemble des participants à ce projet de recherche est extensivement décrit sur le site internet <http://milkproject.net>



Cartographie extraite du site internet

<http://milkproject.net/en/fls/main.html> consulté le 18 octobre 2013

Ce type de positionnement artistique d'ordre quotidien et relationnel rappelle des stratégies utilisées par les artistes américains se réclamant de la théorie critique. Par exemple Mierle Laderman Ukeles affirme son souhait de mêler directement art et vie pour induire un champ d'action social positif, avec des affirmations comme « I am an artist I am a Women, I am a wife, I am a Mother (Random Order) and all those activities should not happen separately »¹²³ Ukeles, affirme son désir d'action dans la vie réelle et de fait, elle choisi de mettre en valeur les éléments de sa vie quotidienne pour proposer des œuvres qui sont de l'ordre de l'action sociale. Il s'agit donc bien, de mettre en valeur la simple réalité, pour la regarder d'un œil nouveau, et la nouvelle possibilité d'utiliser à une échelle individuelle les technologies permettant de retracer les informations permet de réaliser ces opérations non plus à une échelle individuelle mais bien en révélant les dessous d'un système.

Il s'agit maintenant de situer la pertinence de cette réflexion dans les modèles de présentation contemporains. Il semble que la simple affirmation de transformation sociale ne suffit pas à faire une œuvre. Ce qui fait œuvre chez Ukeles, est cette affirmation d'unité de la personnalité de l'artiste. Qu'en est il des œuvres intervenant comme « Milk Project » dans la réalité ubiquitaire contemporaine.

Ces actions contextuelles d'ordre communautaire visent à montrer les dessous de la réalité cependant elles ne prennent pas en compte les transformations sensorielles induites par la présence permanente de cette couche informationnelle, la localisation constante de nos corps et la médiation perpétuelle de nos relations. Peut on dire que de telles propositions artistiques soient remises en cause par les nouveaux modèles d'intégration qui engendrent de réelles modifications à la fois perceptuelles et systémiques du réseau de plus en plus ubiquitaire et intégré à tous les niveaux de notre vie quotidienne.

Catégorisation numérique de l'environnement.

À cet égard, les projets de Stephane Degoutin et Gwenola Wagon, réalisent un projet qui questionne la transformation la perception que nous avons de notre environnement lorsque nous utilisons nos GPS ; avec leur agence fictive No Go voyages¹²⁴ ils proposent des voyages qui seraient guidés par un GPS lancé en mode aléatoire mettant ainsi à jour les impacts que cet instrument a sur la manière dont en d'autre temps nous approcherions notre environnement a la recherche de signes nous permettant de nous repérer, guidés par nos GPS nous avançons suivant la logique pragmatique et parcellaire qu'ils nous transmettent sans aucune nécessité de comprendre ou de questionner l'espace qui nous entoure et que à priori (sinon pourquoi aurions nous besoin d'un GPS) nous ne connaissons pas. En conséquences fermés à toute émergence

123 « Je suis une artiste, je suis une femme, je suis une mère, ordre aléatoire, et ces activités ne devraient pas se dérouler séparément », Maria Ukeles, *Manifesto*, 1969.

124 <http://www.nogovoyages.com/>

de l'impromptu, nous sommes détachés de l'environnement extérieur. No Go voyage nous propose un instrument aléatoire qui nous mène à des découvertes « spontanées » prévoyant l'éventualité ou nous ne serions plus capable de poursuivre ce type d'explorations par nous même, et espérant sans doute que ceci nous permette de recontextualiser nos déplacements.

Les technologies de la mobilité ont un impact direct sur notre rapport à l'autre, la distance transformant à la fois la relation la notion d'espace et le sentiment même de la présence de l'autre.

Corollaire de cette constatation des implication perceptuelles des technologies de la mobilité, il semble que les modalités participatives qui s'appliquent lors des recherches et mises en situations qui mènent à l'œuvre, si elles étaient prises en compte dans les approches matérielles des technologies, jouant entre plusieurs usagers, mettent en jeu plusieurs sensations visions dans des espaces distants, elles pourraient alors être un élément permettant la poursuite de situations mettant en exergue de nouvelles sensorialités dans les espaces de présentations. Certains artistes ont précisément exploité, ce potentiel perceptuel associé à une présence individualisée des outils technologiques pour chaque participant d'un groupe, et que l'on retrouve dans d'autres projets mettant en valeur la physiologie des sensations telles qu'elles peuvent être capturées par différents moyens électroniques et réinterprétés sous forme sonore, visuelle, ou encore, qui se trouvent présentés sous forme de documentation photographique de rapport textuels.

1.3.4. DE L'UBIQUITÉ DE WIESER À UNE INFORMATION CONTEXTUALISÉE, LE JEU COMME MOYEN D'INTERACTION.

Il s'agit bien d'intervenir dans un univers où l'on est forcé de reconnaître la présence d'une réalité augmentée par un système d'informations, mais également d'éléments physiques, qui sont ou non attachés à notre corps. Parfois dynamiques, ils nous invitent ou non à poser une action, parfois passifs ils enregistrent nos données ; dans tous les cas par leur présence permanente, ils remodelent directement l'espace physique quotidien et social. Ils proposent de nouvelles sources d'information qui transforment nos gestes quotidiens et de nouveaux sujets de relations. De telles interventions technologiques dans l'univers quotidien sont à l'origine de bien des tentatives artistiques qui cherchent à en déterminer les conditions et les enjeux. L'état actuel de développement des technologies rendent des développements matériels dans le domaine des technologies ubiquitaires accessibles, et autorisent ainsi de nombreuses expérimentations artistiques et ludiques qui visent à cerner les conditions de leur existence. La diffusion des plans en open source, et la baisse considérable du coût des matériaux permettent un partage des technologies et des savoirs. Cependant ces actions restent complexes à mettre en œuvre essentiellement parce qu'il est difficile d'intervenir dans un système dont la particularité est

de participer à une différents agencements quotidiens et d'être donc distribué et parcellaire. Marc Weiser¹²⁵ est reconnu comme le premier à avoir formulé une vision globale de l'intégration des technologies dans l'environnement. Il décrit les principes de ce qu'il nomme informatique ubiquitaire comme étant en complète opposition aux univers de réalité virtuelle qui dominaient la recherche à l'époque. Afin d'assurer l'existence d'une informatique ambiante, il prône l'intégration complète et invisible des technologies à l'environnement, permettant une accessibilité permanente sur un mode qui serait plutôt de l'ordre de l'instinct, c'est à dire sans que les utilisateurs aient besoin de mesurer leurs gestes. En accord avec sa pensée, on trouve encore en ligne les sites où Marc Weiser référence ses recherches, sur lesquels il y a également des photos de voyages avec sa fille et d'autres informations diverses¹²⁶, la notion d'un besoin d'intimité et d'espace privé ne semble pas alors habiter les réflexions de Weiser. D'autre part, alors qu'il donne plusieurs définitions de l'informatique ubiquitaire il précise bien que au cours de ses expériences, il n'est toujours pas arrivé à un système qui soit absolument invisible¹²⁷. Weiser reconnaît également que pour poursuivre une pensée de l'informatique ubiquitaire, il doit associer ses connaissances à celle des penseurs en sciences humaines afin de comprendre les implications sociales et philosophiques de telles évolutions technologiques. Les limites et les ambiguïtés de son message ont rapidement été soulevées nous l'avons vu par exemple lorsque Nathalie Jeremijenko réalise Live Wire au Xerox Parc le lieu même de recherche de Marc Weiser, elle tient à souligner la nature matérielle des flux d'informations, et il lui paraît important de les rendre visibles. D'autres artistes se sont attelés à détourner les principes de l'informatique ambiante afin d'en comprendre les implications. Une première approche choisie par certains artistes est simplement ludique vise à comprendre et à déconstruire le fonctionnement de ce nouvel univers sensoriel.

Le plaisir d'une interaction structurée.

Husman Haque l'a bien compris lorsqu'il propose une œuvre création dans le domaine de l'architecture, « *Reconfigurable House* »¹²⁸, il s'agit d'un environnement construit à partir de plusieurs centaines de senseurs et de technologies simples qui peuvent être « reconfigurés » par leurs utilisateurs. Chaque senseur ou actuateur peut être connecté à tout autre senseur / actuateur trans-

125 Mark Weiser, « The Computer for the Twenty-First Century », *Scientific American*, pp. 94-10, septembre 1991 consulté le 5 novembre 2013.

126 Le Wiki sur lequel Marc Weiser nous informe de sa recherche et de sa vie de façon très imbriquée, à la fin des années 90 : <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/weiser.html> consulté le 5 novembre 2013.

127 Weiser nous dit dans « ubiquitous computing #2 » « Our prototypes have sometimes succeeded, but more often failed to be invisible. » <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/UbiHome.html> consulté le 5 novembre 2013.

128 *Reconfigurable house* (2007), Husman Haque avec Adam Somlai-Fisher / aetger Architecture and the Reorient team, <http://www.haque.co.uk/reconfigurablehouse.php>

RECONFIGURABLE HOUSE, HUSMAN HAQUE, 2008



Images extraites du site internet de l'artiste
<http://www.haque.co.uk/reconfigurablehouse.php>
consulté le 17 octobre 2013

formant ainsi matériellement les possibilités d'interaction spatiale. Évidemment il n'y a pas de fonctionnalité dans un tel modèle d'interaction qui produit essentiellement du bruit cependant il s'agit bien de scénariser les enjeux de la reconfiguration de l'espace personnel par l'usage des technologies.

Le site internet présentant l'œuvre explique que les occupants de la maison sont à même par l'usage d'une interface dédiée de reconfigurer complètement les fonctionnements qui déterminent le système qui court en son cœur.¹²⁹

Il est précisé que ce projet est une critique des notions d'ubiquité qui mettrait en place des systèmes invisibles d'interaction. « Reconfigurable house » est au contraire un projet ouvert où l'on voit non seulement tous les éléments physiques, senseurs et actuateurs, mais dont l'ensemble du code source est disponible et peut être modifié à distance. Projet schizophrénique générant toutes sortes de sons de lumières etc. de façon saccadée. Il est présenté comme un projet d'architecture permettant la configuration interactive d'ambiances et l'on peut dès lors considérer qu'il s'agit de mettre en valeur les implications physiologiques permanentes de la technologie.

Auparavant Husman Haque a conçu un autre projet d'interaction physique, qui cette fois-ci se situe dans l'espace public : « *Open Burble remote* »¹³⁰ Il s'agit de proposer à des passants de contrôler une énorme structure mobile volante faite de ballons de baudruche dans lesquels sont insérés des LED, qui les illuminent, de petits hauts parleurs, et des ventilateurs qui leur permettent de se déplacer entraînant la structure complète faite de plusieurs centaines de ballons. Il s'agit donc d'une structure de grande envergure réalisée avec des moyens simples incluant la récupération et le détournement d'électronique existante pour proposer ensuite aux participants de contrôler un assemblage immense de manière tout à fait désordonnée à leurs yeux, mais générant une auto-organisation du système. Ils peuvent influencer la couleur, le déplacement et le son de chaque ballon avec des télécommandes (n'importe quelle télécommande) qu'ils auraient amené avec eux. Évidemment, une telle interaction ne permet pas à chacun de connaître l'impact qu'il a sur la structure collective, et semble complètement aléatoire, d'une certaine manière absolument vaine ; seule importe dans ce cas la participation à l'action collective.

Ces projets par leur nature mettent en cause notre rapport collectif à l'environnement technologique, ils proposent une interaction populaire visible et déstructurée, l'inverse exact des principes fonctionnels que nous associons habituellement à nos outils de communication. Par cette profusion de bruit et d'inutilité de tels projets participatifs mettent directement le doigt sur notre lien physique à la technologie.

Il semble absurde d'utiliser sa télécommande lorsque plusieurs centaines

129 <http://house.propositions.org.uk/>

130 *Open remote Burble* (2007), Husman Haque avec Adam Somlai-Fisher / aetger Architecture and the Reorient team, http://www.haque.co.uk/burble.php#control_burble_remote

de personnes font le même geste autour de soi et qu'il est impossible de comprendre l'effet direct de chacun ni de décrypter l'impact que l'on a ; c'est donc bien le sentiment collectif de partage de la technologie qui est ici en jeu, hors de tout positionnement critique. Il s'agit d'un passage à l'acte qui se réalise seulement au sein de la collectivité, finalement on peut qualifier la proposition de Haque comme l'actualisation de la puissance globale de nos interactions avec la technologie hors de toute possibilité d'action particulière.

En situant la réalité technologique dans une chronologie par l'organisation d'un événement concret, Haque nous signifie la possibilité collective d'appropriation individuelle d'une puissance existante, que l'on peut matérialiser bien qu'elle soit globalement indéterminée. Il paraît essentiel de prendre en compte la nature collective de ces interactions, cependant, si l'on considère une perspective individuelle ou seule l'objectivité de l'instant demeure, cette puissance prend le plus d'une neutralité, indifférente et homologuée à la multiplicité des données qu'elle devrait, au contraire, décomposer. Puisque la question est de comprendre quel est le pouvoir d'action de la création dans le monde réel à l'heure de la construction technologique et de son immense puissance, nous tâcherons d'y répondre en invoquant la matérialisation perceptuelle que provoquent ces personnes en poursuivant leur action, générant ainsi une énergie solidaire fédératrice et une participation active de nombreux publics qui ouvre le chemin vers une réappropriation de la puissance transformatrice de la création.

À la différence des propositions collectives de Haque, nous avons observé au sein des hackerspace et des collectifs d'artistes, des regroupements de personnes cherchant cette fois-ci à partager un savoir faire concret, et à éventuellement des productions, conçus comme des espaces de résistance.

En revenant sur les notions de catégorisation présentées précédemment, et poursuivant la lecture de Stielger nous constatons combien la question de durée est fondamentale dans la réappropriation de notre environnement technologique. Il nous montre depuis le dernier stade du processus de grammaticalisation enclenché au XIXe siècle comme le temps social est scindé en moments d'efficacité aux dépens de toute notion de durée. Avec le machinisme et la discrétisation de nos gestes de contrôle des corps, et l'organisation scientifique du travail chronométré et chrono photographié. En poursuivant ce raisonnement, nous constatons que la recherche d'une fluidité tant de l'interaction, que de la participation ou de la transmission passe bien par un système de communication technologique ; pourtant, elle est de nature complètement inverse de cette compartimentation et classification nécessaire au fonctionnement d'un tel système. La nature d'une interaction souple et immédiate se situe précisément dans la distance produite notamment par une prise de conscience nouvelle du temps et de l'espace qui seule permet une fluidité hors de toute catégorie. C'est dans le but de comprendre cette apparente contradiction que nous nous intéresserons dans la suite de cet exposé à la nature matérielle des systèmes participatifs et que nous nous attacherons à l'historique des recherches artistiques utilisant les technologies pour leurs

propriétés perceptuelles.

Puisque nous avons constaté à la suite de Stiegler combien les technologies relationnelles sont source de dissociation donc de désindividuation, il s'agit dès lors de comprendre quelle serait la particularité d'une technologie qui permettrait une mise en relation. La question de l'émergence de l'individualité au sein de la puissance technologique est un enjeu essentiel qui sera abordé tout au long de la suite de cet exposé, en revenant par exemple à la conception d'un principe « transindividuel¹³¹ », tel que l'a envisagé Simondon, que l'on peut qualifier pour cela de penseur relationnel. La pensée de Simondon rencontre un milieu particulièrement réceptif aujourd'hui car sa vision est fondamentale au regard des nouvelles possibilités technologiques et relationnelles.

Au cœur du système relationnel technologique : l'individu.

L'individuation y apparaît comme un processus, qui se déroule par l'imprégnation immanente du réel au sein de l'individu, impliquant tous les domaines qu'ils soient physiques biologique ou social et transindividuel. Ce qui est en question c'est la manière dont la vie, individuelle et collective est engagée dans la pensée de soi et combien la formation de l'individu y est conçu comme une opération intrinsèque à la relation. Chez Simondon, on retrouve les principes Bergsonniens de continuité entre l'extérieur et l'intérieur au fondement de la constitution de l'individu qui est dès lors un nœud fondamental à la relation.¹³² Il est essentiel dans l'approche d'une technologie relationnelle de comprendre l'individuation comme un phénomène ontologique qui engage la perception extérieure des autres êtres vivants ; d'envisager ainsi le rapport aux technologies relationnelles sous l'angle de l'individuation où l'être est dans une solitude face à un réseau de relation mis en évidence sous forme systémique. La relation transindividuelle apparaît comme étant une relation auto constituante du sujet à lui même, à travers ce qui, en l'autre n'est pas rôle ou fonction mais réalité pré-individuelle.¹³³

Muriel Combes fait une analyse conjointe des deux principaux livres de Gilbert Simondon « Du mode d'existence des objets techniques » et « L'individu et sa genèse physico-biologique » associant ainsi les problématiques de l'émergence à celle de la transindividualité et des systèmes. Ainsi cette analyse, est l'occasion pour Muriel Combes de critiquer l'interprétation qu'en fait Bernard Stiegler en mettant l'accent sur l'objet technologique comme un

131 Gilbert Simondon (1924-1989) Philosophe français connu pour ses écrits sur les usages de la technique et ses théories sur l'individuation est une source d'inspiration majeure pour Gilles Deleuze et Bernard Stiegler.

132 Gilbert Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, P.U.F 1964.

133 Muriel Combes, *Simondon, Individu et collectivité. Pour une philosophie du transindividuel*, PUF 1999.

élément à l'origine de la sociogenèse¹³⁴. Selon Combes, Simondon présente la problématique relationnelle comme une transition entre extériorité et intériorité quelque chose qui passerait au travers de l'individu prenant pied dans une réalité pré-individuelle pour permettre ensuite de le définir comme personnage social, cet apeiron socle commun d'une humanité est celui associé les individus au sein de la collectivité dans un principe de partage relationnel qui tient de la tranindividuation. Cette assertion physiologique nous permet de poser sous cet angle la question de l'impact des technologies de la mobilité, nous nous intéresserons particulièrement dans la suite de cet exposé à cette nature multiple des principes de la formation individuelle associant des paramètres perceptuels et collectifs. Nous nous interrogerons sur les façons de considérer des œuvres utilisant des technologies associées au corps qui à la limite de l'intériorité et de l'extériorité, ou plutôt à travers eux forgent un concept relationnel d'ordre physiologique et participatif. Les termes de l'analyse de Simondon sont presque de l'ordre, d'une description d'un phénomène perceptuel, de tels principes s'appuient également sur la conception de limite chez Bergson et sur la manière dont sa description du corps comme un nœud actif entre l'intérieur et l'extérieur se prête au même type d'interprétation. Nous finaliserons cette analyse par celle des modalités de présentation du projet « Interac Wearing » qui est au cœur même de cette problématique. Le costume est une enveloppe qui renvoie en circularité les informations intérieures du rythme du marcheur, cependant équipé de son système de positionnement, il transforme ces informations en objet d'interaction social support de nouvelles relations ludiques perceptuelles, constitutives de l'individu. « Interac wearing » à cet égard peut donc être considéré comme une appropriation technologique du processus d'individuation. La magie est un savoir fondé sur une écologie personnelle, sur la capacité unique de l'individu à créer un lien en associant la multiplicité des particularismes.

Si comme l'explique Stiegler¹³⁵, l'éthique protestante à l'origine de l'esprit du capitalisme, a apporté la philosophie rationaliste permettant grâce à la création de systèmes de production de sortir de l'obscurantisme et d'une organisation sociale figée. Rapidement cela fut suivi d'un mouvement de rationalisation, qui en organisant une trop grande efficacité non nourrie de créativité a pour corollaire le désenchantement, que Stiegler qualifie différemment de Prigogine, car au-delà de la volonté de toute puissance que Prigogine et Stengers¹³⁶ perçoivent dans la logique scientifique et technologique, Stiegler pose comme principe l'esprit du capitalisme.

Il argue que dans la société médiatique, la baisse de la valeur esprit est telle qu'elle nécessite absolument un sursaut, une relance du désir contre l'organisation pulsionnelle du capitalisme, et nous voyons effectivement comment la sphère créative se réapproprie les techniques de rationalisation, en les détournant, que ce soit par de nouvelles formes de production médiatique, ou par

134 Muriel Combes, *ibid*, p. 63.

135 Bernard Stiegler avec Marc Crepon, George Collins et Catherine Perret, *op. cit.*

136 Ilya Prigogine et Isabelle Stengers, *op. cit.*, p. 61.

l'occupation de terrains autrement inexploités dans la sphère créative, soit l'économie ou la monnaie. Dans l'ensemble de ces nouvelles pratiques se pose de façon récurrente les enjeux de l'appropriation, de la participation, et de la matérialisation dans le monde de l'art, afin d'affirmer comme le manifeste d'ars industrialis que : « La vie de l'esprit ne peut rester soumise aux impératifs de retour sur investissement des entreprises »¹³⁷

L'ubiquité si on la considère comme une pénétration de l'espace d'information dans les espaces physiques personnels implique donc une réorganisation permanente de l'espace social en fonction de cette hybridité entre personnel et collectif qui nous accompagne en permanence. Aussi il paraît aujourd'hui nécessaire de répondre à cette pénétration individuelle et sensorielle des technologies de la communication par une reconnaissance de leurs impacts perceptuels et nous verrons combien ces questions des modifications de perception de l'espace du temps récurrentes dans l'histoire de l'art prennent aujourd'hui une actualité systémique et contextuelle qui en font également un enjeu social.

« Tout mouvement de quelque nature qu'il soit est créateur » Edgar Allan Poe¹³⁸

137 Bernard Stiegler, *op. cit.*, p. 27.

138 Edgar Allan Poe, *Nouvelles histoires extraordinaires*, traduction par Charles Baudelaire, A. Quantin, 1884, Flammarion, 1993 (p. 253).

2. LA PUISSANCE IMMANENTE, PENSER LA PRESENCE AU CŒUR DE LA MULTITUDE, COMME UN ENJEU ACTIF À L'ORIGINE DE LA RELATION.

Face à la constatation de la permanence de la nature physique de notre rapport à la technologie, il semble que les technologies de la mobilité ouvrent la voie à des situations inédites. Leurs usages permettent de mettre en place des relations qui peuvent être à la fois distantes, incarnées et contextuelles. Dès lors se pose la question des usages artistiques de ces informations captées sur des individus au cœur de la multitude, et transmises immédiatement, mais qui sont aussi archivées sur des supports de mémoire où leur sauvegarde met en place une permanence corporelle. Les utilisations des technologies de la mobilité comme instrument de création sont évidemment relationnelles, mais également prennent place dans une alliance particulière avec les participants physiquement présents. Les usages corporels ont au cours de l'histoire de l'art souvent représenté un potentiel critique. Si la question du corps s'inscrit dans l'histoire de la performance artistique, toutefois la participation directe du public, et son investissement dans les manipulations corporelles n'est pas (sauf certaines exceptions) habituellement mis en place dans les performances corporelles.

La question de la résolution du partage du sensible dans les éléments médiatiques, est un enjeu esthétique contemporain. Il s'agit d'envisager ici combien il est possible de réaliser système permettant une participation distante et éventuellement un échange contextuel qui aboutirait à un partage de la sensation au cœur de la société technologique contemporaine. Jacques Rancière¹ affirme que la définition de cet espace sensible et social est indépendante de la relation participative. Il explique que la participation à la collectivité passe par l'identification d'un lien personnel avec la transcription de l'expérience, ce partage sensible permet à chacun de percevoir au travers de l'échange esthétique la place qu'il occupe dans le commun. En précisant les fondements d'un rapport au spectateur qui se déroulerait sous l'égide du libre-arbitre², il pose les fondements d'un partage esthétique qui prend place loin des systèmes interactifs. Seulement, il semble que pour résoudre la question contemporaine de la participation, et plus spécifiquement celle de la nature d'une transcrip-

1 Jacques Rancière, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La Fabrique éditions, 2000.

2 Jacques Rancière *Le Spectateur émancipé*, La Fabrique, 2008.

tion immanente de l'action artistique au cœur de la société médiatique, il nous faut prendre en compte à la fois la présence physique des spectateurs et la particularité des supports de mémoire qui transforment fondamentalement les moyens du partage de l'œuvre, en jouant sur les modalités de la sensation du spectateur.

À mesure que les installations interactives se multiplient, différentes stratégies sont expérimentées pour intégrer le spectateur. L'esthétique de l'expérience sensorielle et incarnée est devenue un enjeu associant la technologie aux arts performatifs et plastiques. Au regard de l'historique performatif et philosophique des médias numériques, nous questionnerons les moyens employés pour permettre la médiation des contenus vers les corps.

Nous interrogerons les mutations provoquées par l'usage d'instruments transformateurs dans les installations contemporaines, en considérant que la modification perceptuelle opérée par la machine ouvre un potentiel qui cherche à se déployer comme une action d'ordre systémique, et non plus uniquement comme une transgression de notre point de rencontre avec le monde.

Cette transformation des centres d'intérêt de la création s'enracine dans un questionnement sur les relations entre l'homme et la machine qui sera alors envisagée comme moyen de modifier la perception que chacun a de son entourage propre et ceci pour mettre en œuvre une transformation de notre être-au-monde.

Nous le savons, les technologies de la communication, que ce soit la lenteur de la simple lettre ou la communication immédiate, mettent en jeu notre perception de l'espace et du temps. L'exploration des modifications de la perception au sein de l'échange et parmi le collectif est un sujet qui a pris une acuité particulière dans les recherches artistiques contemporaine avec les possibilités d'augmentation associées aux progrès des technologies de la mobilité et qui permettent nous le verrons un accroissement des perceptions. Au cœur des questions sociologiques il nous faut donc intégrer celles de la perception, et comprendre les principes de l'intégration de moyens de communication en proximité directe avec le corps. Ces nouvelles extensions nous permettent de voir plus loin, de transmettre plus loin, tout en étant présents et actifs dans notre environnement physique immédiat, et plus encore mobile. Leur usage transforme évidemment la notion même de présence : associées à l'individu, elles s'inscrivent également dans les questions collectives sous la forme d'une participation à la multitude.

Pour comprendre les fondements corporels d'une relation au travers de la technologie et plus particulièrement son ancrage contextuel. Nous envisagerons la manière dont les usages des médias ont permis de mettre en place une relation centrée sur la présence corporelle même. Les moyens de la communication mobile permettent d'aborder les questions d'immédiateté, et d'y associer celles de la contextualisation, et du mouvement. Une telle perspective laisse envisager des systèmes qui fonctionneront en accord avec

le mouvement humain en étant intégrés au quotidien, transformant à la fois notre rapport physique au monde et permettant d'envisager la mesure des liens nous unissant dans la mobilité. Une telle perspective trouve de nombreuses résonances dans l'histoire de la philosophie. Cependant si les artistes partent en quête de ce type d'interactions, peut-on considérer que les différences fondamentales dans les systèmes d'interaction permettent d'expérimenter des systèmes relationnels complètement transformés ? Il s'agit d'abord de comprendre quelles pourraient être des plateformes d'expérimentation valides sur ce sujet, et comment ces enjeux s'insèrent dans une pensée existante et largement documentée. C'est pourquoi, tout en tentant de la matérialiser par la réalisation de systèmes interactifs participatifs et mobiles, nous envisageons une approche conceptuelle de ces questions. La pensée de Bergson a été largement revisitée sous le regard des questions de l'immédiateté de la perception, notamment, par des auteurs comme Brian Massumi³, qui examine notre perception contemporaine de la continuité temporelle au regard des nouvelles réalités, entre transmission et immédiateté. Il met en avant les possibilités qu'elles offrent de transformer notre vision de nous-mêmes et de l'autre au quotidien. Dès l'introduction de son livre sur le mouvement, l'affect et la sensation, Brian Massumi propose une alliance entre questionnements scientifiques et théories socioculturelles, pour essayer de mettre en exergue des principes de qualification de la perception et du mouvement. Il cherche à qualifier la nature des sensations opérant au cœur du mouvement lorsqu'elles sont motivées par un but qui est de l'ordre de la relation et par conséquent se détachent du sujet même.

Il s'agit de comprendre comment les usages artistiques et critiques des technologies de la mobilité qui s'adressent à chaque individu dans son environnement propre, immédiat, tout en constituant un réseau social, parlent de notre relation au temps et à l'espace. Elles constituent ainsi un enjeu à la fois perceptuel et collectif, et la question de la perception collective est formulée comme un enjeu partagé au cœur de la multitude. Les notions de perception puis de distanciation se retrouvent à nouveau au cœur de notre recherche. Alors qu'une grande part de notre vie sociale transite aujourd'hui par le réseau où nous avons établi de nouveaux modes relationnels qui se font selon des codes toujours en évolution, et qui engendrent constamment des personnalités virtuelles et des avatars, il semble que les technologies de la mobilité soient arrivées à point nommé pour nous rappeler que nous existons aussi dans l'espace physique. La possibilité de nous désintégrer dans un futur proche sous la forme d'information pure, une idée souvent envisagée par les penseurs des arts numériques, semblaient presque relever d'un point acquis ; or, soudain il apparaît qu'il nous reste encore bien des choses à explorer dans l'espace qui nous entoure, et que celles-ci peuvent également être à l'origine de systèmes d'information structurés, et nous mener vers d'autres formes d'abstraction.

L'art en réseau questionne depuis longtemps la nature de la présence dis-

3 Brian Massumi, *Parables for the virtual, movement affect sensation*, Duke University Press Durham & London, 2002.

tante, les artistes échangent des données physiologiques, des sensations des sentiments et représentent leur corps dans différents espaces en live et à travers les continents depuis plusieurs décennies. Il s'agit avec la mobilité d'envisager les technologies de communication en rapport avec une transformation des perceptions non seulement incarnées mais contextualisées. Les technologies de la mobilité capturent notre présence en mouvement, mais par la distanciation induite par ces usages médiatiques, c'est notre corporéité même qui est en cause. Plusieurs artistes ont exploré les usages de capteurs dans un contexte performatif, mais il s'agit aujourd'hui de penser leur intégration à la relation même. Nous voulons comprendre ces performances artistiques et technologiques non plus sur le plan seul de la performance artistique mais surtout du point de vue du rapport qu'elles mettent en place avec le spectateur.

Les nombreuses recherches artistiques qui cherchent de nouvelles manière de retranscrire la nature mobile de notre vie ont un historique qui nous apprend que une telle qualité mobile ne peut exister que par le partage de cette notion même de mouvement, soit une forme de participation qui implique également l'observateur dans le mouvement. Quelle reconnaissance active doit-on donner à sa présence ? Comment ceci est-il envisageable par les apports de la technologie, et par les nouvelles questions posées par l'intégration des technologies à notre espace physique ? Du point de vue de l'engagement collectif, la position de l'observateur / participant est essentielle. Il faut envisager les manières de l'inclure. Nous approcherons donc également l'historique des performances corporelles au regard de la position du spectateur.

En combinant les capteurs aux technologies de la communication, il s'agit de mettre en regard une représentation extérieure et la représentation des fonctionnements intérieurs. Allons-nous vers un corps étendu, vers un corps transformé, vers un corps transparent, traversable, disparu ? De quoi s'agit-il exactement ? Si nous pouvons instrumentaliser notre présence physique au monde, comment pouvons-nous en jouer, comment traduire cette émergence dans la totalité sensorielle de l'univers ?

Nous avons vu que les technologies ne signifient pas toujours l'absence du corps, et bien au contraire, elles contribuent souvent à transformer le spectre perceptuel. En voie de conséquence, en offrant la possibilité de nouvelles structures d'échanges à la fois participatives incarnées contextualisées et mobiles elles permettent éventuellement une nouvelle approche des « techniques du soi ».

Très prosaïquement, au-delà de toute pensée construite, alors que le processus d'affirmation du sujet converge dans le nœud physique de notre présence au monde, l'impact important des technologies sur les modèles de représentations transforme profondément les moyens dont dispose l'homme pour générer une production signifiante.

En jouant – entre autre par des effets de feedback ou de distanciation – du sentiment de la réalité corporelle de notre présence, elles pointent la source

irrésolue de questionnements sur notre être au monde, et parfois transforment fondamentalement les représentations que nous nous faisons de nous-mêmes.

La question première de la représentation, et particulièrement celle de l'homme en action, est une question ancienne, et irrésolue, et plus que jamais d'actualité. La place du spectateur dans cette représentation en mouvement est une nouvelle étape dans ce questionnement, puisque désormais le spectateur est inclus non seulement dans l'action, mais dans la performance artistique elle-même, dont il détient les outils. Quelle forme collective se développe alors autour de cette communauté incarnée et multiple ? Les questions du collectif sont historiques et ont déjà été abordées par Aristote, qui se demande si l'imitation et le mimétisme sont bien à l'origine d'une participation symbiotique du spectateur. Il en décrit les moyens. Parmi ceux-ci la Catharsis associée à la musique⁴ est expliquée de manière quasi-physiologique ; il considère que par un effet de groupe elle entraîne pleinement le spectateur, mettant en place une identification pour provoquer ensuite une distanciation nécessaire. Selon le principe de la Catharsis, la perception particulière à chacun de ce qui émane du contenu musical est comprise comme ce qui fait participer à la dynamique de l'action elle-même ; l'œuvre ne s'attache pas seulement à la représentation du réel, mais en s'adressant directement aux sens, elle a bien un objectif inclusif. Dans quelle mesure, une proposition participative peut-elle engager ses participants distants et actifs dans des contextes multiples pour mettre en place une proposition qui soit inclusive des participants ? Dans une œuvre qui prendrait place hors du théâtre peut-on reprendre ces notions de participation du spectateur pour provoquer une situation collective avec ces outils qui s'adressent individuellement à chacun en contexte. Comment un tel principe amène-t-il de nouvelles modalités qui permettent de retranscrire certains aspects témoignant de la nature mobile de la vie, et de les transcrire par un biais qui ne soit pas seulement narratif ? Est-il possible de retranscrire cette qualité vivante intrinsèque à l'être ? Est-elle même atteignable, ou représentable ? Si nous nous équipons de différents capteurs, que se passe-t-il ? Et alors que nous réinterprétons les données prélevées par ces systèmes de captation pour les transmettre avec les informations localisées de l'endroit où elles ont été mesurées, qu'en est-il de notre présence au monde ?

Lorsque dans notre première partie nous avons envisagé les structures participatives et les actions artistiques en réseau, nous les avons comprises comme des objets sociologiques actifs dans le monde. Nous avons pourtant constaté la permanence nécessaire d'interventions matérielles. Il semble que cette négociation avec l'espace physique soit fondatrice, et que les enjeux participatifs contemporains sont aussi à envisager sous l'angle de leurs implications perceptuelles, enracinées dans une réalité physique.

La pensée bergsonienne de la perception considère le cerveau comme un « centre d'indétermination » qui reçoit des vagues de sensations en flux et reflux. De cette manière, la perception se situe en continuité intégrante avec

4 Aristote, *Politique*, Livre VIII, chap 7.

la présence de l'homme. Finalement l'homme se fait lieu de passage et récepteur d'un flux sensoriel qui viendrait le heurter et poursuivrait son existence ensuite en dehors de lui. Ainsi, dans cette conception, la présence corporelle tout en étant en continuité avec l'environnement existe hors du contrôle de la personnalité : c'est le corps qui opère une synthèse physique et cette liaison ininterrompue perçue par le corps même est ce qui sert de point de référence ensuite à la mémoire pour organiser les informations reçues et comprendre formellement leur nature et leur signification.

Cet accès immédiat à une perception de l'univers qui pourrait se faire par la sensation et au cœur de la multitude, est un principe que l'on retrouve dans plusieurs philosophies où l'être-au-monde et sa présence même au réel est en-soi un vecteur de changement, agissant aussi loin que possible de toute faculté interprétative. La corporéité est alors un facteur de différenciation qui n'existe que par l'existence de limites matérielles ou sont transcrites nos sensations, cependant ces limites sont mobiles : la réalité traversante se déploie bien au-delà de notre perception immédiate, et l'accroissement de nos facultés perceptives pose la question de la présence au monde de ce corps qui dorénavant porte des outils qui nous permettent d'explorer les accès possibles à des virtualités, à des possibles immédiatement présents et immanents, qui sont l'existence-même, indépendamment de la façon dont nous l'organisons.

Il ne s'agit pas de situer la relation à un moment donné, mais de la capturer dans sa continuité, ce qui rend évidemment impossible une représentation fixe, ou même une situation fixe de l'observateur. Il ne s'agit pas d'ancrer le corps pour en dresser le portrait, car il est impossible de définir les espaces de transition entre les points d'ancrage du corps au sujet. Une modification qui aurait pour conséquence une transformation de la perception de l'instant serait un impact immédiat sur la réalité même, et peut nous toucher d'une manière inattendue. Ces questions ont été l'enjeu de plusieurs œuvres qui ont trouvé dans ces principes des stratégies alors qu'elles mettaient en cause notre présence au monde par le biais de fonctionnements gestaltiques ou de transformations perceptuelles envoûtantes nous poussant à une conscience aiguë de nos capacités perceptuelles.

Brian Massumi remarque que lorsqu'un corps est en mouvement il ne coïncide plus avec lui-même, mais avec son propre état transitionnel⁵ L'image du corps est par nature un miroir qui fige ce mouvement et le contextualise, ce qui rend impossible la perception de sa qualité mobile. Cette impossibilité est questionnée par les technologies de la mobilité, captation et retranscription simultanée à distance. Et l'existence de ces techniques au plus proche du corps ouvre un panel de possibilités. Sans pour autant prétendre que la solution d'une représentation située dans le présent soit à notre portée, il est intéressant questionner les impacts que l'usage de ces technologies peuvent avoir sur les possibilités de représentation ; comment l'implémentation de technologies de captation à même le corps et les possibilités de feedback asso-

⁵ *Ibid*, p. 4.

ciées, grâce à l'usage de systèmes de communication mobiles permettent-ils de mettre en place représentation de notre corps en mouvement et en transforme la perception.

Ces questions ont plusieurs relais au cours de l'histoire de l'art, et l'on peut particulièrement les approcher dans les usages qui ont été fait du son de la vidéo et des médias. Elles ont été explorées par de nombreux artistes qui y ont trouvé des manières de mettre en œuvre des processus de déconstruction, ou bien qui ont joué de stratégies permettant par l'usage du corps de qualifier différemment la mise en espace, et la nature de la présence. En prenant d'abord le temps d'envisager ces pratiques loin des questions contemporaines de l'interactivité et de la participation, nous voulons détacher les paramètres d'une corporéité de l'interaction, pour finalement comprendre comment la nature participative des technologies de la communication prend corps pour les individus incarnés utilisant les technologies mobiles.

Dans une quête de la relation, nous envisagerons l'historique des interventions de rues qui proposent des systèmes d'objets, et nous nous intéresserons également à ces œuvres qui sont considérées comme précurseurs des systèmes interactifs, parce qu'elles impliquent la participation directe du public au travers de son implication physique. Parmi elles, Lydgia Clark, met en action des systèmes provoquant des mutations de la perception, par l'usage d'objets relationnels aux qualités mécaniques ou sensorielles s'adressant à un usager ou à l'autre et mutuellement. Ces premières interventions sont considérées par beaucoup comme les prémices des œuvres utilisant des extensions technologiques pour transformer leur perception du monde, et cette affiliation est principalement attribuable à la transformation perceptuelle provoquée par les objets et les mises en scène de Lydgia Clark. La question du lien entre l'objet et la formation identitaire individuelle et collective soulevée par les interventions de Lydgia Clark est à mettre en parallèle avec les relations hybrides entre les interfaces et les environnements visuels.

Dès les premiers temps, la question de la perception est devenue un champ d'intervention, et une source d'étonnement dans les usages des médias visuels. Les artistes sont parvenus à des effets qui questionnent la nature de la présence en jouant avec la temporalité, transformant le sens de l'immédiateté par l'usage d'effets de feedback. L'appropriation du médium vidéo a donné lieu à de nombreuses explorations mettant en jeu la présence dans l'espace et les distorsions de la perception du temps. Pour cela, elle a été utilisée en circularité. Le feedback ainsi produit permet de déconstruire l'image miroir en produisant une image du corps mobile et située dans le temps. La prise en compte des médias a permis au cours du temps, et au travers des différentes productions et appropriations souvent artistiques, de questionner les situations de ou la distance temporelle et géographique découle la possibilité de transmettre l'information en rétroaction, et ainsi permettre sa comptabilisation ; que ce soit avec les média analogiques (vidéo, enregistrement) ou numériques.

Dans un tel contexte, habituellement considéré comme actif à cause des

implications perceptuelles des participants, nous nous intéresserons particulièrement à la prise en compte de cet état modifié, engendré par l'utilisation de propositions d'augmentation physique et des processus de modifications de la perception.

En envisageant au cours du temps l'appropriation des technologies par les artistes, nous nous intéresserons au potentiel transfigurateur de ce travail d'instrumentation du corps. Finalement, pour enraciner la question de la participation, nous nous interrogerons sur ces modalités d'échange associées à l'usage des technologies pour comprendre si au bout du compte les technologies nous font mettre en place des processus qui nous éloignent du corps, ou si au contraire, en ouvrant de nouvelles avenues perceptuelles elles nous en rapprochent comme jamais ; et cela d'une manière qui ultimement pourrait ouvrir le chemin vers un système de communication s'appuyant sur un échange physique spontané, par lequel les éléments sensoriels deviennent partie intégrante d'un discours dès lors non catégorisant.

La prise en compte des aspects perceptuels dans la compréhension des rapports entre l'individuel et le social au travers du constructivisme technologique est essentielle à la création contemporaine, et ces enjeux sont ancrés dans un long historique des usages des médias par les artistes.

Nous en considérerons les fondements physiologiques, en nous intéressant à la manière dont les artistes ont envisagé leur corps et celui des autres dans leur rapport à la technologie. Nous examinerons particulièrement la manière dont au cours du temps les artistes transmettent leurs explorations, nous interrogeant sur les modalités de partage de telles expériences.

Nous reviendrons sur la représentation du corps au regard de son lien avec la présence en espace telle qu'elle a été explorée comme support d'expérimentation, par des installations qui engagent l'observateur dans un rapport réflexif à l'œuvre. Finalement il s'agira pour nous de proposer un système de représentations qui soit ancré dans le présent, par les moyens technologiques contemporains, et où l'usage des technologies de la mobilité soit effectivement témoin de la continuité du mouvement, et non seulement une intrusion dans celui-ci.

2.1. LE CORPS EN ACTION ; DÉTACHER LES PARAMÈTRES D'UNE CORPORÉITÉ ACTIVE AU CŒUR DE L'INTERACTION.

Dans les discours associés à la technologie, le corps contemporain – par sa mise en situation et la transgression volontaire et manifeste des limites à la fois sociales et physiques – a pris une place nouvelle dans la création. L'association du corps à la technologie est porteuse d'une mythologie qui se traduit parfois de manière picturale avec l'iconographie cybernétique, mais

aussi sous la forme d'une expérience dans des œuvres mettant en jeu des distorsions perceptuelles. Si la performance artistique et son corollaire habituel la documentation vidéo associée ont été des supports de mise en valeur d'actions artistiques à différents niveaux de conceptualisation, elles ont également été à l'origine d'une prise de conscience des possibilités de transcription des médias, qui ont conduit l'artiste à se mettre en scène lui-même en expérimentant son corps face à ces outils qui déconstruisent temporellement. D'autres œuvres font un usage spécifique de l'image, du son, ou parfois recréent des situations immersives particulières. Il s'agit aujourd'hui dans le contexte de la pénétration des technologies dans la sphère personnelle et intime, de comprendre les nouveaux enjeux de la représentation des corps, et notamment en envisageant les questions perceptuelles soulevées par l'usage de ces nouvelles technologies qui induisent une communication immédiate, située, personnalisée et pourtant collective. Il apparaît nécessaire de poser la question du corps de façon active et participative.

Les nouveaux usages technologiques sont à envisager sous le regard d'un historique d'interventions conceptuelles qui ont exploré un grand nombre de stratégies pour détourner et s'approprier les médias temporels. Historiquement, à la suite des œuvres minimalistes qui ont repensé la mise en espace, les artistes conceptuels ont trouvé dans la vidéo une manière de transmettre et d'envisager une autre temporalité que celle habituellement mise en exergue dans une performance théâtrale face à un public ; puis, très rapidement, les artistes ont expérimenté avec les productions vidéo des manières d'intégrer les notions de corporéité et de présence en jouant avec les nouvelles possibilités de mise en espace du médium. Bruce Nauman, avec la performance « Slow angle walk » (1968) nous présente un espace visuel entièrement occupé par un corps en permanent déséquilibre. Dans sa recherche d'un art immédiatement saisissable tel qu'il l'a revendiqué⁶ Bruce Nauman met en œuvre une présence directement associée à la fois à sa mise en espace et à sa temporalité : il n'y a pas de narratif dans l'œuvre présentant cet homme engagé dans une performance absurde et parlant par elle-même. Seule notre empathie nous lie à Nauman et nous fait percevoir chacune des étapes transitionnelles, déséquilibres et rééquilibrages de ce corps en mouvement. Pour expliquer notre solidarité naturelle à cet acte dénué de tout sens propre, nous pouvons seulement nous raccrocher au fait que nous avons le sentiment de partager le même instant.

Poursuivant cette quête de l'instant, essayons de considérer ces œuvres sous l'angle de leur dynamique perceptuelle et envisager leur potentiel actif c'est à dire chercher à comprendre de quelle manière les processus qu'elles mettent en œuvre s'appliquent à un corps en action.

Ce principe d'un corps en action qui parle non pas de lui-même, mais de sa place dans l'espace et au monde, rejoint la notion de « *discursive body* »,

⁶ *Please pay attention, please : Bruce Nauman's words, writings and interviews*, Janet Kraynak ed., MIT paperback, 2005, Boston, p. 173.

(corps en parole), porté par Brian Massumi⁷ : un corps qui est dans le seul mouvement, loin de la question du ressenti ou de l'émotion. Seul importe le déplacement même et le percept associé à ce mouvement, comme l'est la prise en main de l'espace de la performance. Il ne s'agit pas chez Massumi d'une négation de l'identité ou de l'importance des théories culturelles, mais bien d'une recherche de la nature du mouvement, comme élément fondateur de notre être.

En envisageant sous différents angles la présence du corps dans l'espace, son rapport à l'autre, et les possibilités ouvertes par la transcription de ces transitions entre intériorité et extériorité, le projet de cette analyse sera de trouver des modalités de transformation perceptuelles, de prise de conscience de la présence corporelle à travers les médias, comme moyen d'expression directe de la présence au monde par l'état physique. Dans une vision conceptuelle où l'utilisation du langage corporel cherche à prendre pied dans la réalité, au-delà de la représentation du corps ou de son activité dans une performance artistique, il s'agit ici de considérer l'accès direct au corps comme moyen du changement, condition de transfert énergétique posée par la mise en place d'un événement.

Plusieurs artistes ont mené des expériences qui utilisaient les médias pour manipuler l'espace et le temps, souvent ils ont appliqué ces expériences à leur propre personne et nous communiquent les retranscriptions. Par leurs expérimentations personnelles, ils font place à une recherche autour de la sensation même, qui provoque une empathie singulière. Un tel modèle performatif reste représentatif. Cependant si quelques œuvres feront une place à la relation et au spectateur, les principes collaboratifs et participatifs associés aux médias sont une apparition plus récente qui promet de mettre en œuvre des principes permettant d'envisager le corps collectif différemment. Afin de comprendre les racines de ce type d'interactions, nous nous demanderons à la suite de Brian Massumi⁸ quelles utilisations des médias comme support temporel peuvent être également inclusives de la présence corporelle du spectateur.

Aussi, pour envisager la place du spectateur dans ce contexte, nous partirons de la distinction arbitraire entre plusieurs formes d'actions qui mettent en jeu le corps : celles mettant en œuvre un discours, un système narratif, le plus souvent présentant une identité spécifique ; celles faisant une utilisation directe de jeux sonores et visuels pour inclure le visiteur dans un environnement. Nous envisagerons leurs effets physiologiques comme une qualité particulière des médias au potentiel transformateur. Nous verrons donc comment des actions réfèrent directement à la nature du mouvement de la perception.

Nous aborderons les différents choix des artistes et l'évolution des œuvres depuis l'introspection sensorielle vers le spectaculaire, afin de poser la question de la mise en place d'un nouveau langage, de sa valeur d'action sur la réalité, et des différentes formes en fonction de leurs enjeux ; soit en termes

7 Massumi, *op cit.*, p.2.

8 Brian Massumi, *op. cit.*

de communication, de fonctionnement d'un narratif, ou encore leur puissance immanente.

2.1.1. LA PRÉSENCE DU CORPS DANS L'ÉTENDUE DE L'ESPACE : UN ENJEU DE L'ART NUMÉRIQUE QUI S'ENRACINE DANS UN CONCEPT ANCIEN. LA SPACIALITÉ DES RELATIONS DISTANCIÉES.

Il semble que la qualification de la notion de présence trouve une actualité nouvelle au regard de la réflexion sur les nouveaux supports technologiques qui ne sont plus seulement immersifs, mais participatifs et s'adressent à l'individu en mouvement. Il s'agit dès lors de comprendre comment inclure les principes de ce mouvement qui semble celui de la vie même dans le fonctionnement de l'œuvre, utilisant les possibilités d'interaction individualisée dans l'espace public, et les technologies mobiles. La question de la pluralité des utilisateurs et des individus devient alors le cœur du problème : comment mettre en place un système de rétroaction impliquant plusieurs individus dans le même temps et à distance ? Nous l'envisagerons en analysant les rapports collectifs aux spectateurs, à partir des paramètres isolés dans différentes œuvres corporelles. La question essentielle sera d'envisager les enjeux de la catégorisation qui nous fait placer les éléments physiques ressentis par le spectateur à distance de l'œuvre, et de prendre en compte le sensorium complet du spectateur comme condition de son implication physique. Dès lors la question de la présence et de l'inclusion du spectateur se pose sous une forme nouvelle qui prend son origine dans une reconnaissance de la participation corporelle de chacun et celle de l'émergence de l'individu en contexte.

Les moyens matériels de cette inclusion ont été expérimentés dans des œuvres qui déploient différentes stratégies pour mettre en avant la perception unifiée du sujet dans son environnement. Cette mise en valeur se fait parfois en mettant en place un principe de distanciation jouant avec la temporalité et les sens de chacun ; ceci prend racine dans la recherche d'une symbiose associée à la nature même de la perception. Elle s'appuie sur un historique de recherches portant sur les moyens matériels et artistiques des principes d'immersion utilisés dans les explorations menées par les artistes conceptuels ; ces recherches jouent principalement des notions premières d'espace et de temps. De telles recherches ont voulu parfois instaurer des formes que l'on peut qualifier de *gestaltiques*, c'est à dire qu'elles engendrent des principes d'immersion qui sont la résultante de la participation à un environnement inclusif parce que perçu comme une forme complexe, unifiée et non décomposable à laquelle participe le sujet. Les moyens de la *gestalt*⁹ sont *holistiques*, c'est à dire qu'ils considèrent l'ensemble de nos perceptions qui s'agencent pour

9 La notion de *Gestalt* découlant du courant de psychologie analytique de l'école de Berlin, est ici utilisé comme une notion inclusive par lesquels les sens reformulent une perception globale.

former une image cohérente de l'univers, au sein duquel émerge la présence individuelle. Dès lors, il semble que la raison d'être de cette formulation de la sensation est de retracer les formes et les modalités par lesquelles les œuvres cherchent à inclure le spectateur dans une relation entre le corps et le sujet. Nous ne nous intéresserons pas ici à la conception sociale d'un corps masculin ou féminin, jeune ou vieux, malade ou non, nous racontant son histoire. Il s'agit plutôt d'un corps présent à lui-même, porteur de l'individu dans le monde, un corps existant dans le présent ; élément physique fondamental de toute forme de rapport au monde et par la même possible vecteur de transformation de mouvement de permutation.

Si la présence humaine est abordée en relation avec la mise en espace qui la qualifie et lui assure son statut, c'est aussi dans cette relation que le corps est en action. Dans la poursuite d'une analyse des imbrications entre perception et réalité, la notion d'événement comme point de transition est, en terme d'intensité, ce qui permet d'exister hors de l'étendue. Brian Massumi¹⁰ fait une analyse transversale contemporaine, dans laquelle il qualifie cette notion d'*événement* au regard de la pensée spinoziste, qui dit-il, pense la puissance au cœur de la continuité de l'expérience. En qualifiant la présence comme *un événement* Massumi présente également la possibilité du feed-back et de la réflexivité, comme un retour du temps sur lui-même, cette dernière permet la prise de conscience du sujet et de sa puissance. Cette reconnaissance des possibilités de jouer avec la durée de l'événement est présente dès les premières recherches conceptuelles utilisant les médias ; on retrouve ces enjeux par exemple, chez Bruce Nauman lorsqu'il joue avec l'espace et le temps par le biais de la vidéo par exemple dans « live taped video corridor » 1970. Ainsi poussée à son terme la perception conçue comme émergence au sein d'une étendue est en soi porteuse du point de transition de l'articulation du changement, de la mutation.

L'analyse de Brian Massumi nous ramène à la reconnaissance d'un potentiel associé à la présence corporelle. Ce *potentiel* vient se placer comme une ressource face à l'abstraction de l'univers d'information ; et l'accès à ces virtualités du monde se traduit par une symbiose avec le principe de mobilité et d'immédiateté. Alors, la captation en mouvement serait le point de cristallisation de la création contemporaine lorsqu'elle traite de mobilité.

Qu'en est-il de notre présence en mouvement, associée aux technologies mobiles ? Comment considérer cette soudaine immersion d'un système informationnel dans une réalité quotidienne ? Comment cela a-t-il un impact sur notre sentiment de présence ? Comment y associer la notion de réalité et d'immédiateté telle qu'elle a été précédemment envisagée dans les mises en espaces conceptuelles et minimalistes ? L'historique des nombreuses quêtes artistiques sur la nature des corps *en transition* dans l'espace, semble être en lien avec les usages technologiques. Dans ces recherches centrées sur la formalisation de *principes transitionnels*, comme un état actualisé de la prise de

10 Massumi, *op. cit.*, pp. 31-33.

conscience du mouvement, il ne s'agit aucunement de mettre en œuvre une forme d'actualisation immédiate mais plutôt de partager une sensation par le biais de transformations perceptuelles provoquées et appliquées au corps, retransmises par le biais de distorsions sonores et visuelles. Pour investiguer ces principes d'immédiateté à l'origine de la propagation du sentiment de présence, nous reviendrons ici sur les systèmes d'immersions expérimentés par les artistes au cours du temps, en commençant par nous intéresser aux propositions minimalistes ; nous posant la question de la nature de l'outil de la relation telle que l'esthétique minimaliste a pu la mettre en place.

Les œuvres minimalistes ont notablement mise en exergue les modalités d'une présence distanciée par une approche unique de la spatialité ; l'élimination des détails et les choix de rapport entre la taille et l'espace ne cessent de faire référence par le jeu de son absence à la présence humaine ; un tel vide appelle immédiatement à une prise en charge spontanée par la subjectivité de chacun. Cette position formaliste assume un modèle gestaltique qui assure que l'on peut appréhender la forme dans sa totalité : c'est ainsi que se met en place un rapport immédiat, incluant le spectateur. Finalement, on retrouve chez les minimalistes un support relationnel, celui de la conception de l'étendue qui sert de point d'ancrage à un discours s'inscrivant dans les fondements perceptuels de cette relation. Le spectateur se trouve inclus dans l'œuvre, impliqué directement dans une relation, par la nature de la forme.

Robert Morris, pour confirmer la recherche de cette Gestalt, nous dit : « *On voit et tout de suite, on 'croit' que le schéma dans son esprit correspond au fait existentiel de l'objet* »¹¹ c'est à dire que la perception de l'objet le met d'une certaine manière à distance, et pourtant contribue à ce que notre esprit le comprenne immédiatement comme une totalité. Pour mettre cette sensation activement en œuvre, il a largement développé ses idées autour d'une relation perceptuelle à une forme particulière ; celle de l'enfermement du labyrinthe. Il contredit le besoin de notre corps à sentir l'espace, librement se déployer alentours afin de renforcer le sentiment d'une existence matérielle associée à une présence immédiate. Il s'agit finalement de concevoir une structure relationnelle s'adressant à la présence de chacun. La question du *Labyrinthe* n'existe que parce que le corps s'y inscrit : cet espace est en relation directe avec la personne le traversant, et la rencontre avec l'espace suffit à occuper l'esprit en créant une conscience aiguë de sa propre présence.

Cette démarche, à l'inverse d'une pensée contextuelle où les interactions sociales s'inscrivent dans des situations se déroulant dans la durée, et où l'espace est matérialisé dans un territoire géographique et affectif, se présente non pas comme une totalité cohérente, mais justement comme une série de ramifications. *Le labyrinthe* est précisément l'antithèse de cette notion de territoire, et place le spectateur dans un isolement abstrait.

Afin de renforcer cet aspect, les œuvres minimalistes avaient tendance à

¹¹ « Robert Morris, Notes on sculpture 1-3 », in *Art in Theory 1900-1990*, Blackwell Oxford & Cambridge, USA.

être organisées, exhibées et installées « en grilles » incitant une lecture a priori de l'œuvre par le spectateur. L'installation qui en résulte peut être pensée comme une « situation » : une œuvre qui sans distanciation inclut même le spectateur. On parle ici de continuité.

Ce manque d'objectivité est précisément ce qui est critiqué par Michael Fried, dans son analyse de la position du spectateur dans les œuvres minimalistes¹² ; il parle de théâtralité, et accuse de diminuer la force d'échange en ôtant au spectateur la possibilité d'une acception personnelle de l'œuvre. *La théâtralité* est chez Michael Fried un terme précis qui se réfère à ce qui existe entre les médiums et particulièrement à cet espace où l'œuvre d'art et le spectateur se confondent. L'œuvre qui fait preuve de « théâtralité » place un continuum avec l'espace du spectateur, par sa présence qui fait référence directement à celle du spectateur, elle fait une déclaration destinée au spectateur. Fried critique l'immédiateté et l'évidence de cette mise en relation. Il insiste sur la nécessité de complexifier la nature du lien pour inclure le spectateur dans ses dimensions sociales.

Pourtant, cette Gestalt est précisément un élément fondamental pour une œuvre qui propose de communiquer la présence corporelle. Cette relation première met en évidence la puissance d'un lien direct dont découle le potentiel transformateur de la perception. Il est notable que son utilisation hors de toute dynamique, en affirmant des ambitions universalistes, ne s'inscrit effectivement dans aucune réalité sociologique. Cependant, c'est en participant à un tel niveau d'idéalisme que le minimalisme se trouve dans l'impossibilité d'appliquer à la réalité quotidienne les principes qu'il expose, et par là-même la puissance des stratégies visuelles qui dès lors ont été mis à jour se trouve sujette à récupération ; en grande partie à cause de l'impossibilité d'envisager un lien direct avec l'activité humaine.

Du reste, nombre de ces formes ont été récupérées pour leur efficacité, entre autre dans le monde commercial. Les formes de gestalt sont monnaie courante dans les campagnes d'affichage publicitaire. Le lien entre ces formes et leurs nouveaux usages, se trouve dans l'utilisation des effets de gestalt minimalistes pour donner au spectateur ou au passant une familiarité instantanée avec l'identité de l'objet, compris comme un tout.

La critique de Michael Fried l'affirme ; la théâtralité n'est plus ici l'expression d'une pensée, mais la découverte d'un *mode relationnel*. Dans l'exploration gestaltique minimaliste ces mises en scènes sont utilisées pour engendrer une prise de conscience personnelle provoquée par la distance de ce nouveau rapport à l'espace. Ainsi loin de tout principe sociologique, il faut donc qualifier de technique de soi la *gestalt minimaliste*. C'est à dire reconnaître à la fois une efficacité à cette distanciation, et une possibilité de réappropriation de cette efficacité par le système de pouvoir. Mais la technique en elle même reste ouverte à son utilisateur.

12 Michael Fried, *Art and Objecthood*, 1967, University Of Chicago Press, 1998.

Dans cette perspective, nous voulons interroger les principes de cette esthétique, en les confrontant aux médias contemporains participatifs et individualisés. Comment cette distance, obtenue dans la transformation du rapport à l'espace est également rendue possible et même dynamique par les interventions corporelles liées à la technologie.

À la différence des installations minimalistes qui n'intègrent le temps que passivement, les médias intègrent des éléments performatifs de durée, ce qui transforme fondamentalement les notions transcendantales en immédiateté et permet leur expérimentation.

Ultérieurement, la manière dont les idées sur la spécificité des médias se sont développées aux Etats Unis et en Europe tant à travers la pratique artistique que de manière critique et théorique, est immédiatement corollaire d'une approche de *la mise en espace*. Il ne s'agit pas ici de l'individu, mais de l'approche directe du corps en dehors de tout vécu personnel. Cependant la temporalité des médias entraîne une distanciation immédiate, dans le but d'inclure le spectateur dans un processus dynamique de représentation. C'est semble-t-il précisément la netteté du lien qui en fait un chemin privilégié pour une transformation personnelle.

Les explorations des décalages perceptuels dans le temps et dans l'espace sont l'objet de toute l'appropriation conceptuelle minimaliste. Il ne sera pas fait mention ici des travaux de Dan Graham ou Michael Snow qui sont fondés sur des systèmes de décalages temporels et de jeu de miroirs. Mais il faut noter que ce terrain est investi largement par une recherche associée au médium lui-même, indépendamment du sujet qui nous concerne : la relation.

Ainsi pour nous rapprocher de notre question originelle, nous envisageons des œuvres qui dès le départ exploitent les possibilités de modification temporelle, de feedback et de transformation du rapport à l'espace induites par les médias. Cette question du feedback est essentielle dans notre propos, elle permet de qualifier la nature d'une transmission qui finalement même lorsqu'elle est immédiate est toujours fondamentalement temporelle et par là même de nature représentationnelle, peut-on vraiment concevoir l'immédiateté d'un feedback perceptuel comme liant du groupe ? Comment envisager cette question dans notre approche de la présence du corps face aux technologies mobiles, de quelle manière peut on dire qu'il y a une transformation fondamentale des modalités de la représentation ; est ce dans la nature contextuelle de la technologie, ou plutôt dans les possibilités de représentation qu'elle induit ? Il ne s'agit plus de se confronter à un *espace-objet* en le découvrant et en tournant autour, mais bien d'aborder son propre corps et celui des autres en relation dans un espace particulier à chacun, et un temps partagé.

Les possibilités des technologies de la mobilité permettent d'associer un système d'information et de communication à la présence du corps en mouvement, engendrant à la fois des transformations perceptuelles et l'élaboration d'un contenu formel. C'est un projet particulier qui au regard de la formalisa-

tion de la notion de mouvement prend peut-être racine dans forme relationnelle engendrée par la gestalt minimaliste. Matérialisme primordial fondateur de notre être au monde et vecteur de transformation cette idée de mouvement a été largement explorée par les artistes pour eux même, loin de toute forme de participation, et ils sont venus en rendre compte.

De ces expériences il nous reste un certain nombre d'œuvres qui sont in fine des documents vidéo. Ces documents tout d'abord neutres deviennent peu à peu eux même des supports d'expérimentation, à mesure que les artistes prennent en compte la spécificité du médium, et en font un outil au service de leur introspection personnelle.

Pour la performance déjà évoquée, « *slow angle walk, Beckett walk* », Bruce Nauman a analysé son action : il en a fait au moins un dessin¹³ : il s'agit d'un petit diagramme fait au crayon, dans lequel les lignes et les arcs de cercle de différentes densités sont associées à des flèches des cercles et des croix.

Le dessin est postérieur à la vidéo qui elle a été réalisée en 1968, et par là même démontre la volonté de Nauman de poursuivre l'étude de ce mouvement au-delà de la représentation de la vidéo. Quoi qu'il en soit « *Slow Angle walk* » s'inscrit nettement dans la recherche de Nauman appliquée à la gestion de ses propres perceptions. Il pratique une exploration des techniques du soi dont la marche (explicitement mentionnée par Michel Foucault comme l'une de ces techniques, et explorées également dans de nombreuses pratiques). Telle qu'elle nous est présentée, cette œuvre est une démonstration axée autour de la perception de soi en mouvement. Cependant, la vidéo ne dénote en elle même aucune volonté de partage ou d'inclusion du spectateur. Le traitement de la vidéo n'est pas pris en compte par Nauman lorsqu'il parle de l'œuvre. Il assure qu'elle est utilisée comme élément de documentation spontané, pour reproduire une action se déroulant dans son atelier. La réalité de la transcription spatiale n'est pas analysée par l'auteur et semble involontaire, c'est pourtant dans celle ci que se situe à nos yeux le point de tension qui permet la compréhension de l'œuvre.

Par le biais de cette vidéo, il nous place en position d'observateurs empathiques de sa quête propre, nous partageons chaque instant et chaque millimètre parcouru. Cependant, notre position de spectateur est clairement définie, et notre présence nullement mise en question par l'acte : il s'agit du corps de Nauman sous l'objectif. Si le spectateur est presque aliéné, voyeur parfois lorsque Nauman disparaît de l'écran et que l'on se contente d'entendre les sons qu'il produit par son activité, nous constatons que notre implication est provoquée par le traitement de l'image même. L'enregistrement est continu, une heure durant, sans aucune interruption, ni de la prise de vue, ni de l'action qui est ici envisagée dans la fluidité de son exécution immédiate et ne doit pas être interrompue. C'est ainsi qu'une certaine tension se crée quand il

13 *Untitled (Study for Slow Angle Walk [Beckett Walk])*, 1968-69, décrit par Janet Kraynak, Bruce Nauman : Sperone Westwater, *Artforum*, p. 434 , 2008.

perd l'équilibre et surtout quand il tombe ; la concentration est importante et l'identification réelle.

La prise de conscience des qualités perceptuelles du médium ne sera pas reconnue à cette époque pas plus que les particularités temporelles et spatiales du média vidéo lui-même qui sera utilisé pour générer des transformations sensorielles, et le rapport à l'espace minimaliste est remplacé par les modifications temporelles permises par le feedback direct sonore et visuel.

« *Lip sync* » est l'une des vidéos les plus envoûtantes que Bruce Nauman ait réalisée. La tête en bas filmé en gros plan, équipé d'un casque isolant sur les oreilles, Nauman répète inlassablement « *Lip Sync* ». Le son et l'image sont intentionnellement désynchronisés, provoquant une perception étrange où l'on s'attache au mouvement des lèvres pour suivre ce qu'il dit tout en revenant parfois sur le son et en le perdant. Ce mouvement sonore nous fait passer dans un balancement, de l'intérieur à l'extérieur, de la pensée au langage, des impulsions du corps à l'esprit, synchronisés et désynchronisés. Nauman engendre ici un rapport directement perceptuel à son œuvre. Le décalage de synchronisation amène le public à réajuster en permanence sa compréhension de ce qu'il voit. En transformant le rythme sonore, Nauman brise nos défenses immédiatement, montrant comment la déconstruction de l'immédiateté de la sensation affecte la prescience de l'être, et celles des potentialités immanentes à notre présence au monde.

La vidéo devient donc une forme d'instrumentation qui autorise la prise de conscience d'un autre rapport à la présence. Le biais technologique par l'effet du feedback transpose la sensation physique, et ce décalage temporel a un effet captivant qui met en place un rapport direct d'ordre perceptuel impliquant un certain niveau d'immersion du regardeur, qui se trouve engagé dans sa totalité corporelle.

Par conséquent il faut considérer, contrairement aux dires de Bruce Nauman, qu'il ne s'agit plus d'une exploration personnelle de l'artiste, mais d'une adresse au regardeur qui est invité à remettre en cause sa perception établie, et par là même est amené à devoir prendre pour référence son propre corps. Il se met en place une forme de Gestalt qui est engendrée par la distorsion temporelle.

Dans la vidéo *Boomerang* (1974), Richard Serra a enregistré Nancy Holt alors qu'elle parle et entend ses propres mots qui lui sont rejoués en playback avec un léger décalage.

Nancy Holt décrit très clairement les sensations provoquées par cette immersion au cœur de son propre langage, la manière dont la distance ainsi créée lui procure une prise de conscience narcissique de sa personne à l'origine du discours. L'exploration du langage nous est communiquée en association à celle de la perception du feedback autorisant un partage de l'expérience de Nancy Holt ; cette perception engendrée par une double écoute permet au spectateur de vivre son expérience propre de dissociation.

Très rapidement la vidéo a donc été utilisée pour mettre en évidence les transformations perceptuelles et les nouvelles images de soi qui peuvent découler de légers changements imprimés à la réalité, de l'effet de feedback, de la rétroaction directe ; lorsque, par un impact léger sur la transmission du signal, un double décalé de soi-même se met en place, engendrant une distorsion de la perception de sa propre présence dans l'espace. Les possibilités de transformation ne s'attachent pas à l'identité de la personne, mais mettent bien en cause la totalité de l'individu. C'est une modification de la perception qui met en œuvre une déconstruction de la personne. Cette modification est attribuable au traitement du signal ; elle est mise en valeur par l'usage du moyen de communication.

Le paradigme des enjeux de la présence tels qu'elle est représenté par les médias prend une ampleur nouvelle et est reproblématisé, nous le verrons avec la formalisation des modalités d'une immersion du spectateur dans les années 90. Les recherches artistiques proposent des expériences visuelles détachées de toute réalité matérielle grâce aux technologies de l'image vidéo ou de l'image de synthèse, puis par le développement de la notion de réalité virtuelle, et par les structures matérielles qui permettent une projection spatialisée à l'aide d'un casque isolant le spectateur de la réalité extérieure pour l'installer au cœur de l'image. Ces principes d'inclusion et d'immersion du spectateur sont complètement dépendants du recours à la puissance technologique. Par ces moyens ils permettent de provoquer un placement immédiat du spectateur dans un univers détaché de la réalité. Parmi les premiers Jeffrey Shaw¹⁴ a proposé des œuvres où le participant pouvait naviguer au cœur d'un univers informationnel décliné en 3D. À sa suite les nombreuses propositions de mise en réseau, d'installations prenant place sur plusieurs écrans ou dans des « Cave¹⁵ » cherchaient d'abord à sortir le participant de son univers présent pour lui proposer de se fondre dans un univers visuel et sonore (qualifié de virtuel) en envoyant et en recevant des données. Ces œuvres se détachent ainsi de la nécessité de prendre en compte la présence même du spectateur qui n'existe que par ses actions dans l'univers d'information. Il a fallu renommer le spectateur en fonction de sa position active au cœur l'œuvre. Plusieurs termes ont été inventés. Nous retiendrons celui largement employé de « *spect-acteur* ». On considère pourtant peu la valeur de la présence active du *spect-acteur* dans l'univers informationnel, alors qu'il est reconnu que son action passe par les canaux sensoriels : la vue, le système nerveux et l'ouïe. Ces œuvres considèrent que la présence réelle du *spect-acteur* dans l'espace

14 Jeffrey Shaw explore depuis la fin des années 80 les possibilités de navigation au sein des univers virtuels, avec *Legible city* 1989 il entraîne le participant sur une bicyclette au cœur d'un univers textuel matérialisé par des murs de mots en 3D que le participant explore.

15 *Cave automatic virtual environment* (plus connu sous l'acronyme CAVE) est un univers immersif de réalité virtuelle où les projecteurs sont dirigés vers trois, quatre, cinq ou six murs d'une pièce cubique. Le nom est également une référence à l'allégorie de la caverne décrite dans la République de Platon, ou un philosophe réfléchi à la nature réelle ou illusoire de la perception.

physique pourrait être transposée n'importe où. Et le corps se trouve sorti de tout contexte dès lors considéré pour la seule valeur de ses récepteurs sensoriels, sollicités par les médias et les systèmes immersifs. Ainsi placé hors de tout contexte intime, historique ou matériel, le *spect-acteur* ne vit plus que dans l'instant de son interaction par laquelle il pourra supposément se fondre dans l'espace informationnel comme l'ont proposé certaines fictions. Parmi celles-ci le manga « *Ghost in the shell* »¹⁶, dont les personnages cherchent à envisager les possibilités et les implications de la fusion de l'humain dans la machine ; notamment la possibilité de préserver la particularité humaine qui perdurerait sous la forme d'un « ghost » lorsque l'homme se transforme en information. Les systèmes d'information avec leurs composantes médiatiques et les possibilités d'intégration de mémoire et de feedback, seraient les nouveaux éléments de création, intégrant un espace virtuel à l'espace réel ; ils permettraient une expérience artistique distanciée, et seraient un lieu de rencontre permanent. Cependant, malgré l'affirmation de la puissance de cet espace informationnel amené à englober toute réalité, de nombreuses œuvres tirent parti des qualités perceptuelles inhérentes aux principes d'immersion, que ce soit par l'usage de capteurs ou celle de simulations sensorielles voire sexuelles. Si parfois la réalité physiologique de la sensation est considérée comme l'enjeu de ces œuvres, voire met en avant les qualités transformationnelles de cette expérience, il semble que celle du contexte ne sont pas évoquées dans des œuvres qui préfèrent s'attacher au développement d'une mythologie associée à leurs usages technologiques. Il ne s'agit plus de ressentir son corps dans l'espace, mais bien de retranscrire ces données informationnelles. La sensation est finalement une information de plus, indépendante de la présence et de l'abstraction. À partir du moment où vous chaussez un casque de réalité virtuelle ou des lunettes en 3D, peu importe que vous soyez debout ou assis homme femme ou enfant, idéalement (nous verrons que ce n'est pas vrai dans la plupart des cas) votre identité est une information de plus que l'on peut traiter, voire modifier ; et la séparation effective de l'identité, comme valeur d'information de la matérialité corporelle de la présence, semble évidente aux yeux des tenants de principes immersifs qui ne semblent pas remettre en question cette fiction de l'être. Nous avons déjà évoqué l'étude de Nancy Catherine Hayles, qui nous présente les aspects socio-politiques de la formation de cette mythologie. Nancy Catherine Hayles enracine sa recherche critique sur les mouvements politiques et sur l'étude des fictions qui développent un langage associé aux évolutions de la pensée tech-

16 Manga de Masamune Shirow pré-publié au Japon dans *Young magazine* (1989), adapté au cinéma (film d'animation) par Mamoru Oshii : *Ghost in the shell* (1995) et *Innocence : Ghost in the shell 2* (2004) ; adapté en série d'animation : *Stand Alone Complex (SAC)* (2002) et *Stand Alone Complex – 2nd GIG* (2005).

nologique. Ainsi elle explique comment, par le biais de la littérature, se met en place une culture au sein de laquelle les principes identitaires semblent être des éléments d'information accessibles et compréhensibles de façon évidente par l'usage de systèmes numériques où l'identité de chacun – conçue comme un élément modifiable, transposable etc.- peut faire l'objet de toutes sortes d'agressions diverses. À tel point que l'on voit se développer des œuvres de science-fiction qui explorent les limites de la tolérance humaine face à ces mutations identitaires. Puisque l'état de notre présence physique nous permet d'exister de façon autonome, nous sommes pleinement vulnérables, et nous avons perdu toute possibilité d'identification. C'est ainsi que Jory dévore votre substance vitale dans la nouvelle de Philippe K. Dick¹⁷.

La mise en avant de la relation primale d'ordre physiologique offre un pendant à la scission proposée par les univers technologiques d'immersion dont l'esthétique est si souvent un plaidoyer pour l'abstraction, une forme d'exacerbation de l'absence. Cependant, la recherche d'une immersion relève la négation de la matérialité comme un principe esthétique aux contraintes matérielles très importantes. En effet ces technologies demandent non seulement une importante puissance de calcul mais aussi des implémentations physiques qui permettent de diffuser de l'image et du son de façon immersive et éventuellement sont suivis par la mise en place de systèmes de communication et de captation. Ces espaces virtuels sont construits par de nombreux éléments matériels qui permettent de capturer et de retranscrire tous nos mouvements sous la forme d'une information ; et la production de tels espaces se fait parallèlement dans des contextes artistiques et commerciaux, au prix de la mise en œuvre importantes.

Ces recherches demandent d'importants moyens technologiques, or le plus souvent leur esthétique persiste cependant à revendiquer une intégration à la réalité et une invisibilité. À force de vouloir rendre les technologies invisibles, elles prennent une place de plus en plus importante dans notre imaginaire ; et c'est à l'image d'une puissance – celle de la technologie – et lors de l'établissement d'un univers d'information, que se développent des systèmes immersifs appelés CAVE permettant des projections sur 4 ou 6 murs d'une petite salle cubique, et qui sont installés dans plusieurs lieux importants, notamment Ars Electronica à Linz (Autriche) ou le Banff center en Colombie Britannique (Canada). On retrouve ces questions des outils d'interaction affirmant la puissance et l'invisibilité technologique dans de nombreux domaines, ainsi cette sphère qui permet de se déplacer physiquement dans un univers d'information tout en restant sur place : la Virtusphère – un produit à vocation commerciale – qui est emblématique, par ses choix esthétiques, de la volonté d'une intégration continue et invisible des technologies immersives à l'univers ambiant (voir illustration). Il s'agit d'une sphère transparente conçue pour que les systèmes de captation y soient les moins visibles possibles ; sa présence immense brille par l'absence de reconnaissance de ses qualités matérielles.

¹⁷ *Ubik* est un roman publié en 1969 par Philippe K. Dick.



Système d'interaction immersif pré-Kinect conçue par HIT labs virtusphere inc

Ces systèmes immersifs s'adressent ainsi de préférence à l'individu participant, alors que la question collective se trouve abordée par le principe des mises en réseau et du streaming. Le spectateur ne peut pas se déplacer : il doit rester immobile dans le lieu où est regroupé l'ensemble des technologies nécessaires à son immersion. Ainsi la question du contexte ne se pose en aucun cas.

Cependant, alors que nous souhaitons envisager les principes physiques d'une installation participative basée sur les technologies mobiles, il ne semble pas nécessaire de mettre en œuvre une intégration aussi importante pour concevoir la question d'une corporité de l'interaction. Au cœur des systèmes immersifs, les sensations et les distorsions temporelles peuvent être mis en évidence de façon indépendante et contextuelle.

Il nous faut considérer à quel point l'appel direct à la distanciation engage le spectateur dans une autre démarche, où il appréhende le contenu présenté en fonction de sa présence propre. La mise en valeur de la place du corps est au centre des utilisations contemporaines des technologies, qui pensent tous types d'interactions entre le spectateur et l'image : cette boucle autour de la notion même du corps transforme la perception linéaire de l'espace temps, et devient le cœur de l'implication du spectateur, ce qui permet d'envisager matériellement la nature et la puissance du médium.

En ce qui concerne les nouvelles modalités des technologies participatives, il semble que les possibilités de jouer de la distance et de la transformation de l'espace et du temps ne sont pas toujours clairement définies. Les systèmes de relation mis en place dans les technologies mobiles sont à envisager comme des voies pour explorer les principes d'une participation spontanée ; et la distance voulue par les artistes conceptuels semble retranscrite dans les usages de la mobilité qui arrangent des modifications de la temporalité. La sensation communiquée serait dès lors vécue plus directement par le spectateur comme une relation gestaltique.

Nous poursuivrons notre analyse des œuvres qui mettent en scène notre présence corporelle au regard de leur manière d'inclure le spectateur. Ainsi, nous envisagerons les modalités d'une œuvre prenant en compte les possibilités de capture de l'instantanéité dans le contexte des technologies de la mobilité.

2.1.2. LE CORPS COMME SUPPORT DE TRANSFERT ÉNERGÉTIQUE ; LIEU DE PASSAGE TRANSITIONNEL.

Puisque la perception de l'environnement ne se limite pas à celle d'un espace clos, la présence physique du spectateur n'est pas l'instrument d'une seule interaction avec un environnement immédiat, il s'agit aussi d'envisager le corps hors de sa situation spatiale comme lieu de passage, lieu de transit

des informations.

Afin de contribuer à la compréhension de la nature de la présence corporelle en mouvement telle qu'elle a été décrite par Massumi,¹⁸ nous allons envisager quelques œuvres qui conceptualisent les moyens par lesquels le corps peut se faire le lieu de passage transitionnel de la formulation d'une relation ; pour finalement comprendre comment cette relation prend un tournant matériel qui caractérise ces œuvres perceptuelles. Il s'agit bien de comprendre les manières qu'ont les artistes de concevoir des jeux avec la perception du temps et de l'espace qui seraient transférables, comme étant le cœur même de la relation. L'usage des médias dans ce contexte permet une formulation appliquée à la réalité corporelle.

Alors que se mettent en place les premières actions d'artistes qui prétendent agir dans le réel par le *happening*, Denis Oppenheim dès 1971, aborde par le corps les enjeux du lien existant entre deux êtres humains.

Dennis Oppenheim, explore la prise de conscience des transferts d'énergie entre des individus qui mettent en valeur des phénomènes associant la perception, au cœur d'une œuvre qui questionne la possibilité active de l'art au sein du monde. Le but de toutes les recherches reste ultimement d'atteindre le potentiel transformateur de la création. Dans « *two stages transfert drawing* », Oppenheim dessine sur le dos d'un enfant qui lui même essaye dans le même temps de reproduire le dessin tel qu'il le perçoit sur une feuille placée sur le mur en face de lui. L'artiste dit :

« As I run a marker along Eric's s back he attempts to duplicate the movement on the wall. My activity stimulates a kinetic response from his sensory system. I am, therefore, Drawing Through Him »¹⁹

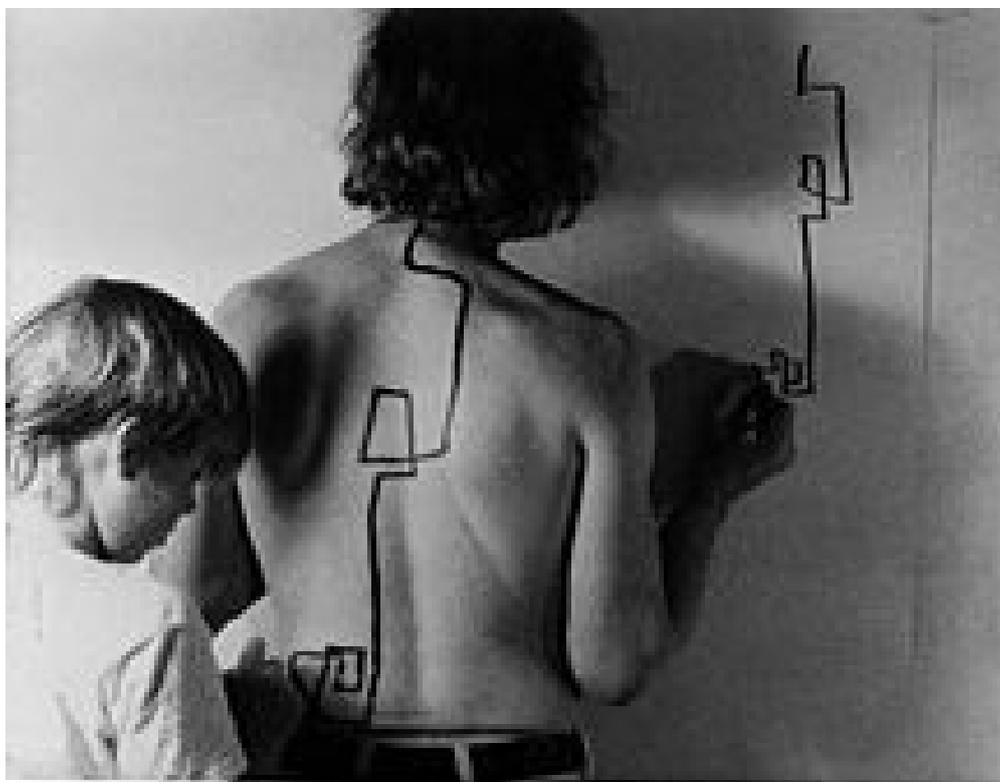
« *Alors que je dessine avec un feutre le long du dos d'Eric il tente de reproduire le mouvement sur le mur, mon activité stimule une réponse cinétique de sa part, je suis en réalité en train de dessiner à travers lui* »

Ces séries d'œuvres nous parlent de la sensation. Elles impliquent à la fois participation et modification corporelles. Ce sont des performances qui ont été réalisées dans un contexte intime, entre autre avec la participation du fils d'Oppenheim. Nous les connaissons à travers leur documentation vidéo. La préoccupation d'Oppenheim à travers cette œuvre est donc un sujet qu'il défendra toute sa vie : la question du transfert et du transit d'énergie. Il s'agit à travers l'usage sensoriel de la perception d'observer comment le transfert de l'information se fait et est modifié entre deux corps. Oppenheim parle de l'œuvre comme si son action lui permettait de passer au travers d'Eric qui devient alors un canal de transmission. Si Oppenheim est « *en réalité [...] en train de dessiner à travers lui* » cela revient à dire que le jeune homme est considéré comme un transmetteur / réceptacle de l'action de l'artiste. Nous ne nous attacherons pas ici au lien entre le père et le fils qui constitue la part

18 Massumi, *op. cit.*, pp. 89-110.

19 Source site web de l'artiste : <http://www.dennis-oppenheim.com/early-work/153>

TWO STAGES TRANSFERT DRAWING, DENIS OPPENHEIM, 1971



Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing (Advancing to a Future State)*, 1971

Source site web de l'artiste

<http://www.dennis-oppenheim.com/early-work/153>

consulté le 15 aout 2013

analytique essentielle de l'œuvre, mais nous concentrerons sur le principe de la transmission qui se ferait par un biais perceptuel.

À cet égard, le sous titre de l'œuvre « *advancing to a future state* » est extrêmement intrigant. Il semble y être simplement question du lien de transmission entre adulte et enfant, l'enfant étant l'état futur de l'adulte. Cependant, dans ce contexte, la transmission ne se fait encore une fois pas de façon subjective, mais bien encore par le lien de confiance et la continuité de la relation. En comprenant simplement que le dessin reproduit par Eric est un deuxième état, on peut légitimement se demander pourquoi cet état est à considérer comme futur ? On se pose la question de savoir quel est à cet égard la valeur transformatrice du passage par le canal du dos d'une autre personne. Le dessin s'en trouve modifié parce qu'il est interprété non pas comme une œuvre, mais comme une *perception restituée* ; l'apport du passage par le dos d'une autre personne résidant simplement en cette transmission. Et c'est cela qui est considéré comme une avancée par Oppenheim : il s'agit d'une mise en œuvre du principe même d'une transmission immanente au travers d'un échange palpable et visible passant par un canal lui invisible, et pourtant bien concret, on ne sait si il est matériel ou non mais en tout cas certainement immanent, un état futur ? Cette action va au-delà du jeu d'enfant. Elle a pour but, à travers la transmission de la perception du dessin, d'affirmer la continuité entre les êtres, et la valeur transformatrice de la concentration sur la perception de cette continuité. Deux individus amènent chacun leur connaissance propre, constituant deux sources d'information et d'interprétation séparée, ayant la volonté de faire abstraction de leur propre interprétation pour se mettre au service de la transmission, de l'énergie même du dessin qui finalement sera reproduit sur papier.

D'autres œuvres d'Oppenheim mettent en scène des interactions entre deux personnes dans la lignée de ces explorations avec son fils, la même année il produit la vidéo « *forming sounds* », dont il donne la description suivante :

« Phyllis is asked to repeat a steady unmodulated hum for 25 minutes. Using my hands between her mouth and the microphone, I attempt to regulate the acoustics. Mid-way through, either her mouth or the microphone is touched. The modulation occurs between these two points. The hand acts as a sound block. Attempts are made to echo sounds of her face. »²⁰

(« On a demandé à Phyllis de produire un son de hum linéaire pendant 25mns. En utilisant mes mains entre sa bouche et le microphone, j'essaie de réguler l'acoustique. À mi-parcours, soit sa bouche, soit le microphone est touché. La modulation prend place entre ces deux éléments. La main agit comme un élément bloquant le son. Des tentatives de reproduire les sons de son visage sont faites. »)

On retrouve dans cette œuvre le même type d'agencement que dans « *two stages transfert drawing* » ou un personnage passif sert de canal. Ici, il s'agit de Phyllis qui n'est là que pour transmettre le son originel pendant qu'Oppenheim est lui actif, et expérimente avec le médium. L'œuvre réside dans l'acte

20 Source : media art net ; Denis Oppenheim, *Explorations*, Milan, 2001.

FORMING SOUND, DENIS OPPENHEIM, 1971



Source site web de l'artiste
<http://www.dennis-oppenheim.com/early-work/153>
consulté le 15 aout 2013

qui unit les deux participants transcrit dans la matérialité du son de la voix au travers du passage fragile de la gorge de Phyllis. Cependant, la relation est différente de celle d'Oppenheim avec son fils, puisque Phyllis n'est plus seulement le canal mais bien à l'origine de la production sur laquelle elle n'a aucune possibilité d'action personnelle. Le contrôle est entre les mains d'Oppenheim qui utilise sa partenaire comme un instrument de musique pour produire une œuvre sonore. Oppenheim a différents points de repère à sa disposition, notamment sa perception du passage du son par la gorge de Phyllis et les vibrations produites, la circulation de l'air et sa propre écoute.

Ces situations servent de point d'ancrage à la mise en exergue de la nature immanente des échanges relationnels, ce sont finalement des situations archétypiques qui ne sont là que pour nous faire partager cette expérience qui dès lors devient presque palpable. Oppenheim met ici en valeur d'un flux énergétique entre plusieurs individus.

Dans ces deux œuvres d'Oppenheim le parti d'une approche purement perceptuelle de la connaissance du monde, dans ce qui semble être une proposition d'un possible rapport purement énergétique à l'autre. Il s'agit ici d'un processus qui permet l'approche d'une production par le biais d'un canal purement sensoriel. Les œuvres d'Oppenheim n'ont pas de valeur active pour le spectateur qui ne partage pas physiquement l'expérience ; seul l'usage de l'image communique l'idée d'une transformation qui déconstruit la fixité de notre rapport au corps en jouant sur nos points de repères habituels. Les jeux qui mettent ainsi en cause la stabilité de cette perception de soi ont pour corollaire une déconstruction qui ouvre la voie à des possibilités de reformulation des corps. Ce questionnement est ancré dans l'histoire de la philosophie, il est directement associé au principe d'indétermination Bergsonien. Il s'applique à un corps ouvert, un corps conçu comme un élément transitionnel, lieu de passage des relations perceptuelles. Les systèmes d'information contemporains s'appliquent également à notre être en mouvement transgressant notre intégrité individuelle pour établir un lien en mobilité à travers l'espace ; pour nous mettre en relation, les technologies de la mobilité interviennent au cœur de nos échanges matériels et mettent en jeu un corps ouvert. Un tel corps est un point par lequel transitent actuellement toutes les technologies de la mobilité, un nœud où se retrouvent les systèmes d'information maintenant mobiles portatifs voir même directement associés aux flux corporels. L'individu est au cœur des flux qui s'appliquent directement à notre personne en mouvement. Ces flux, sont bien ceux présentés par Oppenheim, ils sont en continuité avec l'environnement du corps, ce dernier devient médium lui-même, il est un nœud où se rejoignent nos participations communes, informations partagées avec notre univers physique mutuel. Engagé dans de multiples relations et systèmes de participation, l'individu incarné se trouve au cœur d'un système de flux.

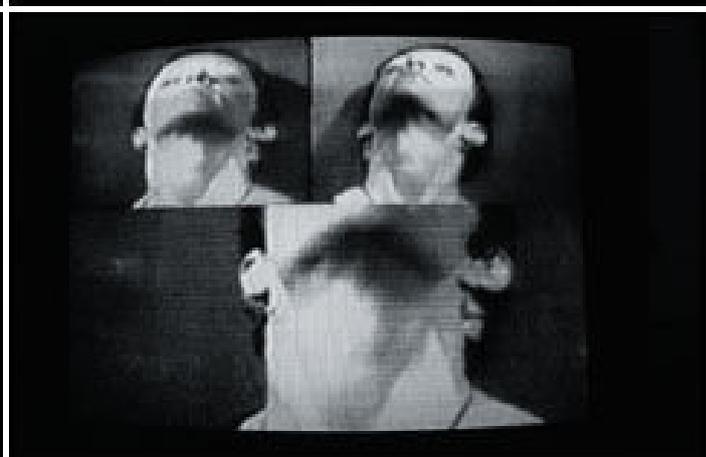
Bien que loin de tout support interactif et limité à l'écran, les usages de l'image comme support de déconstruction ont été multipliés, dès les premières heures de l'art vidéo. Une autre œuvre très claire à ce sujet est : «*Left*

Side Right Side», Johan Jonas associe feedback vidéo et miroir, dans le but de modifier nos repères. En utilisant un principe de double réflexion du miroir et du film, elle perd le spectateur qui voit son rapport à l'espace transformé, et il passe son temps à essayer de se positionner en fonction de ces pertes de repère et des délais mis en place par la restitution de l'image filmée du reflet qui a une certaine latence. Cet effort continu pour s'ajuster constamment force à l'identification, non pas à un personnage mais bien un partage d'ordre perceptuel provoqué par l'effort de compréhension nécessaire à l'adaptation visuelle pour faire concorder d'une manière ou d'une autre l'image avec une perception cohérente de la réalité. Johan Jonas devient un personnage générique, et met en valeur ses préoccupations qui prennent alors forme dans la sensation obtenue par une distorsion perceptuelle menant au sentiment d'une déconstruction intime. Ceci se fait dans « *left side right side* » par un usage du miroir, que Joan Jonas attribue à un désir d'extension de l'espace. Joan Jonas dit d'elle-même qu'elle a été qualifiée d'artiste androgyne²¹, ce qui, en 1972, la porte bien loin du contexte féministe de l'époque, elle propose plutôt un point de vue conceptuel et abstrait, et affirme que à l'image de la bibliothèque de Borges, une vision de l'univers comme une succession infinie – qui engendre la perte des points de repères – qui est, nous dit l'artiste source de connaissance. Ces affirmations posent la force de l'abstraction dans une mise en exergue de la puissance immanente de nos actions. Force est de constater, que hors de tout échange direct d'information la mise en place spatiale, et la distorsion du temps associée à la représentation, sont directement perceptibles par le spectateur. L'œuvre n'est pas interactive, contenue dans la vidéo, elle met pourtant déjà en exergue les qualités spatiales des média. L'espace étendu prend lieu et place dans la distorsion même de l'image, soit dans la durée, soit qu'elle advienne par transformation du signal ou par la réflexion du miroir. La continuité spatiale est remplacée par un élément de nature temporelle qui perturbe notre compréhension provoquant la nécessité d'un ajustement continu, ceci nous oblige à nous projeter pour comprendre l'action et nous amène à fusionner avec le personnage.

Un corps ainsi déstructuré ouvre la voie à une remise en question fondamentale, celle de notre fixité, de notre unité physique. Ces œuvres proposent des stratégies amenant à la prise de conscience de nos présences différées et multiples ; des possibles dissociations mises en valeur par les distorsions spatio-temporelles et rendues visibles (peut-être même possibles) par l'usage des média. Cette question sera vraiment abordée par les œuvres qui engagent des univers virtuels, mettant en jeu un corps ici face à une identité sur l'écran. Alors que ces premières recherches étaient ancrées dans la mise en question du corps-même, la négation de la réalité corporelle est rapidement devenue une utopie futuriste. Aujourd'hui la technologie s'est adaptée à la mobilité humaine ; elle fonctionne en corrélation avec nos déplacements physiques, et par conséquent la question de la présence corporelle face à l'univers d'information se pose au cœur même de l'individu.

21 Interview de Joan Jonas par Karin Schneider dans le magazine *Bomb*, n° 112, été 2010.

LEFT SIDE RIGHT SIDE, JOHAN JONAS, 1972



Nous l'avons vu, les usages technologiques sont également et collectifs et réactifs. Se pose alors la question de la participation du spectateur, qui ne peut dès lors se situer en observateur mais doit prendre place dans cette communauté sensorielle. Un tel sujet est de l'ordre de l'expérimentation du partage.

La question du partage par un biais immanent un échange matériel, semble sensible dans la proposition de Johan Jonas ; alors que nous sommes immédiatement déstabilisés par la vision de ce visage dont nous ne pouvons plus situer les repères fixes ou l'agencement, nous ne savons plus différencier la droite de la gauche le haut du bas, les yeux de la bouche etc. Dans ce cas il semble que la rupture de perception d'une continuité spatiale et d'une relation ouverte soit à l'origine d'un sentiment de l'immédiateté de l'instant. Notre engagement est immédiat. Nous nous appliquons à la résolution de ce problème perceptuel, et par la même déconstruisons ce que nous percevons, et en remettant en question la qualité unifiée de l'être que nous observons, nous questionnons également le sentiment de notre propre unité. Cette participation active se fait par l'engagement du spectateur sur un plan situé en dehors du champ narratif, selon une relation directe et physiologique avec le participant. Comment extrapoler à partir de ces principes, qu'en déduire, lorsque plusieurs participants sont impliqués, y a t il la possibilité d'y voir une certaine manière de formuler l'existence une catharsis de type aristotélicien.

En accord avec ces principes selon lesquels, dans la catharsis, l'identification personnelle du spectateur ouvre la voie à une prise de conscience individuelle en réaction au contenu de la scène présentée ; si la catharsis est habituellement envisagée comme une réaction fondée sur des critères moraux, comment transcrire alors les modalités aristotéliciennes dans le processus même qui la fait se mettre en place par l'accord physique de la réaction collective du public. La réaction cathartique, est collective et elle a lieu hors de toute réflexion, comme une décharge émotionnelle, existant dans l'intensité même. Elle est distante de toute forme narrative²². C'est la transformation accomplie par la perception qui provoque la purgation des émotions ouvrant ainsi un chemin vers une réappropriation personnelle.

2.1.3. LA MODULATION SONORE COMME INSTRUMENT PERCEPTUEL MATÉRIALISANT LES LIMITES DE L'ENVELOPPE CORPORELLE.

Avant de développer plus avant les principes collectifs d'un partage perceptuel nous nous intéresserons à une autre modalité sensorielle, transcrite par de nombreuses œuvres sonores qui jouent également de l'invisible. On peut par exemple utiliser le médium sonore pour moduler l'espace et inclure directement la présence physique du spectateur dans ce jeu. Il s'agit d'une relation individuelle et, loin des enjeux de la catharsis, ces œuvres sonores ne mettent

²² Aristote, *Poétique*, chap. 6.

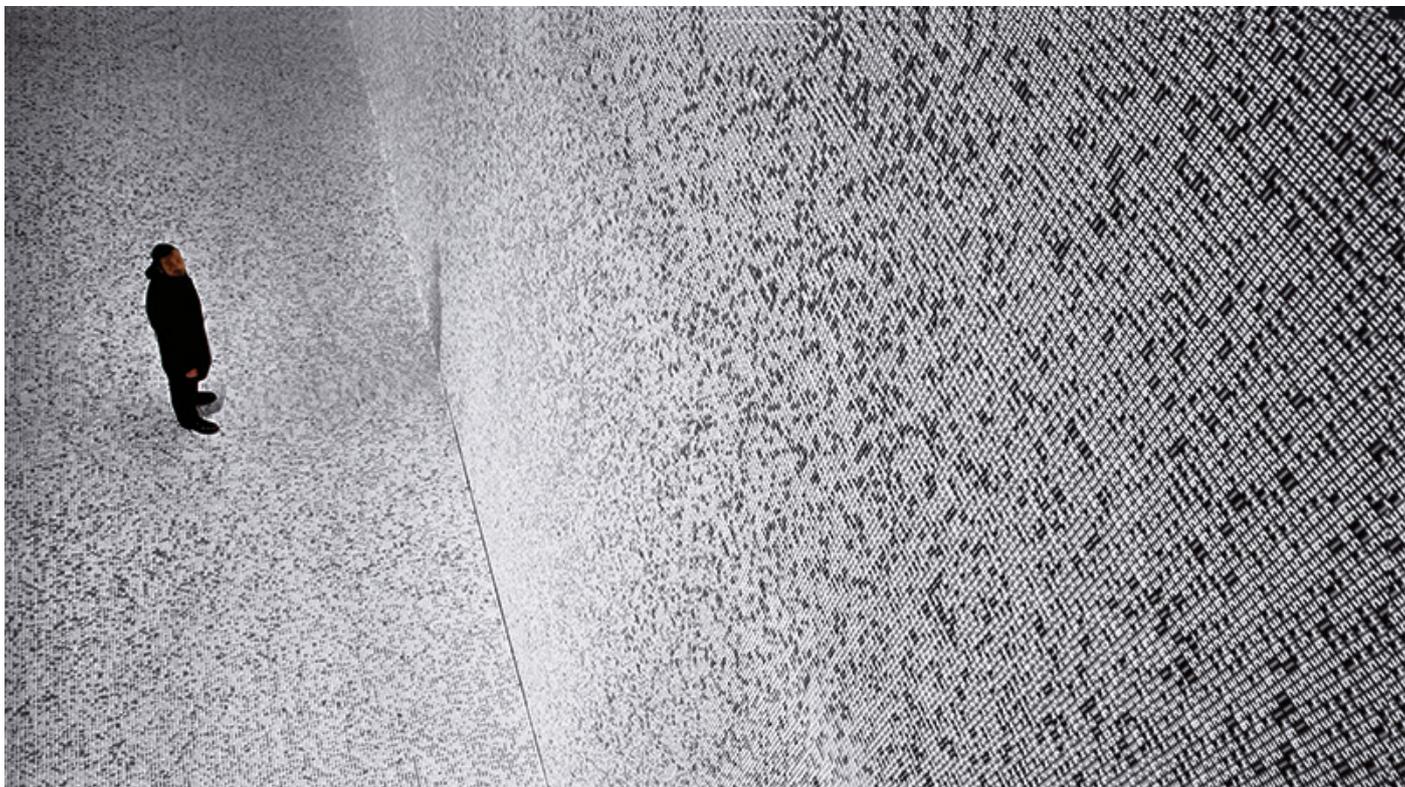
pas en place de système relationnel à l'attention de plusieurs usagers. Le principe de participation est néanmoins un principe actif et la part transformatrice qui lui est associée découle d'une ambition de transformation qui prend en compte la présence corporelle en mouvement. La mise en jeu de la présence, au travers de ces représentations, se fait de façon immersive dans un espace occupé par des fréquences sonores. Ce processus implique indirectement le corps du spectateur ; il s'agit pour lui d'expérimenter une forme d'empathie, qui reprend les enjeux corporels, pour permettre le partage d'une sensation au travers d'une compréhension d'ordre physiologique, il y a pour le spectateur, une prise de conscience concrète de son corps par le biais de l'onde sonore. De tels jeux sont également temporels, par des degrés de perception ils nous impliquent physiquement, voire physiologiquement dans la conscience de notre intériorité.

À la différence des œuvres de Nauman qui revendique son travail comme étant avant tout la résultante d'un processus de recherche personnelle se déroulant à distance de son public, d'autres propositions performatives proposent un partage. Déjà John Cage insiste sur la sensation et la physiologie et dans certaines œuvres le corps – porteur de mouvement interne et externe – est en soi source et producteur de sa propre présence. Il transcrit par son état, son existence, sa propre circulation ou son mouvement. Cet état perceptuel, issu du corps lui-même, est de l'ordre de la révélation à soi-même des impacts de notre présence sur des éléments autrement invisibles. Cette question est un aussi point d'action pour Ryoji Ikeda. Ikeda met en forme les données invisibles transitant par le système et nous les renvoie comme des supports sensoriels de façon immersive. Ikeda clame qu'il veut nous faire percevoir ces données invisibles et pour cela utilise l'image et le son en jouant des qualités perceptuelles qui leur sont associées. Projections géantes de formes abstraites déstructurant l'espace, sons portant sur les limites de nos capacités perceptuelles, si Ikeda ne parle pas nommément la notion de l'autre ni aucune forme de logique relationnelle, il s'adresse pourtant à tout notre être qu'il absorbe dans ses images et ses sons. En représentant des flux de données, les *Datamatics* nous intègrent dans un univers abstrait, qui exacerbe notre sentiment de présence à nous-même, et tracent un nouveau champ pour qualifier notre relation à l'univers de données qui compose le champ de notre vie sociale. Les œuvres d'Ikeda matérialisent et mettent en lumière des flux et nous les renvoie dans toute leur matérialité il explore des champs sonores et effets visuels de façon à former un environnement jouant sur notre sensation de l'espace et du temps. L'expérience, nous dit Ikeda, est complètement physique et il s'agit dit-il encore d'une série d'expérimentations conçues pour tester le potentiel individuel de déchiffrement d'une infinité de nombres et de codes de données en état aveugle.²³

Il s'agit donc pour Ikeda de mettre en place une relation au travers d'un lien physiologique qui forme une *structure gestaltique*, et de faire cela en

23 Source : descriptif des *datatrons* et *dataphonic* sur le site internet de Ikeda, <http://www.ryojiiked.com/project/datamatics/>

DATA TRON, RIOJI IKEDA, 2008



Data Tron Ars Electronica Art Center, Linz 2009-2010 source site internet de l'artiste
<http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>
consulté le 22 octobre 2013



Rioji Ikeda, *Data phonic*, installation, 2011 Bogotta image taken from the artist web site
<http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>
consulté le 22 octobre 2013

prenant pour source des données informationnelles pures qu'il va traiter de manière à les rendre perceptibles. Ikeda en affirmant ainsi la matérialité de la donnée, met au même rang le spectateur et l'information, proposant une dissolution de l'un dans l'autre. Pourtant, Ikeda ne commente pas la qualité symbiotique de ses œuvres, il nous explique plutôt qu'il cherche la possibilité de rendre directement perceptible l'information-même, qui nous entoure quotidiennement. Dès lors peut-on considérer que la dissolution du spectateur dans un système sensoriel est une voie vers l'exploration des signes associés aux échanges matériels au cœur des systèmes de communication, les agents de ces échanges seraient dès lors perceptuels. Le lien physiologique mis en exergue par ces principes immersifs forme une œuvre de l'instant, en y associant une composante directement perceptible par une pluralité de sens ; une telle œuvre associe le spectateur avec l'immédiateté du mouvement de l'information. Ainsi matérialisée par le son et l'image, elle assure un potentiel participatif hors de tout questionnement critique ou politique.

La prise de conscience par les artistes des potentiels relationnels induits par la matérialité de l'onde sonore est ancienne ; sans mener d'étude spécifique sur les principes mêmes de la physique du son, John Cage lorsqu'il entre pour la première fois dans une chambre anéchoïque le mentionne déjà. Cage est alors frappé par la perception de la matérialité de son propre corps au travers du son. Lorsqu'il entend en sonorité de fond, le battement de son pouls, il reste surpris alors par la qualité de sa présence sonore. L'anecdote nous rapporte son commentaire, « *was that me ?* » aurait-il dit²⁴. Cette expérience est portée par la légende pour être à l'origine de l'intérêt de Cage pour le silence et son potentiel révélateur. Incidemment, une telle perception corporelle – bien que de source absolument naturelle – est provoquée par un passage dans un instrument extérieur : la chambre anéchoïque.

Il s'agit pour Cage de mettre en exergue une relation physiologique entre une personne et une abstraction, le son, qui finalement est matérialisé par cette intervention. Le geste fondateur de Cage transforme la place du spectateur en accordant à l'œuvre un statut discret qui pourtant est celui d'une puissance active inégalée, puisqu'elle permet une conscience de l'instant, elle donc est l'instrument d'une présence à soi-même.

Dans ce contexte il importe de définir la place de l'œuvre. Lorsque John Cage propose « 4'33 » il s'agit bien d'utiliser le protocole du concert pour mettre en place une situation de tension. Une forme de *gestalt* permet alors au participant de faire partie de l'ensemble tout en recentrant son attention sur sa propre participation, à l'écoute de sa réalité corporelle, et de l'environnement sonore avec lequel il est amené à composer la symphonie manquante. À la suite de Cage les artistes contemporains ont intégré le travail sonore et développent un corpus d'œuvres qui proposent des possibilités d'écoute de sons aléatoires, d'agencements de sons, ou encore d'œuvres qui remettent en question la position d'écoute, jouant avec la spatialisation et se transfor-

24 *A few notes about silence and John Cage*, CBC.ca. November 24, 2004.

mant selon la présence ou encore la position du spectateur. Parmi celles ci, certaines répondent très directement à notre projet d'évaluer les possibilités d'une transformation sensorielle, d'une participation active du spectateur qui soit incluse dans l'œuvre au-delà de l'interaction, dans le collectif, et suivant un modèle gestaltique. Ces œuvres sonores prennent en compte la présence physique du spectateur. C'est cette présence-même, associée aux propriétés sonores, qui fait la nature de l'œuvre. Il s'agit de confronter deux éléments : les propriétés physiologiques de l'élément sonore, et celles des visiteurs. C'est dans leur rencontre, dans leur interaction mutuelle que naît l'œuvre, qui dès lors se traduit dans la réalité sonore d'une présence concrète, instantanée en mouvement. Il ne s'agit pas là d'une forme de langage interactif, mais bien de la matérialisation d'un état, d'un instant, qui donne sens à la présence par le son. Il est transformé par les modulations de la présence, et vice versa...

Selon ces principes, les artistes agencent les ondes sonores dans des arrangements qui répondent à des principes mathématiques et entrent en collision dans l'espace avec la matérialité de leur entourage. Dans le même désir de placer une création sonore en lien direct avec la présence physique du spectateur, les propriétés physiques du son ont été largement explorées et mises en scène par Ann Veronica Janssens. Dans, *Untitled (sons infinis)*²⁵, deux haut-parleurs, positionnés l'un en face de l'autre diffusent des sons creux multipliés et superposés sur plusieurs octaves en descente. La perception de cet agencement crée l'illusion d'une descente sonore infinie vers les sons de basse. Lorsque le visiteur se place entre ces deux sources, il entend un bruit de fond, puis peu à peu il a de plus en plus l'impression d'être en chute libre et se surprend à croire qu'il tombe réellement, les sons se répercutant sur l'intégralité du corps. Dans ces œuvres la sensorialité du son n'est donc pas limitée aux organes perceptuels de l'ouïe, mais il apparaît que la relation inverse est vraie puisque la présence corporelle est génératrice de nouveaux schémas sonores. Rioji Ikeda quand à lui les met en forme par une installation qui répond aux propriétés sonores de l'architecture occupée par l'œuvre. Dans le projet *Matrix*, il s'intéresse aux interactions spatiales de sinusoïdales : la collision de deux sinusoïdales de fréquences très proche provoque une vibration de l'air qui est perceptible par le visiteur. On peut en ressentir physiquement la vibration, qui est également modifiée par la présence du spectateur. Rioji Ikeda a aussi poursuivi l'exploration des chambres anéchoïques et en a conçu une pour y réaliser une version de sa série d'œuvres *Matrix*. Environnement unique, complètement isolé des perceptions extérieures puisque dans une chambre anéchoïque les sons ne rebondissent pas : nous ressentons la moindre vibration de cet air emprisonné, immobile, chaque petite secousse imprimée à l'air ambiant. C'est un contexte unique pour la perception des mouvements physiques du son, et à la suite de Cage la proposition d'Ikeda permet d'envisager la présence corporelle par ses effets sur le son. Ikeda nous met en contact avec la physiologie du son lui-même, pour mieux nous ramener à la matérialité de l'échange avec les ondes et de notre présence même. Il

25 Installation sonore présentée dans le cadre de l'exposition *Serendipity* au musée d'art contemporain Wiels (Bruxelles 2009).

s'agit d'affirmer une unité possible entre la présence humaine et le royaume des fréquences et des vibrations qui passent à la limite de notre chair. Pour arriver à ces fins Ikeda met en place un système par lequel s'établit une relation. La série d'installations *Matrix* est décrite sur le site internet de Rioji Ikeda de la façon suivante :

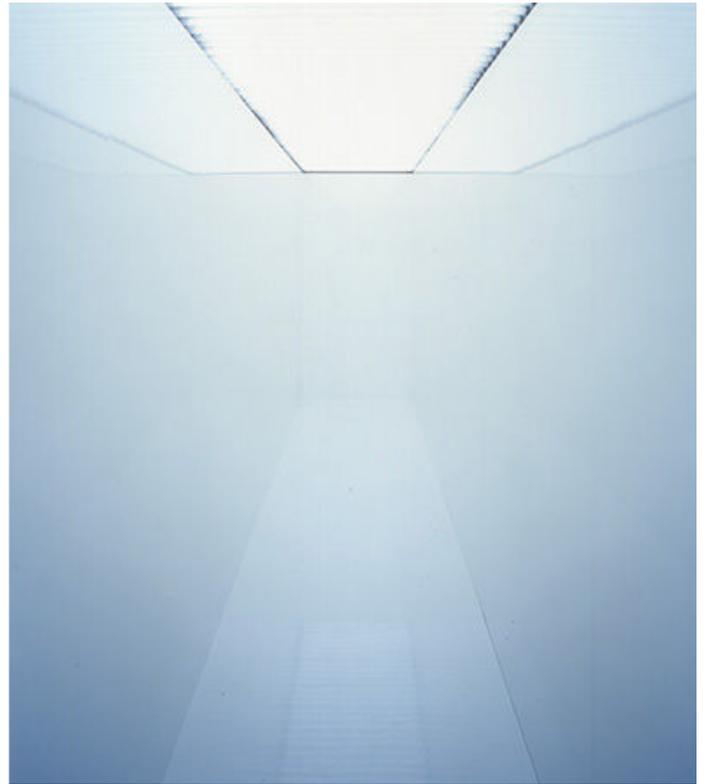
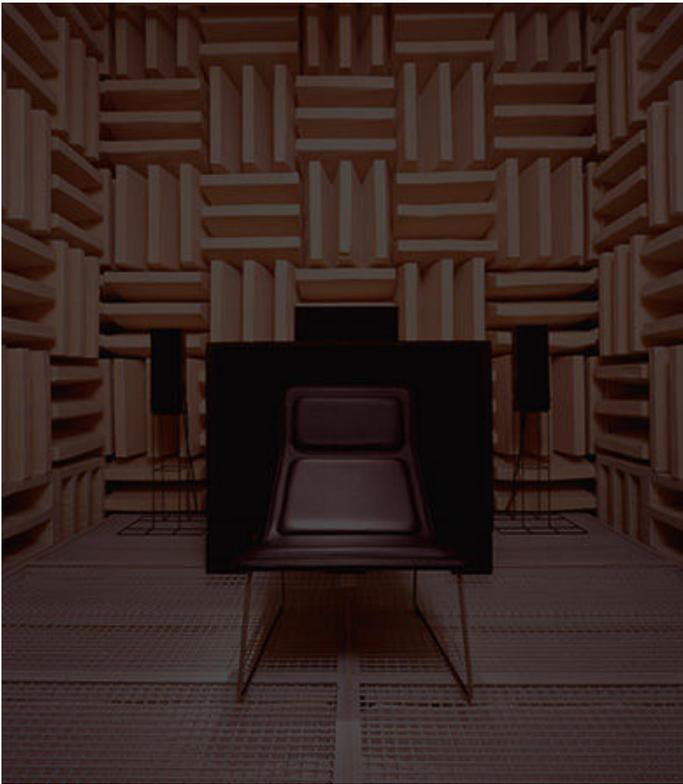
« *Matrix* is a series of sound installations employing pure sine waves and white noises as a sculptural material. The installations are designed in response to specific gallery spaces or public sites selected by the artist. Sine wave is one of the purest forms of sounds ; white noise contains the full frequency spectrum randomly. As visitors pass through the sound field, subtle oscillation patterns occur around their ears, caused by their own movements interfering with the sounds. It is a very personal experience that is only through the visitors' physical engagement in the sound space that the real character of the work can be perceived. »

(« *Matrix* est une série d'installations sonores employant des sinusoïdales pures et du bruit blanc comme matériel sculptural. Les installations sont conçues en réponse à des espaces de galerie spécifiques, ou des lieux publics sélectionnés par l'artiste. La sinusoïdale est une des formes sonore les plus pures et le bruit blanc contient l'ensemble du spectre des fréquences, aléatoirement. Alors que les visiteurs passent au travers du champ sonore, une structure subtile d'oscillations se met en place autour de leurs oreilles, causées directement par leurs mouvements qui interfèrent avec les sons. C'est une expérience très personnelle, et c'est seulement par l'engagement physique du visiteur dans l'espace sonore que le vrai caractère du travail peut être perçu. »)

Ces principes de modulations sonores activées par la présence du spectateur ont été explorées par Rioji Ikeda dans plusieurs autres œuvres, particulièrement dans le projet *spectra* qui présente le son en conjonction avec des effets lumineux ; notamment des couloirs éclairés de manière à ce que le visiteur n'en perçoive plus les limites, pour se concentrer sur l'interaction sonore sans notion d'espace. Au sujet de *Matrix* Ikeda spécifie qu'il cherche à toucher le spectateur par une action sur sa peau même, globalement inclusive de la personne. La sollicitation de cette zone liminale agit sur les fondements de notre personne, provoquant une sensation qui touche l'ensemble de notre corps. L'œuvre prend appui sur des phénomènes élémentaires et met en exergue la nature même de nos sensations en collision avec le monde. Traiter de la perméabilité de cette enveloppe corporelle met directement en jeu l'intégrité du sujet, elle met en jeu l'unité matérielle de l'individu et force à préciser les limites de sa communication avec le monde qui l'entoure ; en nous montrant ces perceptions qui ne passent plus seulement par l'un ou l'autre de nos organes sensoriels, mais par l'ensemble du corps, ces œuvres nous interrogent sur la relation formée par la présence des participants. On retrouve une formalisation de la question d'enveloppe dans les principes de Didier Anzieu²⁶. Il développe le concept de "*moi-peau*" dont il décrit le développement à l'endroit de la limite corporelle alimenté par les sensations qui contribuent à la formation de notre enveloppe corporelle et à la définition de notre identité. Anzieu décrit comment ces perceptions ont un impact sur la construction du moi et la

26 Didier Anzieu, *Le moi peau*, Dunod, 2^e édition, 1995.

MATRIX, RIOJI IKEDA, 2001\$



Rioji Ikeda *Matrix* for an anechoic room ICC Tokyo Japan 2001 image extraite du site internet de l'artiste <http://www.ryojiikeda.com/project/db/> consulté le 12 dec 2013

forme que prend l'image que nous construisons de nous-mêmes, ultimement transcrite dans nos échanges mutuels. Très concrètement Didier Anzieu nous présente dans son développement du concept de "*moi-peau*", un parallèle entre la formation d'un système perceptuel assurant les principes d'une enveloppe corporelle et la formation d'un ego qui enclos notre psyché et permet de conserver une unité individuelle. La manière dont la peau enveloppe notre corps prend une part active à notre unité psychique, les mécanismes de définition de notre identité perceptuelle sont ancrés dans la petite enfance. Anzieu explique que la structuration du moi s'appuie sur ce "*moi-peau*" qui constitue une enveloppe / limite physique sur laquelle s'appuie le sentiment narcissique du petit enfant ; ceci, à mesure qu'il prend conscience, de manière sensorielle, que cette peau le sépare de l'extérieur, tout en étant un lien par les sensations qu'elle transmet. Ce principe à la fois très concret et pourtant touchant à l'invisible répond aux explorations artistiques qui approchent matériellement la structuration de cette limite face à la nature ondulatoire de l'espace sonore environnant. La manière signifiante dont sont reçues ces sensations sonores, témoigne de la puissance de ces impacts sur les repères archaïques qui nous constituent, et qui sont hors de notre portée intellectuelle. Baigné dans un élément sonore, le participant à une œuvre d'Ikeda la perçoit et la modifie par sa présence physique ; il prend ainsi conscience de la matérialité de l'onde directement en contact avec sa peau, perceptuellement ouvre un chemin vers la conscience de cette émergence. Nous comprenons que les propositions de ces artistes sonores ne s'inscrivent pas uniquement dans une recherche de pureté formelle, il s'agit surtout de confronter la matérialité de l'onde à la physiologie humaine tous deux transcrits dans l'immédiateté du moment vécu, et par là même en affirme le potentiel transformateur. Pour revenir à une vision bergsonienne, la nature de la limite corporelle dans le phénomène de la perception semble être l'enjeu de ces œuvres où le corps du spectateur est proposé comme lieu transitionnel. Il apparaît donc que les propriétés physiques du son constituent un alliage qui permet une approche directe et active par notre présence au cœur des systèmes où ces installations se matérialisent.

La présence du spectateur est ici constitutive de l'œuvre qui est directement et matériellement modifiée par sa présence s'appuyant sur l'élaboration des limites corporelles de chacun ; la personne devient constitutive de l'œuvre en relation avec la définition matérielle son être. La présence telle que comprise par ces artistes met une emphase sur la qualité d'un état ; on peut parler du corps comme d'un support, au-delà de l'interaction, la présence corporelle ajoute une composante à l'œuvre qui s'en trouve modifiée ; le visiteur, en retour, perçoit une nouvelle intimité avec son propre être, dont la nature instantanée – au regard d'une pensée psychanalytique et philosophique – constitue indéniablement un principe actif. La physiologie même de la présence humaine, de son espace, est l'élément qui permet d'articuler la communication du contenu de l'œuvre, centré sur la conscience de soi. Dans les œuvres que nous venons d'évoquer, la mise en évidence de cette enveloppe physique est une adresse individuelle, pourtant, si il s'agit bien d'évaluer la présence active d'une personne au sein d'une œuvre, la relation pourrait également

s'installer entre plusieurs participants et ainsi poser la question de la multiplicité des corps éventuellement des modalités transindividuelles et de celles de la séparation des corps.

2.2. LA QUESTION DE L'OUTIL : LA CAPTATION INTÉGRÉE AU PLUS PROCHE DU CORPS, ENGENDRE LA FORMATION D'UN TIERS ESPACE DE PARTAGE IMMÉDIAT.

Les moyens artistiques de l'intégration des corps sont multiples, et directement associés au usages perceptuels des technologies, aujourd'hui, il apparaît – au travers de ces multiples axes de travail – que les avancées technologiques contemporaines ne vont pas vers une disparition des corps, bien au contraire : le corps est toujours plus présent et revendiqué comme tel. Si l'évolution que prend la technologie dans les applications immédiates est matérialiste, ceci contredit le discours anxieux jusqu'alors associé aux possibles dépassements de la limite du corps, et à la destruction de ce dernier qui pourrait y être associée et dont nous avons beaucoup de difficulté à envisager les conséquences ontologiques provoquant de multiples fantasmagories futuristes et philosophiques. Dorénavant appliquées au quotidien, les technologies matérialisées transforment ces enjeux en une série de questions précises. Dans les faits, il semble que la technologie se rapproche du corps pour engendrer une troisième forme : une hybridation fonctionnelle qui est attachée à l'humain comme une extension agissant au cœur de sa réalité, mais dont la conception lui est étrangère et reste autonome. Cette présence est à l'origine d'un espace hybride qui prend appui sur les perceptions, et les transpose. Des stimuli distants peuvent pénétrer dans ce troisième espace, alors que l'individu reste matériellement associé à son contexte. La pensée de l'émergence ontologique de cet objet est fonction de la dépendance mutuelle qui s'installe avec l'homme. Dans un premier temps il nous faut partir du postulat que les technologies sont mobiles et associées au corps (le terme *wearable* n'a pas de traduction française) ; elles peuvent capturer des informations d'origine biologique liées dynamiquement à notre présence et les relient à un contenu sémiotique, rendant incertaines les limites matérielles qui forment le point de transition entre l'homme et l'outil. Certaines avancées technologiques touchent à ces enjeux de manière particulièrement criante, il faut mentionner ici les recherches de Nanshu Lu²⁷ qui vient de présenter un tatouage électronique primé lors de NetExplo 2013, un système de capteurs souples et miniaturisé directement collé à la peau restant présent de façon imperceptible. Il s'agit de recherches qui sont associées au domaine des textiles électroniques mais dont les applications seraient plutôt d'ordre bio-médical, cependant, comme nous le verront plus loin ces recherches ouvrent la porte à toutes sortes de fantasmagories technologiques

²⁷ Nanshu Lu est assistant professeur dans le département de mécanique à l'université du Texas à Austin <http://www.ae.utexas.edu/faculty/faculty-directory/lu>

dont les enjeux mettent en question l'existence même de notre enveloppe corporelle qui dès lors se trouverait augmentée de toutes sortes de potentiels. Ces transfigurations portent en elles des enjeux ontologiques que Didier Anzieu ne pouvait envisager lors de l'écriture de son ouvrage. En abordant la question d'un point de vue phénoménologique, il semble que cette transformation de l'origine et des modalités de la perception soit un enjeu transformateur pour l'être humain : elle modifie la relation à l'autre au regard d'une mutation des principes d'association que nous avons avec notre propre contexte enchevêtré.

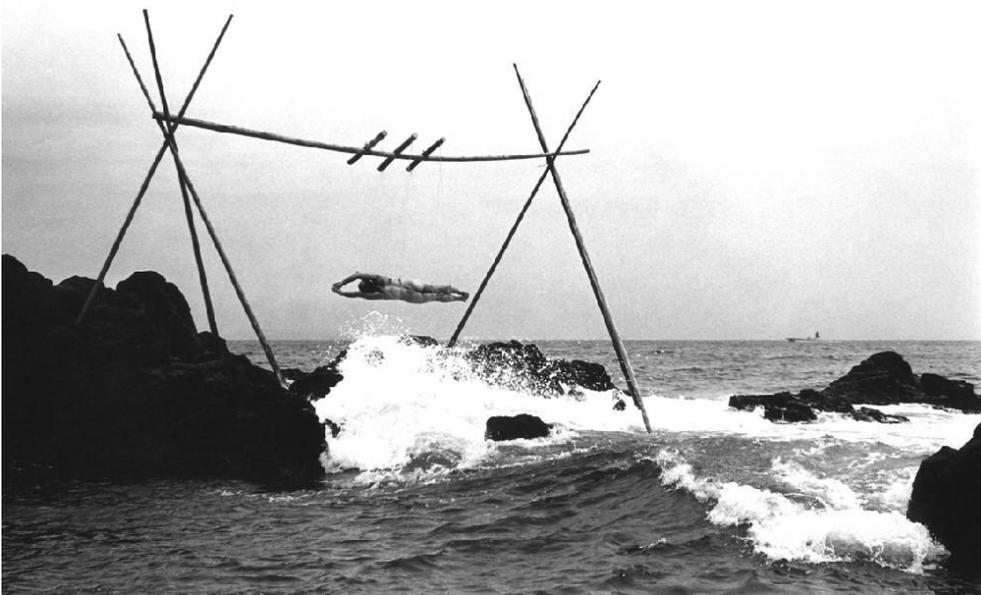
Dans le même mouvement et sans doute en réponse à cette nouvelle réalité technologique, les préoccupations esthétiques se tournent à nouveau vers le champ de l'expérience-même ; délaissant l'image, les artistes développent des œuvres qui associent les personnes présentes, participatives elles prennent pied dans l'espace public et sont contextuelles. Ce sont des œuvres actives aux composantes technologiques et la conceptualisation théorique de ces mutations prend en compte cette nouvelle hybridité. Les artistes sont conscients que la technologie n'est plus transcendante, mais bien attachée à la présence humaine, et les nouvelles approches sont sensorielles instantanées et contextualisées. Cependant l'affirmation de cette réalité ne résout pas pour autant les enjeux conceptuels qui y sont associés, à cet égard, le rapprochement de la technologie et du corps, représente une capacité de transmettre des informations perceptuelles immédiatement ; cela ne pose pas moins la question de l'instantanéité et des modalités de la perception. Dans les œuvres utilisant des outils par lesquels les technologies de communication sont mobiles et immédiatement rattachées au corps, la question de l'immédiateté, est plus que jamais un enjeu majeur et pluriel, puisque ces technologies bien qu'individualisées restent essentiellement un fait collectif. Force est de constater l'ampleur des enjeux et d'affirmer que la mise en place d'une participation associée à cette forme pénétrante d'interaction soulève la question des mouvements immédiats au sein de la multitude. Si l'on considère cette participation comme une synergie autour d'un élément vivant, alors apparaît à nouveau la nécessaire intégration de cette instantanéité au cœur de la création. Nous avons déjà évoqué les principes en action dans certaines œuvres se donnant pour objet de retranscrire le vivant au cœur d'un flux énergétique, le plus souvent de telles œuvres utilisent des situations immersives, qui en jouant avec le sentiment d'espace et les notions temporelles leur permettent d'approcher un sens d'immédiateté et de mouvement. Brian Massumi s'attache à comprendre cet état intermédiaire de l'œuvre dont la réalisation ne prend place qu'au cœur du flux ; il en trouve un exemple dans les « Suspensions » de Stellarc²⁸. Il considère que par ses « Suspensions » Stellarc se coupe de son ancrage gravitationnel, et se tient désormais au cœur des potentiels. Selon Massumi, pour l'artiste, la suspension est un état de non-être. Il parle de l'œuvre de Stellarc comme étant à l'image des potentiels immanents à notre nature corporelle ; cet acte serait une participation de l'artiste à un point de passage ; une présence au cœur d'un état d'indétermination. Massumi interprète les « Suspensions »

28 Brian Massumi, *op.cit.*, pp. 102-108.

SUSPENSIONS, STELLARC, 1978-1988



Street Suspension : East 11th Street, New York, 21 July 1984, photographie : Nina Kuo



Seaside Suspension : Event for Wind and Waves, Jogashima, Japan, 30 May 1981, photographie : Ichiro Yamana

comme un concept sensible²⁹ existant dans une immédiateté. Cependant, là encore se pose la question de la valeur active de la performance spectaculaire de Stellarc : qu'est ce qui fait œuvre dans cet acte, qu'est ce qui est communiqué au public, par la performance elle-même, puis par sa documentation ? Au-delà du ressenti propre de l'artiste au cours de la performance, il semble que la question du partage de l'échange ou tout simplement de la communication de l'œuvre, n'ai pas été abordé par Stellarc.

En aucun cas ne pouvons-nous partager le fait grandiose d'être suspendu par la peau entre deux rochers au dessus d'une mer en furie ou d'être ainsi balancé au dessus des rues de New York. Ces faits impressionnants ne peuvent nous inclure, ils peuvent seulement provoquer notre fascination, notre admiration, respect, peur, jalousie, envie...

Par une approche matérialiste Bergson dans sa conception de la perception, et dans les principes qu'il met en valeur pour envisager la collision de notre être avec le monde dans *l'Evolution Créatrice*, nous donne des outils pour concevoir une recherche ontologique. Il avance que la perception n'est que la poursuite de l'action en provenance de l'extérieur qui se déploie au-delà de la limite du corps en influx nerveux vers l'intérieur, dépassant la limite corporelle, et nous unissant à l'univers qui nous entoure. Il développe une analyse précise de ces fonctionnements liminaux de la perception particulièrement dans l'ouvrage *Matière et Mémoire* :

« Nous soutenons que la matière n'a aucun pouvoir occulte ou inconnaissable, qu'elle coïncide dans ce qu'elle a d'essentiel avec la perception pure. De là nous concluons que le corps vivant en général, le système nerveux en particulier ne sont que des lieux de passage pour les mouvements, qui reçus sous forme d'excitation sont transmis sous forme d'action réflexe ou volontaire. »³⁰ Il s'agit donc bien de chercher les points de rencontre avec l'environnement dans la durée, et d'en partager les effets dans une immédiateté de la perception. »

À contrario, alors que Stellarc prône l'obsolescence du corps, et expérimente bien une fusion avec les éléments, dans ses échanges avec le public il exhibe sa force et sa puissance ; ceci est encore plus patent dans ses œuvres ultérieures particulièrement en association avec les technologies qui lui servent à réaliser des actions spectaculaires. Stellarc développe une puissance d'action impressionnante pour présenter son discours ; l'ampleur de ses mises en œuvre – comme l'implémentation d'un troisième bras robotique – est absolument sidérante, ce qui rend l'œuvre très attractive. Ces actions artistiques sont parmi les premières à assurer la nature hybride de la technologie, en l'associant directement avec le corps de l'artiste. Pourtant par leur rapport spectaculaire au public, les actions de Stellarc ne prennent pas en compte le fait social ni aucune forme de contexte. Bien que l'artiste relie cette forme hybride à la présentation de l'avenir technologique de l'homme,

29 Brian Massumi, *op.cit.*, p. 103.

30 Henri Bergson, *Matière et mémoire*, première édition 1939, 7^e édition Quadrige, 2007.

il n'en précise pas les modalités. Plus que d'une expérience partagée, il s'agit d'une profession de foi en la capacité de la technologie de réaliser le rêve de l'homme. Son discours sur l'effacement progressif du corps est empreint d'une puissance qui l'éloigne de toute possibilité d'appropriation par autrui, l'artiste place cet événement contemporain dans un cadre d'un idéal qui tient de la mystification. Stellarc nous présente les modalités d'une soumission de l'humain à une évolution technologique et sociale qui serait inéluctable et nous mène vers la perte du corps, sans que nous puissions intervenir sur cette évolution. Si Stellarc est bien en quête de la virtualité de la sensation, cette affirmation de foi en la puissance technologique, ne prend pas en compte les enjeux sociologiques qui de manière inéluctable apparaissent associés à l'usage des technologies. Comment faire état de ces modifications fondamentales de l'être que vont engendrer nos sociétés sans aborder la question des enjeux collectifs d'une telle transformation, et comment traduire le partage de la notion d'immédiateté ? Il semble que les actions de Stellarc mettent en scène une dramaturgie et non cette reconfiguration du sensible qui autoriserait la transmission du discours sensoriel dont l'artiste dit être porteur. Cela met en cause de façon évidente une œuvre qui ne prend pas en compte le contexte socio-technologique sur lequel s'appuie son discours. Cette objection est d'autant plus forte qu'aujourd'hui que, de façon patente, les actes de puissance qui engendrent amour et rejet, ne semblent pas générer une adhésion ou un partage qui permette d'envisager de nouvelles possibilités futures. Il paraît nécessaire de reformer cette conception à la suite des analyses sociales pour redéfinir un régime esthétique de la performance où l'intrusion technologique serait un fait allant au-delà du ressenti propre de l'artiste, mais bien un fait social partagé par tous, et menant à une forme de libération.

L'analyse que propose Massumi des interventions de Stellarc considère la performance comme une catégorie dans la distribution du sensible. Cependant, les possibilités participatives permettraient également de penser une telle action participative sous la forme d'un partage sensible. Le partage matériel d'éléments corporels entre les personnes – directement au cœur du public – permettrait d'atteindre une cohérence entre le discours de l'artiste et sa transmission. À l'heure de la technologie omniprésente, du partage de l'information, et de la société en réseaux, un travail autour du corps peut impliquer également le sensorium du spectateur dans un partage actif hors de la performance spectaculaire. La question de la possibilité du partage collectif d'une sensation semble se poser au travers des modifications contemporaines du corps par la technologie ; modifications qui sont plurielles, vécues par tous et partagées, sans pour autant faire encore directement l'objet d'un détournement. Chaque élément, même simplement formulé de part sa nature et son immédiateté, engendrerait une tension révélatrice.

2.2.1. LE MOUVEMENT, UN ÉTAT INTRANSCRIPTIBLE, ET LA MACHINE COMME SUPPORT INTERMÉDIAIRE – JULES ÉTIENNE MAREY.

Bergson nous présente la question de la continuité temporelle en évoquant le paradoxe de la course entre Achille et la tortue, où il est impossible pour Achille de rattraper une tortue en mouvement devant lui puisque il lui restera toujours une portion du trajet à accomplir ; la tortue toujours en mouvement maintiendra une portion de distance, aussi minime soit elle, grâce à son avancée constante, et cela à l'infini...

Au-delà du paradoxe que les mathématiques savaient déjà résoudre à l'époque, Bergson fait état de l'impossibilité de capturer un mouvement qui dès lors n'est perceptible que dans des étapes intermédiaires. Aussi nombreuses et précises soient-elles, ces étapes intermédiaires ne rendent que partiellement compte de la nature même du geste ; la granularité de cette forme de transcription la dissocie de l'immédiateté de la sensation.

La qualité du geste-même semble au cœur de la question de l'interaction ; l'interprétation du geste pour engendrer une action a fait l'objet de nombreuses œuvres interactives, et c'est dorénavant devenu un élément quotidien grâce aux multiples interfaces tactiles qui nous entourent. La présence humaine reste centrale dans le principe de la transmission d'un mouvement, cependant cette question n'est le plus souvent pas abordée en tant qu'élément collectif. La présence n'existe que dans l'instant de la perception, et sa qualité d'immédiateté n'est pas reproductible. Active par sa nature même, la présence centralise les qualités immanentes de l'œuvre en dehors de toute action mnémotique, comme une sensation qui prend place de façon continue en synthétisant immédiatement le contenu de l'œuvre. La présence corporelle même n'est le plus souvent pas considérée comme un élément utilisable en tant que support de participation, en effet il semble que pour cela il faille trouver un moyen de la mesurer, de la transmettre etc.

Cependant l'existence d'une collectivité implique le traitement de l'information, or nous l'avons vu, la division d'une continuité en éléments discrets dont nous savons qu'elle est essentielle au traitement de l'information est contradictoire avec le partage de la qualité d'une perception. Pour mettre en place un traitement de l'information véritablement hybride, il s'agit donc de concevoir des modalités de partage de l'immédiateté qui soient porteuses d'une continuité sensorielle.

À la capacité des capteurs que l'on trouve dans les systèmes interactifs et qui traitent individuellement de l'information ; au potentiel contextuel des systèmes hybrides, il faut ajouter un système de rétroaction qui reprenne les principes immersifs de l'image et du son pour les associer à une immédiateté participative.

La présence corporelle, une modalité d'interaction particulière aux arts numériques.

Envisager un accès aux contenus des médias et des technologies de la communication par la présence corporelle est une modalité qui existe depuis longtemps dans les productions numériques elle est fondamentale dans les systèmes interactifs. C'est bien souvent par sa gestuelle ou sa présence que l'utilisateur fait le lien entre les états d'une œuvre numérique. De telles œuvres utilisent différents moyens technologiques pour capturer les gestes des spectateurs : que ce soit à l'aide de capteurs, de détecteurs de mouvements en détournant les technologies de la Kinect, la dernière console de jeu de Microsoft qui utilise les gestes d'une personne capturés grâce à des caméras infrarouges, puis analysés par des logiciels qui sont dorénavant devenus très précis. De nombreuses installations – habituellement catégorisées sous le registre des arts numériques³¹ – tentent d'associer une action humaine à un contenu visuel interactif. Dans ces œuvres, la notion de présence humaine, si elle est revendiquée, est alors envisagée comme une modalité précise, absolument contrainte à un régime d'interaction défini par avance, et qui porte le contenu de l'œuvre. Il ne s'agit pas du partage d'éléments sensoriels qui viseraient à mettre en place un système collectif.

De nombreuses œuvres jouent de l'interaction, de l'image, et du son, pour reproduire une qualité vivante ; si certaines d'entre elles permettent à plusieurs usagers d'interagir en même temps, on en trouve peu qui associent les éléments perceptuels et corporels qui forment l'essence de l'interaction : elles en font la nature même de l'œuvre sous la forme d'un partage actif entre les usagers.

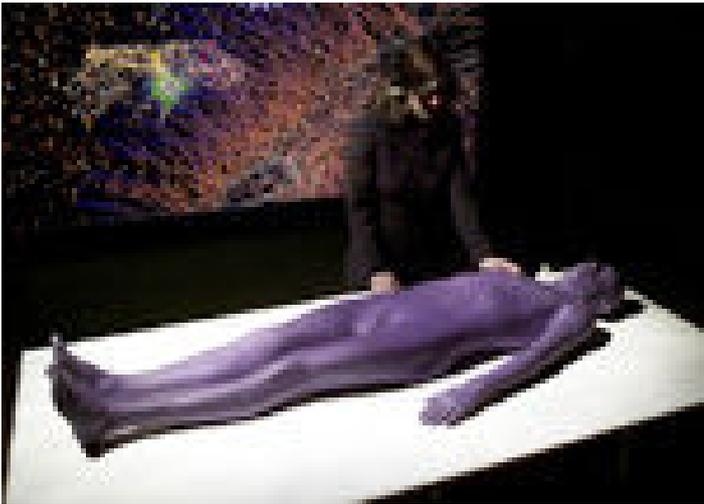
Nous nous contenterons ici de citer un exemple contemporain qui met en scène la sensorialité d'un ou plusieurs spectateurs confrontés à la figure humaine. Le collectif «Einstein Brain Project»³² a réalisé une performance intitulée « Madhouse » où le spectateur est amené à toucher un mannequin nu, truffé de senseurs, allongé sur une table. Son toucher génère alors un enchaînement d'images et de sons qui sont projetés de façon immersive tout autour de lui.

Plusieurs éléments dans cette installation soulèvent des questions en référence à ce qui vient d'être présenté. Tout d'abord l'interaction se fait avec un mannequin qui représente un être humain, mais allongé, immobile et froid. Mon expérience du projet, lorsque je l'ai vu à la galerie Oboro (Montréal)

31 Celio Paillard de Chenay « L'art numérique un nouveau mouvement dans le monde de l'art contemporain » Doctorat de l'université en arts (esthétique) dirigé par Costin Mioreanu, juin 2010.

32 *Einstein Brain Project* est un projet collaboratif immersif et virtuel canadien issu de l'université de Calgary porté par Allan Dunning et Paul Wodrow depuis 2000. Ils se concentrent sur la réalisation d'un travail de réalité augmentée qui explore les notions du cerveau comme une interface réelle et métaphorique entre les corps et le monde en flux. <http://people.ucalgary.ca/~einbrain/>

MADHOUSE, EINSTEIN BRAIN PROJECT



Einstein Brain project, *Madhouse*, participant interaction with ALIBI 2003

en 2003, se résume autant dans l'impression d'avoir affaire à la représentation d'un corps, que dans un sentiment de malaise plutôt morbide face à une interface clinique immobile et froide que l'on doit contrôler par le toucher comme un instrument. Cette ambiguïté n'est pas résolue par les auteurs du projet comme on peut le voir dans l'intitulé, le mannequin portant le nom : ALIBI (Anatomically Lifelike Interactive Biological Interface). Ce titre peut nous porter à prendre conscience que cette «pseudo humanité» – qui n'est pas une vie – est une reconnaissance de la nécessaire *corporéarité* de l'interaction qui est composée du narratif visuel généré par le spectateur, et du choix d'une interface d'interaction fixe qui pourtant génère un élément dynamique

Les éléments sonores et visuels sont générés selon un narratif complexe qui dépend directement de la forme de notre interaction, de la manière dont nous enchaînons les gestes, et de la manière dont nous entrons en contact avec ce mannequin. Ce contact se fait par un mouvement entre deux senseurs intégrés au mannequin. Les interpolations, calculées à partir de ces captations séparées, nous informent sur la direction et la vitesse du geste entre ces deux points. La narration qui se met en place découle directement de ces informations en mouvement au cours des étapes intermédiaires. La transitions d'images est contingente à la nature du geste d'interaction. Les enchaînements sont calculés en fonction de la rapidité de la direction du geste, de la puissance du toucher et ou des associations de différents gestes. Il s'agit donc d'une interaction très dynamique, répondant comme une illusion de vivant à l'action du spectateur. Dans ce projet que j'ai choisi à titre d'exemple pour la souplesse de l'interaction qu'il met en œuvre et pour son étrange reconnaissance de la présence humaine ; la présence allégorique du corps est génératrice d'un environnement dynamique dans l'espace visuel. Cette suite d'images enchaîne contenus et transitions en étant intimement liées au mouvement de l'utilisateur. Le spectateur touche le mannequin, et son geste est trahit en images par un système de superpositions et de transitions qui exacerbent la nature de l'œuvre, et qui rendent perceptibles visuellement et auditivement les strates de mouvement de la main entre les différents points de captation qui sont intégrés au mannequin.

Le spectateur ressent son geste, amplifié par le retour visuel. Le sentiment d'immersion est fort et cohérent. Cependant, bien que l'installation soit accessible à plusieurs personnes en même temps, cette sensation reste individuelle. Elle associe le sens intime de la formation du geste auquel elle attribue une réponse prédéterminée, un feed-back ; elle ne partage pas la nature immanente du geste même. Cette tentative formelle est pourtant mise en place afin d'envisager le corps dans sa totalité par le sens du toucher du participant qui est mis à contribution dans une optique particulièrement étrange, puisqu'il s'agit de toucher un mannequin allongé – un «ALIBI» – autrement dit : une transcription, mais rien de concret...

À l'inverse, d'autres propositions, moins complexes, se contentent de traiter les informations corporelles comme une question collective. Par exemple dans le projet *light contacts*, le collectif Scenocosme utilise le phénomène de

la conductivité corporelle. En formant une chaîne humaine à partir d'un point central, les participants transforment leur niveau collectif de conductivité, ce qui génère un enchaînement de sons correspondant à la mesure de leur capacité électrique. Si dans « Mad House » la question du vivant était en cause, dans le projet de *scéncosme*, il s'agit de celle du collectif. Alors se pose la question de la signification d'une capacité électrique collective. Mais quelle est la valeur de ce collectif, s'il est impossible de distinguer l'individu en son sein ?

C'est en cherchant à qualifier ces données physiques que je me suis très tôt intéressée aux modalités d'intégration de la technologie aux corps et ai donc envisagé l'intégration des technologies aux textiles telles qu'elles étaient enseignées par Johanna Berzowska dans un nouveau laboratoire à l'université Concordia. Il me semblait que ces outils permettraient une forme d'interaction sensible en étant mis en place au plus proche du corps, cependant il semblait déjà difficile d'envisager une forme d'interactionsensible cohérente et ces éléments intrusifs relevaient avant tout de la performance et du questionnement critique de la relation avec notre propre corps. À la recherche d'un usage cohérent de ces procédés j'ai tentativement envisagé la création d'un système de feedback relié au corps en imaginant que un tel retour mettrait une emphase nouvelle sur la nature de ces intrusions technologiques. Il ne s'agissait pas d'une addition fonctionnelle, mais plutôt quelque chose qui devait s'inscrire dans la continuité perceptuelle de nos gestes en mouvement, c'est ainsi que l'exploration de la possibilité d'inclure des capteurs aux textiles a donné lieu au projet *One's walk* qui est un costume permettant l'audition de ses propres rythmes corporels. A chaque fois que son porteur fait un pas il entend un son simple dans le col de sa veste, ainsi le costume fonctionne comme une bulle isolant la personne dans la sonorité de sa propre marche, en permanente flux et continuité. L'efficacité de ce simple retour sonore s'inscrit dans une longue tradition philosophique et artistique mettant en valeur la marche comme instrument d'exploration intime, asseyant l'individu au coeur de ce système sonore il se referme sur lui même et sa propre sensorialité, ce n'est seulement lorsque ces entités individuelles formeront un système collectif qu'apparaîtra le potentiel de ce cocon individuel au sein du groupe.

Une telle approche, où seraient partagées les informations corporelles capturées par l'outil, permettrait de mettre en place un système participatif, issu de la captation individuelle d'informations corporelles. Il découle des observations précédentes que l'éventualité d'un partage d'informations corporelles par le biais de technologies de communications intégrées au plus proche du corps pourrait être à l'origine d'un partage de flux immédiat.

L'outil, un support de mémoire pour retranscrire la continuité.

À cet égard la marche semble cristalliser ces enjeux associés à l'idée de mouvement, c'est une manifestation rythmique humaine, largement explorée dans tous les domaines de la création pour ses qualités perceptuelles. Elle a

été décomposée dès la préhistoire sur les murs des grottes de Lascaux ; elle a fait l'objet des réflexions nietzschéennes, de la poésie romantique ; elle a reçu les flammes des élans libertaires de Henry William Thoreau, celles des pérégrinations de Richard Long ; ou encore elle est reconnue comme support de méditation. La marche est un acte humain fondamental. Elle est caractéristique d'une continuité, et divisée en éléments discrets : les pas, que l'on peut retracer, mesurer, compter, catégoriser, décomposer, analyser ; bref qui peuvent faire l'objet d'un système logique de classification. Ces deux éléments de la continuité et de la divisibilité font de la marche un objet d'étude artistique et philosophique. Aussi Patricia Falguières³³ dans la poursuite de ses réflexions sur les supports de mémoire, souligne que Marey lui même n'a pas hésité à emprunter la notation musicale pour transcrire ses observations sur les rythmes de marche ; et cependant elle remarque – en lien avec l'expérience cinématographique – que Marey soutenait l'idée d'une énergie qui s'inscrirait dans la machine au-delà de ses propres observations. Une telle énergie engloberait les différents instants du mouvement. La conscience d'une continuité est bien présente chez Marey, et cette part d'infini ne rentre pas en contradiction avec ses notations concernant la périodicité et la rythmicité qui forment une structure logique. Marey a équipé ses sujets d'observation de toutes sortes de dispositifs, et c'est aussi cela que l'on retiendra de lui : la manière dont il a instrumenté son sujet d'étude pour obtenir une donnée immédiate. Constamment insatisfait des décompositions de mouvement qu'il produisait, il s'est tourné vers des instruments de mesure qui prenaient le temps en compte, avec ces chaussures exploratrices qui retranscrivaient immédiatement la rythmicité des pas³⁴. Il ne s'agissait donc plus d'une analyse du mouvement mais bien d'une retranscription de son rythme et d'une captation du sentiment de continuité qu'il induit. Marey a obtenu ce résultat d'une part en instrumentalisant son sujet et d'autre part en renonçant à toute contextualisation physiologique ou visuelle, faisant un saut dans l'abstraction du mouvement même. Chez Marey aussi notable que l'utilisation de l'outil comme facteur de continuité et de dépassement des limites par la rythmicité, Patricia Falguières note également la disparition progressive du sujet à mesure de l'avancement des analyses qui finalement se concentrent sur une symbolique et qui retranscrivent le positionnement des corps par une série de point blancs figurant les articulations sur des combinaisons noires cachant les corps. C'est en référence à ces usages faits par Marey de l'outil et de son corollaire – la disparition du sujet – que nous analyserons les technologies associées au corps. Il s'agit d'envisager les moyens récemment développés pour accroître notre perception qui serait comme un vecteur de données abstraites générant une prise de conscience

33 Patricia Falguières, *Mécaniques de la marche, pour une pathétique des images animées*, in: *Les figures de la marche*, pp. 63-110, Réunion des Musées Nationaux, Paris Juin 2000.

34 Jules Étienne Marey, « La locomotion animale », in : *Traité de physique biologique* tome premier : D'Arsonval (dir.), Chauveau (dir.), Gariel (dir.), Marey (dir.), Ed. Masson, Paris, 1901. Consulté dans la bibliothèque numérique de Paris Descartes: <http://www.biusante.parisdescartes.fr/histmed/medica/page?22936x01&p=187>

Dans l'intérieur d'une forte semelle en caoutchouc, est une chambre à air figurée sur la figure par des lignes ponctuées. Cette chambre est comprimée au moment où le pied exerce sa pression sur le sol. L'air, chassé de cette cavité, s'échappe par un tube de transmission dans un tambour à levier, qui écrit sur l'enregistreur la durée et les phases de la pression du pied.

Les deux pieds étant munis de la chaussure exploratrice, une expérience de marche donne lieu au tracé suivant que nous empruntons à M. Marey (fig. 137).

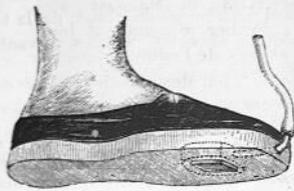


Fig. 155. — Chaussure exploratrice des appuis du pied de l'homme sur le sol; un tube de transmission fait communiquer la chambre à air avec le tambour du chronographe (Marey).

Fig. 156. — Marcheur muni des chaussures exploratrices et portant le chronographe (Marey).

Au pied droit correspond la ligne pleine D; au pied gauche la ligne ponctuée G. On voit que la pression du pied droit, par exemple, débute au moment



Fig. 157. — Tracé des appuis et soutiens des deux pieds dans la marche ordinaire (Marey).

où celle du pied gauche commence à décroître, et qu'il y a, dans tout le tracé, alternance entre les appuis des deux pieds.

Les appuis du pied droit et ceux du pied gauche ont la même durée, de sorte que le poids du corps passe alternativement d'un pied sur l'autre. Il est toutefois un instant très court pendant lequel le corps est partiellement supporté par un pied, lorsque déjà il commence à s'appuyer sur l'autre; ce temps ne correspond guère qu'à un sixième de la durée d'un appui. C'est la période de double appui dont nous parlerons plus loin.

M. Marey a déduit également des courbes précédentes la mesure de l'effort exercé par le pied sur le sol. Dans la marche, la pression du pied sur le sol n'est pas seulement égale au poids du corps que le pied doit soutenir, mais



Jules Etienne Marey, *Homme muni de chaussures exploratrice portant le chronographe*

Jules Etienne Marey, « La locomotion animale », in : *Traité de physique biologique*. Tome premier : D'Arsonval (dir.) - Chauveau (dir.) - Gariel (dir.) - Marey (dir.) Éd: Masson, Paris, 1901. Consulté dans la bibliothèque numérique de Paris Descartes

<http://www.biusante.parisdescartes.fr/histmed/medica/page?22936x01&p=187>

perceptuelle qui peut être partagée collectivement. Comment les technologies de la mobilité peuvent-elles également s'associer au rythme du corps ? Quelle quantité d'agencements perceptuels peuvent-elles mettre en valeur par une symbiose qui permet de fonctionner en lien avec l'individu et son environnement selon des paradigmes qui soient la source d'une forme d'interaction collective et perceptuelle ?

L'image cinématographique en est un exemple avec ses multiples divisions qui, aussi nombreuses soient-elles, ne seront jamais le mouvement même mais une série d'images fixes, points de passage du mouvement du film. Le mouvement dans sa nature même est insaisissable. Nous en percevons seulement les étapes d'accomplissement. La qualification de la nature extensive du mouvement et de la transformation est située entre ces étapes. Elle est indivisible. Cela rend son existence en somme absolument virtuelle, bien que présente, immanente à notre existence. En revenant à un point de vue qui se rapproche de celui de Jacques Rancière il semble que la seule possibilité de perception du mouvement-même soit dans l'accompagnement du passage entre les différents états ; ce qui implique une prise de conscience du spectateur qui se trouve alors au cœur d'un instant où figure un potentiel de changement induit par la nature même de son expérience.

Martha Blassnigg³⁵ a étudié la temporalité du mouvement au regard du principe de la mémoire tel que ces préoccupations sont largement présentes dans les recherches de Marey, dans les théories de Bergson, et dans les processus de Aby Warburg qui déploie un « Mnemosyne Atlas ». Blassnigg met à jour le principe de la présence active des participants lors de l'expérience cinématographique, où ils interviendraient directement dans le processus de leur perception. Dès lors elle nous présente le spectateur comme se trouvant au cœur même du mouvement de l'image. Devant cette constatation, Martha Blassnigg inclut les qualités de l'expérimentation dans ce processus mental, faisant de la relation contradictoire entre la mémoire et la perception une modalité de la prise de conscience de soi, essentielle à l'avènement de l'expérience.

Il apparaît clairement que c'est l'expérience même qui est à la source de la qualité immédiate de l'œuvre ; expérience qui n'existe que par la qualité de la présence. Le point nodal de l'incarnation devient alors le centre de l'expérience. Et c'est ceci qui fait également l'objet de tous les questionnements soulevés par l'usage des technologies de la mobilité, que nous prendrons dans la suite de cet exposé pour leurs qualités perceptuelles qui sont induites par leur association directe avec le corps.

À la suite de Martha Blassnigg, nous comprenons que Jules Etienne Marey a dédié sa vie à l'étude du mouvement. Si les analyses de son travail, qui lui attribuent un rôle à l'origine du cinéma, elles mentionnent peu combien ceci

35 Martha Blassnigg, *Time memory Consciousness and the cinema experience: Revisiting ideas about matter and Spirit. (Consciousness Literature and the arts)*, Rodopi, août 2009, Amsterdam.

n'est qu'une conséquence des intérêts propres de Marey pour le mouvement : au-delà de l'objectif de qualifier le geste, ses recherches cherchent à trouver les moyens de la représentation du mouvement. Alors que Marey approche le mouvement de façon obstinément quantitative, il rend compte des rythmicités, des fréquences et des courbes. La fluidité du mouvement ne semble pas être ici l'objet direct de l'étude, à cet égard Martha Blassnig nous montre Marey cherchant toujours à qualifier le lien entre les différents découpages qu'il opère. Elle soutient que la quête de Marey porte autant sur le dénombrement que sur la nature des transitions entre les moments identifiés.

2.2.2. LA PARTICIPATION DU CORPS DANS UN CONTEXTE CONTEMPORAIN D'ESTHÉTIQUE RELATIONNELLE.

La participation active et physique du spectateur à un travail corporel a été expérimentée dans d'autres contextes artistiques, indépendamment d'une recherche d'interaction, et en quête de la mise en place d'une relation.

Les conditions de partage de cette relation présentées par Nicolas Bourriaud sous le signe de la recréation du lien social, se déroulent au cœur de l'institution artistique ; et nous avons déjà évoqué les critiques de Tristan Tzvetan au sujet de ce qu'il qualifie de « *pastoralisme de l'art relationnel* »

Le type de relation envisagé par les tenants de « l'esthétique relationnelle » est néanmoins parfois une recherche de partage d'éléments sensoriels. Ainsi nous prendrons en exemple le travail de Marie Ange Guillemainot qui prend place à l'abri de l'institution muséale, usant ainsi d'un discours ciblé. Nous aborderons aussi sous l'angle de la participation l'œuvre de Lydgia Clark à laquelle elle se réfère.

Les représentations de Marie Ange Guillemainot proposent directement de partager une sensation. Elles sont complètement reliées au corps et prennent place au sein de lieux précisément organisés et contextualisés, dans le milieu très policé de l'art contemporain. Le cérémonial mis en place est accepté de tous, depuis l'organisation jusqu'au public. En conséquence le potentiel transgressif de la mise en danger n'est pas l'axe par lequel le public expérimente l'œuvre. La question du discours transformateur de cette œuvre reste à poser : si le contexte de présentation est en-soi un justificatif de la valeur d'œuvre, ne prétend-elle pas être porteur d'un autre potentiel ? Lorsque Marie Ange Guillemainot parle de l'installation *Le paravent*, elle la présente de cette manière :

« Une fois monté, il se referme sur lui-même. Les visiteurs qui passent dans le jardin ne peuvent pas y entrer. L'entrée est réservée uniquement aux experts qui ont le pouvoir de lire les signes inscrits sur vos pieds. Vous êtes invité à présenter vos pieds au regard de l'expert. Son regard de spécialiste transforme le visible – vos pieds – en signes à déchiffrer, et ces signes en texte que ses mains savent lire. »

Voici un langage décidément précieux montrant que par ce travail, l'artiste

LE PRAVENT, MARIE ANGE GUILLEMINOT, 1997



Marie-Ange Guilleminot, *Le Paravent*, 1997.

Stainless steel, teak, fabrics, 3.7 x 2.1 m.

image reprise du site d'archivage

<http://www.lwl.org/skulptur-projekte-download/muenster/97/guille/w.htm>

consulté le 30 octobre 2013



a mis en place de nouveaux rôles et une hiérarchie entre les participants et ces experts cachés et anonymes.

Il ne s'agit plus comme chez Lydgia Clark de mettre en cause des limites tant intérieures que sociales qui remettraient en place le participant, mais, de l'organisation d'un rapport où les actants sont cachés, et par lequel la prise de risque est maîtrisée dans le confort de la situation sociale.

Insistant sur la relation avec l'expert présent au sein des paravents, elle poursuit ainsi :

« Le réflexologue n'a de vous qu'une vue partielle – si cela signifie encore quelque chose de parler de ce « vous » – et n'a aucun moyen de déduire les secrets de votre âme des indications fournies par vos pieds. »

Il s'agit donc bien d'une position de confort où le participant n'est pas invité à s'investir. Or, même si l'argument de Guillemot est que le massage ne sera pas confortable, surtout si l'on est chatouilleux précise-t-elle, quelle transformation de l'être est à envisager dans cette œuvre ?

Alors que Nicolas Bourriaud présente le projet de la participation du public et de l'apport d'éléments sensibles comme une nouveauté essentielle, il semblerait que la réelle différence se situe dans la nature de l'interaction recherchée. En effet Bourriaud ne précise pas quelles sont les implications de ces nouvelles formes d'expression et de l'usage du corps que propose *l'esthétique relationnelle*. Bien que les œuvres qu'il cite fassent souvent appel à plusieurs sens, les enjeux perceptuels ne sont pas précisés, et on ne situe pas leur potentiel dans la relation mise en place par l'œuvre. Bourriaud ne mentionne cette relation corporelle que de façon anecdotique sans chercher à en tirer les conséquences.

Paul Ardenne quant à lui fait cas de l'approche sensorielle comme d'un nouveau langage qui ouvre à une nouvelle forme de création. Il en détermine précisément les qualificatifs, associant ces prises de conscience sensorielles à ce qu'il qualifie de « nouvelle approche du contexte », et fait de cette approche sensorielle un des paradigmes de son modèle de catégorisation. Cependant ces questions sensorielles sont traitées comme une nouvelle approche de la création contemporaine, et aucun lien n'est fait entre la question perceptuelle et la modalité de la relation ainsi mise en place.

Paul Ardenne nous dit :

« À cette perspective re-qualifiant la « mise en vue », l'art contextuel ajoute fréquemment d'autres sollicitations au registre de l'appropriation sensible. Le toucher, ainsi, peut être privilégié, dans le cas des œuvres invitant à la palpation. Les Bichos de Lygia Clark se présentent comme de petits objets sans autre destination que d'être pris dans la main et malaxés, à l'instar des Poupées que réalise dans la même veine Marie-Ange Guillemot. Lors de performances, Valie Export, Barbara Smith, Marina Abramovic... offrent leur propre corps au toucher. Le goût, l'odorat, de même, seront sollicités : eat art de Daniel Spoerri, cuisine aux recettes élaborées par des artistes

dans le cadre du restaurant Food de Gordon Matta-Clark... Pareil pour l'ouïe, à travers maintes sonorisations publiques de Max Neuhaus ou Erik Samakh... Atterer à la politique traditionnelle de la vision que met en phase le système de l'art, sans surprise, c'est bientôt, pour l'artiste, essayer d'autres voies sensorielles, prélude à une investigation renouvelée du sensible. »³⁶ Cette assertion semble-t-il assez globalisante, passe au travers de plusieurs décennies d'histoire de l'art pour valoriser les aspects sensoriels volontairement mis en avant par les artistes contemporains pour transformer le point de vue du spectateur. Mais si la pensée de Paul Ardenne est celle de la qualification d'une action dans le réel, il ne fait pas le lien entre l'acte sensitif de l'artiste et l'expérience sensorielle du spectateur.

Les processus perceptuels instituent un mode de partage immédiat

De manière plus générale, au regard des choix d'action impliquant des processus de modification de la perception au travers de mises en situation, ou de détournement d'accessoires, il semble que la participation ne soit pas le critère unique qui détermine les qualités actives et le potentiel transformateur de ces œuvres corporelles. Le champ d'action de ces œuvres, est sans doute plus vaste.

Il existe un historique de l'usage d'accessoires corporels, et par ailleurs, la prise de conscience des impacts de la technologie sur notre corps a donné lieu à différentes actions artistiques qui questionnent leurs enjeux. Nous allons donc consacrer un moment à envisager la nature des démarches qui ont eu lieu.

L'association particulière qui est souvent faite entre les propositions de Lydgia Clark et les recherches des artistes qui tentent d'utiliser des objets comme interface ou comme objet relationnel ou communicant, sont fréquentes. C'est ce point de vue particulier qui nous intéresse ici car il semble que l'on peut y retrouver, de manière assez simple et directe, l'assertion et la reconnaissance de la nature hybride d'une interaction ; non pas dans le sens d'une hybridité technologique, mais bien dans le sens d'une reconnaissance d'une modularité du principe de l'action qui prendrait place au travers de l'objet concret, pour assurer un contenu virtuel. La qualité mobile de cet agencement est assurée par le fait que un objet relationnel partage l'environnement naturel d'un être humain. Nous verrons également combien l'idée de mouvement que ces projets présentent, est directement associée à leurs possibilités transitionnelles et transformatrices.

Aussi pour situer ces actions et envisager éventuellement de nouvelles possibilités, nous allons poursuivre notre analyse de la manière dont l'intégration des corps a été envisagée dans différentes installations de Clark et nous allons essayer de définir les critères de transformation mis en œuvre et qui pourraient par ailleurs faire l'objet d'une proposition participative contemporaine mobile. Notre recherche ici vise à isoler les éléments qui génèrent

³⁶ Paul Ardenne, « Ce que change l'art contextuel », *L'art même* n° 14, janvier 2002.

une activité au sein du groupe et qui pourraient être la base d'un travail sur la perception utilisée pour son potentiel transgressif. En notant les occurrences et les conditions d'existence de ces éléments dans le travail de Lydgia Clark, nous mettrons en place un vocabulaire des transformations de la perception, qui pourrait être repris par des installations impliquant une participation dans l'espace public où le corps est associé aux technologies de la mobilité.

Nous nous interrogerons dans la suite de cet exposé, sur les éventuels enjeux perceptuels associés à des formes d'explorations artistiques du corps par le biais d'extensions technologiques. Dans *Baba Anthropofagica*, Clark contribue à remettre en cause les limites qui nous différencient de l'objet observé, par une forme de transgression. Dans une version plus contemporaine, force est de constater que les informations en provenance de l'intérieur de notre corps et qui peuvent dorénavant être capturées, accroissent le champ de données habituellement utilisé pour envisager l'impact de l'espace extérieur. Quelles peuvent être les implications directes de ces nouvelles informations sur la perception de notre environnement, et comment cela peut-il contribuer par le fait même à questionner notre sentiment de présence ?

Dans un premier temps envisageons encore les enjeux conceptuels associés aux premières interfaces mises en place par Clark. Ce qu'elle propose avec des moyens simples, atteste des possibilités d'introspection associées à l'exploration du corps, en provoquant la mise en regard d'un espace extérieur et d'un espace intérieur. Pour la pièce *caminhando*, le participant doit pratiquer un découpage au centre d'un ruban de Moebius tout en marchant sur un chemin ouvert, non déterminé, et donc potentiellement infini. Le ruban de Moebius est ici un choix parlant. Cet objet très particulier est à la fois infini et clos. Lorsqu'on le partage ainsi à partir de son centre, le ciseau peut parcourir une ligne infinie sans jamais s'arrêter. Le marcheur se trouve alors occupé par un rituel qui n'a d'autre but que de concentrer son attention sur un acte sans fin. Tout en impliquant le participant dans la marche, en même temps que dans une action répétitive et infinie, il s'agit d'une proposition entièrement associée à la notion d'étendue – qu'elle soit temporelle ou spatiale – pour partir à la rencontre des potentialités infinies d'un objet fermé.

Ainsi décrite, cette œuvre est une proposition de méditation qui passe par l'action. Elle est une allégorie aux possibilités infinies sur la recherche au sein de notre espace intérieur. Il existe un lien direct avec la présence physique de la personne en train de marcher et de découper son ruban, explorant l'infinité de cet espace intérieur. « *Caminhando* » ne prend son sens que parce que quelqu'un le réalise. Par ce fait il occupe l'espace par sa propre marche, et cela semble à la fois la condition de son existence et l'origine de son propos.

La collision entre l'espace perceptible extérieur, à la fois continu et infini de la marche, la découpe du ruban et la concentration de l'intériorisation de l'action, provoquent une inversion spontanée. Elle met également en place une relation entre cet espace personnel et notre perception de l'étendu, la partie émergente et visible de la performance est la présence de l'être humain

CAMINHANDO, LYDGIA CLARK, 1964

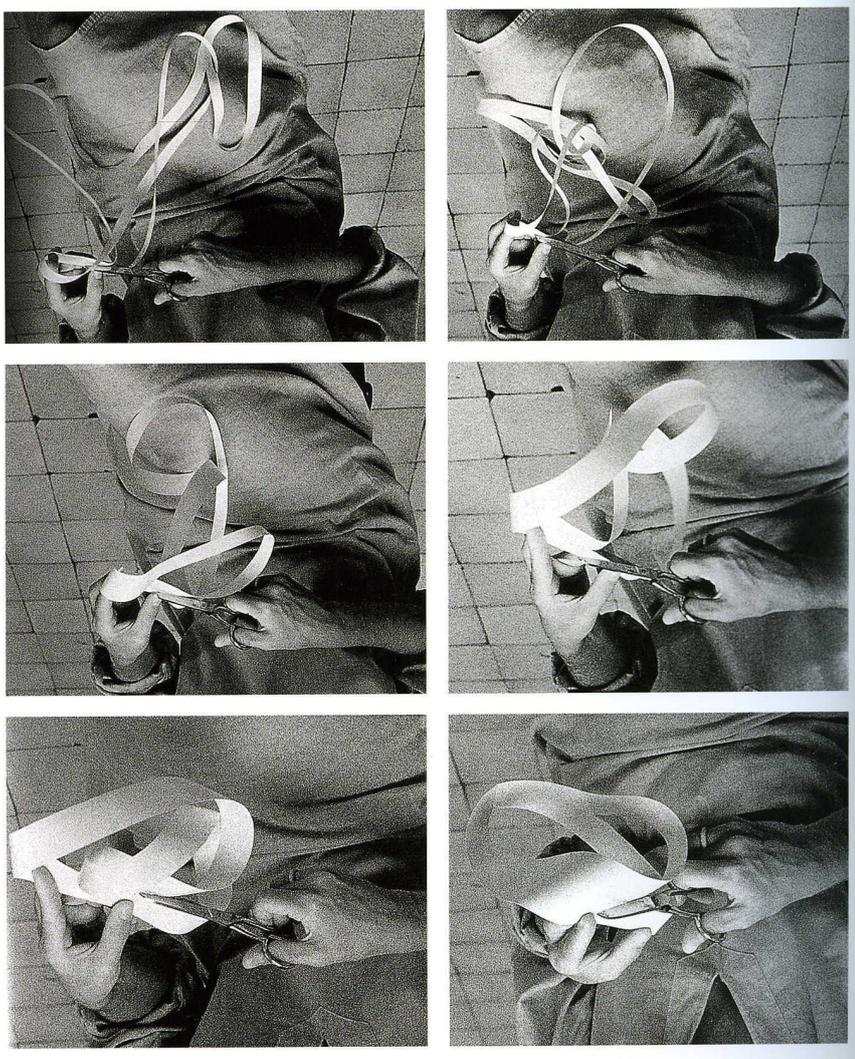


Image consultée le 02 janvier 2014 sur le site internet

http://www.geifco.org/actionart/actionart03/entidades_03/exposiciones/sofia/imagenes/17.jpg

dans l'espace, loin de toute forme possible d'interprétation. Cette assertion de Lydgia Clark rejoint le principe de disparition des corps comme axe de participation perceptuel ; un point de vue parallèle à l'analyse bergsonienne d'une perception potentiellement illimitée qui ne trouve ses frontières que par son nécessaire attachement à notre présence au monde en contexte. Ainsi, nous l'avons vu, les actions, les organes, ou les outils que nous utilisons pour mettre en œuvre cette présence et activer de nouvelles formes de perception sont facteurs de dissociation. Alors que nous nous constituons en fonction des informations que nous pouvons interpréter, il semble que concevoir un outil qui transforme et limite notre relation au monde est une action déterminée qui vise à un positionnement différent de l'individu.

Lydgia Clark est considérée comme la pionnière et aussi sans doute la plus marquante dans son approche à la fois de l'expérience de groupe et de la transformation intime aux enjeux thérapeutiques avouées.

Les performances de rue de Lydgia Clark placent le spectateur comme participant à une expérience sensorielle qui vise à transformer sa perception du monde et les autres. Le travail de recherche de Lydgia Clark sur le potentiel transformateur de l'expérience la mènera peu à peu à transformer sa pratique artistique en art thérapie.

Finalement on trouve chez Clark des instruments qui permettent la transformation de la perception, qu'il s'agisse de l'accroître ou de la détourner, et qui sont un élément actif dans la relation. C'est ainsi que Lydgia Clark envisage les relational googles.

Les lunettes sont par excellence un instrument transformateur. Elles sont un objet qui apporte de nouveaux points de vue sur l'extérieur tout autant qu'elles en limitent la perception.

Il faut noter ici que la première performance de Stellarc, alors qu'il était encore étudiant, est une série de googles qui altèrent la vue en leur faisant voir simultanément l'image normale, l'image arrière, et l'image de côté. En référence directe aux travaux de Lydgia Clark, cette œuvre vise également la transformation par la modification perceptuelle. Elle est proposée au public de manière participative, contrairement aux performances spectaculaires qui suivront. Ces objets relationnels ne font œuvre que lorsqu'ils sont utilisés. Ils ne valent pas par leur portée symbolique, mais bien par la capacité transformatrice qui opèrent lorsqu'ils sont portés. Et la poursuite et le développement plus large de ces objets dans un contexte technologique contemporain pourrait porter cette expérience à une échelle de participation dont il faudrait analyser les effets.

Si les exemples tirés de l'œuvre de Clark résonnent autant par rapport aux conceptions contemporaines, c'est par l'efficacité de leur usage, et par les possibilités offertes par l'hybridité. À cet égard, Clark se différencie des artistes qui utilisent le corps comme support de leurs interventions dans l'espace public, où le souhait de transgression domine celui d'un partage de la sensation.

RELATIONNAL OBJECT : GOOGLES, LYDGIA CLARK



Lygia Clark, *Dialogue*, 1968
Photographie : Huber Josse

Dans le cas d'une proposition hybride, il s'agit – au-delà de l'affirmation identitaire – de s'adresser à un public par le moyen qui nous relie collectivement, à savoir notre ancrage corporel. Cet ancrage corporel bien que particulier à chaque individu est pourtant en-soi porteur d'un principe gestaltique qui en fait par nature un support participatif et un moyen d'échange direct. La mise en cause de ce socle commun par une tentative d'accès à un potentiel immanent, ou par une possible hybridité technologique, est ce qui rend l'œuvre de Clark si contemporaine.

Dans la lignée de la Gestalt conceptuelle il apparaît que des éléments perceptuels peuvent être utilisés au sein du groupe dans un but inclusif et collectif. Au regard du travail de Lydgia Clark nous pouvons détacher certaines caractéristiques qui répondent de manière plastique à des questionnements ontologiques et conceptuels, autour des limites du corps, et de l'intériorité au regard de la perception, de la question du mouvement, de l'immédiateté, de l'étendue.

Par ses propositions Lydgia Clark contraste fortement avec les langages performatifs qui mettent en question l'utilisation du corps, dans un acte de partage immédiat, créant ainsi une situation de communication instantanée. En choisissant d'impliquer physiquement le public Lydgia Clark crée une image temporaire non archivable, immédiate et qui résonne entre les participants. Ces enjeux sont transcrits par des objets qui canalisent une action, c'est à dire une modification d'ordre perceptuel qui entraîne le participants dans un processus de remise en question, collectif, ainsi, penser collectivement la potentiel gestaltique dans l'utilisation de l'accessoire.

Au terme de cette analyse il apparaît que, contrairement à la performance, même collective, les outils de l'hybridité ne visent pas directement le contexte social, mais ont plutôt pour but la mise en œuvre d'une distorsion. Cette hybridité même est la condition d'un partage de l'expérience avec le public ; elle assure ainsi un échange qui s'appuie sur une vision ouverte, revendiquant l'instantanéité et la multiplicité. Lorsque la technologie se rapproche du corps, voyons comment les artistes envisagent cette mutation et où se place la transformation de la relation à l'autre.

2.2.3. LES INTERVENTIONS PARTICIPATIVES S'APPUYANT SUR LE SENSORIEL. L'ACCESSOIRE COMME MOYEN DE PRÉCISER L'INTERACTION CORPORELLE.

Plusieurs explorations artistiques posent la question de l'exploration perceptuelle de leur environnement, et utilisent l'accessoire pour mettre en situation un partage effectif basé sur une prise de conscience sensorielle de l'ensemble de la situation. La question de la perception lorsqu'elle a été abordée dans les pratiques artistiques performatives est alors considérée comme une critique sociale efficace. Aussi avec le partage d'éléments sensoriels tactiles,

olfactifs elle est souvent conjointe à l'engagement qui pousse les artistes à inviter les passants au cœur de l'espace public. L'inclusion d'éléments sensoriels est alors partie intégrante du processus qui amène changement et prise de conscience. Les interventions de rue qui se mettent en place dès les années 60 accordent souvent une large place au sensoriel. Les artistes prennent place en pleine rue et proposent de sentir, de toucher ; ils choisissent comme moyen d'action politique contextuelle de mettre en valeur la richesse de l'existence.

La motivation de ce choix, est d'abord la recherche de moyens efficaces et elle aboutit au besoin de communiquer dans l'espace public, en défiant la rigidité sociale et le contrôle étatique. Avocats de la richesse de notre présence au monde, ils dénoncent les rigidités de pensée qui nous empêchent de vivre pleinement et engendrent des vices sociaux qui ne sont en réalité que des conséquences de la douleur individuelle.

La notion d'expansion est associée à l'objet de la même manière qu'aujourd'hui elle est associée à l'information, et signifie alors une extension vers l'autre et un partage. On peut se demander quelle information est ainsi partagée ? Quel sentiment corporel et / ou sentiment de présence ?

Il existe un historique de cette volonté d'inclure le public dans la sensation même de l'expérience, et ceci dans des buts variés, idéologiques, humains, esthétiques...

Les modèles relationnels mis en place par le groupe « UNTEL » (Jean Paul Albinet, Philippe Cazal, Alain Sneyers) examinent – selon leurs termes – la vie quotidienne en milieu urbain. Ils essayent de décoder des comportements normalisés en employant des moyens provocateurs, ludiques ; la transformation du point de vue est envisagée comme un moyen de mettre en valeur la présence humaine. Parfois les sens sont directement mis en jeu. Ainsi « Untel » analyse le trottoir des rues par le toucher dans leurs « *Appréhension du sol urbain* » (1975). Allongé sur le trottoir de la rue de Rivoli un homme les yeux bandés rampe pour en déduire une compréhension tactile de son environnement ; ou encore, « Untel » décide d'utiliser l'humain comme unité de mesure en calculant une distance en nombre d'humains, confrontant ainsi la relativité de notre perception humaine à la standardisation de nos instruments de mesure.

Il s'agit bien en effet de proposer le langage du corps comme moyen de mise en œuvre de ce différentiel perceptuel qui nous permet de prendre une distance critique sur notre manière d'envisager la réalité.

Valie Export a également proposé des interventions de rue provocantes, dont le point d'ancrage philosophique est l'affirmation de l'impossibilité de capturer la réalité. Si Valie Export n'a aucun discours analysant la puissance des outils perceptuels mis en œuvre elle mentionne son désir d'introduire du mouvement dans son travail photographique, celui de provoquer le mouvement chez le spectateur et la multiplicité des points de vue et des objets qui met en place une relation complexe.

EXPANDED CINEMA, VALIE EXPORT, 1968



Valie Export, *Action Tapp und Tastkino*, première rencontre européenne des réalisateurs indépendants, Munich, 1968, photographie : Werner Schulz

Elle va poursuivre ces explorations autour du corps dans le cadre de courts métrages qu'elle nomme « expanded cinéma » où elle transforme la perspective en utilisant deux caméras séparées : l'une fixée sur son ventre, l'autre sur son dos, filmant simultanément les perspectives à l'arrière et à l'avant, horizontalité de son estomac, point d'ancrage particulier du corps. Les deux vidéos présentées face à face donnent un effet nauséeux par lequel on perçoit tout de suite la transformation de point de vue.

Au regard de ces travaux vidéos le point de vue que nous portons sur ces interventions de rue est affirmé : il s'agit bien de modifier le regard et de transformer le point de vue :

Lorsque elle propose le « cinéma à toucher » où elle monte une boîte en carton devant ses seins nus, fermée par un petit rideau et invite les passants à explorer avec leurs mains le cinéma de son corps. Le rapport entre cet homme touchant le corps de Vallie Export est vu par tous avec une clarté qui se passe de mots. La puissance de la sensation mise en œuvre à ce moment parle directement au corps politique. Cette approche très directe et non violente met en cause la réalité même, et rend possible une transformation. Il ne s'agit pas chez VALIE EXPORT d'un lien direct entre l'art et la vie, mais des prémices d'un état de la situation qui met en lumière les problématiques de la sensation, de l'intérieur et de l'extérieur, de la multiplicité et de la valeur de l'observation, dont nous poursuivrons l'analyse. Le principe d'une telle démarche est d'activer une transformation des points de vue ; hors de la provocation, l'objet de l'intervention est l'instant vécu. Il s'agit d'une assertion de la possibilité d'une relation symbiotique avec l'environnement qui passe par l'intégration de la perception publique. Ici le choix d'intervenir dans la réalité par le corps, est une assertion de l'instantanéité de la présence qui s'avère un moyen indispensable pour permettre une prise de conscience critique et non spectaculaire.

Afin d'envisager quelle pourrait-être la nature de ce lien corporel de la mobilité, il nous faut donc déterminer quel type d'interaction corporelle peut être mis en place au sein d'un groupe.

Aujourd'hui, les « Bichos » sont référencés dans le monde du design et des arts numériques comme un modèle d'interface, c'est à dire un modèle d'objet physique servant à faire le lien entre un usager et un contenu « virtuel ». L'association n'est pourtant pas à première vue évidente. En effet Lydgia Clark n'a jamais employé aucun ordinateur, aucune image vidéo, ni aucun son enregistré ; et pourtant l'association semble naturelle aux artistes travaillant actuellement dans le domaine des médias. La question qui se pose alors est celle du lien entre cette quête humaine et thérapeutique, et les modalités d'une interaction physique. La possibilité d'un accès à un potentiel transcrite par une modification de nos perceptions se situe chez Clark également comme une modalité d'interaction entre l'espace physique et l'espace numérique.

Les « Bichos » sont simplement des sculptures articulées faites pour être organisées, manipulées en volume par le spectateur. Ils sont présentés par

Lydgia Clark elle-même et par la critique comme une approche de la notion de transformation par la destruction du plan dans lequel s'inscrit normalement l'œuvre. Les « Bichos » associent ces modifications perceptuelles avec un désir d'ouvrir au public tel qu'il est présenté à la même époque par Umberto Eco dans *l'œuvre ouverte*. Dans cet ouvrage Umberto Eco tente de définir les conditions d'une œuvre complètement participative et totalement inclusive du public ; il cherche ses exemples dans la musique et les possibilités participatives qu'elle propose naturellement au sein d'un orchestre. Il note cependant que si une œuvre plastique peut être reformulée complètement par le public, qu'elle n'est jamais stable, jamais achevée, en permanent état de transition, il s'agit d'une œuvre dont la perception complète n'existe pas. À la même époque Les artistes cinétiques font également des expériences autour des modifications de perception de l'espace. Cependant l'art cinétique s'il est mobile reste toutefois déterminé, et n'inclus pas cette possibilité d'action ouverte conçue par Clark.

Ce qui témoigne de la vocation des « Bichos » à faire œuvre, c'est à dire à transformer, c'est cette impermanence complète. Par une simplicité de forme les « Bichos » portent un contenu dissonant et réellement actif qui, en soit est une forme de lien entre action réelle dans l'espace physique et virtualité de tous les possibles alors représentés, en lien avec l'action et la présence corporelle du spectateur agissant.

Peu à peu les productions de Lydgia Clark vont s'attacher de plus en plus à l'action corporelle, et par elle toucher à des contenus d'ordre analytique. Ainsi la « Baba anthropofagica » (bave anthropophage) où un participant se tient au milieu d'une assemblée dont les membres libèrent des morceaux de fils humides retirés peu à peu de leur bouche jusqu'à recouvrir la personne allongée au centre.

« Baba anthropofagica » opère une fusion du sujet, du participant et de l'objet : la personne allongée qui est recouverte d'un élément physique sorti du corps du participant, la bave qui finalement assimile le corps allongé, l'intégrant à la collectivité de manière anthropophage. La forme thérapeutique de cette œuvre prend effet – comme le reprend le titre – par la confrontation physique active, réelle et collective de notre peur de la toute puissance maternelle symbolisée par une intériorité organique.

Il s'agit donc de confronter des projets qui touchent l'intériorité et de le faire au sein de l'espace social. Cette expérimentation est une reconnaissance du pouvoir transformateur de l'action d'ordre perceptuel. Elle fonctionne en remodelant les modalités de la perception par l'inversion de l'expérience de l'intériorité et de l'extériorité et ainsi, propose une manière de remodeler notre sentiment d'être au monde, elle nous propose de vivre cette expérience au sein d'un groupe.

Dans le cadre de cette recherche, les propositions de Clark sont donc fondatrices de notre propos participatif et corporel. La manière dont elle aborde les

possibilités corporelles au sein du groupe semble relever des enjeux perceptuels qui associent l'intérieur et l'extérieur du corps, le vécu corporel comme transformateur de point de vue et support mental. Nous poserons plus loin des questions du même ordre lorsque nous aborderons l'usage de capteurs dans notre quotidien.

De la même manière les questionnements que pose notre projet d'usage des technologies pour modifier la perception est de l'ordre d'un changement de point de vue qui aurait un impact sur notre manière de voir le monde. Il s'agit donc bien d'un usage direct du corps à des fins de transmutation. La question que pose cette recherche, est celle de savoir comment les technologies de la mobilité peuvent engager leurs usagers dans un projet collectif amenant à une incarnation de la mobilité et de l'immédiateté qui serait une forme de création en lien direct avec l'instant.

Comme nous l'avons vu au début de cet exposé, les usages des technologies de la mobilité dans le domaine artistique ont à ce jour des objets essentiellement sociologiques. Ainsi les projets du collectif londonien « Blast Theory », qui créent des parcours balisés et retranscrits sur un terminal mobile, engagent le spectateur dans une course au travers de la ville. Dans « Uncle Roy all around you » (2004) les participants progressent dans un jeu urbain dont le but est de décrypter des indices les menant à un Uncle Roy qui dès lors semble omniprésent. L'œuvre prend la forme d'un jeu urbain, et les participants localisés par GPS communiquent les informations sur leurs déplacements qui sont relayés pour retracer leur parcours et leurs interactions sur une carte dans un espace virtuel en ligne. Pour « Rider Spoke » (2007) les participants sont équipés d'un terminal mobile sur leur vélo, et sont amenés à chercher des personnes cachées dans la nuit en fonction d'indications qui leur sont transmises en direct sur leurs téléphones au fur et à mesure de leurs déplacements et en fonction de leur localisation, de leurs actions et de celle des autres joueurs. La composante perceptuelle est essentielle à ce jeu qui se déroule dans la nuit, en créant une ambiance tendue entre les joueurs. Mais cet élément ne fait pas directement l'objet du propos de l'œuvre puisqu'il s'agit d'abord d'envisager les technologies, leurs capacités d'interférer avec notre quotidien, à la fois en nous reliant au travers de la ville, en retraçant toutes sortes d'informations nous concernant, et finalement en engendrant un système paranoïaque où le sentiment d'être observé n'a d'égal que la quantité d'informations personnelles que nous transmettons.

Par la mise en place d'un système ludique, « Blast Theory » parvient à remettre en cause les modèles d'intégration de nos outils quotidiens. Ils questionnent la nature même de l'interaction en exacerbant des sentiments non avoués que peut engendrer cette liaison permanente avec les personnes nous entourant. La mise en avant du sentiment de surveillance par la scénarisation de ces quêtes et de ces jeux est symptomatique des projections que provoquent ces nouvelles relations sociales étranges et à distance, ainsi que et leurs impacts sur notre quotidien. Il ne s'agit aucunement de créer un lien entre les utilisateurs en utilisant le potentiel de la mobilité, mais bien de poin-

ter les fantasmagories attachées à ces nouveaux outils.

Pour parvenir à ce résultat, « Blast Theory » met en situation les participants. Il s'agit d'abord et avant tout d'une proposition sensorielle contextualisée, dans la ville dans la nuit, dans l'urgence, pour engendrer le sentiment d'un vécu qui rétrospectivement peut être relié à une expérience quotidienne. Ces œuvres n'existent que par le groupe, par son ressenti et sa capacité de réaction.

2.2.4. LA MATÉRIALISATION DE LA PRÉSENCE HUMAINE DANS LES ŒUVRES NUMÉRIQUES EN RÉSEAU, UNE CONTRADICTION PRODUCTIVE.

Lors d'une interaction avec une œuvre qui m'engage physiquement, la limite du corps est l'étape essentielle qui permet de qualifier ma rencontre avec l'œuvre. Alors que les images extérieures transmettent leur mouvement au corps même, si je m'engage physiquement, la perception qualifie une action sur mon corps dont à la fois il fait partie.

C'est pourquoi lors de la réalisation d'organisme nous avons choisi de proposer une interface mutiusager qui fait la complétude de l'œuvre, et que nous avons cantonné l'image vidéo au centre, au coeur de l'oeuvre elle y est positionnée comme un point d'attraction, et pourtant elle est cachée ce n'est pas elle le lieu de l'interaction, mais bien l'interface de capteurs qui l'entoure et la qualité publique de l'espace d'interaction.

Cette décision était antérieure aux choix de partager les données par le réseau, cependant, elle préfigurait déjà le soucis d'accorder une attention accrue à l'échange entre les participants et ceci est transcrit par le choix d'une interface collective.

Les informations échangées lors de l'interaction existent dorénavant en dehors de l'individu. La technologie lorsqu'elle provoque une distorsion temporelle ou spatiale de nos perceptions met donc directement en cause notre rapport au monde, et lorsque cela implique plusieurs personnes, un nouveau lien social se crée autour de cette mise en cause. Une démarche proposant d'utiliser dans l'instant un objet qui questionne les limites usuelles qui nous servent habituellement à qualifier la perception que nous avons de nous même, remet en cause nos repères personnels et transforme la capacité que nous avons de nous différencier.

L'instrumentation est ici à concevoir hors de toute fonctionnalité directe, comme un moyen de modifier de façon active la relation physique que nous avons avec notre environnement immédiat et par conséquent avec les autres. Les instruments nous font transgresser les limites physiques qui marquent notre séparation d'avec le monde extérieur, en modifiant les repères qui ancrent notre perception et nous permettent de nous situer face à notre envi-

ronnement, en engendrant la possibilité de percevoir d'autres facettes de la réalité, présente sous forme de virtualités, au-delà de notre compréhension éclairée du monde.

L'existence de virtualités toujours en transformation est un appel au dépassement de la perception de soi qui est par nature toujours contextualisée. Massumi le décrit également lorsqu'il parle de la difficulté de mettre en place un «miroir de soi même», dont nous pourrions reconnaître la représentation, qu'elle soit un reflet, un jeu ou une représentation. Il précise que toute image miroir sera nécessairement figée et hors du temps présent. Elle ne reflète pas exactement la réalité, mais un seul de ses instants. Nous devons donc interpréter le contenu de l'image miroir avec un point de vue intellectuel distant, et non plus avec notre seule sensibilité perceptuelle qui s'ancre nécessairement dans l'immédiateté du réel. Il s'agit donc de concevoir un reflet qui soit actif au cœur de ces potentialités, un reflet actif, vivant, pluriel et participatif.

« Montrons, dans la perception pure, un système d'actions naissantes qui plonge dans le réel par ses racines profondes : cette perception se distinguera radicalement du souvenir.³⁷ »

Or, la possibilité de mettre en place une «mémoire technologique» avec un système de feedback, qui modifie ce rapport au temps, à l'espace et à nous mêmes lorsque nous pouvons percevoir notre image à la fois dans deux réalités temporelles. Ces distorsions et ces jeux de temporalités, se différencient absolument de la retranscription d'un mouvement borné entre deux points. C'est en se différenciant de la représentation pure, et en mettant en jeu une forme d'action par la collision des moments, qu'elles remettent en cause la fixité des corps.

Nous avons vu que l'expérimentation de cette distorsion se fait dans la sensation pure ; et dans les œuvres que nous avons évoquées il s'agit d'une expérience individuelle que l'artiste retranscrit.

S'il apparaît qu'en transgressant les limites habituelles de perception, et en impliquant le corps de manière active, nous accéderions à des potentiels immédiatement présents, et manifesterions des virtualités immanentes à l'étendue des possibles, l'idée de partager cette sensation semble une manière de la mettre en contexte.

Dans cette conception de la perception comme action, si les limites de l'individu sont brouillées, si l'intériorité transforme notre perception de l'étendue en y prenant une part active, dès lors il se met en place de réelles possibilités. La quête de cette connaissance du mouvement est une quête de notre présence dans l'instant.

L'enjeu est donc aujourd'hui de réfléchir à notre univers perceptuel pour reprendre contrôle, sous une autre forme, de cette production technologique. Il s'agit ici d'envisager les moyens contemporains d'une mise en jeu de la

³⁷ Henri Bergson, *op. cit.*, p. 63.

présence corporelle, qui mettrait en valeur la transcendance qui lui est immanente.

Pour cela il s'agit d'isoler plusieurs facteurs :

Quel type de captation, et quel type de retranscription ?

Quelle reconnaissance de l'impact perceptuel engendré par la technologie ?

Comment mettre en jeu la perception dans son mouvement, le vivant dans l'instant ?

Alors que la perception de l'œuvre même à l'époque de la vidéo reste localisée, l'émergence du réseau inaugure une ère de pluralité de lieux de délocalisation qui questionne la présence même de l'humain.

Finalement, ces questions vont plus loin que celles formulées par Lev Manovitch lorsqu'il aborde la nature de la présence du spectateur à l'image. Il s'agit ici d'incorporer une image qui serait constituée d'informations dont l'origine proviendrait des perceptions de plusieurs sens, dans un principe d'indifférenciation qui conçoit les images et les autres interfaces technologiques comme des éléments se matérialisant au cœur de notre sensorium. La question de la place du corps dans l'interaction avec l'univers d'information, si elle prend aujourd'hui un tour nouveau, a cependant été largement posée ; un certain nombre de travaux ont été réalisés, notamment dans le domaine de la danse, où le corps des danseurs a parfois été équipé de toutes sortes de prothèses et d'instruments pour contrôler du son ou de l'image. Cependant à la recherche d'une intégration plus quotidienne de la technologie nous chercherons pour l'instant des exemples qui ont été expérimentés hors de la scène.

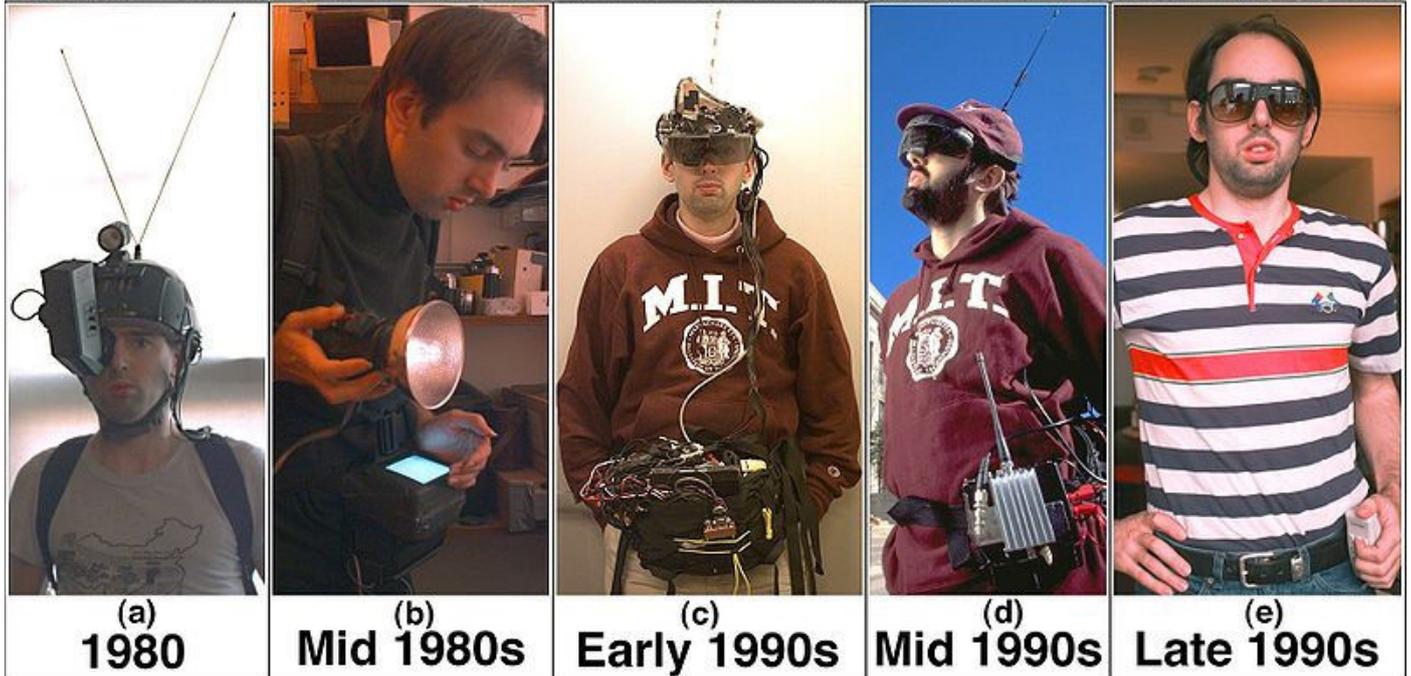
Hors du champ de la performance, Steve Mann³⁸ a expérimenté des formes d'interaction augmentées, pour montrer la nature des interactions qu'il a mises en place. Au regard de notre quête de l'immédiateté et de l'expérience partagée, il nous faut examiner si la présence corporelle proposée par Steve Mann est de nature à résoudre les enjeux perceptuels associés à la présence humaine au sein du réseau. Particulièrement il nous faut considérer le type de rapport mis en place entre l'homme et la technologie, et s'il laisse effectivement place à la nature vivante de l'humain ou engendre plutôt une soumission à un univers d'information omniprésent.

L'existence d'un univers virtuel fait d'information pure, où le corps peut se perdre et dont il ne resterait plus que la représentation sous forme d'avatars, est un mythe fondateur des milieux technologiques que l'on retrouve dans beaucoup de principes d'interactions homme-machine. Considérer l'interaction sous cet ordre est emblématique d'une approche qui serait d'abord moti-

38 Steve Mann est un des fondateurs du groupe de recherche sur les « wearable technologies » au MIT (Massachusetts Institute of Technology). Il vit depuis 20 ans avec un œil en permanence connecté à une caméra. Au départ il transportait l'ordinateur avec lui en tout temps dans un sac à dos, et maintenant sous une forme à chaque fois plus petite, la caméra, se trouve incorporée à une paire de lunettes.

WEARABLE COMPUTER, STEVE MANN, 1981

Steve Mann's "wearable computer" and "reality mediator" inventions of the 1970s have evolved into what looks like ordinary eyeglasses.



Images extraite du livre de Steve Mann Mann, *Wearable Computing*. In : Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed.. Aarhus, Denmark, The Interaction Design Foundation. Available online at

http://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable_computing.html

consulté le 30 octobre 2013

vée par la fascination technologique et bien souvent cela génère la recherche d'une interaction qui se fait systématiquement par la soumission de tout ou partie de l'être humain sans envisager la possible transcendance de ce dernier. C'est pourquoi, lorsque le corps est impliqué, il est alors complètement soumis au flux d'informations.

Steve Mann produit en permanence un flux d'information qu'il fait parvenir au monde entier, une partie de lui même est en lien constant avec ces informations. Il se conçoit lui même comme un cyborg (cybernetic organism), c'est à dire qu'il considère son organisme comme augmenté par une technologie qui lui permet de déployer de nouvelles capacités de communication.

Steve Mann³⁹ déclare innover en ce qu'il considère l'ordinateur non plus comme une machine à calculer, mais comme un instrument de communication et que tout un chacun peut s'approprier les images qu'il envoie. Ainsi, il considère que lorsque quelqu'un modifie ces images, c'est une manière de communiquer avec lui.

Il met en œuvre selon ses propres termes une interaction, dans un univers qui ne serait pas propre à la réalité dite « virtuelle » et qu'il nomme un environnement « artificiel ». Il propose une « mediated reality » c'est à dire qu'il réintègre des informations provenant de la « réalité » dans l'univers « virtuel ». Comme nous l'avons vu toutes ces notions sont extrêmement ambiguës. Bien que le terme de réalité virtuelle soit largement accepté par la communauté, il a été controversé dès les années 90, notamment en s'appuyant sur des propositions comme celles de Steve Mann qui cherchait à préciser des modalités d'intégration des interfaces, associées aux systèmes d'information et à la réalité quotidienne. Mais aussi la critique de la notion d'univers virtuel et sa séparation d'avec un univers qui serait réel, qui a des bases philosophiques bien plus anciennes, et les principes d'une immanence vont de pair avec la pensée des virtualités.

Cependant, la question inverse, mérite également d'être posée, à savoir la mesure de l'impact sensoriel du partage de l'immédiateté de la vie quotidienne. Il ressort souvent dans les discours, que la production numérique est artificielle, c'est à dire complètement construite. Selon Steve Mann l'apport de ces images qui proviennent de sa vie numérisée reste pleinement liée à son expérience quotidienne. La recherche de Steve Mann semble symptomatique d'une époque où l'interaction entre l'humain et l'univers d'information constitué par le réseau est remise en question par une nouvelle accessibilité de l'internet pour le grand public. Ce qui sera prouvé ultérieurement par l'émergence du web 2 où chacun pourra partager ses informations en mettant en ligne ses propres vidéos personnelles et autre média. La question centrale était de comprendre comment cette transmission permanente d'informations

39 Steve Mann (2013), « Wearable Computing », in : Soegaard, Mads and Dam, Rikke Friis (eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed, Aarhus, Denmark : The Interaction Design Foundation. Available online at http://www.interaction-design.org/encyclopedia/wearable_computing.html

influence un quotidien ; et la position de Steve Mann qui cherche à réintégrer le corps, est à l'époque où il l'affirme, complètement novatrice. Cependant, la question de l'hybridité n'est pas posée en tant que telle. Il ne s'agit pas de savoir quels sont les impacts mutuels de la présence continue de la vie de Steve Mann sur le réseau ; et inversement les conséquences pour Mann lui-même, des enjeux que constituent une telle intrusion dans la sphère de son intimité, et ce que représente un tel dépassement des limites sociales. La question est résolue par Mann de façon extrêmement innocente, lorsqu'il prône le « naturel » d'un tel mode d'interaction dans un univers connecté où la technologie est omniprésente. Un tel argument ne prend évidemment pas en compte les impacts corporels de ces augmentations sensorielles, et leurs impacts sur la transformation de la nature du réseau qui ne sont pas envisagés de façon perceptuelle.

Aujourd'hui alors que le moindre ordinateur intègre une caméra connectée à Skype, les enjeux de cette interaction permanente sont bien mieux connus, et l'argument d'une interaction « naturelle » n'est pas tenable. Nous savons que la captation par la caméra est à prendre en compte dans la nature de la transmission, tout comme la distance elle-même, et les modalités de la réception. Nous savons que cette hybridité transforme profondément nos relations qui sont dorénavant presque toujours médiées par un instrument de communication, et nous posons la question de l'impact direct de cet état.

En conséquence, les projets consécutifs à celui de Steve Mann comme celui du canadien Rob Spencer de se faire implanter une caméra dans l'œil en 2009 dans le but de devenir le premier *eyeborg*⁴⁰ prend un tour différent ; ce projet a rapidement évolué vers le domaine commercial, son porteur en fait la promotion comme d'un possible fait social. «Eyeborg» est médiatisé par le biais d'un site internet : qui est assez symbolique puisque il présente par ailleurs un tour complet de la mythologie cybernétique et joue avec l'esthétique de la prothèse en faisant le tour des accroissements prothétiques, et en imaginant que l'on puisse leur ajouter des pouvoirs supérieurs aux membres normaux, ou encore les transformer en armes. Le site propose également le dossier de presse du projet. Son avancée dans le processus de remplacement d'un œil de verre par une caméra, pour filmer et documenter l'ensemble de la réalité quotidienne de Spencer, révèle à la fois les questions physiologiques, et l'aspect intrusif de la démarche : tant pour le réalisateur pour qui cet ajout ne participe pas au fonctionnement habituel de son corps, que pour les personnes qu'il va rencontrer dont il filmera la réalité à leur insu. Ces importantes questions éthiques sont donc dorénavant actuelles, concomitantes à la fois de la multiplication des dispositifs de captation, et de la nouvelle accessibilité des moyens de diffusion, (web 2.0, et différents supports de broadcast en ligne). Quand à la nature du rapport de communication ainsi mis en place, plusieurs enjeux se révèlent problématiques, que ce soit la violation de l'espace privé, ou l'intrusion physique ici aussi clairement mise en jeu, il s'agit donc bien d'enjeux sociaux.

40 <http://eyeborgblog.com/> et eyeborgproject.com

SHOE COMPUTER, CLAUDE SHANNON EDOUARD O THORP, 1961



Eudaemonic Shoe Computer fabriquée par Edward O Thorp et Claude Shannon pour faire des calculs discrètement lors d'un passage à la roulette du Casino, cet objet est qualifié comme le premier *wearable computer*
Source le site de Steve Mann
<http://www.eyetap.org/wearcam/eudaemonic/>
consulté le 30 octobre 2013

La pénétration du réseau est devenue extrêmement étendue, et il semble que la réflexion sur les impacts de cette présence dans nos vies soit également omniprésente. Steve Mann ne propose aucun argumentaire pour expliquer les impacts de cette présence permanente reliée à son corps et mettant en scène sa vie. Il ne parle pas non plus de la mise en œuvre généralisée des principes de connexion permanente qui serait technologiquement possible. Il semble qu'au lieu de poser les questions sur la nature de notre rapport au flux d'information, il refuse de qualifier le type d'interconnexion mise en jeu entre les personnes et la machine, et par cette ellipse contribue à la poursuite du phénomène de subordination de l'humain à la machine.

La vision de Steve Mann est un premier pas vers une hybridité, un modèle intégratif en opposition à ce qui est le modèle numérique d'approche du vivant où l'homme n'est pas pris en compte dans la conception de la communication. Les prises de position de Mann confrontent un modèle purement abstrait dont le discours prête à la technologie la capacité de se substituer à l'homme par reproduction ou domination, Mann y oppose l'expérimentation et le vécu, permettant d'envisager empiriquement cette approche. Seulement pour déconstruire ce pronostique d'une dissolution possible de l'être humain dans un univers d'information, il faut concevoir précisément la nature de cette hybridité. Elle prend dorénavant place au quotidien, assure une présence permanente de l'information en lien avec nos déplacements, transformant directement la perception de l'environnement.

Dans un principe d'expérimentation, il nous appartient d'envisager ces nouveaux instruments dans la matérialité de leur perpétuelle présence ; il importe de comprendre comment un tel contenu au quotidien implique l'immédiateté de la présence corporelle toujours dans le présent, toujours en mouvement et donc intranscriptible. Cette conception s'appuie sur l'impossibilité philosophique de rendre compte de la réalité mobile de l'univers autrement que par ces connexions en mouvement.

En revenant à notre question originelle – à savoir : quelles seraient les conditions d'existence d'un véritable portrait situé- il s'agit donc, comme nous l'avons déterminé au début de cet exposé, de mettre en place la présence humaine qui permet, par son exploration et sa découverte, de faire sienne l'univers numérique. Quelle est exactement la nature de la relation au corps au sein de cet univers numérique ?

Nous savons que cette intrusion de la technologie va jusqu'à l'envahissement du corps lui même, cet aspect a très tôt été envisagé par les expérimentations des artistes.

Eduardo Kac est la première personne à avoir reçu un implant d'un micro-contrôleur qui permet de retracer ses déplacements le 11 novembre 1997 au centre culturel Casa das Rosas, São Paulo, Brazil. Il a fait implanter dans sa cheville une puce d'identification codée avec 9 chiffres, et s'est fait enregistrer par une banque de données américaine. Ces techniques d'identification

sont habituellement utilisées pour retracer les animaux en remplacement du tatouage. Le choix de la cheville n'est pas innocent, il s'agit de l'endroit par lequel on entrave ou on enchaîne les animaux ou les humains. Cette intervention extrêmement codifiée pointe très directement les enjeux de contrôle associés à la technologie. Dès 1997, soit bien avant l'avènement et la généralisation des technologies de localisation (le GPS n'est opérationnel pour un usage non militaire que depuis 1995) Eduardo Kac a mis en œuvre une action dont nous percevons aujourd'hui les enjeux qui mettent en cause les possibilités de contrôle des individus, associées à l'avènement des technologies ubiquitaire et à leur possible intégration dans nos objets quotidiens. Cependant pour Kac, là n'était pas la question. Ceci est confirmé par l'article d'Arlindo Machado⁴¹. L'enjeu majeur des préoccupations de Kac était surtout la mémoire. Il cherchait par cette action à envisager la nature possible d'une transformation de la mémoire, d'où le titre de l'œuvre « *Time Capsule* » qui fait référence à une mémoire et une identification fixe au travers du temps ; contrairement à nos mémoires organiques qui sont conceptuelles, ou à nos identifications de type photographiques qui bien que fixes ne sont pas associés à nos corps et donc ne suivent pas nos transformations. Kac se pose la question de la nature de cette nouvelle possibilité mnémonique à la fois implantée donc mobile, et pourtant fixe, puisque ses données ne changent pas.

Cependant il nous faut noter que contrairement aux motivations premières de l'artiste, le cours de la mise en place du projet prend rapidement une connotation idéologique et sociale. L'évènement a été financé par l'exposition « Art and Technology » de l'Instituto Cultural Itau, à São Paulo, puis cette institution en a annulé la présentation par crainte de rentrer dans des problèmes qui nuiraient à son image – à cause de cette action- et l'action a été présentée à la casa das rosas à São Paulo, tel que cela est documenté sur le site de Eduardo Kac.⁴²

Rapidement par la suite, des centres de recherche américains importants ont demandé des films de l'évènement, qui a dès lors été largement discuté sur le réseau.

Les répercussions de cette action dans le milieu universitaire où elle a largement posé la question du rejet de Kac par l'institution artistique, montre combien elle est vécue comme polémique, et démontre la difficulté de mettre en scène les enjeux perceptuels de la technologie de manière performative, et comme un tel usage rend immédiatement compte également du champ social.

La notion de la limite de notre intimité corporelle face au numérique est pourtant ici le sujet, matérialisée par la pénétration des éléments matériels de notre système d'information au cœur même de l'humain, un ajout de mé-

41 Arlindo Machado, *Expanded Bodies and Minds*, publié originellement dans le catalogue « *Teleporting an Unknown State* », Peter Tomaz Dobrila and Aleksandra Kostic, editors, KIBLA, Maribor, Slovenia, 1998, pp. 37-63. Consulté le 27 mars 2012 sur le site internet de l'artiste: <http://www.ekac.org/arlintelep.html>

42 <http://www.ekac.org/timec.html>

moire électronique nous mène éventuellement à la transformation complète de notre perception, et éventuellement à la perte de la conscience corporelle de l'homme. Ces questionnements doivent être partagés avec un public actif et participant de manière créative à définir les enjeux de la pénétration au sein de notre espace physique voir de façon intrusive dans notre corps même.

La prise de conscience de la nécessité de mettre en valeur notre présence physique au sein de l'univers numérique, que ce soit comme une immanence accessible ou possiblement mise en valeur par certains accessoires technologiques qui transformeraient notre perception corporelle, est ce qui ressort de l'analyse des moyens employés par les artistes ; que ce soit sous la forme de prothèses technologiques associées au corps, ou par la mise en place de systèmes déformant la perception du groupe. Nous confrontons actuellement la prise de conscience de l'ampleur de nos possibilités avec un désir conceptuel ancien de capture du vivant. Cependant cette question ne semble pas résolue par le seul usage personnalisé et localisé des technologies de la communication qui, par leur présence localisée, posent de nouvelles questions concernant la nature de notre rapport perceptuel. Il s'agit de sortir de l'illusion engendrée par la puissance des univers numériques pour parler d'un virtuel non plus idéal, mais présent. Il n'admet plus la moindre transcendance de la substance par rapport à ses modes, sous quelque forme qu'elle se présente.

Le corps n'est pas obsolète ; il est un centre d'indétermination porteur de potentiel et de changement. C'est pourquoi la question de la présence corporelle dans les contenus numériques est fondamentale. Il semble que les enjeux de ces nouvelles interactions passent par la reconnaissance de la nature active de la présence corporelle, tant dans la présentation des œuvres que dans leur lien au public participant. Il s'agit de reconnaître la valeur d'emploi du médium technologique pour permettre à la fois le lien et l'auto-référentialité, et par là l'accès aux potentiels immanents.

En effet, l'auto-référentialité est la condition d'existence de la présence corporelle au cœur d'une œuvre. Elle semble indispensable à la mise en action d'un processus perceptuel – engendrant l'œuvre dans un temps déterminé – et la participation par le partage et l'identification. C'est bien en fonction de cette présence d'un principe temporel dans les œuvres impliquant le corps, que l'utilisateur se situe hors du champ d'action de la réalité. Dans la planéité des possibles, le feedback et la rétroaction sont des éléments essentiels qui permettent – par une perception distanciée – de se situer avec une conscience de l'espace-temps en cours de progression, et hors du champ identitaire. L'intervention de la technologie dans les œuvres impliquant la perception est à la fois importante quant à la nature du feedback engendré qui permet d'envisager le rapport au temps et à l'espace hors de la question de l'identité ; et ce sont ces interventions qui qualifient la nature de la présence corporelle en tant que porteuse d'un potentiel transfigurateur. Seulement, cet accès ne peut se faire réellement que par la participation active des spectateurs.

Nous avons suivi la pensée de Massumi qui formule un renouveau des

notions de perception et de mobilité en examinant si les implications des usages de la technologie sur le corps sont porteuses comme le loop de feedback, d'enjeux de prise de conscience. Il semble que jusqu'alors, les mises en scène performatives des artistes corporels qui questionnent ces sujets ne permettent pas d'inclure une action effective et une existence du spectateur dans les œuvres.

Si le potentiel transformateur de la mise en espace est bien formulé, la question du partage par la prise de conscience des hybridations du corps avec la technologie n'est pas résolue. Jusqu'alors les appropriations performatives de la technologie ont mis en avant une hybridité qui n'est pas plurielle, mais plutôt démonstrative d'un potentiel ; elle se traduit par une nouvelle instrumentation, mais ne l'utilise pas son potentiel à transformer le rapport au public. De nouvelles possibilités sont à prendre en compte dans la conception même de l'œuvre, pour souligner les aspects perceptuels engendrés par l'usage collectif des technologies de l'information au quotidien, et cela en lien direct avec notre présence corporelle.

« Tout est par nature interdépendant et donc vide d'existence propre. » F.Varela

2.3. LE PARTAGE DES CORPS, LE CORPS SUPPORT D'INTERVENTION DANS L'ESPACE PUBLIC. QUEL RAPPORT AU SPECTATEUR DANS LES PERFORMANCES CORPORELLES QUELLES RÈGLES POUR UN PARTAGE ACTIF DU SENSORIUM DANS UNE SOCIÉTÉ EN RÉSEAU.

Le corps exhibitionniste, le corps narcissique ou encore sacralité gestuelle et symbolique mais aussi le corps posthumain entre organique et non organique, aimé et honni. Le langage du corps ; le corps comme matrice première et comme outil d'expression à notre disposition immédiate et permanente. Une expérimentation continue toujours présente, toujours parlante.

Les limites sensorielles de résistance, de douleur, d'intégrité corporelles ont été remises en question dans la mouvance performative des années 70. Cet esprit de provocation, de dénonciation, vient de façon assez littérale contredire les points de vue conceptuels et minimalistes où les stratégies mettent en valeur la perception, et visent à déconstruire l'être par les sens. Pourtant, à la différence de ce que nous avons noté précédemment, dans la performance, le corps est avant tout signe identitaire. Le dépassement des limites corporelles est un domaine de remise en question de la personne, et loin de l'abstraction minimaliste, ces performances ne suivent pas un chemin qui mènerait à une relation d'ordre gestaltique avec le public, la position du public est clairement différenciée de celle de l'artiste, et les perceptions ne sont pas partagées dans une unité ou associées à la permanence corporelles.

Dans ce contexte, au regard de l'analyse de la position du spectateur, Jacques Rancière parle bien du pouvoir créatif de l'œuvre et nous présente ce qu'il nomme le *régime représentatif des arts*⁴³, par opposition au modernisme qui serait le *régime esthétique*, un tel régime contemporain est contextuel : il « *autonomise les formes de l'art par rapport à l'économie des occupations communes et à la contre-économie des simulacres* ». Cependant, il n'envisage pas la participation active du public. Il nous dit que, c'est par la nature sociale inhérente à l'œuvre, qu'elle implique son public, indépendamment cependant de toute médiation, en engendrant une réaction épidermique par une « *reconfiguration du sensible* », c'est à dire en détournant, en transformant le langage habituel de manière à provoquer une prise de conscience. « *Brouillant la fonctionnalité des gestes et des rythmes adaptés aux cycles naturels de la production, de la reproduction et de la soumission* »⁴⁴ nous dit encore Jacques Rancière.

Nous verrons comment cette pensée du commun est en évolution constante dans les performances et les choix publics des artistes que l'on place habituellement dans la sphère de l'art corporel. Si les usages des médias comme nous les envisageons depuis le début de cet exposé ont été développés dans la sphère artistique de façon expérimentale, à la recherche d'un nouveau rapport à l'espace-temps qui remette en question notre sentiment de présence, dans le jeu de la performance, et la nature du partage, et du positionnement public de l'œuvre.

Dès 2003 après l'expérience de Jeux j'ai envisagé de questionner ces nouveaux rapports entre l'œuvre et les participants, et la manière dont elle s'intégrait dans l'immédiateté au delà de l'interaction seule, et pour cela j'ai organisé avec *Experientiae Electricae* des systèmes multiusagers ou les participants partageaient le même espace physique et la même interface matérielle. Dans *Organisme* réalisée en 2003 au Western Front, nous sommes partis du postulat que l'interface elle même était l'objet de l'œuvre et constituait un biotope. *Organisme* est constitué d'une multitude de filaments de silicone auxquels sont intégrés des capteurs qui réagissent aux modifications de capacitance des différents chaque intervenant est responsable d'organisme central qu'il active et lors de son départ il doit s'assurer (ou non) de passer le relais. *Organisme* visait surtout à expérimenter des espaces partagés d'interaction de sensation mettant en exergue, à la fois la qualité particulière des matériaux et de différentes formes de représentation de la vie, afin d'aborder la manière dont est mise en place un système d'échange et de feedback entre les participants au travers de l'interaction même.

Les choix spécifiques faits pour ces installations multiusagers doivent s'appuyer sur une observation attentive des systèmes de feedback sensoriels, ils ont été utilisés et détournés dès les débuts de leur existence publique.

43 J. Rancière, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, op. cit.

44 *Ibid.*

Alors que le jeu avec la perception du spectateur n'est pas directement abordé dans la tradition de performance et de nombreuses pratiques vidéo et médiatiques, les explorations contemporaines dans le domaine des arts électroniques mettent les qualités sensorielles à la source de la participation. Elles sont envisagées par des explorations durant lesquelles les questionnements autour de la technologie donnent une place active au spectateur ; et son corps est directement mis en jeu, que ce soit dans les domaines de l'installation avec les propositions participatives de Raphaël Lozano Hemer⁴⁵, par exemple, ou dans ceux du Bioart avec les propositions de TCA⁴⁶. Dans plusieurs propositions, il est amené à goûter, toucher, s'équiper de capteurs etc. Cependant, la question de la participation n'est pas résolue par ces actions mêmes. La nature de la perception n'est pas abordée explicitement sous l'angle de la participation, et bien souvent rien ne vient conceptualiser la présence active du spectateur. Il s'agit la plupart du temps d'une addition à l'œuvre dont les effets ne sont pas pensés au regard d'une réelle possibilité d'action du visiteur, et la complexité des enjeux associés à la présence humaine ne sont pas pris en compte. Pour envisager cette question, nous nous intéresserons à la place du spectateur dans les performances associées aux pratiques artistiques dites corporelles.

Le choix d'aborder les sens, porte dans sa nature même un vent de liberté qui vient contredire la machine sociale puissante que nous mettons en place pour organiser les phénomènes physiques. Par peur des extrêmes qui nous feraient confronter une uniformité hallucinogène, par exemple, les réactions synaesthétiques hormis certaines recherches contemporaines⁴⁷ ne sont la plupart du temps pas mises en valeur dans les systèmes de savoir de nos sociétés ; ces facultés qui unifient nos sens ne sont pas prises en compte comme une particularité fonctionnelle de certains individus (nombreux) ou intégrées dans l'organisation de nos sociétés. En sus, le plus souvent nous le savons dans nos sociétés les sens sont hiérarchisés, et loin de favoriser une complémentarité des fonctions sensorielles, les modèles d'organisation liés aux systèmes modernes de classification, engendrent directement une bureaucratisation du corps par laquelle chaque élément physiologique est doté d'une fonctionnalité servant soit à la production, soit à la pensée, ou encore au déplacement etc. ; et finalement organise une manière de penser les usages corporels qui nie l'intégrité même du corps. La question du partage des sensations est souvent

45 Raphaël Lozano Hemmer est un artiste canadien né à Mexico en 1967, il développe des installations interactives qu'il qualifie comme étant à l'intersection de l'architecture et de la performance. <http://www.lozano-hemmer.com/bio.php>

46 Tissue Culture and Art project est un collectif associé au laboratoire Symbiotica de l'université de Western Australia, TCA se penche sur l'usage de la peau comme médium artistique, et éprouve le lien que nous avons avec les différents niveaux du vivant.

47 La synesthésie est un sujet d'étude pour un grand nombre de chercheurs dans le domaine de l'art et science, particulièrement promue par le réseau Yasmin. Un ouvrage de référence; Cytowic, R., *Synaesthesia: Phenomenology And Neuropsychology*. PSYCHE, 2 (10), 1995 En France Vincent Mignerot s'y intéresse y a consacré un site internet : <http://synestheorie.fr/>.

considérée comme un enjeu associé aux milieux contestataires. L'historique des théories sociales et politiques qui s'appuient sur une libération des sens et une prise de conscience de l'être, pour ne citer qu'un exemple parmi d'autres de tentative de construction sociale basée sur un partage des sens, nous pouvons mentionner arbitrairement au XIXe siècle Charles Fourier qui en a fait le fondement d'une théorie sociale structurée⁴⁸. On trouve aussi une littérature importante sur le sujet, le principe des sens unifiés est considéré par Merleau Ponty comme caractéristique de la formation d'un être humain autonome dans sa relation à l'environnement. Mac Luhan met également l'accent sur l'interdépendance des sens dans notre relation à la technologie, ce qui l'amène à s'intéresser aux différences culturelles induites par les usages technologiques et linguistiques. Les pratiques artistiques utilisent les médias pour adresser la question du sujet par un jeu autour de l'interdépendance des sens, Caroline A Jones a dirigé un ouvrage collectif⁴⁹ qui, sous la dénomination de *Sensorium*, décrit ces rapports que les artistes maintiennent entre le corps et la technologie, elle prend le parti de considérer ces expériences sensorielles comme faisant partie de la totalité corporelle. Elle y dénonce les principes de catégorisation qui président à la civilisation, et qui contribuent à l'agencement de nos odeurs par les parfums chimiques, nos positions par les diktats de la bienséance ; ces pratiques que Jones les nomme : «purification sensorielle» en reprenant la terminologie de Bruno Latour. Récemment ces limites perceptuelles ont été remises en question par de nouvelles pratiques qui intègrent l'usage des sens à un principe d'interaction autorisé. Les écrans sont désormais tactiles, mais ces usages sont définis et limités, l'époque a vu l'arrivée de systèmes d'interaction basés sur des gestuelles déterminées ; ainsi les usages de nos doigts sur un écran tactile sont déjà précisément codifiés. Ni la reconnaissance de la mobilité de la personne physique, ni les usages dits haptiques, qui font émerger des installations sonores ou lumineuses et même odorifères dans l'espace public, ne pensent les enjeux perceptuels, associés à la prolifération des médiums, comme une possibilité de communication individuelle et autonome. Pas plus que ces pratiques ne prennent pour support l'usage des sens comme élément de critique, à la manière dont l'ont fait les mouvements sociaux contestataires. Ainsi il semble que par leur mise en valeur sociale les sens soient domestiqués et ne sont plus identifiés comme un lieu de contre-culture. Les cheveux sont longs, mais coupés savamment. Et l'encens, les drogues psychotropes, le mouvement psychédélique etc... sont maîtrisés.

48 Charles Fourier propose les principes d'une réorganisation sociale fondée sur une révolution des sens. Cette libération sensorielle engendrerait naturellement selon Fourier, une nouvelle organisation basée sur la satisfaction de chacun. Un partage volontaire et complet, prenant origine dans le partage des corps, prendrait alors place, permettrait l'évacuation des névroses, et ainsi, mettrait fin à la maladie du capitalisme. Les théories de Fourier ont été à l'origine de la conception d'habitats collectifs « les Palimpèdes » sont largement documentés sur le site dédié à Charles Fourier. <http://www.charlesfourier.fr>

49 Carolyn A Jones (dir), *Sensorium, Embodied experience, technology and contemporary art*, MIT press, septembre 2006.

Ces domaines sensoriels ont également été abordés sous leur versant sociologique par les artistes de la mouvance de l'art corporel, dans ce cas il s'agit la plupart du temps, d'une performance artistique organisée par un artiste face à son public. La question de la nature de la participation du spectateur se pose de façon particulièrement aiguë dans l'art corporel où le spectateur est face à un être humain qui se met en situation, de manière parfois extrême, et dont il ne partage pas les sensations, puisqu'il ne ressent pas les effets de la performance lui-même. Juge et partie avec une latitude d'action limitée, le spectateur est confronté directement aux impacts sociaux du discours de la performance artistique, vécue par l'autre dont il est le spectateur ; il ne partage pas directement les principes les expérimentations sensorielles. Si telles que nous les avons décrites, elles partent de jeux mettant en relief des principes spatio-temporels, elles se détachent alors de la collectivité, et nous verrons de quelle manière les corps sont mis en scène lors de performances qui se différencient – essentiellement par leurs propriétés narratives – des enjeux de perception que nous avons essayé de cerner jusqu'alors.

Face à un tel historique, encore incomplet, nous prendrons également appui sur l'évaluation – par les interventions artistiques – des impacts directs des transformations sociales et technologiques dans la relation que nous avons avec notre corps. À cet égard, il apparaît que les évolutions technologiques, particulièrement depuis la fin des années 80, ont mis très directement le corps en question, le modifiant, l'augmentant ou l'amputant, pour des raisons médicales (les prothèses permettent à des amputés comme Oscar Pristorius de dépasser les capacités d'un athlète ayant ses deux jambes), esthétiques, ou expérimentales. Il s'agit même des évolutions les plus frappantes de notre univers contemporain, depuis la chimie qui s'attaque au cœur de la matière, ou depuis la chirurgie, jusqu'aux technologies de la mobilité. Face à ces évolutions, l'examen que les artistes ont proposé de notre relation à la technologie est passé par différents moments : des étapes d'exploration et d'appropriation, parfois schizophréniques, pour finalement arriver à envisager des modèles quotidiens d'intégration qui transforment profondément notre sensorialité. C'est en vertu de ceux-ci que nous nous aborderons la question de la possibilité d'un partage d'informations sensorielles, et la possibilité du maintien de l'existence d'une individualité dans un tel partage.

En associant la technologie au corps, on retrouve les préoccupations d'intégrité corporelle qui ont été abordées par la performance artistique, mais cette fois-ci touchant à la dans une esthétique qui place le corps au cœur d'un système d'information cybernétique, ces préoccupations touchent à la biologie ou à d'autres formes de modification corporelles. Stellarc ou Orlan, parmi les pionniers, ont abordé ce sujet comme beaucoup d'autres en restant dans le domaine de la performance ou de l'installation, dans un rapport frontal avec le spectateur, même si il s'agissait d'utiliser l'espace public, où la place du spectateur est celle de regardeur parfois empathique fasciné ou confronté. Le spectateur qui se trouve exclu physiquement d'une performance parfois extrême, est amené à prendre un point de vue intellectuel de l'ordre de l'empathie ou

de l'évaluation ; une forme de participation décrite par Jacques Rancière⁵⁰ comme celle d'un spectateur émancipé dont nous aborderons les traits et les idéaux. Nous envisagerons comment, dans le rapport au spectateur ainsi mis en place, le choix d'un tel modèle d'échange met en valeur un fonctionnement d'ordre avant tout narratif, et nous poserons la question de la possibilité d'y trouver les racines d'une participation qui prendrait en compte la présence corporelle du spectateur.

Dans le même temps, dans le champ de l'installation, les pratiques artistiques font consciemment une place belle aux œuvres abordant d'autres sens (toucher, ouïe, odorat) ouvrant ainsi une porte vers une intégration sensorielle des spectateurs.

En effet si les usages technologiques ont été très rapidement appropriés par les artistes de façon critique, dans quelle mesure cette approche s'applique-t-elle à notre sujet, comment se traduit-elle dans un projet participatif ?

2.3.1. UNE OPTIQUE SOCIOLOGIQUE : L'ART CORPOREL, UN PARTAGE CONTEXTUEL ET HORS DU FLUX.

Le premier champ d'approche contemporain du corps est à la fois performatif et engagé. L'art corporel – ou body art – réunit les artistes qui utilisent le langage du corps afin de mieux interroger le poids des déterminismes sociaux, les codes de la morale familiale et religieuse. Leur travail est imprégné de rites et de symboles. Les artistes corporels sont parfois loin d'une revendication directe et précise ; ils évoquent souvent leur démarche personnelle, leur ressenti propre, pour qualifier le potentiel transfigurateur de leur travail.

À cet égard Marina Abramovic a une position explicite lorsqu'elle revendique le corps comme un lieu de sacrifices et de légendes. Elle dit créer des situations sans intermédiaire entre l'artiste et le public, et comprendre que ce soit une façon de renouer avec des cultes primitifs et des rituels.

Il semble pourtant que ces œuvres s'inscrivent dans une temporalité où certains codes sociaux se détachent particulièrement. Et il faut insister sur le fait que le discours est largement contextualisé par la performance même, l'histoire propre de l'artiste et de sa production, qui lui donnent sens. En effet comment ne pas parler de l'identité yougoslave de Marina Abramovic ; de la douleur féminine et de la civilisation judéo-chrétienne devant Gina Pane ; des fantasmes de la technologie devant Stelarc.

En lien avec notre recherche d'une instantanéité de l'échange qui qualifierait un modèle d'interaction autour de la sensation, plusieurs questions se posent face à l'art corporel. Dans quelle mesure, en rapprochant ces pratiques de notre propos, l'affirmation identitaire se différencie-t-elle d'un position-

⁵⁰ Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, La Fabrique, 2008, Paris.

nement réflexif ? Ce dernier autorise-t-il par la sensation corporelle même une perception instantanée de soi ? Ou encore, est-ce qu'il se met en place un détachement à l'origine d'une déconstruction du sentiment de présence normalement associé à une temporalité ?

La performance artistique est évidemment fluide dans l'instant où elle est mise en place. Mais son identité fortement revendiquée est ce qui fait sa puissance contestataire, mais aussi est ce qui la stigmatise dans une époque donnée. Le placement du corps sur la cartographie culturelle ne revient-il pas à le figer dans une affirmation de lui-même ? C'est sans doute pour cela que l'art corporel est difficilement reproductible hors contexte, comme le montrent les critiques qu'ont provoquées les remises en scène par Marina Abramovic des performances d'artistes corporels au Musée Guggenheim⁵¹. Nous dirons que ces performances des artistes corporels, bien que directement adressées à un spectateur actif, limitent sa participation active, à cause de l'immobilisme engendré nécessairement par le positionnement d'une œuvre dans un contexte identitaire et socioculturel.

Ainsi les pratiques de Gina Pane, qualifiées par elle-même de primitives, dans le sens objectif du terme, c'est à dire du domaine de l'expérience pure, hors du phénomène du langage, sont pourtant dans un rapport direct à la sacralité, et plus particulièrement à la symbolique de la douleur de la punition corporelle, flagellation culpabilisante de la culture catholique.

Gina Pane poursuit une démarche ancrée dans la performance de la douleur, qui place le spectateur à distance de l'action, en état d'empathie ou d'agacement en tous les cas. La douleur de Pane n'est pas la nôtre, elle est scénarisée et explicitée en performance, elle est éventuellement accompagnée d'accessoires symboliques, bouquets de roses, bougies accentuant cette lecture d'ordre historique et identitaire.

Elle précise :

« Si j'ouvre mon corps afin que vous puissiez y regarder votre sang c'est pour l'amour de vous : l'autre

P.S Voilà pourquoi je tiens à VOTRE présence lors de mes actions. »

Gina Pane, 1974 ⁵²

Témoignant à la fois de son positionnement réflexif et critique par rapport aux rituels catholiques et de son désir de partage avec le public. La vision d'un corps en peine, tel un référent essentiel de l'époque et du moment de la réalisation des performances. De ces performances qui l'ont conduit à escalader l'échelle de la douleur face à son public, il ne reste que la documentation photographique, et l'expérience passée de l'œuvre.

Le mouvement associé au body art a pris place à une époque où la perfor-

51 Caroline A Jones, *Staged presence: Caroline A. Jones on performances and public*, Fine arts forum, mai 2010.

52 Gina Pane, *Lettre à un(e) inconnu(e)*, ENSBA, « Écrits d'artistes », 2003.

mance corporelle iconoclaste mettait en jeu un signifiant fort au regard de la culture dominante et de la tradition catholique. Aujourd'hui, ces références ne sont plus aussi claires, le rapport social au corps porte bien d'autres enjeux et de nouvelles questions se posent notamment en lien avec les nouvelles pratiques technologiques, les progrès scientifiques et les nouveaux systèmes de communication. Il s'agit bien sur toujours de questionner les modèles de représentation, qui dorénavant utilisent d'autres structures dépassant le seul formalisme social, nous savons que la collecte et l'analyse de données pratiquées actuellement, loin d'être neutre promeut des choix sociaux précis. Mais surtout, les rapports identitaires sont désormais transformés, des modifications physiologiques et perceptuelles fondamentales prennent place à l'échelle individuelle, mais aussi à l'échelle collective. La question des rapports de la technologie avec le corps commence donc d'abord avec celle de la matérialité de l'interaction. C'est pourquoi très tôt je me suis intéressée à la nature collective de l'interface physique en expérimentant dans différentes oeuvres, proposant des interfaces aux connotations physiologiques claires et les rendant accessibles à plusieurs usagers. Dans *Organisme*, le corps de l'artiste n'est pas mis en scène il s'agit plutôt de faire entrer les participants en interaction collective avec un corps artificiel; le principe de l'oeuvre met en exergue le partage de la sensation au sein du collectif. Cette question est fondamentale dans le discours des artistes associés au body art, cependant, on peut le transcrire complètement différemment dans un système d'interaction multiusagers digital.

Les oeuvres de Body art sont profondément contextuelles, attachées à leur époque et mettent en place une interaction particulière avec leur public immédiat et lorsque on les retranscrit elles sont transformées. Dans un contexte social complètement transformé il s'agit dorénavant de trouver d'autres formalisations pour un partage de la sensation telle qu'elle a pu être évoquée par Gina Pane ou Marina Abramovic, mais qui prendrait place dans un système distribué.

Marina Abramovic a organisé des refontes contemporaines de ces performances, elle les nomme *reenactement*⁵³, Amelia Jones nous présente l'impossibilité de la présence de l'artiste comme une condition première.⁵⁴ Ainsi, ces oeuvres d'art vivant n'existent sous cette forme que dans la formulation qui a présidé à leur existence première ; et la qualité vivante de l'oeuvre est entre les mains seules de l'artiste, elle ne peut être comprise comme existence autonome face au public. Ce questionnement est poussé plus loin dans un ouvrage collectif où avec Adrian Heathfield, elle décortique les phénomènes contemporains du *reenactment* et pose les enjeux de préservation et d'une histoire de la performance⁵⁵. La notion de documentation avait pourtant déjà

53 Marina Abramović, *Seven Easy Pieces*, Guggenheim Museum, 2005.

54 Amelia Jones, *The artist is present, Artistic reenactment and the impossibility of presence*, TDR : The Drama Review Volume 55, Number 1, Spring 2011 (T 209) pp. 16-45.

55 *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*, Amelia Jones and Adrian Heathfield

été pensée par les artistes du *Body Art* qui y voyaient une forme connexe d'existence de leurs œuvres, montrant ainsi que l'art vivant n'est pas le seul enjeu de leur travail. Par conséquent le principe d'association immédiate des productions de body art avec un support symbolique – le plus souvent photographique ou vidéo – prouve une conception distanciée de la participation du spectateur. Gina Pane par exemple se démarque volontairement des termes de « happening » et de « performance » afin d'éviter toute connotation théâtrale. Elle élabore le déroulement de ses « actions », dont témoignent des « constats photographiques », à travers des story-boards extrêmement rigoureux. Pour les autres artistes corporels, la photographie est aussi un élément crucial ; elle permet à Journiac de garder des traces de ses actions artistiques, et devient nécessaire à l'artiste. Il est bien conscient que la photographie documente et ainsi crée le passage de l'action à l'immobilité. Selon Journiac, en diffusant le propos de l'œuvre la photographie permet de stigmatiser des actes. Plus tard la photographie deviendra le seul médium de ses travaux questionnant l'identité au travers du travestissement. Si l'on conçoit d'aller au-delà de la division action / observation, et au-delà de la participation possible du spectateur, il s'agit alors de créer un espace de dialogue où la position du spectateur est une position active d'appropriation et d'interprétation pour lui permettre de savoir ce que l'on transmet, pourquoi et comment on le transmet ; et quelles sont les conséquences de la transmission de la documentation d'une performance dont les enjeux autour du corps sont ceux d'un discours construit autour de l'expérience propre de l'artiste.

Dans le cas des actions artistiques de body art telle qu'elles ont été pratiquées dans les années 70-80, cette question de distanciation se pose assez précisément.

On trouve la question de la participation inscrite au coeur même de la performance corporelle, cependant cette participation est contextuelle et immédiatement liée au corps de l'artiste. Cette qualité performative évolue au cours du temps avec la pénétration des outils médiatiques matérialisant une mémoire, finalement c'est le média qui devient le lieu même de l'interaction.

Nous sommes encore loins de l'immédiateté rendue possible par l'interfaçage technologique et le partage de données, l'échange de données induit à la fois une présence matérielle et un partage abstrait, un échange d'informations sur nos déplacements et parfois même nos mouvements. A travers plusieurs oeuvres utilisant des systèmes de captation ouverts à plusieurs usagers comme *Jeux* ou *Organisme*; j'ai cherché à évaluer les modalités d'interactions qui soient à la fois gestuelles collectives et environnementales. Il s'agit bien comme dans les performances de body art, d'utiliser les moyens du groupe en en précisent nettement les enjeux collectifs et placent ces questions dans une conscience particulière de l'instantanéité partagée. Cette question est restée sans réponse dans par les artistes du body art.

Ces performances qui proposent de partager un instant, un sentiment, une

(ed.), Chicago Press, 2012.

émotion exprimée par l'artiste, sont situées dans le temps. Le public s'inscrit dans la prise de connaissance immédiate de l'œuvre qu'il intègre à son discours ; la présence du spectateur est au cœur de l'action ou de sa retranscription, il reçoit le discours de l'artiste et éventuellement y réagit. Le positionnement de l'œuvre est ponctuel. Il semble que l'émotion et le ressenti soient au premier plan, et qu'il ne se mette en place aucune distanciation d'avec le spectateur. La transgression passe parfois par la souffrance où l'artiste risque une définition de lui-même et prend le chemin du questionnement de la transformation artistique, mais il s'agit d'une transformation contextualisée, située, une prise de position. Il ne s'agit pas d'une appréhension de la réalité en flux, mais bien d'une réalité contextuelle, et de telles œuvres ne prennent pas pied dans l'abstraction de la mobilité. Il n'y est pas question de l'instant, mais bien du moment du temps partagé, de la durée de l'échange etc. De ce fait, aussi brutale que soit cette expression, et avec toute la violence qu'elle met parfois en scène, elle ne présente aucun accès à l'immédiateté ou de partage de l'instant. Alors que Marina Abramovic fait et refait une étoile à la lame de rasoir sur son ventre pour exprimer toute sa douleur de femme yougoslave communiste, il semble évident d'en déduire qu'elle porte ainsi la douleur universelle amenant à une possible prise de conscience, où tout au moins à nous délester de nos propres douleurs. Cependant cette empathie émotionnelle est loin du partage conscient qui qualifie une participation. L'appel au public est récurrent chez les artistes de body art, et la recherche de participation est le plus souvent présente dans leur quête. Marina Abramovic a exploré la possibilité de permettre la participation du public dans le contexte libéré du body art. Pendant une durée de 6 heures elle a mis son corps à disposition du public qui pouvait en faire ce qu'il voulait d'elle ayant à sa disposition un certain nombre d'instruments posés sur une table : pistolet, rose...

Voici la conclusion qu'elle en tire :

« J'ai réellement été violée : ils arrachèrent mes habits, ils enfoncèrent des épines de roses dans mon estomac, ils coupèrent ma gorge, ils burent mon sang, une personne a braqué le pistolet sur ma tête puis une autre s'en est emparée. C'était une situation très intense et très agressive. Après 6 heures, à 2 heures du matin, j'ai arrêté, puisque c'était ce que j'avais fixé : 6 heures. J'ai commencé à me diriger vers le public et tout le monde est parti en courant, sans jamais se confronter à moi. La leçon que j'ai tiré de cette pièce est que dans nos performances personnelles nous pouvons aller très loin, mais si nous laissons des décisions au public, nous pouvons être tué. »

Il faut noter que en l'absence de mise en contexte social, il s'agit ici d'une vision presque rousseauiste qui est proposée, où le naturel de la relation serait transposable dans l'espace de la galerie à des fins d'expérimentation par l'artiste. Quelle est donc la nature de la participation mise en œuvre par cette performance, dans quelle mesure y a-t-il partage, d'un instant, ou d'un état possible des relations humaines ? Aux prémices de cette foi particulière en un naturel humain, répondrait la constatation qu'en l'absence de loi la bestialité se met en place ? Il semble juste d'affirmer que le public, conscient que ce projet est une instigation d'Abramovic, n'est pas dans un rapport « naturel »

à l'œuvre, mais bien contextualisé par le retournement proposé par l'artiste, auquel il réagit. Marina Abramovic ne reproduira pas cette performance, elle choisit de la laisser à son statut temporaire d'action, et en ne poursuivant pas cette voie elle atteste que ce n'est évidemment pas un choix durable. D'une part, comme elle le déclare, les risques sont trop importants ; d'autre part on peut se poser la question de la nature du lien ainsi mis en place. Abramovic défie directement l'ordre social établi, et demande une participation en ne posant pour la création d'une communauté aucun repère autre qu'elle-même. Il s'agit donc d'une participation centrée autour de la personne de l'artiste, et non pas autour de la communauté. Il semble difficile de statuer sur la nature universelle de cette forme de participation, mais plutôt peut-on rendre compte de la nature d'une relation que l'artiste décide de mettre en place en créant une situation. La question de l'instantanéité et du partage est particulièrement aiguë dans l'analyse de cette installation : l'artiste est la seule à s'impliquer physiquement, elle reste la seule à vivre l'expérience de manière incarnée ; le public quand à lui détient un pouvoir abstrait, qui ne répond à aucune injonction immédiate de survie, bien que chacun garde par devers lui sensations, souvenirs, images, et porte les conséquences morales de cet instant qui survivront à l'expérience. Nous-même, nous la visualisons seulement et en interprétons le ressenti ; nous positionnant face à l'artiste dans notre relation à cette violence, à cette femme nue, à cette femme nue en douleur, à cette femme nue yougoslave en douleur. Pour appréhender une situation telle que celle proposée par les artistes d'art corporel, il est nécessaire de prendre en compte la situation du spectateur ; ce sont les repères socioculturels du spectateur qui sont mis en cause. Face à cette transformation du contexte habituel d'interaction, le spectateur se trouve dans la nécessité de se positionner par rapport à l'artiste en performance. Il faut donc placer le rapport au corps sur le plan symbolique : il n'est plus de l'ordre du partage d'un état primal, mais bien de la révolte sociale, le partage de la sensation même ne pourrait exister que si le rapport initiatique à la douleur était également partagé. La question de la participation du public et de la présence de l'artiste se pose également par le biais symbolique. Le corps de l'artiste ritualisé dans la performance, peut prendre des formes autonomes qui le font exister en dehors de la présence même de l'artiste. C'est du reste en utilisant le biais d'un objet que la performance est parfois amenée à associer l'existence corporelle et la participation du public.

Il s'agit du corps d'un artiste qui par la puissance de sa présence induit la réaction public, mais il s'agit aussi d'objets qui immergent le participant dans le symbolisme d'un corps et qui proposent des systèmes d'interaction entre les usagers. Organisme ou Jeux proposait des modalités d'action particulières à l'univers qui leur est propre formant un environnement autour de l'utilisateur qui se trouve alors immergé dans une réalité conçue par l'artiste. Les participants activaient des interfaces ou partageaient des données corporelles grâce à différents types de senseurs intégrés à des objets de silicone et déclenchant des vidéos ou des événements sonores. Depuis lors, ces rituels de partage de données font désormais partie de notre quotidien contemporain, comme l'on

partageait autrefois un cérémonial, nous partageons aujourd'hui des données de localisation, des rythmes cardiaques, des vitesses de déplacement. Il s'agit donc non seulement de mettre en place un espace de partage intime mais également de réfléchir à la qualité publique de ces échanges, afin de préserver la spécificité de nos identités et des données physiques, de les préserver dans leur unicité à l'abris d'un formatage social.

La participation comme nous l'avons vu, prend place d'abord dans une notion conceptuelle de partage intimement reliée à celle d'espace public, et aujourd'hui plus particulièrement d'espace public de communication. Les expériences menées en contexte clos et performatif bien qu'elles revendiquent également des aspects participatifs, ne recherchent pas cette qualité d'immédiateté et d'accessibilité, en partage avec un contexte extérieur et un public associé.

Loin d'affirmer que le cœur de la performance soit la participation du spectateur, il s'agit pourtant de comprendre la nature de l'échange et la position du spectateur lui-même. Déjà Michel Journiac dans « *Piège pour un voyeur* », propose au « regardant » de devenir « participant », en plaçant un figurant nu au milieu d'une cage et des regards voyeurs de ses condisciples. Cependant le titre même de l'action est témoin de la prise en otage du spectateur, qui contribue par la volonté de l'artiste à la nature critique de l'œuvre. On peut difficilement ici parler de partage ou de participation active, telle que nous pouvons l'envisager aujourd'hui dans les installations en réseau.

Iconoclaste, la communion de Journiac a pourtant été partagée lors de la « *messe pour un corps* » en 1969 où il offrait un boudin fait de son sang dans une performance à la galerie Daniel Templon. Il s'agit d'une nouvelle existence corporelle partagée par l'ensemble des spectateurs. Le critique François Pluchart qui a suivi Michel Journiac pendant toute son existence a fait l'éloge de son travail comme d'un art engagé, critique et sociologique, pourtant ici, plus encore, se pose la question de qualifier la participation d'un public qui se trouve partagé entre l'adhésion ou le rejet ? Quelle place expressive pour le sentiment du public ou son opinion ? Du reste Michel Journiac est clair dans sa position d'officiant où il dit utiliser l'humour pour réinstaurer un nouveau rapport au sacré qui a selon lui été mis à mal par l'exacerbation de l'individualisme que vit son époque. Le public s'engage volontairement et collectivement vis à vis du travail de l'artiste. La situation est hiérarchisée comme l'est une messe. Moins anticléricale qu'il n'y paraît, le cannibalisme est ici synonyme de lien social et d'engagement. « *Pour s'élever, il faut désormais descendre.* » dit Fabrice Hadjadj⁵⁶. Plus précisément, et hors du symbolisme de l'action, nous voulons ici penser la nature du partage organique, une participation pragmatique à la matérialité d'un corps. Fabrice Hadjadj poursuit en affirmant effectivement qu'il s'agit bien d'une messe pour un corps, et non pour le corps : loin de l'abstraction du concept, il s'agit d'une démarche

56 Fabrice Hadjadj, « Michel Journiac: Messe pour un corps », *Art press* 2, n° 20 ; Tous Cannibales printemps 2011.

concrète. La participation volontaire des personnes présentes à cet acte extrême est mise en place dans le lieu social de la galerie. Pourtant, concrètement, la proposition de Journiac installe une réunion autour d'un corps qui, est intégré par tous, dans un acte unificateur, et qui prend le pas sur la différenciation des individus. Cet aspect ouvre une nouvelle modalité participative pour laquelle le partage sensible passe également par un partage matériel ; partage qui tout à la fois s'intègre à la réalité socioculturelle de l'œuvre, et la transcende, pour mettre en place un échange purement organique, proposant une unité au travers des individualités.

Par ailleurs se pose la question de la valeur de provocation de ces performances, alors que la société ne fait plus preuve de la même rigidité qui les a motivés dans années 70/80 et que d'autres enjeux motivent la critique. Cette question de l'adéquation se pose dans la société contemporaine multiple où la nécessaire efficacité se met en place dans toute sa dureté, derrière les paravents d'une tolérance sociale formelle et institutionnalisée. À l'heure où le racisme est proscrit du discours, on se préoccupe des minorités visibles et du politiquement correct de la famine et des frappes chirurgicales. Ces enjeux ne sont en aucun cas reliés à leurs causes politiques et économiques, mais sont présentés comme une fatalité indispensable à notre survie. Les atteintes sont discrètes et cachées derrière un discours non pas moralisateur comme ce fut le cas, mais plutôt derrière la vision fataliste d'une soi-disant nécessaire, indispensable efficacité.

Dans ce contexte quel type de transgression est envisageable ?

2.3.2. LA PERFORMANCE TECHNOLOGIQUE AU CŒUR DU LABORATOIRE, UNE FORME DE PARTICIPATION INCARNÉE, ENTRE IMMÉDIÉTÉ ET MÉMOIRE.

Alors que l'on envisage très concrètement l'existence d'un futur technologique pour le corps humain ; il ne s'agit plus de se positionner seulement par rapport à la culture chrétienne culpabilisante, ou au contrôle des corps par le fait social. Les mutations scientifiques et technologiques sont venues toucher la pratique artistique dans le corps même des artistes, qui les ont intégrées, qui les ont ingérées dans l'intimité des laboratoires. Les enjeux se sont déplacés vers des instances publiques : laboratoires et productions de la culture techno-scientifique, transformant les modalités d'un art corporel. L'identification à l'œuvre par le corps doit dorénavant prendre en compte le fait public, et prendre position par rapport à des codes toujours présents et encore plus insidieux, puisque ils intègrent à notre quotidien médiatique le partage et l'échange, le potentiel de puissance de la technologie. Les détournements des codes sociaux sont dorénavant partie intégrante de notre quotidien et de notre modèle de communication, ce qui rend complexe l'attaque frontale de la perfection de nos univers sociaux. Les technologies de la communication, et les interfaces nous touchent directement, mais aussi nous le savons, l'ensemble

des domaines scientifiques ont un impact direct sur notre condition physique. Ces technologies peuvent elles également fournir les moyens d'un partage de la sensation ?

Les transformations majeures de nos modalités d'échange, et les impacts directs des révolutions technologiques sur nos corps ont profondément transformé les enjeux de l'art corporel. La mutation des enjeux de la critique est corollaire à une transformation profonde des rapports au public, passant à la fois par les modalités d'utilisation des supports médiatiques et par la valorisation de la mémoire au sein même de l'acte performatif. Finalement les interventions artistiques occupent le laboratoire, se détachent du corps de l'artiste pour faire valoir un discours et une critique par le biais du positionnement du corps de l'artiste face à la société ; non plus dans la rue, mais par les médias, ou plus directement encore par l'expérience même lorsque TCA propose de partager un repas semi-vivant, ou encore, quand des hackers décident d'investir des laboratoires de biologie. Il ne s'agit plus seulement pour l'artiste d'exposer les questions corporelles face à un public, mais bien d'investir l'espace public par un biais participatif, et d'envisager la transmission du fait social par le partage des corps.

Les performances corporelles s'inscrivent donc dans un contexte social transformé par les avancées techno-scientifiques et la société de communication. Il ne s'agit pas d'une mythologie. La biologie modifie le quotidien, elle est l'objet d'un débat public, tant en ce qui concerne les technologies génétiques que par les capacités que nous avons d'implanter prothèses et nouveaux organes. Sur le plan social et éthique, des questions se posent actuellement de manière très concrète. Sans entrer dans les débats en cours, un exemple simple vient à l'esprit : les athlètes. Le sud africain Oscar Pistorius porte des prothèses faites d'un alliage particulier qui lui donne un avantage notable sur les autres coureurs. Pistorius court aux Jeux Olympiques, et son histoire pose la question de nos futures extensions corporelles, sans que nous sachions aujourd'hui y apporter de réponse concrète. Il s'agit d'une empreinte visible de la technologie sur nos corps qui s'intègre de façon presque organique à la société. Sur un autre plan, si nous n'avons plus à nous défendre face à des interdits sociaux explicites qui s'appliquent au moindre de nos gestes, les contraintes ne sont pas moins présentes au cœur des rituels sociaux ; parfois de façon nouvelle à travers les codes des communications en réseau ou par la présence permanente de l'image appelant par exemple à la perfection des corps.

Dans ce contexte, plusieurs artistes comme Orlan ou Stellarc ont remis en cause les discours de la performance corporelle. Déjà Orlan avait formulé cette mutation des problématiques corporelles. Elle assurait que : à l'inverse du « Body art », l'« art charnel » tel qu'elle le revendique ne recherche pas la douleur : « *À bas la douleur !* » et « *vive la morphine !* » dit elle dans son manifeste de l'art charnel⁵⁷. L'« *art charnel* » est féministe, en lutte contre le

57 Orlan, *Manifeste de l'art charnel*, consulté en ligne, 2012 : <http://www.cicv.fr/crea->

christianisme, s'inscrit dans le social, et n'hésite pas à recourir au judiciaire. L'œuvre d'Orlan se déroule en grande partie lors des opérations qui ont lieu dans un hôpital durant lesquelles elle s'exprime, lit des textes etc. Ensuite les transformations prennent vie avec l'artiste au quotidien, lorsqu'elle sort portant deux bosses sur le front au supermarché ou dans un vernissage. Elle ne remet pas en cause le modèle de la performance corporelle et son positionnement par rapport au public, mais en transforme les modalités en choisissant un lieu clos comme espace d'intervention, et mettant en place une communication différée. Orlan communique son œuvre par le biais de documentation vidéo. Sa démarche est aussi en grande partie portée par le débat public : les images ainsi créés enflamment les esprits et occasionnent un débat constructif dans la presse et l'opinion publique.

Si la démarche d'Orlan réfute tout mysticisme, elle s'attache pourtant à communiquer par la technologie à l'extrême limite de son corps, et ce nouveau rapport à la performance est témoin d'une société mutant par ses évolutions technologiques. Nous percevons avec elle à quel point la barrière protectrice de notre peau est fragile et pénétrable, et avec elle les limites de notre individualité. C'est de cette réalité que l'artiste accepte de se faire porteuse, en nous conviant à regarder avec elle. Par ailleurs de part le choix de modalités de transmission différentes, il se passe donc quelque chose de fondamentalement différent dans l'œuvre d'Orlan : l'usage des médias met en place un système de représentation et une temporalité entièrement différente pour le public. Dès lors le momentum de l'œuvre induit un partage d'une autre nature, tenant plutôt de l'instantanéité de l'échange que de la représentation même. Une telle médiatisation de l'œuvre met en place un rapport à la fois distancié et critique, et surtout intègre directement l'espace de communication au propos de l'artiste.

Orlan construit un support mnémonique pour la performance.

L'organisation du temps de la performance chez Orlan est fondamentalement différente des performances corporelles que nous avons vu jusqu'alors, Orlan ne s'organise pas dans la spontanéité, ses actions sont nécessairement préparées, elles existent en privé et sont ultérieurement trans-

http://agora.qc.ca/Dossiers/Charles_Perraultmises à un public spectateur. Cependant ce positionnement de l'œuvre comme support médiatique même engendre un rapport unique au spectateur, et c'est là le début de la construction d'un modèle participatif différent. Orlan construit de la mémoire. Et c'est en cela qu'elle pose des modalités propres dans la construction temporelle de ses performances. L'immédiateté chez Orlan, n'est plus celle de la performance même mais celle de la retranscription au travers du réseau. C'est à dire que la mémoire de la performance est intégrée à l'œuvre même par l'usage d'une multiplicité de médiums qui assurent que quelque chose soit transmis, que ce soit le visage d'Orlan, vos sentiments, ou un désir de dépassement ou d'exploration ; le pro-

[tion_artistique/online/orlan/manifeste/charnel.html](http://www.artistique.com/online/orlan/manifeste/charnel.html)

cesshttp://agora.qc.ca/Dossiers/Charles_Perrault transmet, reçoit, et génère débat et participation, à la limite du corps d'Orlan, de sa peau même.

Cette mémoire-même devient palpable et Orlan se plaçant en figure de l'intrusion de la technologie dans nos corps, nous signifie une parité entre cette intrusion et le processus technologique même et fait ainsi directement appel à notre position de spectateur.

Cependant, la distance narrative provoquée par l'usage de ces supports de mémoire se différencie d'un partage qui serait de l'ordre de l'immédiateté de la sensation, et met en place un système public qui ne propose aucun principe inclusif de la présence physique du spectateur. Il s'agit pour Orlan de se mettre en scène face à notre position d'observateur au cœur d'une société médiatique. La peau d'Orlan est un portrait ouvert de sa réceptivité au monde. Elle diffuse ses performances / opérations en réseau simultanément dans le monde entier et reçoit en direct les questions du public mettant ainsi en scène au travers du réseau une mémoire immédiate de l'œuvre. Cependant, les actions d'Orlan sont identitaires, Orlan dénonce mais ne remet pas en cause la soumission personnelle ; bien qu'elle fasse un usage affirmé des médias et de la publicité, elle ne met pas explicitement en place un vocabulaire collectif. Malgré la proximité symbolique et émotionnelle, la distance reste la condition de l'œuvre ; le positionnement du discours performatif et symbolique se fait autour de la sensation propre de l'artiste, et non par la participation des publics. Orlan, nous l'avons vu, met en scène une artiste et un public, et à cet égard, s'inscrit directement dans l'histoire de la performance, dont elle transforme cependant les modalités de transmission. Ses actions s'appuient sur le développement des stratégies médiatiques et d'une mémoire de l'instant principalement centrées autour des réactions provoquées par son approche particulière.

Pour revenir à la question du commun, présentée par Jacques Rancière⁵⁸, ce qui fait art est lié à une remise en question d'un partage du sensible qui autrement fixerait la place de chacun dans le commun. Il nous faut comprendre que dans la formulation d'un art corporel, cette reformulation des rôles se fait par le biais d'une identification à la personne de l'artiste. Les modalités de la performance suivent la maturation des systèmes de communication et passent dorénavant par le biais d'un médium qui permet de créer de la mémoire. Alors, les modes de transmission de la sensation sont différés et la performance devient un fait social. Par cette distance les artistes, en utilisant la mémoire, proposent un partage de la sensation, ancré sur la présence individuelle de chacun face à une forme de retranscription qui renvoie chaque individu au cœur de sa réalité sociale. Les propositions d'Orlan ne remettent pas en question le rôle de chacun. Elles ne posent pas la question de l'individu, ni une approche de la communauté. Par leur choix de mémoire immédiate, elles proposent cependant une occupation de l'espace public qui s'appuie sur une

58 *Multitudes, le partage du sensible*, entretien avec Jacques Rancière mis en ligne le 25 juin 2007 <http://multitudes.samizdat.net/Le-partage-du-sensible>

forme médiatique et collective. Le partage sensible est centré autour de l'artiste même et sur ses transformations corporelles. Il s'agit d'une action avant toute identitaire. Cette approche est une forme de mise en scène de l'artiste induisant une réaction qui passe par l'identification et provoque une critique publique de son action.

Cependant, de nombreuses répercussions d'ordre symbolique sont laissées de côté, tant par la recherche que par les discours médiatiques qui nous font part quotidiennement des plus récentes découvertes. La question du corps contemporain est en jeu, certains artistes considèrent que ces questions relèvent également de l'expérimentation critique et ont choisi le laboratoire comme lieu de leur pratique. La recherche en biologie aborde actuellement des enjeux majeurs qui détermineront ce que sera notre corps dans le futur. Il s'agit d'une réalité partagée, contemporaine, concevable par nous tous, avec plus ou moins de jugement ou de distance sensible. Si ces interrogations sont parfois posées sur la place publique ou dans les médias, la participation nous le savons n'est pas un objectif allant de soi. Elle demande de la part des participants un certain niveau de connaissances, des moyens d'échange, de débat et d'évaluation, et une approche conscientisée. Les moyens d'un projet de recherche artistique sont aussi limités. Ainsi, certains choisissent d'aborder la sensation et la participation comme des outils exploratoires pour des œuvres qui demandent la participation du public et donc exigent de mettre en place une manière d'inclure le public par l'usage de moyens perceptuels.

Lorsque les artistes investissent la science, les questions sur la dissémination de leurs œuvres et des moyens d'impliquer le public se trouvent alors au centre des interrogations. Les enjeux éthiques associés deviennent le cœur du discours et des choix de présentation des œuvres. L'implication du spectateur pose immédiatement la question de la manipulation ou de l'objet du positionnement des artistes / chercheurs. Loin de répondre pleinement à ces questions nous nous intéresserons pourtant à certaines œuvres qui ont choisi des modalités de présentation mettant en cause ces enjeux.

Nous voyons ainsi exister des œuvres organiques ou biologiques qui concernent directement la présence corporelle du spectateur, et non plus seulement au travers de la présence de l'artiste. Lorsque de telles œuvres questionnent notre intimité, elles l'envisagent dans des modalités perceptuelles et choisissent de prendre en compte la capacité participative du public dans les discours impliquant le corps.

La critique de la recherche scientifique n'est plus du seul ordre du discours, et les artistes investissent les laboratoires pour développer un discours sur nos corps modifiés par la biologie contemporaine.

La sensation comme moyen d'un positionnement actif du spectateur.

Le « *Tissue culture and art project* », un collectif australien, réunissant

Ionat Zurr et Oron Catts, a choisi de poser dans le monde artistique des questions concernant les approches contemporaines de la biologie. Pour cela ils ont mis en place *Symbiotica* un centre de recherche artistique, au sein du laboratoire de biologie spécialisé dans l'étude des cultures de peau à l'*University of Western Australia*. Ce positionnement leur permet d'une part de définir les problèmes éthiques issus d'une collaboration entre la création et la science, et d'autre part d'être au cœur des questions qui se forment dans la recherche autour du corps. Ionat Zurr et Oron Catts citent l'exemple d'une expérience qui a été largement médiatisée. Il s'agit d'une oreille humaine greffée au dos d'une souris ; ce serait cette image qui disent-ils les a poussés à démarrer le projet de *tissue culture and art*, tant à cause des questions éthiques que l'expérience soulevait, que à cause de la manière globalement positive dont les enjeux de cette recherche étaient généralement communiqués. L'approche de TCA est complètement nouvelle dans le domaine des explorations du corps et de la technologie, s'adressant par le biais de la pratique à la construction imaginaire de notre rapport à la technologie. Plusieurs artistes et penseurs ont reconnu dans le laboratoire un lieu construit socialement⁵⁹. Et des artistes se sont attachés à y prendre pied pour aborder le fait scientifique avec leur propre mythologie, loin de la construction de la mythologie technologique, l'espace caché du simulacre. Au premier abord il semblerait que les productions issues des laboratoires, dans le plus grand secret, représentent un pont possible vers un au-delà « *post humain* » où le dépassement de nos limites se traduirait par un accès immédiat à un univers de tous les possibles, un au-delà parfois transcrit par un élément d'ordre spirituel, ou encore par des réalités virtuelles, dont le discours touche à la magie. En choisissant de démystifier l'approche du laboratoire, de le rendre accessible aux artistes, et d'en partager les productions avec le public, TCA pratique une action publique qui nous éclaire sur la matérialité et des expériences de laboratoire, en les remettant dans un contexte plus proche du quotidien. TCA propose avec un pragmatisme à toute épreuve une expérience simple autour de quelque chose de fondamental d'intime et de social : la nourriture.

Lors de leur performance au *Lieu Unique* à Nantes ils ont aménagé un dispositif leur permettant de cultiver des steaks de grenouille. C'est à dire que TCA a installé un dispositif permettant à des cellules de peau de grenouille de se développer et de croître de manière à former un morceau que l'on peut qualifier de « viande ». En posant un contexte : l'exploration des relations des humains avec le semi-vivant, TCA a donc envisagé la possibilité de faire croître des bactéries à des fins gastronomiques ; pour manger de la viande qui ne ferait pas de victimes, TCA revendique cet acte comme un acte de création.

Poursuivant avec ce même esprit pragmatique, TCA a organisé un dîner⁶⁰

59 Voir notamment de nombreux ouvrages de Bruno Latour : Bruno Latour et Woolgar, *La Vie de laboratoire. La Production des faits scientifiques*, traduit de l'anglais par Michel Biezunski, Paris, La Découverte, 1988. ou encore : *Pasteur. Bataille contre les microbes*, Paris, Nathan, 1985.

60 Exposition *L'art biotech*, le lieu unique, Nantes mars 2003, catalogue de l'exposi-

au cours duquel ils proposaient aux participants de goûter ce steak de grenouille. Ce dîner représente le climax de l'œuvre, c'est le moyen que les artistes ont choisi pour faire partager leur expérience. Les réactions sont immédiates et viscérales : beaucoup ne peuvent manger un tel produit, et la plupart des convives ont recraché ces steaks, expliquent Ionat Zurr et Oron Catts.⁶¹ Par ces réactions, que alors que les participants se trouvent engagés dans leur intimité face à un fait social, il ne s'agit pas pour eux de prendre position face à l'attitude d'un artiste (ou de manière générale face au corps d'un autre individu), mais bien de s'engager dans une relation personnelle avec l'œuvre qui met en jeu leur propre corps en ingurgitant ce produit issu d'un laboratoire. Les choix performatifs de TCA permettent de transmettre un discours qui évoque des questions idéologiques et des enjeux sociaux par le biais de la sensation même.

Dany Robert Dufour a parlé de l'expérience ainsi : le projet mené par TCA dit-il, vise à « *prendre en compte les questions épistémologiques, éthiques et psychologiques soulevées par la science et l'industrie de la vie.* »⁶² La nature critique de l'œuvre se situe non seulement dans sa démarche de fabrication, mais bien dans la modalité de présentation qui par certains aspects rappelle les actions de Michel Journiac. Selon le même principe de partage rituel, les participants sont invités à partager un repas, à distance relative de la messe nous parlons ici de laboratoire, un lieu sacré de la culture contemporaine. La mise en situation proposée par TCA scénarise notre rapport contemporain à la chair telle qu'elle transite par le laboratoire.

Cependant à la grande différence d'une performance d'art corporel, un tel projet ne met pas l'artiste (ou son sang) en scène ; le personnage clé de l'œuvre est un objet issu de notre culture techno-scientifique, un morceau de viande artificiel. Ainsi, bien que l'œuvre ne soit pas complètement accessible à tous – puisque le repas se déroule dans un musée – il s'agit cependant d'un positionnement public ; la démarche déconstruit un fait social commun à tous, et ni le discours, ni les modalités du partage n'implique les artistes dans leur intimité.

Dans son ouvrage : « *l'art de réduire les têtes* »,⁶³ Dany Robert Dufour cherche à démontrer les impacts de la perte de repères symboliques et / ou moraux dans nos psychologies postmodernes. Il considère que les conséquences physiologique de la provocation de TCA, est un point d'appui concret dans sa démonstration.

L'expérience artistique menée par TCA est parlante. S'il fut possible aux participants à la messe de Michel Journiac de manger du boudin fait de sang humain, il ne fut pas possible aux personnes présentes au lieu Unique à Nantes

tion sous la direction de Jens Hauser, ed filigranes, Le seuil 2003.

61 Source : conversation personnelle avec Ionat Zurr. On retrouve également l'information dans des entrevues menées d'Oron Catts : <http://www.mobileart.se/catts.html>

62 Dany-Robert Dufour, *L'art de réduire les têtes*, Denoël., p. 325.

63 *Op. cit.*

de manger des steaks de grenouille qui croissaient dans un environnement sans gravité terrestre. Oron Catts évoque plus précisément ces aspects dans des entrevues accordées à postériori.⁶⁴

Au regard de ce qui a été vu précédemment il paraît juste de se poser la question de la participation du public dans une telle intervention. Il apparaît que dans la performance de TCA la personnalité de l'artiste n'est pas en jeu. Il s'agit bien de mettre les participants face à la symbolique corporelle telle qu'elle est communiquée concrètement par les manipulations de la science contemporaine ; une action aux implications culturelles certes, mais aux fondements purement matérialistes. L'implication du participant / consommateur, est directe, sans médiation, et sa réaction est immédiate ; rejet, refus : les convives recrachent l'aliment. Loin de tous les principes d'un partage qui s'appuierait sur le fait social et qui prendrait en compte une distribution avérée des rôles, la critique est ici immanente, et la proposition sensible, faite d'expérience pure. La mise en scène de TCA transforme effectivement les rôles, en plaçant l'humain avec ses besoins physiologiques à la porte du laboratoire. Ainsi TCA fait font complètement muter la perspective, renversant les points de vue et les possibilités.

Alors que les artistes proposent une situation où il est de la responsabilité du spectateur de s'engager lui-même, ils mettent en valeur les modalités de la participation. C'est cette position du public qui transforme la nature même du message communiqué. La manière dont le participant est amené à s'engager, fait émerger un contenu issu directement de l'engagement physique du participant.

Le positionnement actif du spectateur dans le travail de TCA permet une approche matérialiste ainsi qu'une compréhension immédiate d'enjeux complexes.

La proposition de TCA est ancrée dans l'expérience, partageant un discours critique par le biais de la sensation. Ainsi en impliquant directement le participant physiquement, elles évitent volontairement de présenter une mythologie qui pourrait provoquer la fascination pour le sentiment de puissance engendré par nos évolutions technologiques. Ce dernier n'est pas amené à porter de jugement intellectuel, mais bien à expérimenter un événement relié à une réalité qui par ailleurs est décrite dans les journaux. Cette œuvre provoque une implication à la fois directe et contextualisée du spectateur. Il semble qu'elle prenne en compte la réalité de la puissance de la mythologie du laboratoire et, plutôt que de clamer une objectivité quelconque, met en place un contexte critique, en recentrant son propos sur le ressenti direct des participants, dont la réaction épidermique est de recracher la viande synthétique. Une telle approche est caractéristique des modalités contemporaines de participation où chacun est amené à intervenir de manière individuelle.

⁶⁴ *Art et biotechnologies*, sous la direction de Louise Poissant et Ernestine Daubner, Presse de l'université du Québec, 2005, *L'art du semi-vivant et de la vie partielle Extra Ear ¼ Scale*, Oron Catts et Ionat Zurr, pp. 99-115.

La particularité de cette implication sensorielle du spectateur, d'une certaine manière cet engagement particulier de chaque participant face à l'œuvre, répond à l'analyse de Jacques Rancière, en ce qu'elle fonctionne en dehors des catégories intellectuelles habituelles. La participation implique plusieurs personnes, mais par son aspect sensoriel s'adresse à chaque individu, provoquant une remise en question personnelle, qui est bien contextuelle et s'appuie sur les passifs culturels de chaque individu. Rancière ne qualifie pas les moyens et les techniques de la mise en place d'une telle relation avec le spectateur. Dans l'exemple de TCA, il semblerait que la mise en scène du corps ne soit pas la seule condition de ces propos, mais bien que le lien associé à une intention et à un ressenti commun, soit la condition d'une participation active.

Cette quête sensorielle au cœur de l'art corporel, tout en étant collective, est de l'ordre de l'immédiateté. Un partage est au fondement de la réaction du groupe. Le groupe est ici formé autour de la nature même de l'expérience dans toute son humanité qui se confronte directement à la technologie. Encore une fois il s'agit d'une expérience contextuelle. Bien que le groupe se forme également dans une conscience de l'instant, il ne s'agit pas ici d'une tentative de participation à un flux vivant ou à une immédiateté, le partage sensoriel prend place dans un temps et un lieu précis. Les supports médiatiques ne sont pas définis lors de la performance ; c'est dans le partage du moment que se forme la synergie qui permet l'existence de l'œuvre ; et la question de la mémoire de l'œuvre n'est pas résolue par la participation au repas. Les restes de l'installation ont été ensuite exposés à titre de mémoire à plusieurs reprises à compter de 2004 sous le titre « *the remains of disembodied cuisine* »⁶⁵.

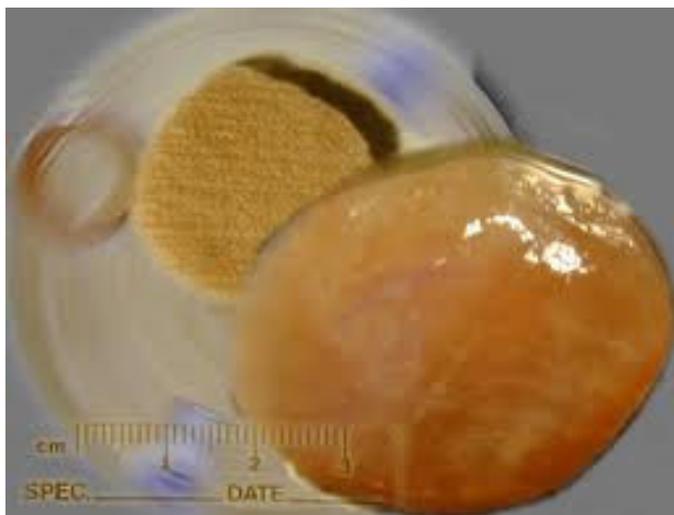
Le lieu d'expérience, hôpital ou laboratoire, est un espace dont la mythologie a été absolument transformée par la société techno-scientifique : toujours secret, il fait parfois l'objet de la critique publique, alors il est directement sous les regards des journalistes. Cependant chacun reste malgré tout toujours en attente du salut qui en proviendrait. L'observation du fonctionnement de ces lieux est essentielle à la compréhension de notre culture, et fait l'objet d'appropriations artistiques particulières. Plusieurs artistes et mouvements collectifs ont eu à cœur de prendre place dans l'espace du laboratoire, et d'y inclure le public. Eut égard à la nature publique des questionnements mis en œuvre dans les laboratoires, des mouvements citoyens se sont organisés pour mettre en place des laboratoires autonomes, sous le nom de *BioHack lab*. On trouve par exemple le collectif de « La Paillasse »⁶⁶ qui s'est installé à Paris aux côtés du TMP lab. A « la Paillasse » les membres sont occupés à synthétiser de l'ADN, on y organise des sessions de fabrication de bioréacteurs⁶⁷,

65 Source : <http://tcaproject.org/projects/victimless/cuisine-remains>

66 « La Paillasse » est un laboratoire communautaire de biologie qui a pour but de diffuser les pratiques de recherche scientifique mais aussi de trouver des applications créatives à ces recherches auxquelles tout passionné amateur de science peut participer. Offrant à ses membres de s'intéresser collectivement à des problèmes de biologie expérimentale. <http://www.lapaillasse.org/>

67 Un appareil dans lequel on multiplie des micro-organismes (levures, bactéries,

DISEMBODIED CUISINE, TISSUE CULTURE AND ART PROJECT, 2003



Disembodied cuisine : repas organisé par TCA au Lieu unique à Nantes en 2003 dans le cadre de l'exposition *L'art biotech*. Source des images : <http://www.mobileart.se/catts.html>

pour synthétiser des algues unicellulaires. Sur ces appropriations publiques viennent se greffer des projets artistiques qui emploieraient ces matériaux organiques dans leurs explorations. Tobbie Kerridge, déjà en 2005, s'installait dans le laboratoire du Guy Hospital à Londres pour y cultiver des cellules afin de faire croître à partir des cellules souches des mariés des bagues de mariage qui recomposeraient un os⁶⁸. Ces types d'explorations, ont une forte valeur émotionnelle, et font l'objet de nombreux débats dans les lieux d'exposition, et le milieu de la recherche ; il sont largement relayés par la presse, et l'essentiel du débat est retranscrit sur le site de l'artiste. Le site explique également en détail l'ensemble du processus de fabrication : le parcours des objets, leur exposition dans plusieurs lieux d'art contemporain, et dans des hôpitaux, et finalement le retour des objets à leurs propriétaires respectifs. Dorénavant des objets issus de laboratoires et formés de matière organique ponctionnée sur un être humain puissent sont modalité de l'œuvre contemporaine qui rappelle bien des pratiques ethniques. Le projet de « Bio jewellery » présente un volet didactique et propose un questionnaire sur son site internet afin que chacun puisse exprimer la manière dont ce projet a transformé sa vision de la médecine ou du laboratoire. Il s'agit ici d'une volonté affirmée d'inclure une part participative à ces créations qui prennent place dans l'espace du Laboratoire un mouvement artistique et citoyen au cœur même des laboratoires qui transforment profondément notre prise de conscience physique.

Un tel type de transmission partagée, comme il a été expérimenté par TCA, est nécessairement en rupture avec la performance classique : le corps en performance n'est plus le seul corps de l'artiste ; la sensation transmise au public doit également générer un discours propre. Nous sommes amenés à remettre en cause la place de l'œuvre d'art en faveur de l'expérience incarnée qui est un terme sur lequel aujourd'hui il n'y a pas suffisamment de réflexion critique.

Cette réflexion sur l'incarnation de l'expérience même est actuellement l'enjeu critique majeur de la création. Elle questionne à la fois les médias contemporains avec leurs nouvelles possibilités sensorielles, locatives, et mobiles ; et les implications de notre rapport à la machine qui modifie notre corps au quotidien. Pour poser ces questions dans notre société contemporaine, il est possible de proposer une action vivante qui puisse être expérimentée, et par là même s'éloigne à la fois du discours et du spectaculaire technologique.

champignons microscopiques, algues, cellules animales et végétales) pour la production de biomasse (écologie), ou pour la production d'un métabolite ou encore la bioconversion d'une molécule d'intérêt.

68 <http://www.tobiekerridge.co.uk/> le projet a eu lieu au royal College of Art à Londres financé par : Engineering and Physical Science Council (EPSRC). Et a donné lieu à un important débat public sur la nature du bio engineering.

2.3.3. L'ALLIANCE ENTRE VIVANT ET NUMÉRIQUE : UNE APPROCHE QUANTIFICATRICE, OU UN DOMAINE D'IMITATION ÉLOIGNÉ DE L'IMMÉDIÉTÉ DE LA PARTICIPATION.

L'alliance entre le numérique et le corps humain, que ce soit l'accroissement des capacités physiques et / ou sensorielles grâce à des prothèses technologiques, ou la reproduction du vivant par les technologies numériques, est à la source de bien des mythologies. Le plus souvent on trouve l'association des deux enjeux dans les mythes qui entourent le post-humain. Ces visions prométhéennes, où il est possible de reconstruire de l'humain, sont souvent enracinées dans une culture classique qui, actualisée, prend place dans l'ensemble de notre paysage culturel, que ce soit à travers les mouvements qui le revendiquent, ou les théories futuristes. On en trouve bien sur de nombreux exemples dans la littérature de science-fiction, dans le cinéma etc. Ces projections envisagent parfois la perte des qualités humaines fondamentales suite à l'intrusion technologique. Dans une vision dystopique, certains personnages se trouvent pris au piège d'un système technologique complexe, Johnny Mnemonic⁶⁹ est l'instrument, sans mémoire ni personnalité-propre, d'une société future où l'humain, connecté en permanence par des implants cervicaux, perdrait l'usage de ses facultés au profit de sociétés. Ces œuvres ont la plupart du temps un certain nombre de points d'ancrage conceptuels et philosophiques qu'elles partagent tel un enracinement évident et indiscutable ; ainsi la possibilité de fusion avec l'information immatérielle prend pour axiome la vision cartésienne instituant une séparation claire de la matière et de l'esprit. Ces productions soumettent souvent l'existence à un principe idéal, par lequel l'humain rentrerait en lien direct avec les systèmes d'information, et fusionnerait presque naturellement avec la technologie qui viendrait imperceptiblement remplacer ses capacités propres. Sous cet angle la possible émergence du vivant dans un système artificiel hante la vision que nous avons des relations de l'homme à l'espace numérique. Comme un fait acquis nous poursuivons depuis les cybernéticiens, la cohabitation de l'homme et de la machine se fait sous l'angle d'une rationalisation complète du système hors de toute compréhension ou expression autoréférentielle, une logique qui dès lors serait complètement interprétable.

Cependant dans les productions artistiques, loin d'une intrusion immédiate, l'approche du vivant par le numérique prend le plus souvent la forme d'une tentative de reproduction ; une modélisation qui a pour but de comprendre le fonctionnement de la vie sous un ou plusieurs de ses aspects. Ces modèles basés sur des paramètres précis, tentent de reproduire la complexité de systèmes composés de multiples éléments, en les assemblant pour générer une forme ayant les caractéristiques du vivant. L'art génératif a une présence forte tant dans l'architecture que dans la musique et trouve son origine dès les années 50, lorsque Nicolas Schöffer, créa des sculptures spatio-dynamiques,

69 Nouvelle de William Gibson, 1981, adaptée à l'écran en 1995 par Robert Longo.

capables de réagir à des variations extérieures. Il qualifie son geste de cybernétique car il considère que ces productions amènent à la prise de conscience du fonctionnement d'un système⁷⁰.

L'utilisation d'algorithmes apparut également à la même époque en musique, donnant naissance au mouvement musical stochastique, mené entre autres par Iannis Xenakis, précurseur de la musique algorithmique.

Ce point de vue systémique considère que le vivant, comme un système éventuellement complexe mais manipule essentiellement des symboles élémentaires qui s'informent mutuellement et crée un système à la source de leur évolution. Parmi les enjeux de création majeurs directement issus une des questions essentielles découle des possibilités de modélisation du vivant. Dans ce domaine, associé à l'intelligence artificielle, est l'étude du fonctionnement collectif en vue de sa mécanisation, il s'agit du le résultat d'une combinatoire de savoirs que nos sociétés tentent d'organiser dans une logique fonctionnelle en ayant un impact dans de multiples domaines, parmi elles, les modélisations utilisées dans les œuvres numériques reprennent parfois des algorithmes qui ont été originellement conçus par des scientifiques pour comprendre les phénomènes complexes du vivant en les reproduisant. Ainsi en est-il des modélisations qui simulent par le calcul des fonctionnements faisant émerger des formes autonomes à partir de systèmes complexes ; les modélisations de fonctionnement en essaim en sont un exemple qui a été repris maintes fois par les architectes qui les utilisent pour générer des formes nouvelles. Dès lors la question du statut de ces modélisations par rapport au vivant même se pose de façon prégnante. Quel est le statut actif de ces reproductions, elles existent en temps réel, pourtant en revenant aux enjeux posés par Nancy Katherine Hayles, la question de la nature de l'information et de son immédiateté est à différencier des enjeux du vivant qui eux sont contextuels sensoriels, et matérialisés.

La modélisation dans l'architecture, une forme figée. ?

La projection d'un futur où ces éléments organiques existeraient en incorporant une notion de mouvement – et ce hors de l'écran – semble lointain. Il paraît difficile de considérer cette approche du vivant dans la création comme une réponse à un moyen d'associer la présence corporelle dans l'univers numérique. Ces modèles génératifs sont conditionnés par un ensemble de critères qui déterminent leur existence et, loin de la manière dont ils ont été pensés originellement pour transformer le système, ils semblent se figer dans une forme de représentation, qui va à l'encontre de la fluidité d'une transformation. Loin de l'impermanence caractéristique de l'art génératif, nous questionnons ici les évolutions contemporaines qui se revendiquent de cette pensée par une approche formelle, essentiellement dans les domaines de l'architecture.

⁷⁰ L'œuvre de Nicolas Schoffer est exhaustivement documentée sur le site internet réalisé par sa fille qui lui est consacré : <http://www.olats.org/schoffer/>

Ainsi par exemple les membres « d'Ocean North »⁷¹, connus sous le nom d'« Emergent Design Group », font aujourd'hui figure de pionniers par rapport à l'utilisation des nouveaux outils informatiques pour la recherche de nouvelles formes architecturales. « Ocean North » réunit de multiples expertises, qu'ils les référencent ainsi sur leur site internet : Architecture, design urbain, design industriel, biologie ingénierie, design informatique, composition et recherche sonore, recherche interdisciplinaire en design. Leurs compétences créatives semblent donc d'abord associés à un savoir-faire technologique, ils ne s'intéressent pas uniquement à la construction même, mais mènent une recherche sur les formes pures et les matériaux, obtenant par ce type de méthodes des formes aux courbes et modes de soutien hors normes, et des matériaux aux résistances inédites. Cependant en ce qui concerne les applications dans la construction même il s'agit d'une démarche qui met en jeu la forme des bâtiments sans une réflexion avancée sur leur nature. Elle concerne beaucoup les matériaux et les modalités.

Loin des discours développés par Yona Friedman⁷² où la complexité était envisagée comme une réflexion structurelle qui change le fonctionnement social en imaginant des systèmes à l'échelle de la ville, il met en place un principe pour une ville qui engendrerait sa propre organisation sur un modèle structurel dynamique. Dans les domaines du design et de l'architecture contemporaine, les modélisations issues des théories des systèmes complexes sont utilisées pour leurs applications esthétiques. Ces recherches utilisent le calcul pour créer des formes complexes à partir de règles simples. Ces formes rappellent des éléments organiques, et sont le plus souvent mises en place comme des coquilles ou des façades sur des bâtiments. Peu de ces projets ont été effectivement réalisés. Le vivant est envisagé dans sa complexité ; mais son approche semble avoir perdu tout potentiel transformateur aux yeux de ces praticiens qui tirent de ces théories des résultats figés. Ces effets visuels sont une forme d'illustration magnifique du fonctionnement des systèmes, mais ne prennent en aucun cas part à leur fonctionnement. La notion de dynamique ne semble pas à même de les qualifier ; le mouvement est figé dans l'instant et la transformation aussi.

Par ailleurs, cette vision abstraite, en souhaitant amener une nouvelle réflexion sur le vivant génère des éléments qui par leur formalisme sont absolument détachés de l'expérience. Les quelques réalisations existantes sont des lieux prestigieux : la médiathèque de Sendaï (Japon) La Serpentine gallery (Londres), plusieurs hôtels, mais on ne compte pas d'immeubles d'habitation ou de lieux de vie. Les prouesses techniques de ces formes organiques sont en effet très séduisantes par la fluidité de leurs courbes, mais encore une fois, malgré les discours présentant les qualités vivantes de ces projets, le lien entre

71 Michael Weinstock, Achim Menges et Michale Hansel ont fondé l'association Ocean North en 1994, en Norvège.

72 Yona Friedman (né le 5 Juin 1923 à Budapest) est un architecte urbaniste franco-hongrois renommé pour sa pensée des Mégastuctures, et sa vision d'une ville spatiale qui s'appuie sur les principes d'une architecture mobile.

la matérialisation figée d'une forme générative et un vivant en mouvement ne semble pas évident.

Alors que les réseaux de communications sont dorénavant quotidiens, personnels et individualisés, ils contribuent à de nouvelles formes de représentation du monde, apportant constamment de nouvelles données. Le pouvoir de différenciation de la pensée mathématique fait le chemin de recomposer une réalité à partir de la maîtrise de ces éléments, et de leurs agencements. Les modélisations qui permettent, par les nombres, de générer des univers faits d'éléments discrets et logiques s'agencant en systèmes complexes, suivent un processus en apparence contradiction avec une vision philosophique où le vivant serait un élément qui se constituerait en se différenciant d'une totalité. L'usage de la capacité programmatique qui permet de dénombrer les éléments à la source de la composition d'un système implique au contraire de partir d'une division déjà préétablie. La caractéristique de tout algorithme étant d'être composé d'un nombre limité de symboles, son utilisation pour générer une simulation du vivant est donc un assemblage d'éléments discrets quantifiables.

Les possibilités contemporaines de l'ouverture des données et de la localisation, remettent complètement en question les modalités de la modélisation. C'est la question que nous aborderons dans la suite de cet exposé. Avec l'avènement des technologies mobiles, les enjeux deviennent encore plus complexes, puisque ces représentations abstraites de nos systèmes, peuvent dorénavant être déterminées en fonction de données réelles immédiates transmises par chaque individu connecté dans l'instant. Comment cette manière de dénombrer la réalité comprend-elle la vision extensive d'une réalité mobile que nous percevons individuellement par notre intégration directe et notre seule présence, source de rétroaction et de transformation. S'il est dorénavant possible de cartographier notre mobilité, c'est à dire de concevoir une cartographie qui nous positionne instantanément, quel est le point de contact entre la matérialité de notre présence corporelle et l'abstraction de ces représentations ?

Peut-on considérer que la notion de mobilité est préservée dans ce contexte ? Lorsque je consulte sur mon téléphone, je reçois une information située en rapport à l'endroit où je me situe ; je suis absorbée par cette nouvelle information, et ma présence active à l'univers concret se trouve modifiée. Il apparaît à l'usage que la présence de la carte détourne l'utilisateur de son environnement immédiat, comme le ferait toute information directement superposée à la réalité par un système de projection aussi subtil soit-il. Est-il possible d'envisager que la réappropriation technologique d'un système se fasse inclusivement de l'être qui le manipule ? Quelles sont les qualités à prendre en compte, pour inclure la présence humaine ? Cela semble un seuil inatteignable. N'y a-t-il pas une autre manière de poser cette question, encore une fois en prenant en compte les enjeux perceptuels ?

L'analyse des productions numériques, qui se réclament d'une approche

du vivant, nous ramène vers le désir de mettre une emphase sur la plus simple humanité, sa poésie et son imaginaire qui dès lors diverse et chaotique refuse de se laisser comptabiliser et serait l'élément perturbateur de ce système. Par un principe de réaction à cette puissance quantificatrice, nous plaçons dans l'humain, l'espoir que cette confrontation ramène l'incertitude de la vie vers ces productions calculées. Devant la quête qui motive notre recherche, l'objectif d'instantanéité qui motive cette étude, il est important également de penser à nouveau ces modélisations esthétiques, et d'en considérer le potentiel actif en fonction de leurs autres liens physiques avec l'univers vivant. Comment des modélisations pourraient-elles être en lien avec une immédiateté ? Il ne s'agit pas ici de prendre en compte une part d'aléatoire ou un mouvement chaotique, mais bien de comprendre comment au cours du temps cette qualité vivante a pu être appréhendée, et de quelle manière elle peut se matérialiser dans les systèmes de visualisation contemporains, que ce soit par des choix d'archivage dynamiques et participatifs, ou par des cartographies modulaires ou dynamiques; aux points de repères différents. Les individus peuvent ils créer un lien avec ces systèmes ? Quelle connexion respectueuse de notre diversité peut-on aujourd'hui mettre en place avec le monde numérique ? Il est essentiel de conserver un accès au fonctionnement des systèmes qui nous entourent de manière à préserver la possibilité de cette diversité et de cette immédiateté de l'échange.

3. L'USAGE DES ACCESSOIRES, UNE ALLIANCE ENTRE PARTICIPATION ET PRÉSENCE CORPORELLE PAR LE DÉPASSEMENT DES LIMITES PERSONNELLES.

C'est au regard des implications perceptuelles des technologies se jouant de l'espace et du temps, dans les systèmes de performance que nous comprenons la place qu'elles ont acquises dans cette histoire de l'art corporel. Il semble que l'histoire des performances corporelles se construise autour de l'émergence des technologies de la communication, sans pour autant prendre en compte les transformations de la position du spectateur qu'elles provoquent. Pourtant, nous l'avons vu, la question des modalités de participation, contribue à la conscience active de l'action artistique. Dans le contexte participatif contemporain, il ne s'agit pas seulement de poser les questions mais de les mettre en œuvre et de les partager, et nous avons vu que plusieurs artistes explorent à ces fins les possibilités des technologies mobiles, dont émergence pose directement la question des éléments perceptuels possiblement associés à la communication.

Si les questions perceptuelles sont mis en avant historiquement dans les rapports de l'œuvre au public, la question se pose différemment lorsque la technologie elle-même permet une appréciation individuelle modifiée de l'espace et une rétroaction temporelle. Dans le désir toujours renouvelé de représenter le vivant dans son mouvement, et dans son lien aux potentiels, la question des implications créatives des nouvelles modalités des technologies de la mobilité, celle de la connexion des personnes entre elles et à distance, est donc à aborder à la fois comme un système logique permettant transmission immédiate et cartographie, et au regard de ces implications perceptuelles. Par là même, il nous faut d'abord comprendre la logique sensorielle mise en œuvre par les moyens de captation et de communication qui sont finalement directement associées à notre organisme, et sont à la source d'œuvres impliquant une participation.

La mesure de l'immédiateté.

La captation d'informations biologiques et personnelles est radicalement transformée par les possibilités de la mobilité, les informations peuvent être relevées au quotidien en temps réel pénétrant l'intimité de chacun. Cette transmission directe d'informations personnelles soulève évidemment d'importants enjeux autour des transgressions multiples de nos identités qui sont reprises par les artistes pour en envisager les potentiels et en comprendre la nature, mais en sus, et c'est ce qui nous intéresse ici, il s'agit également de la question corporelle même qui est en jeu.

Nous noterons d'abord que les technologies de la mobilité ne transforment pas fondamentalement le processus de captation et de retranscription, il se fait toujours sous la forme d'une association de séquences situées par rapport à des points de repères fixes dans le temps et l'espace. Cependant, la nature des informations est absolument différente, on peut par ce principe capturer des données qui sont directement associées au moment et à notre présence dans l'espace. Le potentiel transfiguratif qui tient à la modification perceptuelle ; est éventuellement généré par les systèmes de captation associés aux technologies mobiles, des systèmes autoréférentiels sont ainsi mis en correspondance avec une réalité contextuelle et non plus seulement vécu par un individu en immersion dans son interaction avec l'œuvre et transmis par le biais d'une image de sons etc...

Cependant dans la plupart des cas la mise en œuvre de ces principes n'est pas aussi évidente qu'il y paraît, et pour bien des raisons la notion d'immédiateté n'est pas transcrite dans les usages des technologies mobiles.

Nous envisagerons ici combien la question peut être transformée par la prise en compte de la multiplicité des spectateurs, en se demandant quelle peut être la nature de la mise en relation de plusieurs corps. L'intégration de la technologie et des processus de communication au plus proche du corps transforme le rapport au spectateur. Il s'agit nous l'avons vu de mettre en exergue au sein même du public un échange participatif immédiat contextuel et situé qui prend place par le biais d'un système de communication mobile intégré au plus proche du corps. Dès lors les données corporelles font l'objet même de l'œuvre pour tous les participants, les perceptions associées à l'œuvre ne sont plus l'apanage de l'artiste qui les transmet au spectateur, ils deviennent l'objet même de l'échange et du dialogue qui permet une structuration de l'œuvre par la participation autour des données perceptuelles.

Nous considérerons ici les moyens d'engendrer un processus participatif associant dans l'immédiateté, les corps par la captation et retranscription de données qui sont générées par chacun. L'augmentation de perception provoquée par la captation de données corporelles situées et mobiles permet d'envisager une rencontre avec l'autre sur des critères nouveaux qui découlent directement de cette augmentation perceptuelle.

De telles possibilités ouvrent la porte à des occurrences qui transforment

fondamentalement nos critères d'interaction dans lesquels rentrent désormais en compte les notions de captation et de feedback. Quels types d'échange peuvent se mettre en place dans ce contexte. Il s'agit de quantifier l'échange, de considérer les échecs, s'ouvrir aux rencontres, virtuelles ou tangibles, les faire pénétrer dans le champ relationnel, être connectés ensemble dans un « instant ».

Les technologies de la mobilité permettent de se positionner au plus proche du corps en action, et de capturer des données alors que l'utilisateur est en mouvement, procurant ainsi des informations en temps réel. Pourtant, loin d'être directement représentatives de la réalité, ces données bien que attachées à la personne, correspondent à une transcription inscrite dans des instants discrets, chacun à un moment précis figé dans le temps ; or, seule la valeur de lien véritablement associée au mouvement, est signe de mobilité, elle existe par nature entre ces deux points telle une association qui serait formulée par le spectateur ou le participant, requalifiant ainsi la nature de l'œuvre. Nous avons vu plus tôt dans une analyse de la recherche de Jules Etienne Marey qu'il s'agissait également pour lui de relier deux moments qui autrement sont qualifiés indépendamment. Ainsi dans ce cas, la fluidité de la retranscription est amenée par un potentiel technologique qui permet de faire un lien entre deux états fixes.

Les données de la mobilité sont donc de façon évidente associées à notre présence corporelle, mais également à notre déplacement, et potentiellement à la rencontre de l'autre. Cependant, dans le cadre de cette recherche la question posée est de savoir si l'accessoire technique / technologique comme addition au corps permet de mettre en place les conditions d'une relation immanente, c'est à dire directement issue de l'instant présent, et basée sur une conivence physiologique, entre deux personnes. Ceci se ferait donc au travers d'une liaison abstraite, dont l'enjeu principal serait une nouvelle présence du corps effective et pourtant distante ; elle implique des modalités nouvelles exigées par des systèmes de captation. Parmi les plus importantes : une nouvelle définition des limites sociales personnelles intimes est en jeu.

Ainsi, il s'agit de penser ce projet sous l'angle de la nécessité de repenser les modèles corporels, incluant le corps étendu, et les utopies de coexistence, et d'envisager quels peuvent être les modèles de réappropriation participative de notre corps dans un univers technologique. Plusieurs questions sont posées, nous les formulerons ici en reprenant les questions posées sur les possibilités d'interaction avec l'univers d'information, pour cela nous envisageons différents facteurs.

Quelle type de captation, et quelle type de retranscription ?

Quelle reconnaissance de l'impact perceptuel sur la relation médiée par la technologie ?

Comment mettre en jeu la perception dans son mouvement, le vivant dans l'instant ?

Corps social, corps multiple, corps partagé, corps contrôlé, puisque les objets et les procédures technologiques remettent à chaque fois plus en cause ce que nous comprenons comme notre subjectivité. La relation à la nature et à la technologie a de façon évidente été transformée posant évidemment des questions d'ordre ontologique, cependant, prendre pied dans une telle approche n'est-ce pas au bout du compte un projet politique ?

Plusieurs artistes se posent la question de comprendre le potentiel d'action qui doit être alloué à l'objet technologique, par exemple le collectif féministe SubRosas¹ met en œuvre une grande quantité de projets critiques visant à comprendre les impacts des évolutions technologiques et biologiques sur le corps féminin, notamment le projet « Smart Mom² » qui questionne la surveillance médicale notamment pendant la grossesse. De telles actions nous éclairent sur les images de ce sujet qui peuvent être détectées dès aujourd'hui ?

Le corps mis à profit, le corps transgressé, le corps augmenté, le corps percevant, le corps pluriel, multiple et source de changement ; par ailleurs, il s'agit de cerner une approche de la présence corporelle tant dans son intensité que en envisageant la matérialisation de la sphère de communication. Dès les premiers temps, au-delà des enjeux liés à sa présence, ou à son absence, la question du corps se pose par sa limite.

Le corps n'est pas obsolète il est un centre d'indétermination au potentiel participatif, dans lequel s'inscrivent les systèmes d'information, comme des intrusions technologiques qui parfois prennent place à l'intérieur même du corps.

Ces objets sont envisagés comme des instruments situés à la limite du corps, intime et social personnel et partagé ; nous avons vu combien la proximité avec le corps permet la création d'un espace d'interaction, un troisième espace entre réel et virtuel. Il existe déjà une interface couramment utilisée définissant les limites extérieures de notre corps, qui permet à la fois l'expression et la protection dans un contexte social ; il s'agit du vêtement. Cet objet que la proximité corporelle transforme en un instrument particulier, a du reste déjà été approprié par les artistes, sous différentes formes, pour servir d'accessoire au corps. Un usage du vêtement comme support d'œuvre d'art a un historique dans les pratiques artistiques hors de la technologie, parmi elles certaines amènent le vêtement à être considéré comme un instrument de communication. Ici, nous l'aborderons dans le contexte des additions technologiques qui lui sont associées et des possibles usages performatifs qui en découlent. Certains supports paraissent actuellement prendre forme en étant beaucoup plus propices à recevoir les systèmes d'interaction que d'autres,

1 SubRosa is a feminist collective in the field of art and science based at canegie melon university : ww.cyberfeminism.net

2 Le projet Smart Mom met en forme une critique de la surmédicalisation de la femme pendant l'ensemble du cycle de reproduction. L'intrusion de la technique prend pied dans les recoins les plus intimes de son corps, et engendre un contrôle permanent qui empiète sur l'autonomie et la liberté de la femme. <http://www.smartmom.cyberfeminism.net/>

parmi ceux-ci le domaine des textiles électroniques est en plein développement dans l'industrie, et repris par les artistes comme nous l'avons vu dans des procédures ouvertes et open source. Ces nouvelles possibilités de l'électronique textile tout en s'inscrivant dans une pratique technologique plus ancienne : le textile, sont directement associées à l'intimité, par nature très intrusives.

Dès lors, il ne s'agit plus de représenter la technologie mais de trouver des moyens de qualifier cette interpénétration et de la faire exister de façon vivante, en s'intéressant donc plus particulièrement aux enjeux sociaux découlant des impacts perceptuels de telles insertions communicantes. Cette notion est un questionnement essentiel que nous poserons en interrogeant les différents types de supports engagés dans cette approche de la technologie.

3.1. SYSTÈMES DE POSITIONNEMENT ET ENJEUX AUTOUR DE LA CATÉGORISATION DE L'INTIME ; VERS UNE NORMALISATION RÉAGÉNÇABLE DE L'IDENTITÉ.

Valorisant la matérialité de l'interaction, les installations contemporaines prennent pied dans leur environnement avec des outils de mesure qui nous permettent de poser un point de vue intégrant la question des aspects sensitifs d'un univers où la catégorisation est générée par l'usage de systèmes numériques dorénavant omniprésents, elle concerne désormais l'ensemble de nos modalités de fonctionnement, intégrant même la mesure de nos sensations. Au début de cet exposé nous avons envisagé les possibilités participatives contemporaines et avons considéré quelques œuvres employant des moyens numériques pour intervenir au cœur du réseau, nous avons aussi abordé certains artistes qui, comme Blast Theory, interviennent in situ au cœur de nos villes avec les technologies de la mobilité. Ces œuvres prennent directement place dans l'espace public, elles veulent positionner la recherche au sein de la société par tous les développements possibles tant créatifs que technologiques à travers une diversité de publics et d'expérimentations. Il s'agit de confronter les systèmes organisationnels numériques qui mesurent tous les éléments vivants. Constitués d'éléments discrets aux qualités numériques ils partagent un format commun qui peut être communiqué, archivé et centralisé dans un système de mémoire, ainsi ils sont par nature sans cesse réagénçables. La définition d'un contexte tel qu'il existe dorénavant sous forme numérique, est celle d'un agencement particulier de données collectées et catégorisées ; par conséquent, de tels systèmes associent ou non des éléments nouveaux en fonction des situations. Lorsqu'un artiste engage une captation de données physiologiques, il s'agit finalement d'ajouter en lui signifiant sa place propre, un élément sensoriel qui dès lors qu'il est numérisé, à chacun de nos mouvements, se recombine avec d'autres informations ; les données de cette captation en sus du contexte, intègrent également un système numérique et sont par conséquent combinables avec lui également. Au-delà d'un seul principe

cybernétique, la circularité du système comporte une part transformative associée à la nature même du choix du message et de sa contextualisation parmi plusieurs participants. Il s'agit dès lors de comprendre la valeur de ces agencements dans la sensorialité humaine ; comprendre par exemple dans quelle mesure la captation de la rythmicité de notre battement de cœur, une donnée qui a été utilisée par de nombreux artistes comme base d'un système d'interaction. Si les données de cette captation sont transmises comme un élément relationnel, peuvent elle dès lors également devenir un élément réagençable.

3.1.1. INTÉGRATION DU NUMÉRAIRE VERSUS IMMANENCE DE L'INFORMATION.

Il semble donc qu'un phénomène de catégorisation permanente soit déclenché par les opérations de nos sociétés technologiques. Ubiquitaires, intégrés à notre quotidien, constamment présents et normatifs toujours, les instruments de contrôle ont pris une autonomie d'existence, ils sont maintenant constitués en en système.

On peut constater actuellement un phénomène croissant de numérisation permanente de nos données biologiques. Il ne s'agit pas seulement des scan ultra précis qui sont pratiqués aléatoirement lors des contrôles de sécurité des aéroports et qui potentiellement produisent une image ultra précise de nos corps avec toutes ses mensurations; ou des nombreuses applications qui permettent de mesurer ses rythmes cardiaque, comptage de pas etc... depuis son téléphone. Mais surtout, il s'agit aussi de l'association qui est faite entre ces données physiologiques et des états psychologiques sous couvert de rigueur scientifique, et pourtant d'une façon qui parfois néglige le plus élémentaire des esprits critiques. Ainsi la connaissance des chiffres donne l'illusion de comprendre la complexité des comportements humains, pourtant bien que ces chiffres soient transmis sans connaître le contexte ou même l'historique personnel de la personne qui les produit, ils ont aux yeux de certains une valeur autoritative dans la catégorisation des humains, allant même jusqu'à laisser penser que l'on peut ainsi prédire les comportements humains.

Grâce à ces informations capturées en permanence, la puissance de contrôle devient pervasive les structures sociales peuvent commenter chaque détail de notre intimité, et ce pouvoir agit de façon imperceptible en corrélation avec un pouvoir distribué dès lors dans les différents éléments quotidiens retraçables et quantifiables. Dans « Professor Tanda's 'Guess A Where ?'³ »,

3 « "Guess A Who, Why, Where, When?": The Visualization of Context Data to Aid the Authoring and Orchestration of a Mobile Pervasive Game », Michael Wright, Alan Chamberlain1, Chris Greenhalgh, Steve Benford, Nick Tandavanitj, Amanda Oldroyd, and Jon Sutton, OTM'07 Proceedings of the 2007 OTM confederated international conference on On the move to meaningful internet systems – Volume Part I Pages 203-210 Springer-Verlag Berlin, Heidelberg 2007.

Blast Theory met en place une interface qui sous le prétexte de réduire leur empreinte environnementale, contrôle quotidiennement les faits et gestes de participants. L'interface de dialogue a été précisément définie pour s'intégrer de manière imperceptible, mesurant toutes les données physiques de l'individu. Il n'est plus nécessaire d'enfermer l'individu pour le contrôler, dorénavant tout ce qui le concerne est quantifiable le Biopolitique s'installe au quotidien, en action et dans un espace ouvert, modelant les individus dans leur mobilité, et capable de déstructurer les alliances même éphémères entre individus. Au-delà de la seule question du contrôle, Deleuze⁴ décrit le passage des sociétés disciplinaires aux sociétés de contrôle comme une étape de la perte du rapport entre l'individu et le groupe pour une massification des humains « On ne se trouve plus devant le couple masse-individu. Les individus sont devenus des « dividiuels », et les masses, des échantillons, des données, des marchés ou des « banques » « dans une société de contrôle, l'entreprise a remplacé l'usine, et l'entreprise est une âme, un gaz. »⁵ L'individu lui-même est attaqué, pénétré dans son quotidien par une organisation il doit se plier à des modes de fonctionnement structurés impactant son geste même. En permanence numéroté, il est divisible en fonction de ses actions de ses intentions, de ses adhésions, catégorisé comptabilisé instrumentalisé il est un élément dont il n'est même plus nécessaire de détruire la puissance individuelle car elle est organisée de façon permanente par un système distribuant les forces selon ses besoins. La nécessité d'accéder à tous les services sans laisser de traces de l'usage que nous en faisons implique que l'homme devienne accessoire dans un univers physique ou la logique organisationnelle domine.

La souplesse omniprésente de la structure est adaptée aux réactions de l'homme qui ont été comprises analysées mesurées, l'ensemble des éléments du système sont réagencables instantanément en fonction des besoins.

Ce phénomène est très visiblement explicite dans les images montrant par exemple des modélisations, des turbulations de foule, ou encore de données variables, à la fois en transformation permanente et structurant notre réalité. Ces modélisations ou l'on voit les individus s'agencer logiquement dans les mouvements du groupe en fonction de leur position leur objectif etc... prendre place anonymement et efficacement au sein du groupe, confirment l'existence d'un contrôle social distribué, s'appliquant en une multitude de points et respectant la mobilité. Après avoir réalisé plusieurs cartographies interactives, en proposant des usages aléatoires et détournés des GPS, sous le nom de Nogo Voyages, Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin nous donnent une vision extrêmement explicite, de ces enjeux, dans le film « Cyborg dans la Brume » où ils présentent un monde « en poudre ». Ils expliquent le phénomène qu'ils ont voulu documenter de la manière suivante sur leur site internet :

« Le travail devient gestion, automatisation et optimisation d'un système de rendement permettant de produire sans faire appel à une main d'œuvre humaine, de trans-

4 Gilles Deleuze, « Post scriptum sur les sociétés de contrôle », in : *Pourparlers*, Editions de Minuit, pp. 240-247, Paris, 1990.

5 Gilles Deleuze, *ibid.*

former la production pour qu'elle se passe de l'être humain. »⁶

Pour confirmer cette explication de la déshumanisation de notre environnement immédiat, le film présente parmi un grand nombre d'exemples, des images extraites de logiciels de modélisation de foules qui permettent de visualiser très explicitement les déplacements de groupes d'êtres humains anonymes conditionnés par leur environnement : que ce soit une route qui devient plus étroite ou une sortie de secours. Les principes de contrôle apparaissent ici clairement, les éléments humains représentés sont passifs neutres standardisés, leur mouvement entièrement conditionné par les éléments extérieurs. Ces images sont celles des phénomènes complexes telles qu'elles sont capturées par les éléments au cœur des nouvelles formes de gestion de nos sociétés. Elles présentent un univers où les interconnexions élémentaires entre les humains sont inexistantes, cette déshumanisation engendrée par un système dans lequel les agrégats sont formés par la puissance de forces structurelles, sans prendre en compte aucune forme de lien personnel, la perte humaine est semble-t-il considérable, et il ne s'agit plus seulement de la question de l'identité mais bien du fait social. Dès lors, dans un tel univers numéraire, plus que de gouvernement et d'organisation du fait social, nos états se transforment en des organismes de gestion du nombre et d'agencement d'éléments, de particules. Ceci paraît d'autant plus clair que la structure de gouvernance contemporaine pénètre tous les plans quotidiens à travers des moyens de communication mobiles éventuellement intégrés à nos objets sous l'égide d'une traçabilité complète. Dans quelle mesure ces interactions humaines préexistantes, enfouies ne sont-elles pas retraçables par exactement ces mêmes technologies ?

Ces images sont celles d'un monde composé d'un agencement de multiples éléments. Ensemble, elles forment un univers individualisé et strictement fonctionnel, parfaitement fluide, et aux identités numériques réagencables. Le principe numéraire autorise l'agrégation de différentes formes indépendamment de leur réelle complémentarité matérielle, mais il est avant tout témoin d'une dissociation, d'une scission de l'identité en de multiples éléments numériques. Loin de l'anonymat, puisque nous le savons la mémoire numérique distribuée dans de nombreux éléments est presque impossible à effacer, on ne peut envisager une transformation complète de l'identité, ou un nouveau départ social à partir d'une feuille blanche ; cependant, chacun intègre ses propres règles de fonctionnement en fonction des limites et contraintes qui l'entourent, ainsi associés autour de leurs limites respectives ils forment des nuées impeccablement adaptées assujetties à tous les éléments extérieurs grâce aux possibilités de communication instantanée des technologies mobiles. Au-delà de la mise en exergue d'une biopolitique implicite, il s'agit également de comprendre combien l'usage d'instruments de contrôle extérieurs modifient la texture même de notre univers par ce besoin de le rendre en permanence recomposable. Il faut comprendre que ce principe de dissociation n'est pas producteur de nouvelles identités, mais que au contraire

6 <http://nogovoyages.com/cyborgsdanslabrume.html>

par la division en unités recomposables qu'il met en œuvre, il signe la faillite de chaque identité personnelle qui elle n'existe que dans les liens entre les différents éléments, et non dans les éléments eux mêmes.

3.1.2. UN ASSEMBLAGE RELATIONNEL : L'IMPOSSIBLE / INVISIBLE COMMUNICATIONNEL QUOTIDIEN.

Les objets technologiques en offrant de nouvelles possibilités de quantification, influencent la perception que nous avons de la nature. Nous pouvons connaître notre position grâce aux satellites et éventuellement le taux d'hygrométrie, si souhaité associé à notre mouvement retracé... Force est de constater que nous observons notre entourage naturel différemment. Alors que nous les approprions au quotidien ces technologies dont les fins premières étaient utilitaires militaires ou scientifiques, engendrent des modifications culturelles en générant de nouveaux usages ; et à nouveau ces usages transforment également les technologies, et se placent finalement entre ces deux univers, résultant à la fois en une connaissance transformée et une perception modifiée, ayant un impact qui va bien au-delà des modifications socioculturelles, et influence notre présence au monde. Nous qualifions d'impossible / invisible communicationnel quotidien, cet état qui est fortement associé à une dichotomie de présence entre une matérialité de l'interaction et une spatialité de la perception.

Dans ce contexte la question de la cartographie est un enjeu majeur, il faut concevoir une cartographie complètement renouvelée de ces enjeux. L'hyperrurbain est l'intitulé d'une série de conférences organisées par Prof. Khaldoun Zreik (U Paris 8). Ce terme est utilisé pour désigner une conception sociale de la ville transformée par l'existence d'une couche d'information qui se superpose au réel et contrairement aux espaces virtuels habituels, d'un accès direct et dynamique à partir de la ville elle-même. La multiplication des projets dans ce domaine est l'occasion de nombreuses analyses et nous fournit une large série de points d'accès visuels à ces informations. Cependant ces cartographies augmentées restent néanmoins détachées d'un mouvement immédiat, et bien que mobiles elles se cantonnent au domaine informationnel. Nous voulons ici poser la question de la possibilité d'y superposer des informations de nature perceptuelle qui viendraient transformer la connaissance du social et confirmer l'existence effective d'une hybridité. Les outils mobiles semblent conçus comme un moyen d'accéder à un espace de représentation en le liant au réel et de façon immédiate à l'utilisateur, finalement, un outil de création immédiat au potentiel participatif qui permet de questionner la nature même d'un rapport à l'immédiateté en déléguant cette perception aux utilisateurs eux-mêmes et aux modalités de leur perception. En détournant les principes hyperrurbains, motivés par cette possibilité d'accès immédiat, à l'information, les artistes s'intéressent au geste même, mis en contexte par ces interactions loca-

lisées et sociales. L'union au travers d'une information provenant de l'intimité physique des participants peut être porteuse de la signification sociale d'une approche corporelle sublimée, il semble que se mette en place un champ d'action artistique contemporain qui joue de la mobilité pour mettre en valeur les présences corporelles au sein du groupe.

Au regard de la constatation de l'existence d'un système de dissociation continue lié à l'instrumentalisation des informations que nous produisons ; il semble que notre état d'être soit actuellement transformé par l'usage des technologies mobiles. Le corps contemporain est aujourd'hui constamment producteur de données, et il est aussi à même de recevoir des informations alors qu'il est en mouvement, suscitant de nouvelles interrogations liées aux impacts perceptuels de ces échanges au cœur de notre mobilité, peut-on parler de système de rétroaction continu ? Et dans ce cas comment transcrire cet état de fait loin des agencements visant au contrôle des corps, mais au contraire en utilisant ces moyens à la recherche d'une émergence dynamique entre les individus. Prenant ces questions en compte lors de la conception d'un système de visualisation, nous partons du principe que puisque les technologies de la mobilité (portables, génératives, autonomes, industrielles, ou individuelles) s'adressent directement à la personne en s'intégrant à son flux propre ; telle est également la visualisation que nous recherchons, il ne s'agit pas de figer un moment, un effet, un état, mais bien d'envisager une représentation en mouvement, issue directement des rétroactions et des interactions des êtres ; non pas une structure définie, mais plutôt un assemblage relationnel. Il s'agit de montrer l'interaction en flux, loin de l'habitude série de nombres, l'impermanence en courant constant est une manière de la positionner activement en résistance à tout traitement logique. Il n'est pas nécessaire de présenter ici la puissance active d'un système de représentation ; toute cartographie même générative est une interprétation d'une réalité par un biais symbolique, et représente nécessairement un point de vue. Dans les visualisations de foules présentées précédemment, où l'on s'attachait à mettre en exergue uniquement l'impact de forces extérieures sur une population sans différencier les éléments du contexte ou les individualités particulières, alors plutôt qu'un outil de compréhension du monde, on montre les modalités de fonctionnement d'un système de contrôle. À l'inverse, de notre point de vue mobile, nous voulons observer les chemins de l'émergence d'un agencement entre différents particularismes ; dès lors, il s'agit plutôt de caractériser les éléments, d'une structure organisationnelle multiple qui se propage dans chaque élément du quotidien.

Dans le projet « Interac Wearing » *experientiae electricae* a fait une tentative pour cartographier les participants de façon relative en fonction de leurs interactions, les données que nous cherchons ont effectivement une base géographique, mais finalement ils participent à un système d'interaction qui est surtout intéressant par l'abstraction des modalités d'échange, les modalités même de l'assemblage relationnel portent en elles mêmes le potentiel de l'échange. Il n'y a aucun élément fixe dans le système, aucune borne à

rejoindre ou objectif à atteindre, tous les éléments du système sont inter-reliés dans un flux permanent. Une telle visualisation, reste donc volontairement abstraite, laissant filtrer les potentiels inhérents à l'échange, et n'appellant pas à l'identification directe. Elle ne veut pas répondre à la nécessité de transmettre une information qui corresponde aux standards habituels, mais fait appel à d'autres domaines de sensibilité. Le principe visuel vise à mettre en lumière un système de relations ; il s'agit simplement d'amener à percevoir les flux de la présence humaine. Pour poursuivre une activité critique, il faut envisager la question de la mobilité comme un facteur de mouvement qui soit en contradiction de ces systématisations de la vie. Un facteur qui tente de trouver une place structurelle dans un tel fonctionnement, en s'attachant à définir une continuité par la transmission d'un contenu différent. À la différence des données précises et mesurables transmises par les systèmes de géolocalisation qui permettent à la cartographie de se développer nous privilégions ici une dynamique d'échange aboutissant à la vision de puissances en cours de transformation, les modalités de cet assemblage relationnel représentant une prise de vue de l'immédiateté sur un système en cours de formation.

« Interac Wearing » a été développé comme un cas d'exemple d'un projet associant les possibilités participatives et les effets perceptuels, découlant d'une recherche sur les technologies de la mobilité ; nous allons le décrire précisément dans la suite de cet exposé. Les visualisations d'« Interac wearing » proposent de révéler des flux matériels existants au sein de la pluralité des actants en présence. Nous prenons parti pour ce projet de considérer une vision selon laquelle les forces se développent et s'agencent de façon spontanée et immanente, il n'y aurait pas besoin en principe d'une médiation pour constituer les rapports correspondant aux forces, elles se recomposent en permanence et sont génératrices de leurs propres interprétations. De tels rapports basés sur des échanges volontairement non qualifiés sont significatifs des liens en place entre individualités autonomes dont l'agencement constitue une force politique. Ici l'ensemble du processus témoigne d'un instant à vivre hors de ses qualités mesurables, pour envisager la nature énergétique de l'appropriation d'un territoire par un groupe humain. Encore une fois, Deleuze nous décrit comment Toni Negri s'est spécifiquement attaché à penser ce type d'émergence sociale : « Toute sa philosophie est une philosophie de la « potentia » contre la « potestas ». Elle s'insère dans une tradition antijuridique, qui passerait par Machiavel et aboutirait à Marx. C'est une conception de la « constitution » ontologique, ou de la « composition » physique et dynamique, qui s'oppose au contrat juridique »⁷ La composition des forces étant en elle-même un élément de socialisation ; il semble que la mise en valeur de leurs interactions servirait la prise de conscience personnelle de rapports existants mais non mis en valeur par le système contemporains. Il s'agit ici de prendre le point de vue à la fois de la globalité et de l'instant, pour signifier un agencement complexe. Loin de tout système de qualification et de classification la globalité de cet assemblage relationnel se veut inclusif et signifiant par son

⁷ Gilles Deleuze, *Préface à l'anomalie sauvage*, consulté en ligne en novembre 2011, *Multitude*, <http://multitudes.samizdat.net/Preface-a-l-Anomalie-sauvage-de>

immédiateté même. Une analyse précise des résultats se fera par la suite au regard de l'image globale développée par l'ensemble des instants recomposés ; ce que nous avons considéré précédemment, et ce cas d'étude servira de conclusion à cet exposé.

3.1.3. LA MATÉRIALISATION D'UN SYSTÈME DE COMMUNICATION, QUEL POTENTIEL PARTICIPATIF ?

Comme nous l'avons vu au début de cet exposé la coïncidence entre l'émergence de nouveaux systèmes participatifs et celle de leur matérialisation en des échanges concrets est frappante, par exemple dans les œuvres de Minerva Cuevas ou de Kate Rich. Cette hybridité ne se résoud pourtant pas facilement dans un agencement participatif et social ; la question de la nature de la physicalité est en jeu et une manière d'y accéder passe par la qualification même de l'objet. En ce sens l'émergence de l'objet au cœur de nos systèmes de communication est un nouvel enjeu identitaire qui touche de façon proche l'enveloppe individuelle et le lien collectif.

Ce rapport à la fois organique et contextualisé de l'homme à ses technologies est largement envisagé par les théoriciens des médias ; déjà le sous titre de l'œuvre de Marshall Mac Luhan "Pour comprendre les médias", était : « Les prolongements technologiques de l'homme » Ceci ressemble à une prise de position qui choisit de partir de l'homme ; cette affirmation replace la technologie au rang des techniques et de l'outil, inséparable de l'homme, dont il partage l'évolution par un système d'échanges de savoirs (phénoménologie).

L'objet technologique actuelle est bien une extension corporelle qui peut dorénavant être mis en réseau. Notre premier médium de communication, le corps équipé de senseurs et mis en réseau qu'en est-il ? Est ce un appel à l'échange comment cet appel à nos sens prend il place dans la communauté, ces impacts perceptuels sont ils porteurs d'échange d'immédiateté, et donc de renouveau ?

Mac Luhan⁸ a proposé des critères d'ordre perceptuel, qui selon lui par nature appellent à la participation, il qualifie de médium froid, une technologie qui par la basse qualité de sa définition appelle l'utilisateur à compléter un contenu partiel, que ce soit de façon abstraite en imaginant un contenu plus complet, ou matériel en précisant par son action certains éléments ou en ajoutant du contenu qu'il soit textuel visuel sonore. Par ces qualités d'incomplétude un tel médium devient donc englobant ; c'est par les possibilités d'ouverture qu'il comporte qu'il autorise des interventions extérieures. Mac Luhan parle de la faculté de retribaliser les utilisateurs, la participation de chacun à la technologie contribue directement à la formation d'une nouvelle identité collective, cependant aboutit à la formation de petits groupes plutôt que de

⁸ Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les médias: Les prolongements technologiques de l'homme*, Seuil, « Points », 1977.

groupes larges structurés par un système global complexe, cette retribalisation est elle d'ordre instinctuel plutôt que structurel ?

Mac Luhan cite comme exemples : l'électricité, le téléphone, la télévision, les conversations. L'exemple de la télévision est particulièrement parlant Mac Luhan explique clairement que ce sont ses qualités mobiles et instantanées qui font de la télévision un médium appelant à la participation, contrairement à l'expérience cinématographique scénarisée, ou à l'image de qualité photographique.

Les conditions de participation évoquées par Mac Luhan ressortent donc directement de la nature du mouvement, cette expérience se traduit par l'existence d'une simultanéité et celle d'une incomplétude. C'est à dire, par les critères perceptuels dont nous avons évoqué précédemment le potentiel transformateur. La mention de l'électricité dans la liste des technologies appelant à la participation n'est explicable que par cette qualité mobile. C'est à travers ce prisme perceptuel que nous explorerons les possibilités participatives de la mobilité.

Actuellement au fur et à mesure que les systèmes de communication se complexifient on s'aperçoit que la recherche de puissance technologique, alors qu'elle semble acquise, n'est plus la préoccupation majeure ; la fonctionnalité du médium, et les possibilités de lien quotidien, deviennent un enjeu en eux-mêmes. Il s'agit de concevoir des interfaces de communication au plus proche de l'homme, tant par leur mobilité que par leur flexibilité. Il en ressort des modèles d'intégration de technologies diverses qui ont chacune à leur manière un effet sur notre perception du monde en transformant fondamentalement notre rapport à la distance, à l'immédiateté, et même opérant une mutation qui engage directement les limites intimes de notre corps, dont les informations sont matérialisées dans le réseau et communiquées à l'autre distant. L'immédiateté de l'accès à l'univers d'information transforme notre rapport au temps et à l'espace, qui dépend dorénavant des modalités d'intégration des technologies de communication. La constatation que nous allons vers une modification profonde de la perception que nous avons de nous même et des autres, à notre quotidien le plus banal, est quelque chose que personne aujourd'hui ne saurait remettre en question.

L'objet comme support participatif et contextuel est à l'aune de nouvelles évolutions créatives, seulement à la limite même du corps il est aussi l'enjeu de plusieurs questions ontologiques surtout lorsqu'il s'agit de prendre également en compte une forme de contexte. Cette visualisation est donc une mise en situation agissant par le choix de l'immédiateté, celle d'un échange humain dont les données sont pourtant directement issues de l'usage de capteurs associés au corps. Aussi petits et invisibles soient ils, ces morceaux d'électronique sont des objets à part entière, opérant un lien entre l'immanence de leurs usages et la transmission de l'information qui est également un phénomène matériel. La question de la limite corporelle est fondamentale dans cet assemblage relationnel et c'est à l'emplacement de cette liminalité que

se situe le potentiel hybride de l'échange. Dans les expériences menées avec *interac wearing*, nous avons choisi de les insérer dans des costumes portés par chaque participant symbolisant leur participation au projet. Liminales parce que mobiles et proche de l'individu, ces nouvelles informations sont également au cœur de nouveaux agencements collectifs et sociologiques.

3.2. LES TECHNOLOGIES DE L'UBIQUITÉ ET LA PERCEPTION COMME MOYEN D'ENGENDRER LA PARTICIPATION.

Ainsi, alors que nous retrouvons des systèmes de communication embarqués dans tous nos objets, c'est à dire que notre blouson peut parler à notre téléphone et lui donner notre température corporelle afin qu'il la transmette à notre dossier médical au thermostat de notre baignoire ou que-sais-je ? Il faut comprendre que notre présence est éventuellement immédiatement reconnue par les éléments fixes et organisationnels nous entourant ; de la façon la plus banale on pense aux projets commerciaux contemporains : un panneau d'affichage qui pourrait transmettre une information à notre téléphone portable lorsque nous passons devant ou d'autres éléments de l'espace urbain auxquels on implémente des systèmes de reconnaissance et de communication à des fins commerciales. Au-delà de cet échange, il faut remarquer combien la possibilité de transmettre des informations personnelles de façon constante au cours de nos déplacements est une transformation essentielle de notre rapport à l'espace ; les données caractéristiques de la présence humaine relevant d'un particularisme ou d'une certaine intimité peuvent dorénavant être capturées instantanément et donner lieu à un échange avec un système d'information et dès lors la matérialité de cette instantanéité se pose de façon prégnante.

Les technologies de l'ubiquité permettent de mettre en place une communication continue entre notre corps et les structures sociales nous entourant, qu'elles soient de nature géographique, commerciale sociétale ou autre. À mesure que les technologies mobiles et localisées se développent elles ont été réappropriées par plusieurs artistes dont nous étudierons les œuvres ; jusqu'alors, la critique artistique concerne surtout l'aspect intrusif de ces captations qui bien souvent transmettent des données et des informations personnelles au dépend du respect le plus simple de l'espace privé des individus. Nous l'avons vu avec les œuvres de *Blast theory*. Le détournement de ces outils rend souvent poétique leur puissance absurde et finalement les œuvres qui choisissent d'utiliser ces données capturées au cours des déplacements des participants posent également la question de la manière dont ce type de captation se met en travers d'une interaction quotidienne et située avec l'environnement physique, en provoquant des mutations dans la perception habituelle de notre espace quotidien. En quantifiant systématiquement notre environnement cette transmission de nos données physiologiques modifie notre champ perceptuel, nous pouvons avoir conscience de la présence de l'autre de façon très maté-

rielle au travers de la distance et du temps.

Malgré tout peu d'œuvres posent directement la question des conséquences physiologiques de l'association quotidienne et mobile de notre présence avec des moyens de communication qui nous dote d'un constant feedback, et qui il semble être à la source non seulement d'une nouvelle perception de nous même dans l'espace, mais aussi possiblement de nouvelles formes collectives, et de formes de participation impliquant une présence corporelle, et engendrant pour certaines œuvres un rapport au public fondamentalement transformé. Au-delà de la génération de nouveaux rapports à notre environnement, comment qualifier ce qui nous l'avons vu engendre une transformation de notre perception de l'espace et de l'étendue même ?

Cependant, nous ne pouvons que constater que de part leur qualité distante, il semble que les informations retranscrites hors de tout contexte sont nécessairement incomplètes et appellent ainsi directement à la participation. Est il possible de voir dans la participation le moyen de recontextualiser ces informations sensorielles et ainsi de d'engendrer de l'immédiateté et du mouvement.

3.2.1. LA CAPTATION D'INFORMATIONS CORPORELLES COMME SUPPORT DE CRÉATION.

Plusieurs artistes ont envisagé les possibilités de la mise en réseau d'informations comme une possible conscience partagée, ainsi Roy Ascott⁹ parle d'une conscience planétaire dont les conséquences immanentes découleraient de la mise en réseau des cerveaux. C'est à die qu'il envisage les pincipes ces principes d'intelligence collective dans toute la matérialité d'une connexion des substances entre elles ; il considère qu'une connectivité informationnelle

9 « Tout comme la somme des attitudes culturelles et des valeurs sociales représentées par les galeries et les musées soutient le monde réel et ajoute, par son indifférence morale, à sa pauvreté et à son aliénation, de même, l'activité sur le net aura, en bien ou en mal, un effet sur la responsabilité sociale et le comportement interpersonnel. Dans la mesure où la politique institutionnalisée est intrinsèquement corrompue et où les corporations multinationales peuvent résister à toute espèce de jugement et de critique, et où elles sont certainement étanches à la contrainte et à l'agitation sociale, la critique du présent se résume à une stérile théâtralité. Ce qu'il faut, c'est un engagement vis-à-vis du futur au niveau de la conscience, un acte de construction (spirituelle) plutôt qu'une lamentation sur le présent. Le rôle de l'art est de fournir les métaphores et les modèles d'un constructivisme radical. Cette approche instrumentaliste et comportementaliste est la seule valable en cette période de grande transformation culturelle. C'est dans le cyberspace, dans l'environnement du net, que nous allons construire les nouvelles réalités sociales. Mais ce sera par la ruse plutôt que par la force. Nous devons développer une attention de type zen : guetter, puis nourrir et soutenir de nouvelles formes de relations humaines, d'apprentissage et de communication, telles qu'elles émergent dans notre connectivité télématique globale. »

globale a des conséquences immanentes directes. Il s'agit d'un partage matériel de-facto directement issu de la généralisation technologique. Roy Ascott nous parle d'une matérialité fusionnelle qui se traduit par un partage instantané et immédiat d'une pluralité au cœur d'un instant, un temps partagé qui serait mis en exergue par l'usage commun des systèmes de communication. Les principes qu'évoque Roy Ascott restent néanmoins abstraits, dissociés de l'œuvre même et en proposant un usage collectif des systèmes d'information, ils sont loin de donner lieu à des plateformes effectives de participation ou à des moyens de communication associés à l'espace public.

Cependant la question de la matérialité de la relation est un enjeu clair dans les réseaux contemporains ; de façon plus appliquée, certains projets choisissent de s'adresser directement aux phénomènes physiques, et utilisent le « biofeedback » comme source d'information. C'est à dire que ces œuvres se servent de la captation de données physiologiques réinterprétées sous forme de son et d'image. Ces processus ne sont pourtant pas des phénomènes directs et alors que la technologie est utilisée pour capter et retranscrire des phénomènes physiques normalement intérieurs, (battements de cœur flux sanguins etc... ;) ; et en faire des moyens d'expression personnels générant son ou image, il semble juste de se poser la question des conséquences proprioceptives. Une telle captation est une information qui vient s'ajouter à la perception que nous avons de nous même, nous pouvons non seulement percevoir le monde mais aussi en visualiser l'impact sur notre état intérieur, que nous soyons intimement conscients de cet état ou non. De plus comme nous l'avons vu, il apparaît que la nature associative de la technologie qui codifie l'information et les possibilités de retranscription qu'elle engendre ne se pose pas comme une évidence ; ni la qualité ni la fluidité de la perception ne peuvent être directement retranscrites par aucun système de captation, et si associer perception et technologies de la mobilité semble dessiner à l'horizon le Graal de la possibilité de capturer le mouvement même, nous avons vu combien ces questions ne sont pas directement résolues par l'usage de la technologie qui au contraire est un facteur de discontinuité par sa nature numérique, et de redondance d'informations par sa nature hybride. Il semble donc au contraire que ces principes de continuité soient plutôt générés par l'association des participants, et plus précisément au cœur même de leur échange. Si de tels systèmes qui comme « Interac Wearing » associent des principes participatifs et perceptuels sont rares, on peut trouver l'origine de leur existence dans des dispositifs scéniques qui a défaut d'être participatifs associent plusieurs acteurs / danseurs. Certaines performances se sont particulièrement attachées à la question du partage d'informations sensorielles. Isabelle Choinière avec la compagnie de danse le Corps Indice, a mis en scène plusieurs productions où les danseuses sont équipées de capteurs ; ces œuvres utilisent les données capturées par des senseurs dans le corps des danseuses pour contrôler soit des doubles virtuels, soit des séquences sonores et amplifications formant l'environnement de l'œuvre. Isabelle Choinière cite fréquemment un commentaire qui lui a été fait au sujet du « partage des peaux » (1995-96) :

« Le concept au cœur de cette performance consiste en une réflexion sur les effets de

ces technologies sur la sensation de notre propre corps. Au sens figuré, la danseuse partage sa peau avec sa sœur virtuelle et sa reproduction au mur. L'écran, point de mire de la culture contemporaine, représente ces «peaux artificielles» partagées par les danseuses. »¹⁰

Il s'agit donc bien de comprendre comment cette rétroaction du fonctionnement de notre propre mécanique corporelle impacte la perception que nous avons de notre présence. Ce modèle de captation se différencie des performances que nous avons examinées jusqu'alors comme celles de Stellarc dans la mesure où le propos n'est pas directement technologique. Contrairement au propos développés par les artistes de la télématique comme Roy Ascott, il n'est pas question du statut de l'être humain dans un futur technologique ; il s'agit bien d'aborder les enjeux des nouvelles modalités de perception rendues possible par la captation de données biologiques ; la question de la proprioception est bien au cœur de cette mise en œuvre. Ces expériences sont loin de tout principe participatif et se déroulent dans l'environnement clos de l'espace scénique laissant le public dans sa position de recepneur passif.

Choinière dans ses chorégraphies met en jeu la manière dont les danseuses se perçoivent elles mêmes, transformant ainsi le sentiment qu'elles ont d'elles même au sein de l'étendue ; alors que leur intériorité est exprimée, elles sont à l'écoute d'elles même et leurs mouvements s'accordent à cette écoute sous forme sensorielle visuelle et auditive. Quelle est alors la nature de la présence des danseuses lorsqu'elles se trouvent incluses dans l'ensemble que forme l'œuvre ; ses productions sonores et visuelles qui forment un environnement complètement immersif une bulle sensorielle d'où toute notion d'espace est éliminé, *In Utero*.

Pour « autour des Demoiselles d'Avignon » une œuvre de recherche réalisée peu de temps ensuite, Isabelle Choinière parle de corps sonore dans lequel serait transcrite la communauté des corps dansants. « Il s'adresse plutôt à ce corps élargi, à l'état naissant, inchoatif, inachevé, toujours en quête de développement et d'équilibre. Ce corps larvaire, représente un état de gestation fluide en mouvance perpétuelle telle la boule de mercure qui se décompose, se fragmente et s'assemble à nouveau, en fait se re-décompose. »¹¹ Diverses métaphores peuvent alimenter cette notion de corps larvaire selon le point de vue d'où on la regarde. Un corps collectif donc, généré d'une part par les mélanges occasionnés par l'horizontalité de la danse, et d'autre part et c'est là ce qui nous intéresse par le partage d'un retour sonore sur l'activité corporelle de chacune des danseuses une forme d'interprétation proprioceptive collective. Nous sommes loin d'une vision futuriste, il s'agit d'envisager véritablement une nouvelle modalité de perception de soi même exacerbée par la circularité de la retranscription présentée sur scène.

10 Maria Lundin, « Dancing with your virtual sister », *McGill Daily*, vol. 84, n° 7, 22 septembre 1994.

11 « Isabelle Choinière de Corps Indice : autour des demoiselles d'Avignon », Louise Boisclair Inter, *Art actuel*, n° 98, 2008, pp. 52-56, <http://id.erudit.org/iderudit/45621ac>

Il nous faut ici différencier une question essentielle, celle de la reconnaissance de la différence fondamentale d'un partage d'information physiologique se déroulant dans le contexte clos d'une scène, ou bien in situ. Dans le premier cas les interférences sont éliminées les participants danseurs ou performeurs se concentrent sur le partage même alors que dans le deuxième cas il s'agit de prendre en compte ces données perceptuelles au même titre que le flot d'informations nous entourant quotidiennement. Dans le spectacle vivant il est clair que l'enjeu abordé ne se pose pas de la même manière que pour les propositions mettant directement en jeu la participation dans l'espace public, notamment par l'usage des technologies de la mobilité. La nature de la captation, le rapport que nous entretenons avec ces informations, et les transformations d'ordre perceptuel qu'elles opèrent dans notre rapport au monde sont un enjeu majeur. Au-delà de la performance, la question qui nous occupe est bien celle de la participation, mais une participation qui soit engendrée par la partage de ces informations de nature biologique par un système de communication, par conséquent, d'extérioriser des informations intimes, de nature perceptuelle. Hors du contexte scénique comment se transcrivent ces enjeux de partage, et quelle peuvent être la nature d'un partage d'éléments de proprioception dans un contexte public.

Pour envisager ces questions sous le regard de la participation, nous examinerons les réalisations de Laura Beloff et Eric Berger qui ont exploré le sujet de la captation et de la restitution d'informations biologiques, ils ont, produit une œuvre qui cette fois ci plutôt que de matérialiser les informations du réseau, opère une mutation et matérialise des informations également abstraites celles de l'intérieur du corps des participants au projet.

La quantification du réel, une double itération de la perception.

« Heart Beat Donnor » réalisé en 2003 2004 utilise le vêtement comme un support hybride à la limite du corps, ce projet propose au porteur de la veste d'enregistrer son rythme cardiaque qui sera restitué par une des LED clignotante de la veste. Le donneur laissera ensuite son nom dans une des poches du bas afin de signer l'œuvre, véritable aller retour entre physique et information cette œuvre a aussi la propriété de rendre visible une donnée habituellement cachée, le rythme cardiaque. Ceci n'est pas une information directement interprétable, car les causes de l'accélération ou du ralentissement du rythme cardiaque sont multiples et extrêmement variées selon les individus leur niveau d'entraînement sportif etc... Cependant, il s'agit de mettre en valeur l'intime le caché ce qui est une information toujours très attirante. Cette information intime est immédiatement transformée en ornement et devient très spontanément un objet social.

Il semble que l'effet de rétroaction qui se produit alors que l'on voit ainsi son propre rythme extériorisé, corresponde à un état secret à l'instant visualisé ; à cet égard le titre de la pièce s'accorde parfaitement, il s'agit bien d'un don, le don d'un instant où l'utilisateur est en boucle avec lui même, et où il

HEART BEAT DONNOR, LAURA BELOFF ERICH BERGER, 2003 2004



Image reprise du site web de l'auteure
<http://www.realitydisfunction.org/heartdonor/>
consulté le 2 janvier 2014

perçoit son propre cœur de l'extérieur. C'est cette boucle, cette double itération qui crée le mouvement et la stupeur ; la perception de soi n'est plus en continuité entre le monde extérieur et l'intériorité, elle est interrompue extériorisée et mise en boucle.

Dans cette mesure on peut effectivement parler du potentiel transfiguratif de l'expérience et il semble opportun de se demander, si la préfiguration de cette incongruité n'est pas à la source du désir de visualiser ces informations et par la suite, de rendre ce fait public par le don. Quelle est la valeur de cet instant physique retranscrit dans la multiplicité de la variété des êtres ?

Chaque participant est inscrit dans la particularité de son intervention sous la forme d'une petite LED clignotant au rythme de son cœur, et l'œuvre elle-même oscille entre la particularité du moment lorsque un individu enfle la veste et y imprime son rythme de l'instant, et la mémoire lorsque la veste retrouve son statut originel et affiche l'ensemble des rythmes des utilisateurs. Instrument de visualisation cet objet accumule les rythmes témoins d'un instant vivant. L'enjeu de la représentation de cette multiplicité d'individus seulement esquissé ici est immense. Chaque rythme est un élément composant la multitude¹² : le désir de représenter la multiplicité, l'association de la pluralité des individus, est une volonté de participer à un état du vivant, il s'agit de visualiser l'immédiateté de ces individualités en permanente transformation, chaque individualité existe en tant que telle située dans le temps, en lien avec les autres, nous ne pouvons en avoir qu'une vue partielle, en percevoir seulement des instants. Entre mémoire et instant, l'individu retrouve sa position, il participe à la multiplicité par son mouvement.

De ce point de vue, bien que à la fois de nature pleinement sensorielle et participative, l'œuvre de Laura Beloff et d'Erich Berger ne présente pas de qualité d'immédiateté, elle ne transcrit qu'une représentation décalée dans le temps ou l'on ne perçoit pas de liens entre les individus ; l'usage de la technologie loin des principes de réseau et de communication, ne se traduit donc pas par l'instantanéité de la participation, il s'agit plutôt d'un processus de stratification régulièrement réactualisé par l'intervention d'un nouvel usager, on pourrait arguer que ce vêtement collectif utilisé par tous pour y imprimer son rythme, est davantage un abri collectif plutôt qu'un vêtement véritablement mobile personnel.

Quel est ce don de soi-même, la trace laissée par chacun dans cet abri comme on marque son passage dans un lieu un instant passé qui se traduit comme un moment de vie partagé, comment la réunion de tous ces instants crée-t-elle une unité d'espace ?

La beauté de ce geste pleinement représentative de l'expérience collective place cependant la participation hors du champ de la communication cette expérience n'est pas plurielle il n'existe qu'une seule veste qui rassemble

12 Toni Negri, Michael Hardt, *Multitude : guerre et démocratie à l'époque de l'Empire*, La Découverte, 2004.

toutes les informations le partage ici n'est donc que formel, il ne prend pas place dans l'instantanéité de l'interaction ou dans la mobilité.

3.2.2. LES INTERACTIONS PARTICIPATIVES SENSORIELLES UNE PROPOSITION PERFORMATIVE ALLANT DE L'INDIVIDUEL AU COLLECTIF.

Aujourd'hui, les artistes ne sont plus limités par les capacités de la technologie et la puissance de communication, comme ils ont pu l'être lors des premières expériences de création en réseau, les technologies offrent des possibilités démultipliées notamment par les possibilités de la miniaturisation, qui permettent un déplacement des projets dans l'espace une mobilité et une démultiplication des supports de communication amenant les artistes à tenter d'autres expérimentations qui ne s'adressent plus à un public global, ou à un participant précis, mais prennent bien pour lieu d'actualisation de l'œuvre chaque spectateur, et s'adressant de façon dynamique à chacun de ses sens, ils choisissent de prendre place dans un instant et un lieu déterminé pour impliquer individuellement plusieurs individus. Ainsi, Lyne Pook et Julien Clauss proposent « Stimuline », qu'ils qualifient de performance audio tactile, et par laquelle ils proposent d'équiper le corps de 28 participants de petits hauts parleurs dirigés vers le corps lui-même pour leur permettre d'entendre des sons au travers de leur corps, individuellement et tous en même temps.

Par cette performance les artistes proposent le partage d'une expérience sensorielle, l'expérience est collective, mais chaque participant est isolé des autres. Au cours de l'expérience, chacun est installé sur un matelas dans une situation qui recrée une bulle sensorielle : les oreilles bouchées et invité à fermer les yeux ; le système est filaire, et chacun est connecté par un cordon ombilical à un point central d'où partent les informations. Il s'agit d'une expérience fondamentalement différente des conditions habituelles du spectacle, elle se différencie radicalement par exemple d'une salle de cinéma où l'isolement dans la noirceur s'éprouve au milieu du groupe ; la salle de cinéma est d'abord le partage d'un environnement collectif qui met en exergue l'individualisation de l'expérience ; la prise de conscience individuelle au sein du groupe. Bien sûr, dans « Stimuline » la présence des autres participants reste poignante pour chacun, cependant au contraire d'une œuvre participative la mise en place de ce projet n'implique aucune captation et aucun retour, elle ne traduit la présence d'autres personnes écoutant en même temps. Si le partage sensoriel et communautaire qui prend place dans une salle de spectacle et de cinéma est au cœur de l'expérience artistique, et influence pleinement la perception de l'œuvre, ici comment qualifier la position de l'individu spectateur au cœur de l'œuvre ? Cependant, si « Stimuline » met en place une situation unique, il semble que le rapport à la pluralité des participants n'est pas qualifié par les artistes, c'est à dire que la nature de la présence de l'autre n'est pas décrite par les auteurs.

STIMULINE, LYNN POOK ET JULIEN CLAUSS, 2006



Image trouvée sur le site internet de Lynn Pook
<http://www.lynnpook.net/english/stimuline/index.htm>
consulté le 2 janvier 2014

Dans la noirceur de l'environnement de Stimuline, alors que tous les sens sont stimulés par la situation appelant à la relaxation, et la concentration sur l'information en provenance de l'installation, l'invisibilité de l'autre est encore plus forte pour le spectateur allongé que dans une salle de spectacle habituelle où l'on perçoit ses voisins, et où on les entend remuer ou tousser. Dans Stimuline le sens tactile est exacerbé, c'est par le corps entier que la musique est reçue, il en résulte que la relation à l'autre proche est sans doute à la fois altérée et teintée de ce partage sensoriel, à l'origine d'un lien qui même si il n'est pas formulé modifie profondément les rapports habituels que nous entretenons avec nos pairs spectateurs. Il s'agit ici de réunir les participants autour du partage de la sensation même, avec simplement comme point de rencontre une œuvre sonore et sensorielle, sans même la distance qu'amène un contenu visuel et narratif. Dans « Stimuline » c'est la sensorialité même qui fait le contenu. Dans cette performance aucune information n'est capturée sur les utilisateurs eux mêmes, aucun système de feedback n'est mis en place, la question de la proprioception, n'est pas envisagée ici en tant que telle, on ne capture pas les rythmes cardiaques, les pressions sanguines, que sais-je, les productions sensorielles de chacun ne servent pas de données pour la performance elle-même. Bien au-delà de la réception individuelle de l'œuvre, ce sont ici les modalités de partage qui sont transformées créant une situation d'écoute basée à la fois sur l'individualisation extrême et la médiation du partage sensoriel. Cette situation d'écoute n'est en aucun cas un principe collectif, elle a lieu au cœur du cocon et loin de toute situation socialisante, il s'agit d'un moment de partage intense ; les spectateurs ressortent transformés mais ensuite ils retournent indépendamment à leur vie personnelle comme dans toute salle de spectacle. Cependant il s'agit bien d'une situation où la corporalité guide le contenu de l'œuvre amenant ses participants dans un système sensoriel partagé ce qui nous l'avons vu est en soi un appel à une transformation intime, une transmutation.

C'est en réfléchissant à cette possibilité transformatrice que nous continuerons d'envisager comment la mise en exergue de la conscience de soi par un retour perceptuel, donne naissance à des systèmes d'interaction dont les principes activent le potentiel transformateur de l'œuvre.

Un générateur de temps partagé.

Ces outils qui permettent un partage sensoriel prennent donc place au cœur même de la performance, bien que la présence du public soit associée à l'écoute d'une composition sonore, la nature fondamentalement non narrative de l'œuvre est exacerbée par les modalités de l'écoute et le choix de la stimulation sensorielle. La puissance de « Stimuline » est attribuable au sentiment d'instantanéité qui est mis en place par le feedback sensoriel. En adressant plusieurs individualités simultanément, cette installation met en commun plusieurs instantanéités une multiplication des immédiatetés qui par un système partagé réunit toutes les qualités d'un générateur de temps partagé dépassant les enjeux individuels. Partager le temps signifie ici partager un même instant

à la fois dans la continuité et dans la particularité de son individualité, utiliser l'association de plusieurs éléments comme facteur d'action sur la réalité. On peut qualifier de générateur de temps partagé une installation qui met en place les conditions pour un temps partagé, c'est cette qualité à l'origine de sa puissance qui nous semble un facteur important des nouvelles possibilités d'installations distribuées.

Comme cela a été présenté précédemment, au travers de l'analyse des œuvres impliquant des éléments de biofeedback nous voyons qu'il se met en place un modèle d'œuvres prenant corps dans l'espace urbain et impliquant les média numériques comme facteur reliant les corps. Avec l'émergence des technologies de la mobilité, les artistes utilisent les réseaux mobiles pour proposer un nouveau modèle participatif, fait d'œuvres qui impliquent directement les participants dans un processus de mise en valeur de leur présence corporelle. Ces actions artistiques placent la présence de l'utilisateur au centre de leur propos, et pour cela elles relient les différents participants à un réseau distant qui porte comme information des données générées par des capteurs physiologiques, ou autrement d'ordre sensoriel.

Parmi les éléments, composant ce nouveau paradigme, nous avons pu répertorier : la mobilité, la participation, l'existence d'un système de feedback immédiat mettant en valeur la nature du rapport de chacun à l'espace, et à la présence de l'autre ; la réunion de ces éléments a été considérée nous le comprendrons dans la suite de cette analyse, pour le projet « Interac Wearing » comme étant génératrice de schémas de groupes ludiques au potentiel transformateur. Par l'usage d'un système de partage sensoriel, il semble que l'appel à la participation soit l'occasion d'une retranscription vivante d'une présence qui se met en place en même temps que le lien propre à l'interaction. Devant cette constatation, et afin de poursuivre un échange qui reste attaché à son contexte immédiat (qu'il soit géographique social, ou directement individuel), il s'agit de penser les technologies mobiles comme une instrumentation du corps en mouvement. Plutôt que de concevoir un système complètement intégratif, nous cherchons à proposer un accès à des modalités technologiques directement associées au processus identitaire, participant par le biais du traitement de la sensation même au processus d'individuation ; dans le contexte technologique contemporain, nous voulons penser les moyens de la perception et de l'émergence d'une continuité individuelle. Si Simondon nous présente les conditions d'existence d'un être pré-individuel, il met l'accent sur l'exacerbation d'un potentiel qui conduirait à la définition identitaire¹³, de mettre en place les conditions favorables à un processus d'individuation par la création de lien. Ce sujet met en relation la perception des corps et la participation¹⁴. Une série de propositions et de recherche artistiques impliquent la

13 « En effet, la non-identité à soi de l'être n'est pas un simple passage d'une identité à l'autre par négation de celle qui précède. Mais, parce que l'être contient du potentiel, parce que tout ce qui existe avec une réserve de devenir, la non-identité à soi de l'être doit se dire plus qu'identité. » Muriel Combes, *op. cit.* p. 25.

14 Andy Goffey, *Virtual embodied*, Dir. John Wood, Routledge 1998 p. 71.

présence située des participants, et tiennent de l'univers numérique mais situé dans l'espace physique.

3.2.3. INTERACTIONS SITUÉES, LOCALISÉES.

Face à la nature indescriptible de ce partage sensoriel à distance et à l'ampleur de la sensation même, la représentation est un sujet dont les enjeux sont à la fois difficiles et importants. La mobilité engendre des systèmes de représentation complexes, et les principes de la localisation sont le sujet d'exploration de plusieurs œuvres actuelles. Par ce biais, ces œuvres interrogent la valeur de cette interaction permanente et mobile et la manière dont la mobilité implique une transformation de la perception de nos repères perceptuels, cependant ces artistes utilisant les technologies locatives le plus souvent synthétisent des informations matérielles ou perceptuelles sur un support cartographique, ils mettent rarement en œuvre les moyens de partager ces informations perceptuelles entre les usagers, mais se préoccupent plutôt des modalités de transformation en un langage transmissible des éléments d'information la nature même du mouvement physique. En réutilisant des données capturées sur les individus puis transmises, elles mettent directement en rapport un espace physique quotidien, et une interaction avec un univers d'information. La question qui se pose immédiatement ensuite est évidemment la nature de l'information ainsi communiquée. Nous savons que la transmission d'information est un phénomène complexe qui implique de multiples itérations, chaque communication ne consiste pas à simplement faire parvenir un élément, mais toutes sortes d'informations personnelles sont associées à cette transmission, des données concernant la transmission elle-même, son format d'encodage, les moyens, le moment et éventuellement l'endroit d'où sont parti les informations originelles, ne sont que quelques-unes des informations ainsi transmises. De l'ensemble de ces données découle donc une nouvelle possibilité de représentation de la réalité directement issue de l'association entre l'interaction physique, et la localisation électronique des individus. Ceci fait émerger un territoire de questionnements à cheval entre la perception que le sujet a du monde, et l'information numérique située qu'il renvoie, entre mouvement physique et retransmission d'un déplacement. La déambulation réelle d'un ou de plusieurs individus en mouvement, et la transmission des informations qui leur sont associées, sont deux éléments relatifs l'un à l'autre dépendant de deux formes d'interaction, l'une directement associée à la perception de notre environnement immédiat, l'autre retranscrite et codifiée. Si ces questionnements ont déjà été abordés ici, ils sont fondamentalement transformés par la présence du groupe qui au-delà de la perception individuelle imprime ses propres règles d'interaction. Il modifie ainsi la structure du rapport à l'espace individuel en y ajoutant de nouveaux repères qui sont également capturés et retranscrits sous forme d'une autre information. En plus du retour sur sa propre présence l'utilisateur est éventuellement amené à être mis en contact avec la présence distante des autres, sous forme verbale ou perceptuelle. Il y a

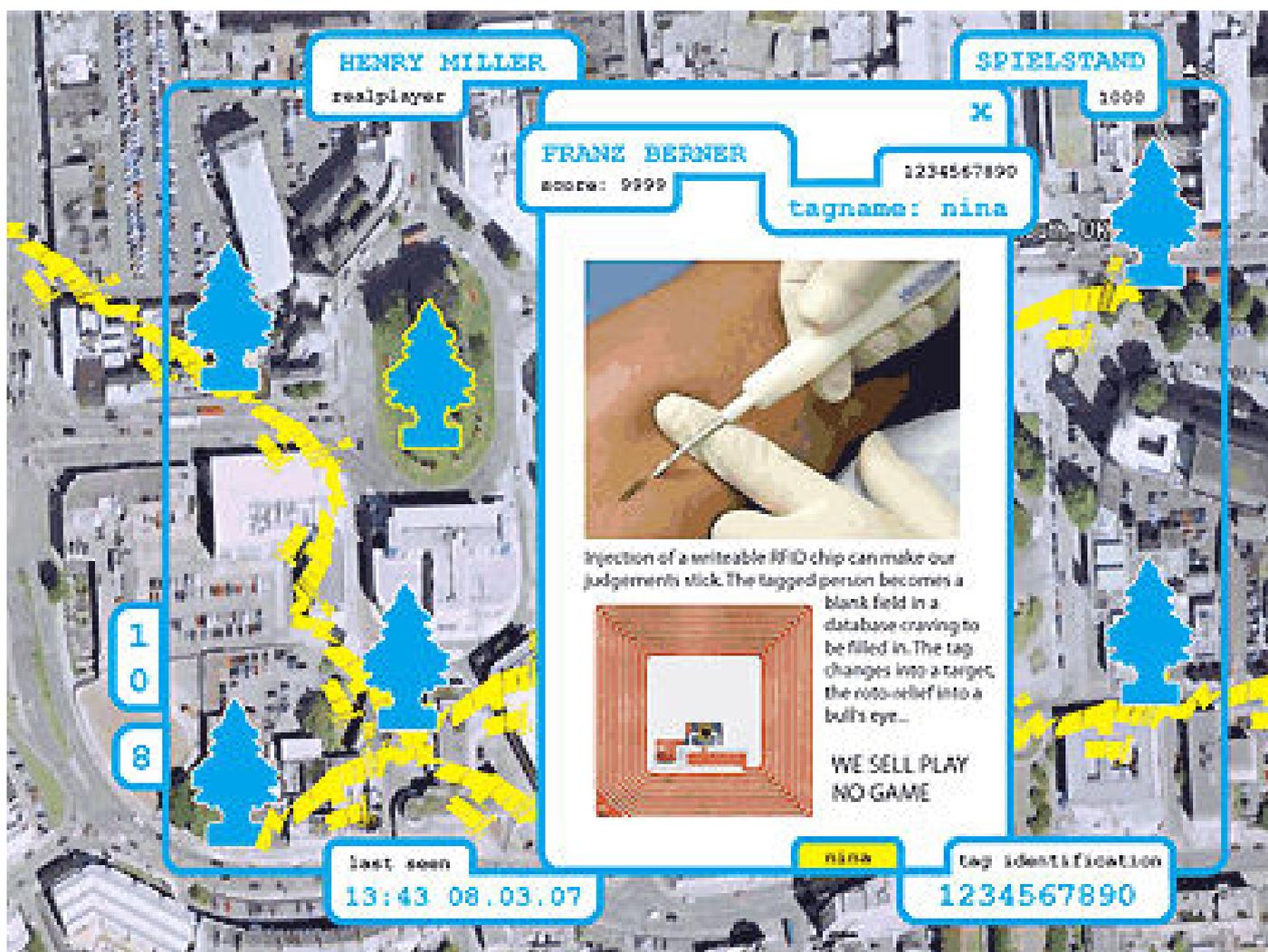
semble-t-il une tension fondamentale entre cette présence distanciée à soi-même et l'interaction sociale. Quels outils participatifs peuvent être développés pour permettre l'interaction dans le champ créatif de ces différentes individualités ? Comment de tels outils s'attachent-ils à la prise en compte des relations par une perception globale des interactions physiques associées à des prises de conscience individuelles.

Pour ce projet les barrières physiques sont anihilées, de manière à la fois provocante et significative, la présence humaine est dorénavant requise à cheval entre l'univers physique et l'univers d'information, le corps se trouve disloqué, mis au service d'un jeu qui propose alors une nouvelle conscience de l'espace d'interaction. Cette constatation nous fait envisager le potentiel liminal et transformateur d'un usage de technologies qui par le jeu proposent une perception modifiée à la fois de l'autre et de l'environnement direct du joueur. Ces questions du point de transformation marquent le moment où une œuvre acquiert un pouvoir de transformation ; elles sont récurrentes au cours de l'histoire de l'art Victor Turner¹⁵ les a caractérisées dans le champ de la performance en les associant à un moment privilégié de participation du public. Sous le regard de Victor Turner, nous insistons sur l'importance de cette notion liminaire, puisque c'est bien là que se situe pour le joueur le point de transformation qui peut amener à une nouvelle prise de conscience permettant une transformation de soi, une prise de conscience intime enracinée dans la participation individuelle à un processus de partage collectif. En suivant le modèle de Van Gennep qui définit trois phases de passage Turner propose la notion de liminalité pour qualifier cet instant transitionnel où les participants au rituel ont quitté leur précédent statut social, mais n'ont pas acquis le nouveau, un vide qualifiant la transition elle-même. Peut-on au regard des descriptions de Turner envisager ce nouveau rapport collectif à la perception comme une forme ludique qui transcende la symbolique sociale ? Dans sa vision du rituel, Turner distingue le champ social du champ culturel (symbolique), et fait transiter son analyse vers une transformation engendrée par les regroupements culturels de nos sociétés laïques. Dans ce contexte il situe le processus de transformation dans une phase non plus liminale, mais liminoïde, il applique ce terme à des champs comme le théâtre les concerts les manifestations, où les participants sont impliqués en totalité, et dont les discours formels ou avoués peuvent remettre en question la structure sociale globale ; c'est au cours de ce moment de fragilité que s'installe une nouvelle perception de la réalité, juste au cœur de cet instant transitionnel, l'éveil opère amenant la transformation par la mise en place d'un univers hybride recréant un assemblage social et sensoriel par le dépassement de la limite corporelle même. Peut-on alors trouver des champs d'application de principes liminoïdes qui soient dorénavant distribués dans le champ même de l'interaction collective ?

Ludic society a mis en place un système d'occupation de la ville par des

15 Victor Turner, « From ritual to theater, the human seriousness of play », *Performing arts journal*, avril 1987.

TAGGING THE CITY, LUDIC SOCIETY, 2006



Cartographie de la ville de Plymouth réalisée par Ludic society lors du *Plymouth play* 2007

puces RFID : « TAGGING THE CITY »¹⁶ est un jeu informatique multi joueurs qui prend place au sein de l'espace urbain. L'aspect situationnel de ce jeu est rendu possible par l'usage de systèmes informatiques mobiles, des microcontrôleurs équipés de système radio passifs, RFID placés comme des implants sous cutanés sur les joueurs d'une part et par ailleurs dans les objets du vrai monde. Ces « tags » RFID servent de point de marquage ils permettent aux joueurs d'accéder à leur espace personnel de chargement sur la carte en ligne. À chaque fois que les joueurs équipés d'une tag passent devant un point de lecture disséminé dans la ville ils avancent dans le jeu. Leurs évolutions et leurs découvertes sont recensées il s'agit à la fois de prendre en compte les rencontres urbaines, et leurs corollaires en ligne. En ligne la google map est peu à peu recouverte par ce qui serait une nouvelle forme de street art.

Pour cette œuvre, les états physiques sont capturés en temps réel, dans un instant particulier. Cette action donne une image de notre présence dans la ville à un instant et dans un site spécifique comme des éléments interreliés, préservés dans leur statut d'éléments mobiles. L'ensemble du processus recréant une image perceptuelle de notre réalité en flux.

L'interaction physique et ludique proposée dans « Tagging the city » est directement retranscrite en ligne, les joueurs sont à l'intermédiaire entre l'espace physique où ils interagissent et le réseau où leur action a un effet, alors que leur corps même a été squatté par un système informatique lorsqu'il ont inséré une puce RFID sous cutanée (du même type que celle qui avait été implanté dans la cheville d'Eduardo Kac)

Une des premières œuvres à mettre en situation un usager dans son rapport à la ville au déplacement est « Seven miles boots » de Laura Beloff, Erich Berger et Martin Pilmchair (2003-2004). Il s'agit d'une œuvre destinée à un marcheur, un flaneur urbain à qui l'on propose d'enfiler une paire de bottes équipées d'un système de positionnement GPS pour déambuler dans la ville. Lorsqu'il les porte sa marche est également retranscrite sous la forme d'un parcours informatique au sein du réseau ; en fonction des coordonnées générées par son déplacement, le participant navigue également sur une série de sites web, où il peut aussi rencontrer d'autres usagers qui seront éventuellement en train de converser en direct sous la forme de « chat » en ligne. Les bottes équipées de petits hauts parleurs lui permettent d'entendre comme un observateur anonyme et immobile, une transcription audio des « chats » qu'il rencontrera. Le projet est décrit par les artistes comme une paire de bottes qui permettrait à la fois de marcher dans la ville et de se déplacer sur l'internet, un instrument hybride fonctionnant dans les deux termes de l'environnement. Il s'agit donc aux yeux des auteurs, d'un projet hybride, qui est en premier lieu un instrument d'action mais cependant ne se situe pas dans la matérialité quotidienne puisque son avancée se fait avant tout en ligne. Dans le monde réel, comme le montrent très bien les images où l'on voit une paire de bottes au bout d'une paire de jambes, en train de marcher sauter descendre

16 <http://www.ludic-society.net/tagged/>

SEVEN MILES BOOTS, LAURA BELOFF ERICH BERGER MARTIN PILMCHAIR,
2003



des marches etc... ; L'hybridation proposée par Laura Beloff et Erich Berger prend appui sur l'acte de la marche comme si l'accès à un univers d'information interrogeait cet ancrage physique même, il semble que l'œuvre porte un questionnement direct sur la pénétration de l'univers d'information dans notre réalité perceptuelle. Les auteurs se réfèrent à l'analyse du Flaneur baudelairien par Walter Benjamin, selon laquelle le flaneur peut développer un rapport d'observateur distancié presque voyeur, car il est lui-même fortement ancré dans sa propre individualité. Ainsi le marcheur de portant les bottes de 7 lieues est ancré dans l'espace physique par la marche et le poids de la botte ce qui lui permet d'avoir un rapport intellectuel et distancié avec l'univers textuel de l'internet.

Il s'agit donc surtout et avant tout de ne pas omettre combien l'ancrage corporel est essentiel dans cette notion d'hybridité, fondamental également dans notre compréhension de l'univers intellectuel ; mais aussi, et c'est cela qui est nouveau, il faut envisager les termes d'une nouvelle modalité d'échange qui soit directement associée à la perception et soit alimentée / rendue fonctionnelle par un système d'informations, dont les modalités seraient dédiées à l'échange perceptuel, et non l'inverse. Le choix de mettre en parallèle une déambulation dans la ville et une navigation aléatoire sur internet rend possible la prévalence de l'un sur l'autre et questionne sur les moyens de leur intégration mutuelle possible. Qu'en est-il alors de notre marche quotidienne, si les rencontres que nous faisons prennent la forme de rencontres avec des étrangers distants. Comment percevoir notre environnement immédiat si il est possible d'y observer des étrangers existant loin de nous et qui plus est invisibles. En ce qui concerne « Seven miles boots », malgré l'accent que les artistes mettent sur l'interaction physique et la participation, il s'agit encore d'une structure informationnelle. L'action en ligne est directement subordonnée à l'action physique ; elle n'est transcrite que par un retour audio qui donne l'effet d'avoir voyagé loin, d'avoir fait 7 miles en un pas, indéniablement le port de cet instrument amène une puissance inédite au flaneur, au cours de sa déambulation dégagé de contraintes, il se trouve non seulement en contact libre avec la ville, mais il peut également voyager à travers le monde par le réseau des réseaux, le système d'information. C'est du reste sur le réseau et donc en puissance que se situe la réelle position de flaneur dans cette œuvre, alors le participant ne porte pas la responsabilité de sa navigation, elle est complètement aléatoire conditionnée par ses actions dans l'espace physique. Cette interface ne procure pas un accès structuré à l'information, comme peuvent l'être les interfaces directement associées à un écran portatif, (Iphone ou à l'époque de cette œuvre NintendoDS etc...) mais bien d'un accès plus ou moins aléatoire qui vise à mettre en valeur notre présence au monde, et à l'associer à notre état de connection permanente pour explorer les modifications engendrées par cet état même. L'ancrage corporel est salvateur, il permet au flaneur de ne pas se perdre dans ces déambulations intellectuelles, et d'éviter la partition intellectuelle la schizophrénique dans l'espace d'information.

Ainsi compris loin de l'appel à participation ce projet est plutôt une apostrophe sur le nécessaire ancrage physique de notre être, indispensable à notre lucidité intellectuelle. Il semble en effet que le contact avec le sol lors de la marche doit être perçu différemment si l'espace mental autrement occupé par l'observation immédiate est mis en corrélation avec le lointain. Ce projet est conçu comme un univers d'information qui serait augmenté par une interaction dans l'espace physique, la marche aurait pour fonction essentielle de libérer l'esprit tel qu'il est décrit dans la présentation du projet ; comme pour le flaneur baudelairien, la marche est le moyen de cette prise en compte du mouvement caractéristique des préoccupations entourant ces questions. La marche vécue est présentée comme un phénomène libérateur qui permet d'accéder à un autre état de pensée une forme de virtualité représenté ici sous forme numérique mais qui prend aussi bien d'autres formes.

Par ailleurs ce projet nie toute possibilité de rapport social en proposant un univers totalement autocentré ou le rapport à l'autre ne se vit pas comme un échange. Il s'agit par le biais de la rythmicité et du mouvement de se distancier de la réalité sociale. Il n'y a plus de place pour les individus, simplement des morceaux épars de textes volés qui finalement nous ramènent à nous mêmes, cette vision de l'interaction est plutôt de l'ordre du passage bien loin de toute forme de réseau de mouvement vivant.

D'autres artistes ont utilisé les potentiels de ces bribes de textes pour caractériser différemment l'espace, ainsi Christian Nold a cartographié plusieurs villes du monde en fonction des critères émotionnels de leurs habitants. Il a développé une manière de procéder qui lui permet d'organiser des interventions auprès de communautés. Il a dénommé la technologie qu'il utilise Bio mapping, qui couple un capteur GSR (Galvanic skin response) capturant le degré de conductivité du corps. Cette conductivité varie en fonction de l'humidité de la peau, elle-même contrôlée par le système nerveux sympathique (dont les récepteurs sont sensibles à l'adrénaline). Cette technologie existe depuis les années 1900 et il y a beaucoup de controverses sur la validité des interprétations psychologiques qui sont faites des données relevées qui peuvent avoir un éventail de causes assez larges. Christian Nold a breveté un système propre qu'il nomme Biomapping par lequel il couple ces capteurs GST à un système de localisation GPS, ainsi les informations émotionnelles qu'il utilise sont mises en relation avec la situation géographique de la personne portant le capteur. La méthodologie de travail de l'artiste est également brevetée, il propose son équipement lors d'ateliers participatifs, souvent dans un contexte artistique (galerie ars Longa, Paris 2008, Southern exposure, San Francisco, 2007, Waterman art center, Brentford, UK 2008) ou il invite les personnes présentes et les habitants du quartier à explorer leur quartier munis de son système ; au retour les données qu'ils ont capturées sont analysées par l'artiste en compagnie du porteur, il est alors invité à donner un commentaire sur les raisons qui ont provoqué une augmentation des données des capteurs. Christian Nold assemble ces différentes informations pour produire une carte correspondant à chaque atelier ; on retrouve mentionné sur la carte,

les trajets empruntés les points ou les réponses ont été marquantes et parfois certains commentaires ou tous les commentaires. Nold explique sa démarche en disant qu'il veut concevoir une cartographie qui ne soit pas un instrument de contrôle, une cartographie qui s'appuie sur les capacités d'expression de la population dans le but de servir à la mise en œuvre d'un changement basé sur l'écoute des personnes. Il est évidemment difficile de considérer la validité du discours d'ordre communautaire tenu par Christian Nold, dans la mesure où chaque intervention est commanditée par un organisme artistique qui accueille l'intervention. Cependant un projet plus récent : *Sensory Journeys* (2009-10) œuvre réellement dans le milieu communautaire puisqu'il a été mis en œuvre par une association de promotion des moyens de transports écologiques, et s'adresse à un public scolaire, les élèves de quatre écoles de Bristol (UK) sont invités à dresser une cartographie sensorielle de leurs trajets à l'école. L'ensemble de ces interventions ne rentre pas dans le contexte d'un programme structuré qui permettrait de prendre en compte les informations fournies par les participants pour envisager des recommandations qui aboutiraient à des transformations effectives du paysage urbain en fonction des constatations des participants. Plutôt, il s'agit véritablement d'une prise de conscience sensorielle de l'environnement que les participants vivent et décident de rendre public, une extériorisation. Les résultats cartographiques sont à l'image fidèle du projet, absolument non structurés et volontairement indéchiffrables ils mettent en valeur une expérience vivante immédiate intranscriptible selon des critères fonctionnels.

Au-delà de la planification urbaine, le lien entre les expériences individuelles est retranscrit par cette cartographie témoin de la participation au projet. La valeur de l'intervention est celle de la participation à un modèle d'expressivité non structuré. Ainsi les expériences individuelles à la source de nouvelles données caractérisées géographiquement, et productrices d'un outil de retranscription d'expressivité pure.

La proposition de Christian Nold est intéressante pour notre propos, en ce qu'elle associe des données biologiques à un contenu social, elle affirme même la primauté de la sensation dans un rapport au monde qui en d'autre temps éluderait cette information. Ce projet a un fonctionnement exactement inverse de celui des applications locatives habituelles, ces dernières permettent l'accès à une information supplémentaire rendue disponible alors que l'on est en mouvement dans l'espace urbain. Ici, les technologies de localisation et le bio-mapping sont utilisées pour valoriser une conscience individuelle de l'environnement de vie des individus. Ce système met en valeur la pluralité des perceptions et des individualités, le vécu personnel l'observation le choix d'exprimer ou non, cette proposition d'appropriation de l'espace utilise la technologie pour provoquer une prise de conscience de la valeur de nos sensations face à l'environnement. Le système de rétroaction est distancié, il ne s'agit pas d'une rétroaction physiologique, mais d'une prise de conscience formelle provoquée par l'artiste lorsqu'il présente les résultats des captations et pose des questions. Sans rétroaction directe, il est difficile d'envisager la

nature perceptuelle de l'œuvre au sens où cela a été analysé précédemment. En effet l'hybridité n'est pas envisagée ici comme un élément immédiat, elle ne constitue pas une source de données qui soit traitée ; la formalisation des sensations n'est pas non plus envisagée pour comprendre les enjeux de la collision des informations ; la cartographie n'est pas immédiatement interactive, elle ne répond pas à l'action des usagers, modifiée à posteriori, cela reste l'œuvre de l'artiste. Il n'y a pas non plus de suivi de l'action, puisque les interventions sont uniques. Ce choix de ne pas assurer le suivi des éléments ainsi relevés pour aboutir à une action concrète, éloigne les objectifs concrètement sociaux de l'intervention qui ne poursuit pas jusqu'à l'accomplissement sa visée transformatrice sans finalité particulière. Si les données composant une cartographie peuvent être reliées à la position réelle d'un individu dans l'espace urbain les critères qui définissent les éléments cartographiques sont en conséquence amenés à être totalement transformés. La perception entre alors en jeu ; alors que la description de Nold sont des interprétations de données issues de senseurs réalisées a posteriori, où la subjectivité prend une place prépondérante générant une interprétation finalement assez simple de données pourtant complexes. C'est cette simplification qui nuit à la validité du propos, une telle réduction de l'interaction à des sentiments monochromes ôte toute possibilité de considération de l'immédiateté de cette sensation.

La question de la rétroaction d'un tel système est pourtant cruciale. La question de l'individu dans la mobilité au sein d'un espace social se pose ; la rétroaction semble donc la condition d'une interaction qui serve de point d'accroche à une perception augmentée de l'espace.

Dans ce cas bien au-delà des données subjectives et émotionnelles, qui sont extrêmement complexes à interpréter hors d'un cadre institutionnel, scientifique ou médical, dans lequel l'individu est par ailleurs caractérisé de manière plus détaillée ; l'appel à l'autre par le souhait de complémentarité peut prendre place dans l'espace urbain, non pas selon ces caractéristiques émotionnelles mais en fonction de ces données perceptuelles, une recherche autour de productions invisibles mais existantes dans l'occupation de l'espace urbain par le groupe.

Il s'agit ici de révéler et d'ajouter une dimension supplémentaire à ces systèmes de communication par nature sociaux, et de comprendre comment il est possible de les inclure dans la réalité existante.

Si pour Turner, le rituel est un rituel en action, il est processuel dans sa forme ; Turner envisage donc également les aspects physiologiques de ces moments de transitions en évoquant la possibilité d'une sollicitation différente du cerveau dans ces instants liminoïdes durant lesquels il conçoit que la perception puisse être plus globale, et moins structurée.

L'analyse que fait Turner du rituel va au-delà de la compréhension d'un moment nécessaire à l'équilibre social, mais il y voit un emblème d'une activité fondamentale de l'être humain reliée à un besoin d'engendrer des mo-

ments de transformation.

Selon les principes de Turner, nos installations contemporaines participatives et sensorielles sont de l'ordre du rituel par leur manière d'utiliser des principes ludiques directement associée aux enjeux perceptuels. L'association des effets de rétroaction et du jeu est à considérer comme une situation liminoïde ou se mettrait en place cette limite transitionnelle à partir de laquelle on trouve la possibilité du changement. Turner explique qu'il existe un point où la performance dans la mesure ou elle implique le public par un acte ludique, engendre un moment de transition au sein de la communauté. Cet instant de transition liminoïde est caractérisé par un vécu social hors de toute structure « une communitas » durant laquelle le sentiment d'égalité est prédominant, indépendamment de la réalité.

3.3. L'EXACERBATION DE LA LIMITE CORPORELLE, L'OBJET COMMUNICANT ENTRE CORPS ET SOCIÉTÉ, UN SUPPORT TECHNOLOGIQUE POUR METTRE EN ŒUVRE UN RAPPORT DE PRÉSENCE.

L'objet tel que nous l'avons vu utilisé par exemple par Lydgia Clark, sert l'individu, à la fois dans son processus intérieur d'organisation de la perception ; et dans la dénomination et l'identification des rôles sociaux, il implique bien les deux paradigmes, à la fois, une prise de position par assimilation, exposée et mise en place face aux autres et, une transformation personnelle et intime ; il s'agit ici de suivre les traces de Michel Serres que nous avons cités en tête de cette partie, et qui prétend que nous n'avons pas pleinement évalué l'impact de la formalisation de l'objet sur le sujet hominien ni ses possibilités participatives. Par ailleurs sur le plan perceptuel, par l'intégration de systèmes de captation et de positionnement immédiat, les nouvelles capacités informationnelles associées aux objets passent des limites habituelles de protection de l'humain notamment empiètent directement sur l'intimité corporelle et l'espace vital au sens le plus simple. Dans notre contexte la question se pose naturellement pleinement, alors que la technologie vient au plus proche du corps, elle rentre en symbiose avec nos gestes quotidiens, ce choix de s'attacher non pas à la nature du message mais aux modalités de sa transmission, permet de réévaluer le potentiel de la participation, en questionnant entre autres la place du corps dans l'échange. Si l'interface corporelle se différencie par sa nature même des champs habituels de l'informatique portable. Cette dernière, associée à un écran est un support d'information que l'on transporte avec soi dans sa poche sur son téléphone par exemple doté d'une interface propre qui propose une interaction et une variété d'usages dont l'utilisateur peut profiter. Ici il s'agit plutôt du choix d'associer les possibilités des technologies de la mobilité à un objet qui est en soi le résultat d'une évolution technique au cours de l'histoire. Si un intérêt particulier sera porté à la nature du support comme objet liminal à la frontière de notre corps et de

l'espace social, pour cet exposé nous associerons à la notion de vêtement les accessoires, chapeaux et autres bottes bracelets colliers, ce qui nous amènera à considérer également mais cette fois ci dans un autre registre les interfaces et moyens de contrôle portés à même le corps ; Par exemples les senseur captant les rythmes biologiques ou le mouvement.

À cet égard, la *Théorie des Objets* telle qu'elle a été nommée par Abraham Moles¹⁷, formalise des études associées à un champ porteur d'une longue histoire qui s'attache à la construction de la relation de l'homme contemporain au monde qui l'environne, au rôle des objets, de leurs formes, de leur emplacement, de leurs couleurs. L'Objet, est vu par Moles comme le médiateur de la communication humaine, il en tire les principes d'une *Micropsychologies*¹⁸ ; *l'Objet*, constructeur de l'environnement, est compris un système de communication social, plus chargé de valeurs qu'il ne le fut jamais, en dépit de l'anonymat de la fabrication industrielle. Cependant la seule prise en compte des objets par les univers du design ou pour leur valeur affective et symbolique au cœur de la société de consommation nous paraît ne pas prendre en compte la réalité du contexte humain et culturel ; cette limitation à une relation décontextualisée forme finalement une réduction de langage. Dans le domaine du Design, et de façon appliquée, Shang, & Chuang (2000) démontrent qu'il y a plusieurs manières de décrire le même produit, souvent en utilisant les mêmes mots mais avec des sens différents. Aussi, par le choix d'aborder la question d'un système des objets avec une approche participative, nous voulons multiplier les apports et les modalités subjectives témoins des différents contextes.

Pour envisager de quelle manière ces deux éléments se trouvent complètement inter-reliés nous examinerons le phénomène des nouveaux systèmes de communication associés aux objets, et plus particulièrement la place de certains objets liminaux pour lesquels nous constaterons au-delà des implémentations technologiques, une position historique comme instrument de communication qui trouve des résonances dans les œuvres contemporaines utilisant ou non la communication ou des systèmes technologiques. Ainsi le vêtement dans les œuvres trouve sa place à la fois dans l'histoire de l'art et dans des œuvres impliquant la mise en place de transformations par notre lien à la technologie. Le vêtement a été un instrument de choix dans ces recherches, et a servi de support à l'intégration de ces technologies. Il a été considéré par beaucoup comme moyen possible éventuellement privilégié de l'interaction entre le corps et le monde extérieur ; le vêtement défini une limite tout en étant support d'expressivité. En somme il reste fidèle à sa nature originelle, une protection pour le corps qui devient un instrument social, d'expression d'identité, de classe sociale etc

Loin des objectifs transformateurs de Lydgia Clark les accessoires ne proposent pas toujours d'expérience, mais l'usage du vêtement dans l'art contemporain est apparu a plusieurs reprises sous différentes formes, perfor-

17 AA Moles, 1972.

18 AA Moles, E Rhomer, 1986.

matives ou non. Il a servi à qualifier l'autre, tant dans sa relation au corps que dans son absence, dans les contraintes comme dans les partages. Le vêtement est à la limite ; protégeant et exhibant l'intimité d'une part et enjeu des relations sociales, d'autre part. Utilisé parfois comme œuvre d'art à la fois pour ses possibilités expressives et pour ses qualités intimes et finalement pour l'imbrication des deux. Cette hybridité fondamentale a donné naissance à des usages artistiques qui abordent assez directement les enjeux soulevés par l'augmentation des corps, la présence du corps, son absence ; instrument privilégié d'une individualité qui s'exprime dans sa relation aux autres, il est aussi celui de la sensation.

Lorsque les accessoires visent à restreindre l'usage du corps non pas dans un objectif de redécouverte et de libération, mais pour mettre en exergue ses limites, ils se font porteurs à la fois de l'aspect individuel qui est inséparable du corps du porteur, mais il confrontent cette physicalité à un système basé sur une organisation de la puissance sociale, parmi laquelle au vu des développements technologiques, les enjeux de contrôle font l'objet d'un questionnement particulier. En association avec les capacités d'expression du vêtement, la considération des médias comme extension technologique de l'homme, recentre la question des usages et de la prise en compte de la mesure ou les technologies rentrent en contact avec la sphère de perception de l'homme. C'est à cette fin que Mac Luhan inscrit sa pensée sur les technologies dans un historique des techniques et surtout se différencie par la mise en exergue des possibles transformations autrement engendrées par les modifications perceptuelles qu'elles provoquent.

3.3.1. LES OBJETS HYBRIDES FONT LE LIEN ENTRE MONDE DE L'INFORMATION ET MONDE PHYSIQUE. L'OBJET COMMUNICANT COMME HYBRIDE ENTRE NATURE ET CULTURE.

Notre époque technologique est une fois de plus en pleine révolution, et nous l'avons vu : l'intégration de la téléphonie et de l'informatique permet un grand nombre de nouvelles applications, maintenant pleinement intégrées à notre réalité sous la forme de domotique ou de marquage dans les supermarchés, ou encore associé à nos téléphones lisibles immédiatement par tout autre partenaire choisi (ou non) à distance ; ce phénomène ne fait que s'accroître. Par ailleurs on note l'incorporation possible de ces fonctions dans les objets usuels (lunettes, montres, ceintures, sacs, vêtements ; équipements ménagers, automobiles, jouets, produits « tracés », etc.). De nouvelles structures informationnelles sont directement issues de ces associations, il s'en suit la mise en place de protocoles et d'applications traitant la communication entre objets physiques : la voiture est informée de sa position de l'état des feux ou de la panne de la porte automatique du parking, dans les cas les plus anodins ; dans d'autres cas d'importants enjeux de respect de la vie privée

sont. Un principe de communication nouveau dorénavant intégré et mobile nécessite de penser la place de la circulation des données au cœur du quotidien, par le biais d'un objet ; notamment la manière dont il marque la limite de notre espace personnel. Un tel processus fait de l'objet l'instrument même de l'hybridité, cette condition de la pensée contemporaine, qui envisage les interrelations entre les différentes couches de sens, traversant les limites et les catégorisations conceptuelles ; c'est une notion active qui se pense dans l'instant. Il s'agit de constater que les objets peuvent appartenir à deux univers et que leur analyse permet de mettre en valeur les interdépendances et les systèmes relationnels évoluant toujours.

Certaines recherches visent à équiper non seulement le vêtement, mais le corps lui-même, il s'agit d'abord de compenser des handicaps (cécité, surdité...), dans un second temps de multiplier les capacités sensorielles de l'être humain en équipant son corps de capteurs plus sensibles que les capteurs naturels¹⁹.

La personne équipée qui se déplace dans un environnement d'objets communicants, reçoit les signaux émis par ces objets et les interprète. Elle peut aussi recevoir les signaux émis par les équipements des autres personnes (identifier amis et relations dans une foule, etc.). Bruno Latour à la suite de Michel Serres a mis en place cette notion de quasi-objet, qui lui a permis de qualifier la manière dont ils participent la mise en place d'un échange entre nature et culture, appuyant son principe selon lequel nos sociétés n'ont jamais proprement scindé les deux univers et mettant un accent sur les développements scientifiques qui méritent particulièrement une analyse anthropologique.

L'objet personnel doté d'éléments technologiques de communication, par sa nature même associe directement un contenu conceptuel à sa propre présence matérielle ; cette existence matérielle se caractérise par un lien direct avec le corps du porteur dont il transforme les perceptions. Par objet communicant nous qualifierons ici, un objet auquel sont intégrées des technologies de communication, qui lui permettent de transmettre des informations concernant son usager sa localisation et éventuellement d'en recevoir. Considérant ce point de vue, on peut envisager de passer outre certaines critiques qui qualifient de réductrices les affirmations parfois spéculatives de Mac Luhan, notamment sa manière d'éluder les contenus et la nature du langage, inhérente à tout système de communication. Cependant il semble également juste et nécessaire de considérer le développement d'un champ d'approche spécifique des technologies qui mette en avant les échanges entre l'homme et l'outil tant sur le plan perceptuel que social, et par conséquent, d'envisager cet échange comme une donnée en construction ayant une influence décisive sur la nature

19 Un article de la revue scientifique américaine dépendant de l'association IEE envisage le futur de la miniaturisation des technologies souples comme un développement potentiel qui irait vers une nouvelle peau au potentiel de captation augmenté. <http://spectrum.ieee.org/biomedical/bionics/bionic-skin-for-a-cyborg-you>
article consulté le 12 novembre 2013.

du contenu qui sera mis en avant par les technologies.

Il faut faire ici un rapide point sur la prolifération des technologies au cœur de nos objets quotidiens. De nombreuses structures tentent de légiférer et d'organiser une pensée au sujet de l'internet des objets, que ce soit des réseaux informels comme *council for the internet of things*²⁰ Il existe également des consortium qui s'occupent de mettre en place une régulation au fur et à mesure de l'émergence du phénomène, IOT-A a pour activité essentielle l'analyse du développement du phénomène et le lobbying pour la mise en place d'un système régulé et législatif, en ceci l'émergence du phénomène des objets est caractéristique de l'époque contemporaine, et se différencie fondamentalement de la manière organique dont l'internet lui-même est apparu. Déjà en janvier 2000²¹, Michel Volle publie le compte rendu d'une étude qui retrace alors les nouvelles possibilités technologiques de la communication avec les objets, l'esprit est alors à la prospective et on voit bien que le terrain est favorable à de multiples innovations sans qu'il soit mentionné la nécessité d'une structuration du champ car alors les domaines de l'innovation semblaient être des champs ouverts dont le développement était organique. L'émergence actuelle de structures de gestion privées comme IOT-A est symptomatique d'un changement de paradigme dont nous ne faisons que constater ici l'existence laissant à d'autres le soin d'en penser les conséquences.

Ainsi la différence de l'ordinateur qui bien que porteur de symbolique et parfois d'identité, est un objet générique. Il permet la mise en forme d'un langage de programmation, à la source d'un univers d'information qui lui est essentiellement extérieur. L'objet communicant est quand à lui, qualifié ainsi car il s'agit d'un support d'information intégré à un objet quotidien, il s'agit donc d'un support non neutre ayant, outre ses capacités communicantes une fonctionnalité dédiée, et ou des qualités symboliques. Cet objet est soit mobile, ce qui lui permet d'être immédiatement présent et par ce fait, il est également contextualisé, présent au moment requis par le contexte. Il s'agit donc d'une technologie immédiate instantanée, qui a maintenant évolué au-delà de la prospection pour intégrer notre quotidien, et actuellement bien présente elle impacte directement notre rapport au monde, étant par conséquent l'objet de plusieurs préoccupations artistiques. Nous l'avons vu, l'objet en soi est une source de questionnement irrésolue comme le mentionne déjà Michel Serres dans l'extrait cité en tête de ce chapitre : « (...) ne rien trouver dans les livres qui dise l'expérience primitive au cours de laquelle l'objet constitua le sujet hominien, puisque les livres s'écrivent pour recouvrir d'oubli cette empirie là ou en condamner la porte, que les discours chassent de leur bruit ce qui se passa dans ce silence. » Michel Serres²². Latour quand à lui parle

20 Council For the internet of things est un réseau rassemblant les différents intérêts artistiques universitaires et industriels autour de l'internet des objets. Council consiste essentiellement en une plateforme internet sur le site web www.theinternetofthings.eu

21 Étude réalisée par Michel Volle avec Roland Airiau, pour la revue CNET news <http://www.volle.com/ENSPPT/objetcom.htm> en janvier 2000.

22 Michel Serres, *Le tiers instruit* (1987) cité par Bruno Latour in : *Nous n'avons ja-*

des états non stabilisés de l'objet en cours de construction ontologique, ce qui s'applique particulièrement aux augmentations contemporaines de l'objet.

L'objet en 2013 est équipé de capteurs qui font un lien entre l'humain qui les utilise et l'univers d'information qui peut transmettre ces données, et les rendre utiles. L'objet communicant semble une image même de l'hybridité entre espace physique et univers d'information, il est de nature transitionnelle, entre notre vie physique et la connaissance numéraire qu'elle produit. Ces questionnements ont du reste été très rapidement abordés par de nombreux artistes, qui ont exploré tous types de supports pour intégrer des technologies de communication, envisager les transformations, et comprendre comment cette addition à notre corps et à nos sens transforme notre être au monde.

Alors que les objets prennent existence ils influencent leur environnement, sous une forme puis sous une autre une autre. Leur émergence même est à la fois cause et conséquence de cette existence bilingue, qui se traduit dans plusieurs domaines d'accomplissement le physique, et l'information. Ils ont une influence sur l'un puis sur l'autre dans une oscillation précédant l'intégration sociale de l'objet. Cette notion d'existence bilingue qu'a très bien décrit Bruno Latour paraît bien plus pertinente à notre recherche que les notions d'univers d'information.

Une telle vision est dès lors active parce que ce processus prend place au cours de l'appropriation des technologies par les utilisateurs. La période durant laquelle les différents domaines s'approprient l'objet technologique, est aussi celle où ils en forment les usages tout en amenant de nouvelles connaissances à leur propre domaine de recherche. C'est le processus d'appropriation par nature participatif qui détermine l'existence même de l'objet.

La technologie qui s'attache à notre corps et tente d'en qualifier le mouvement, appelle à un usage immédiat, s'accroche ainsi entre deux mondes fait exister une communication, un passage entre deux univers.

3.3.2. LES ENJEUX DE CONTRÔLE ASSOCIÉES AUX ACCESSOIRES, JANA STERBACK ET LA NOTION DE LIMITE.

Il s'avère donc que au cœur des recherches les plus récentes en matière de technologies le vêtement est un support auquel des systèmes de captation, de communication, et de traitement de l'information peuvent être facilement intégrés ; dès lors leur usage impliquent le corps en mouvement. Mais, par la proximité du vêtement au corps les technologies qui lui sont associées occupent une place à part, et présentent directement des qualités prosthétiques et liminales ; un objet technologique en contact direct avec le corps comporte un potentiel transgressif remarquable qui le plus souvent n'est accrédité que dans le monde de l'art. Par ailleurs, un vêtement augmenté de possibilités

mais été modernes, La découverte, 1993.

de communication au travers de la distance est destiné à prendre une place nouvelle dans la collectivité. Ces enjeux sont associés au support même, et ils ont questionné les artistes bien antérieurement à la technologie, c'est avant toute implémentation de système de localisation que Jana Sterback a utilisé les vêtements comme un modèle iconique, une figure du corps à laquelle est directement associée la contrainte matérielle de la technologie. Les œuvres de Sterback n'ont pas véritablement pour enjeu de mettre en place une forme d'échange par l'ajout de technologies de communication ou même d'un simple système de rétroaction, ou d'interaction, cependant Jana Sterback a caractérisé son choix de s'adresser au corps par l'allégorie du vêtement en y utilisant des contraintes matérielles et techniques. Il s'agit à travers ces assemblages de proposer une figuration de notre rapport à l'autre dans un contexte technologique. Sterback n'adresse pas directement les questions de participation, cependant, elle pose bien la question de la nature sociale de son objet. Chez Sterback le vêtement devient à la fois intermédiaire de transfiguration corporelle par modification des conditions de perception voir des conditions même du rapport à notre propre corps, mais également instrument de contrôle. Ces langages associés au vêtement ne sont pas seulement En s'attachant aux codes et aux qualificatifs de l'intimité, l'artiste questionne ces formalismes dans un contexte de prolifération technologique, cependant les enjeux abordés dépassent le seul contexte contemporain et retrouvent des symbolismes parfois plus anciens parfois même atemporels. Comme une prémonition, Sterback aborde de façon explicite les enjeux et les impacts de la technologie sur nos corps ; fantasmes de contrôle de l'autre, de domestication et de maîtrise du corps de l'autre, ces enjeux sont présents nous le savons depuis toujours dans les codes sociaux, notamment ceux du vêtement, on les retrouve de façon continue dans l'univers de la mode, sans pour autant que cela ne fasse l'objet d'aucune dépeinture, et ils sont à fortiori exacerbés par les usages des technologies à proximité du corps.

Jana Sterback pose la question du contrôle des corps assez directement, « Remote control dress » est une œuvre portée, faite de robes à crinoline, ou plutôt simplement de crinolines, la robe étant absente. Ces objets motorisés soulèvent la danseuse qui la porte de manière à ce que ses pieds ne touchent pas le sol ; la crinoline, quand à elle, montée sur roulettes, elle est contrôlée à distance par télécommande entraînant avec elle la personne qui la porte. Les « remote control dress » ont été utilisées lors d'installations ou dans des performances d'opéra en contraste avec le chant d'une cantatrice également présente sur scène alors que les danseuses étaient impuissantes dans leurs robes motorisées. Sterback nous laisse ici comprendre une vision de l'empêchement et de l'incapacité d'action, qui est transcrite par les choix sociaux et technologiques associés au costume, la décision est complètement remise à l'autre, il s'agit bien d'un pouvoir directement attribué à l'extérieur, le vêtement ou ce qu'il en reste est ici un instrument de contrôle avoué comme il l'a été à travers l'histoire. La femme protagoniste transformée en objet est impuissante face aux effets de ces technologies (celle du vêtement et celle de la télécommande associées), tout comme elle l'a été lorsqu'elle est équipée de robes à crino-

REMOTE CONTROLE DRESS, JANASTERBACK, 1991



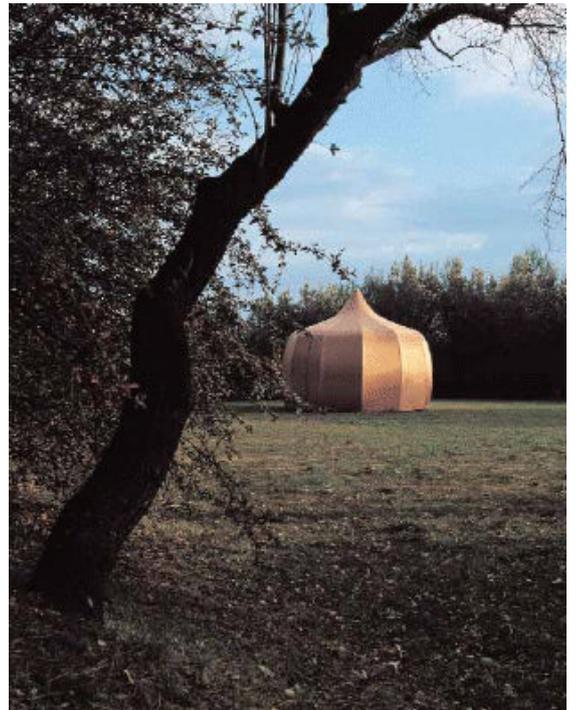
lines, ou lorsque actuellement encore on lui bande les pieds, situations banales parmi tant d'autres... La nature même du vêtement est en jeu, nous envisageons ici avec Sterback ses impacts tant sur le corps de celui qui le porte, dont la perception est conditionnée par les transformations physiques qu'elle subit, et par les limitations réelles de ses capacités physiques, que sur la position sociale et morale de celui qui accompagne, regarde, et se trouve ainsi amené à entrer en relation, et finalement bien comment l'implémentation de technologies s'inscrit dans la continuité de ces interrogations.

L'usage du vêtement est parfois métaphorique, cependant, il nous mène directement chez Sterback à la compréhension de la nature perceptuelle de cet objet social ; à travers le vêtement la société exprime directement les moyens de son contrôle, comme elle le fait par les usages technologiques, les deux conjointement ont la particularité de toucher à certaines limites précises de notre sensorium. À la suite des différents points que nous avons abordé, en mettant en corrélation les choix performatifs et participatifs dans le contexte contemporain de l'omniprésence des technologies et de leur proximité au corps même des personnes, il apparaît clairement que un tel choix de support de travail met l'emphase sur les qualités liminales du vêtement, plus particulièrement, il est question de savoir comment les transformations physiques et sensorielles qu'il provoque sont de nature à brouiller cette distinction qui nous permet de différencier sensation et expression, intérieur et l'extérieur de notre corps même. Cette assertion est d'une telle évidence instinctive que, à peine évoquée, instantanément elle est parlante et nous implique directement. Parce que le vêtement protège le corps et communique à l'autre, un vêtement vide appelle à l'autre et évoque la douleur d'un corps absent. « *I Want You To Feel The Way I Do (The Dress)* » induit une adresse directe à un spectateur, personnage abstrait. Sterback fait ici la requête d'un partage de la sensation, elle propose d'y parvenir par un biais fictionnel par laquelle l'œuvre se projette vers et inclut le spectateur. La douleur évoquée est intérieure, il s'agit de partager un affect, le partage est invoqué par la contrainte du vêtement, qui ainsi perd son rôle de protection pour se transformer en instrument de torture. L'enfermement est directement évoqué, associé au flux du courant, il devient mortel et nous ramène à l'histoire humaine de la torture et aux recherches technologiques qu'on lui a dévoué. Le choix de l'usage de l'électricité ne semble pas ici innocent, l'apparition de la puissance électrique, est ici poignante dans l'œuvre de Sterback ; elle est, dans sa potentialité prométhéenne, dans l'imaginaire aussi bien que dans le réel, le point clé de la modernité, porteuses de forces insondables ; ces figures symboliques sont nous l'avons vu font partie des enjeux que nous devons résoudre lorsque nous choisissons de les associer à nos objets quotidiens.

Il y a un texte associé à l'œuvre :

« I want you to feel the way I do : There's wire wrapped all around my head and my skin grates on my flesh from the inside. How can you be so comfortable only 5» to the left of me ? I don't want to hear myself think, feel myself move. It's not that I want to be numb, I want to slip under your skin : I will listen for the sound you hear,

FARADAY TENT, FARADAY YURT, JANA STERBACK, 2001



feed on your thought, wear your clothes. Now I have your attitude and you're not comfortable anymore. Making them yours you relieved me of my opinions, habits, impulses. I should be grateful but instead you're beginning to irritate me : I am not going to live with myself inside your body, and I would rather practice being new on someone else. »

(« Je veux que vous vous sentiez comme moi : il ya du fil barbelé enroulé autour de ma tête et ma peau grille de l'intérieur sur ma chair. Comment pouvez-vous vous sentir si confortable seulement 5 « à ma gauche ? Je refuse de m'entendre penser, de me sentir bouger. Je ne souhaite pourtant pas être engourdie, je veux glisser sous votre peau : je vais écouter le son que vous entendez, me nourrir de votre pensée, porter vos vêtements. Maintenant, je prends votre attitude et vous ne vous sentez plus à votre aise. En les faisant vôtres, vous me soulagez de mes opinions, de mes habitudes, de mes impulsions. Je devrais vous être reconnaissante, mais au lieu de cela... vous commencez à m'agacer : Je ne vais pas vivre à l'intérieur de votre corps, et je préfère m'entraîner à être nouvelle sur quelqu'un d'autre. »)

Sterback est donc explicite, la Robe présentée vide appelle une projection de la part du spectateur qui se verrait immédiatement remplir ce vide avec son propre corps et ainsi se trouver griffé par les barbelés et brûlés à l'image de la sensation que désire partager l'artiste. Le vêtement sert ici de lien social intermédiaire symbolique dans la relation à l'autre ; il s'agit d'empathie certes mais elle est transcrite autour d'une sensation brute de douleur. Présentée vide la robe fait office à la fois de réceptacle pour le corps et d'instrument de torture ; le vêtement dont le premier usage est la protection du corps se trouve ici positionné dans une fonction complètement renversée, il sert à la fois d'appel à l'autre, transformé en instrument de communication, et surtout d'exutoire à une douleur intérieure qui se trouvant extériorisée perd la force que lui conférerait ce cloisonnement à l'intériorité. Cette œuvre met en place tout le potentiel associé au vêtement, mais le conserve sur le plan symbolique. Cependant l'œuvre est active et par un appel au partage de la sensation propose une gestalt le vêtement devient un instrument de communication.

Après cette œuvre, Jana Sterback a poursuivi un travail où le langage du corps reste la question essentielle, mais un autre objet remplace le vêtement avec des fonctions symbolique similaires la tente, la yourte, qui est une autre sorte d'enveloppe corporelle. Cet objet-ci est également équipé de technologie, ou plutôt d'un barrage, d'une protection contre les ondes électromagnétiques, la tente est transformée en cage de Faraday. La cage de Faraday est un objet utilisé le plus souvent dans les laboratoires, ou certaines installations militaires il s'agit d'une protection métallisée reliée à la terre qui entoure complètement un espace et évite aux ondes électriques de pénétrer dans l'espace qu'elle délimite. La Yourte est donc complètement isolée de l'espace extérieur, bien que les caractéristiques technologiques de la cage de Faraday soient en réalité plus complexes ; il s'agit pour cette œuvre d'isoler la yourte des ondes extérieures, cet espace devient un espace de non communication. Symboliquement elle semble porter l'idée d'une protection pour les occupants qui ainsi ne subiront pas ainsi les attaques d'un extérieur invisible, d'un extérieur habité de dif-

férentes ondes que l'on ne pourrait autrement saisir. Une fois le corps abrité vraiment protégé toute possibilité de communication est rompue, il ne peut être atteint par les ondes ou même par la simple présence de l'autre. Clairement mise en situation la tension entre ce besoin d'intimité de protection et la rupture des plus simples possibilités de perception découle directement des choix de ce projet. Il ne s'agit pas d'une protection mécanique dirigé vers l'extérieur nous isolant volontairement des sons ou de la température, il s'agit ici d'une enveloppe qui protège de l'invisible et coupe absolument tout lien.

Ces œuvres parlent à l'autre sans pour autant prendre de position active la yourte et la tente sont bien des espaces de vie mais ils sont clos, ils n'ont même pas de porte d'entrée. L'intégration de la technologie est inhibante et n'est en aucun cas orienté vers l'échange ou la communication. La relation qui se met en place avec l'œuvre est de l'ordre de la compréhension, de la compassion, cependant cette requête même est une reconnaissance de l'impossibilité d'un partage. La limite du vêtement comme celle de la tente marque la frontière indépassable qui nous sépare de l'autre, et ce malgré la continuité de l'espace physique. Comme une clôture sans accès, ces œuvres expriment un désir non réalisable. Du reste il n'y a ici aucune approche corporelle directe, en aucun cas le corps n'est directement mis en jeu, la question de la perception n'est pas posée, il n'y a aucune captation et aucun retour ou feedback qui se déroule en direct dans ces œuvres.

La mesure de l'immédiateté n'est donc mise en place par ces travaux. Loin de la perception et de la participation, Jana Sterback aborde les techniques du vêtement comme celles de la communication du point de vue de leur impact social, sans aucun optimisme à leur encontre, l'artiste ne propose pas un usage qui permettrait d'envisager les technologies dans une activité concrète. L'humain utilisateur, n'a pas de rôle direct dans cet usage des technologies, son rôle passif le pousse dans un besoin permanent de protection empêchant la communication à l'autre.

La question du collectif est donc la première posée par l'existence de cet abri, et cette question découle directement de l'intégration formelle d'interrogations sur la nature de la communication. Laissant la porte ouverte à notre appropriation, cette œuvre met véritablement en jeu un état contemporain quotidien alors que nous sommes dorénavant dans l'impossible / invisible communicationnel quotidien.

Dans un domaine esthétique complètement différent, le vêtement sert également à questionner notre rapport à l'autre dans des projets relevant du design d'objets, les enjeux collectifs ont été abordés très directement par les Orta dans leurs œuvres vestimentaires, ces créations allégoriques aux connotations sociales se font peu explicites sur leurs modèles d'application. Cependant, si ces structures réfèrent directement à un progrès technologique, elles n'en ont cependant pas une définition esthétique centrées sur un dysfonctionnement, loin de tout principe véritablement participatif.

Les propositions des Orta abordent la question de la communication mais n'en proposent pas les moyens, bien au contraire, souvent ils s'en détournent.

La structure de l'œuvre d'Orta est pleinement interprétable par son titre, mais il s'agit d'un projet mobile qui en réalité n'est pas contextualisé. Il s'adresse aux individus dans leur autonomie, chacun ayant sa place comme les doigts d'un gant, et pourtant il s'agit d'une structure collective mettant en place des interdépendances sur le plan physique, puisque tous les éléments sont reliés ; et seule la gestion de ces interdépendances permettrait l'existence d'un modèle participatif. Ne définissant aucun modèle d'échange ou de communication, cette œuvre qui prend la forme de la proposition d'un modèle de survie sous forme de tentes ou de sac de couchage, semble envisager cette survie par l'association des personnes sous un même toit / tente / sac de couchage. Il semble qu'une telle proposition volontairement absurde mette en cause une vision idéale d'un monde où l'association des humains serait salvatrice, mais ne s'inscrive dans aucune reconnaissance des processus sociaux. Dans ces œuvres, la question des modalités d'association et de préservation des différentes individualités n'est pas abordée, ces structures s'adressent d'abord directement à la collectivité, sans y astreindre de modèle de communication.

Au regard de ces œuvres produites entre 1980 et 2002 nous interprétons l'usage du vêtement comme un moyen de mettre en exergue les problématiques associées à l'usage des technologies à proximité du corps. Par ailleurs les appels au spectateur, qui par sa présence construit l'œuvre, mettent en valeur le potentiel de sa participation possible. Cependant, nous insistons sur l'aspect métaphorique de ces propositions, ces positionnements ne sont pas actifs dans la mesure où il n'y a pas d'échange évolutif entre l'œuvre et le spectateur. C'est ce point précis que nous souhaitons aborder en nous intéressant à la manière dont les artistes ont abordé l'intégration des technologies au plus proche du corps humain par le vêtement.

3.3.3. LE VÊTEMENT COMME SUPPORT EXPRESSIF INDIVIDUEL ET SOCIAL ; L'ÉLECTRONIQUE AUGMENTE LES CAPACITÉS EXPRESSIVES DU VÊTEMENT.

En considérant l'objet communicant comme étant en cours d'appropriation par nos sociétés, alors que les technologies mobiles commencent à peine à être accessibles et augurent bien des développements futurs, les nouvelles possibilités de captation et les nouveaux modèles sociaux engendrés par les possibilités participatives de ces technologies ont donné lieu à de nombreuses créations et à plusieurs études.

Sabine Seymour²³ définit un domaine de l'évolution des technologies de

²³ Sabine Seymour, *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology*, Springer, décembre 1999.

CONNECTOR MOBILE VILLAGE, CHOLET STUDIO ORTA, 2002



communication et de la mode qu'elle nomme : les « fashionable wearable » ou « fw »

Sabine Seymour choisi d'envisager la question sociale au travers du prisme perceptuel, et situe son étude à l'intersection entre les questions de la gestuelle et leurs conséquence dans les évolutions de la mode.

Elle s'intéresse à la place de l'intégration de ces technologies dans la vie quotidienne et donne ainsi trois niveaux aux « fw » entre expressivité et fonctionnalité, depuis la haute couture jusqu'aux vêtements techniques en passant par le vêtement de sport et tous les mouvements de mode qui lui sont associés.

Elle cherche également à préciser leur niveau d'intégration à notre corps, allant jusqu'à considérer les implants. Au travers de sa classification se détachent différentes stratégies signifiant la perception du corps même.

De poche (c. à d. dispositifs mobiles).

Wearable (c. à d. fashionable wearable (portable)) :

Le vêtement est le support pour la technologie.

La technologie est physiquement incorporée dans le vêtement ou le textile.

Les progrès scientifiques et techniques sont intégrés dans le tissu.

Implanté dans le corps (implants, tatouages).

Il semble que les « Fashionable Technology » soient dans une phase d'expérimentation, explique t elle dans son ouvrage²⁴. On les explore, on met en valeur les nombreuses possibilités de recherche en la matière. De plus en plus, les progrès au niveau des sciences, des technologies et des matériaux permettent la création de « fashionable wearable » qui fonctionnent réellement dans leur contexte d'usage et qui sont équilibrés au niveau esthétique et fonctionnalité. Nous explique également Leila Jacquet²⁵ en nous appuyant sur cette catégorisation qui place l'objet communicant par rapport au corps nous nous intéresserons aux deux particularités du vêtement, celle d'être un instrument d'expression sociale, qui prend appui sur un objet destiné à protéger notre corps.

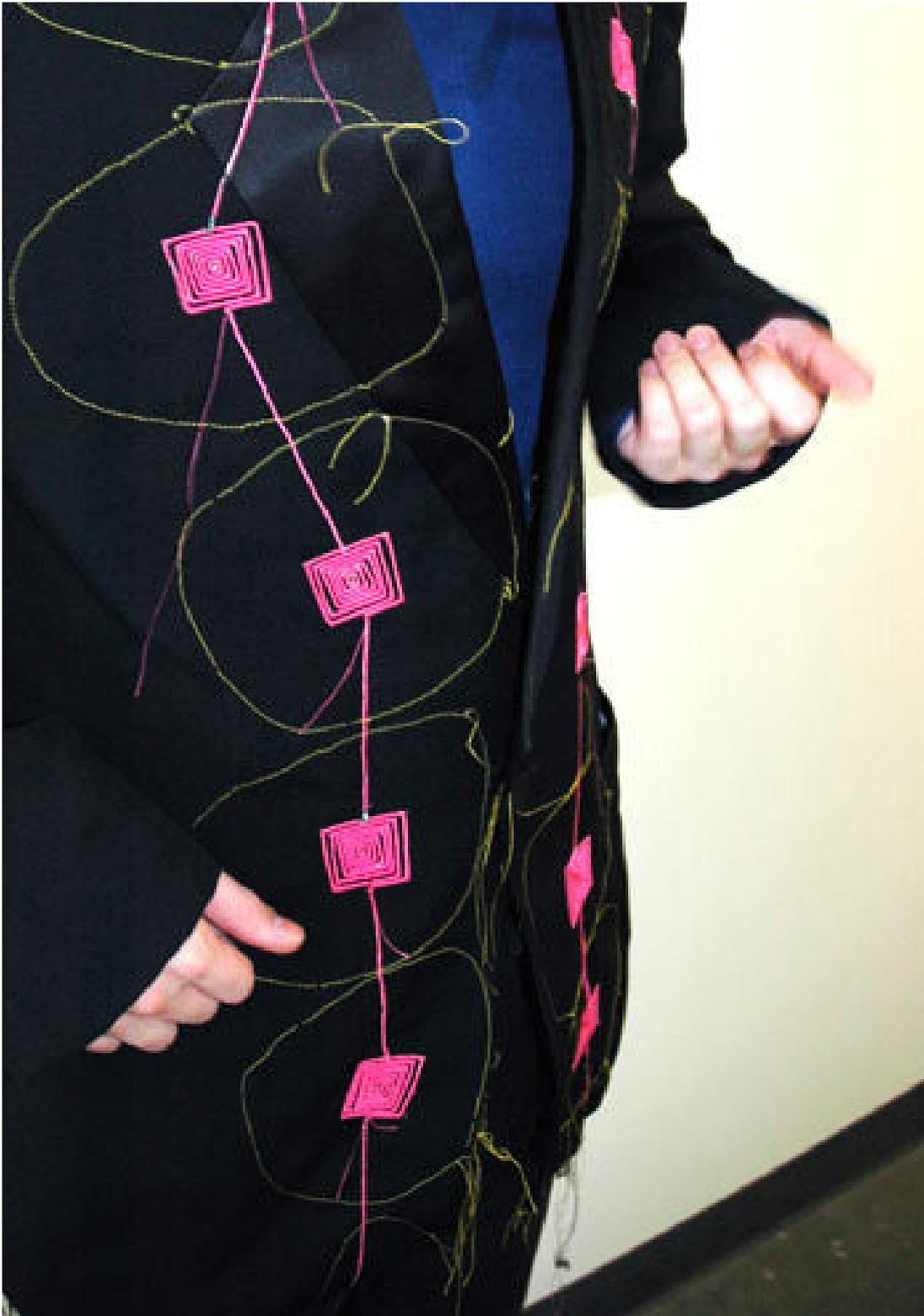
Il y a de nombreux projets qui utilisent les nouvelles possibilités expressives rendues envisageables par l'intégration des technologies de communication au vêtement. Que ce soit pour transformer le vêtement en instrument de musique en support de texte ou en tout autre support dédié purement à l'expressivité comme l'était jusqu'à maintenant le choix de la couleur ou des motifs.

Acouphène Tuxedo, par Joey Berzowska et Vincent Leclerc permet de pro-

²⁴ *Ibid*, p.15.

²⁵ Leila Jacquet, mémoire de Master 2, 2011.

ACOUPHÈNE TUXEDO, JOEY BERZOWSKA ET VINCENT LECLERC, 2006



duire des sons grâce aux hauts parleurs souples réagissant lors du passage des aimants qui sont cachés dans les manches. Nous ne perdrons pas de vue que quoi qu'il en soit, le vêtement comme support d'expressivité se trouve toujours habité par la technologie qui le transforme en outil d'expression en instrument. Proposition gestuelle et expressive elle prend son sens dans une conception festive du vêtement d'apparat, et si on la pense au quotidien elle semble induire de nombreuses modifications à notre comportement. Le vêtement se trouve dans cet espace liminal où il est presque indissociable de la personne qui le porte ; impossible de le poser pour couper le lien, aussi toute transformation perceptuelle, sonore gestuelle impacte fondamentalement la personne qui le porte. À la différence du violon que l'on peut poser, l'instrument intégré au vêtement fait plutôt penser à l'homme orchestre qui se confond avec son instrument ; associé au corps même il existe dans une interdépendance complète avec son porteur qui ne peut s'en détacher. Ainsi conçue, la musique issue du vêtement bien qu'elle ne soit pas un produit direct du corps de la personne qui le porte, est immédiatement associée à sa corporalité ; par ailleurs bien souvent comme nous le verrons dans nos exemples, la musique produite par le vêtement n'est pas pleinement contrôlable, elle est associée d'une part au geste et d'autre part à la nature expressive du choix technologique intégré au vêtement, il s'agit d'une extension corporelle d'expressivité pure.

Deux exemples sont particulièrement parlants à cet égard, de manière extrêmement simple, Alyce Santoro a réalisé au dans le cadre des ses études au MIT en 2004 une robe dont le tissu est fait de bandes magnétiques de cassette recyclées, la robe émet donc un son aléatoire lorsque on la parcourt avec une tête de lecture. Ce projet a depuis pris de l'ampleur et Alyce Santoro est à la tête d'une fabrique de tissus sonores faits de bandes magnétiques de cassettes recyclées. Sa recherche ; telle qu'elle la présente²⁶ est issue du choix de développer un concept transversal entre le design l'industrie et la création. C'est un projet en développement constant depuis l'époque des premiers prototypes jusqu'à une fabrication micro industrielle en 2011. qui adresse directement autant les enjeux de la nature du support que ceux du modèle de production et enfin du produit final. Alyce Sonic a remis en fonction pour son projet des anciens métiers à tisser et des fabriques sur le point d'être abandonnées dans le sud des États Unis²⁷ elle les utilise pour tisser ses tissus à partir de bandes magnétiques recyclées. Elle met finalement en exergue, les enjeux écologiques et sociologiques soulevés par la fabrication des vêtements qui sont ici résolus par le choix du recyclage.

Le succès de ce projet, est symptomatique des enjeux associés au vêtement tant dans ses possibilités expressives, les enjeux associés à l'histoire de cette technologie.

Les vêtements d'Alyce Sonic ont été utilisés comme objet scéniques mais

26 <http://www.alycasantoro.com/>

27 http://www.unitedstatesartists.org/showcase/sonic_fabric_video

SONICDRESS, ALYCE SANTORO, 2004



Sonic superhero dress, first work ever made from Sonic fabric, 2002. Photographie : Julian Mock

finalement leur concept est tellement lié à la prise de conscience technologique que vit notre époque, que le Sonic Fabric connaît un succès grandissant auprès nombreux couturiers.

C'est donc sous la houlette du projet de Alyce Sonic que nous poursuivons cette étude des vêtements comme support d'interaction et de création, c'est à dire en n'oubliant jamais qu'il s'agit d'abord et avant tout du choix d'un médium aux impacts sociaux importants.

Le vêtement, et son lien à la technologie a été abordé avec humour par d'autres créateurs qui évoquent la réalité des enjeux de l'intégration des technologies au quotidien, et ont choisi de se l'approprier pour mettre en exergue ses qualités protectrices, ainsi Becky Stern propose sur le site internet « instructables » les plans pour faire soi même son « compubody sock ». Il s'agit d'un col roulé renversé en laine tricoté qui sert à cacher l'ordinateur aux regards indiscrets.

Le vêtement protège l'intimité et à l'ère numérique, il y a quelque chose de presque plus précieux que notre intimité corporelle, préserver le secret de nos informations qui constituent notre identité numérique. Ainsi compubody sock préserve des regards voisins le secret de cette extension de soi même, son propre ordinateur, tout en créant un espace de travail isolé de l'extérieur. Allégorie explicite des enjeux de la mobilité compubody sock associe naturellement ces préoccupations à l'usage du vêtement.

Pour conclure cet exposé des enjeux de l'intégration des technologies au vêtement, tant en ce qui concerne la technologie vestimentaire elle même, et ses contraintes sociales, que leurs possibilités d'augmentation allant jusqu'à l'enfermement, personne n'a été plus évocateur que Hussein Chalayan. Chalayan ne met pas en exergue un discours critique, pourtant les enjeux de l'association du corps aux technologies sont idéniablement évidents, presque au corps défendant de l'auteur dans ses propositions. Alliant les préoccupations de contrôle telles qu'elles ont été adressées par Jana Sterback à une présentation historique de vêtement prenant place sur un podium par un mannequin. Hussein Chalayan s'inscrit dans l'histoire du vêtement et la référence de « airplane dress » aux contraintes corporelles dont le vêtement a pu être le vecteur au cours de l'histoire par le corset par exemple est explicite. Cependant la technologie amène le rêve de l'éventuelle possibilité de se dégager de ce carcan, puisque la robe est fabriquée, comme c'est expliqué par le créateur lui même, du même matériaux que les avions. Cette échappatoire limitée est domestiquée également, ainsi les ailes qui peuvent se déployer dans le bas de la jupe fonctionnent sous le contrôle d'une télécommande. En une robe Hussein Chalayan réuni à la fois les fantasmes et les peurs de l'association du corps et de la technologie, ces questions ne sont pas résolues par une utilisation active, elles sont simplement posées dans le contexte contrôlé d'un défilé. Il ne s'agit que d'une pièce prenant place sur un podium, et loin d'une activité réelle elle ne met pas en jeu la participation de la personne portant la robe.

LAPTOP COMPUBODY SOCK ,BECKY STERN, 2008



Compubody sock as used by Edward Snowden trouvée sur le site internet de FAT
<http://fffff.at/compubody-sock-as-used-by-edward-snowden/>

En observant la photographie on peut difficilement s'empêcher de faire un parallèle en terme de contraintes avec le corset, qui empêche toute conscience libre du corps en regardant plus près, on voit à travers la fente un bourrelet qui essaie de s'extraire du carcan pourtant la mannequin qui porte la robe satisfait les mensurations normées. Cet enfermement tout à la fois aliénant et sécurisant de la femme est directement associé à la nature technologique du matériaux, et dans des versions ultérieures à l'intégration de technologies de contrôle (télécommande). Elle a été présentée lors du défilé avec un petit garçon qui est monté sur le podium et maitrisait la télécommande, il peut ainsi soulever la jupe de la manequin, idée ravivant de vieux souvenirs !

Petit conte de fée anecdotique dans l'ensemble de l'œuvre de Chalayan, cette image est vraiment parlante lorsque l'on pense aux possibles effets de la puissance technologique si il est directement appliqué au corps de la femme. The Remote Controll Dress (2000) est faite de fibres et de résine, elle contient des panneaux solaires, des technologies sans fil, des circuits électriques et commandes automatiques. Il s'agit du premier vêtement complètement fonctionnel contenant des technologies sans fil.

3.3.4. LES TECHNOLOGIES DE COMMUNICATION INTÉGRÉES AU VÊTEMENT TRANSFORMENT LES RAPPORTS À LA DISTANCE SOCIALE.

La question de l'intimité dans la communication a été largement explorée par les artistes et, à ma connaissance la première augmentation corporelle par le biais d'une technologie qui utiliserait les systèmes de communication pour modifier la perception, a été proposée par Vallie Export en 1969, dans la performance imaginaire, « Toonfim », ou l'artiste propose la possibilité d'implémenter par la chirurgie un amplificateur qui activerait la glotte relié à une cellule photo électrique située derrière l'oreille il activerait le son de la voix au rythme de la lumière,

« the live soundfilm works like this, people scream horrifically at midday [...]soundfilm offers a lively panorama of early morning chirping, midday slobbering and screaming and absolute night's rest. communication is made possible over thousand meters, the secret disappears (evenings without speaking, midday only screaming)... also this a new way of communication ! »²⁸

(« Le film sonore live fonctionne ainsi, les personnes crient terriblement à midi [] le film sonore, offre un panorama vivant, sifflements matinaux, à midi, bave et cris, et le calme absolu la nuit. La communication est rendue possible sur des centaines de mètres, le secret disparaît, (soirées silencieuses, mi-journées faites de cris) . aussi ceci

28 Roshwitha Mueller, *Valie Export: fragments of the imagination*, Indiana university press, 1994.

AIRPLANE DRESS, HUSSEIN CHALAYAN, COLL. PRINTEMPS-ÉTÉ 2000

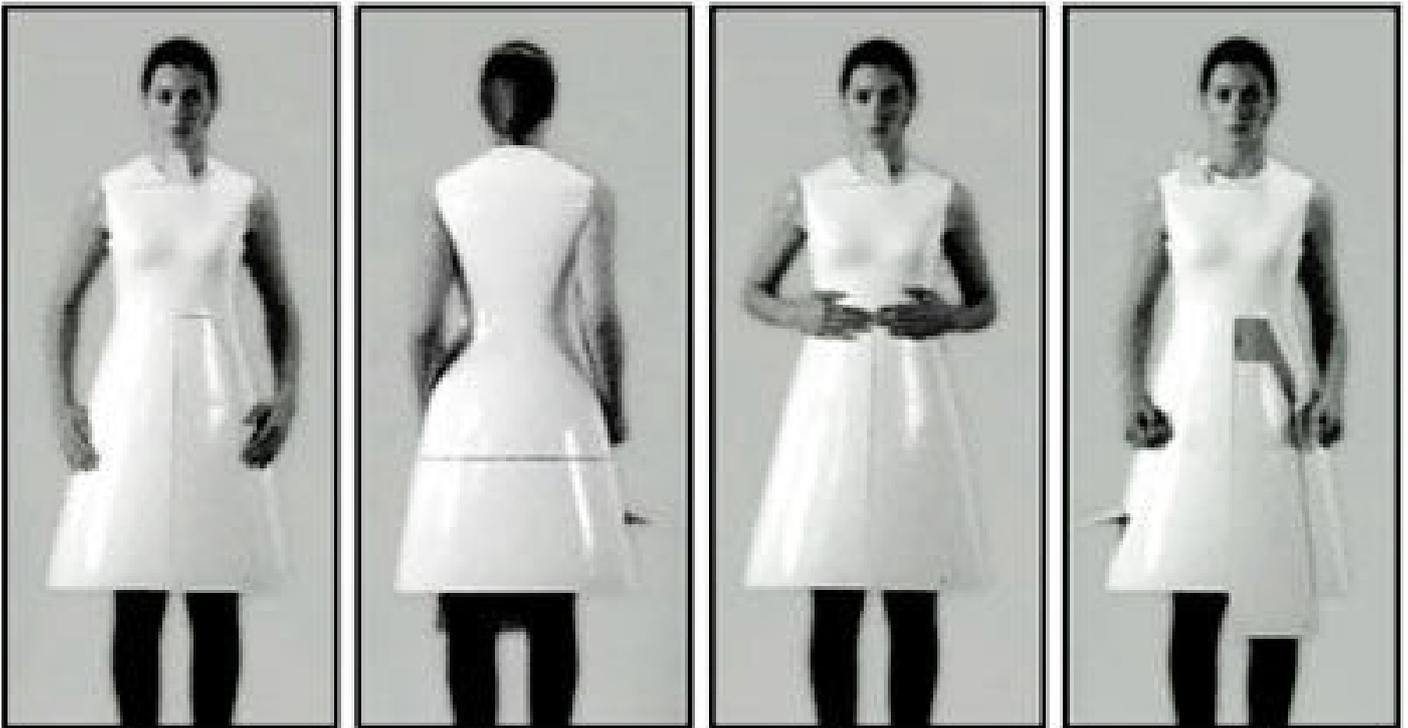


Image illustrant une interview de Hussein Chalayan sur le site internet de design *Boom*
<http://www.designboom.com/interviews/designboom-interview-hussein-chalayan/>
consulté le 3 janvier 2014

sera un nouveau modèle de communication ! »)²⁹

Il s'agit bien ici de mettre directement en cause nos modèles d'expressivité, et ceci en utilisant arbitrairement des facteurs déclencheurs hors de notre contrôle, et en pratiquant des intrusions dans le corps même de l'artiste pour l'amener à communiquer son intériorité. Déjà de façon complètement visionnaire, ces premières explorations de Valie Export touchent un point essentiel mis en cause par l'association des technologies au corps ; la question de l'intimité, et essentiellement de la distance sociale qui se met en place entre deux corps et leurs productions organiques respectives, deux êtres qui communiquent. Cette distance est fondamentale dans toute interaction humaine et communicationnelle, elle en détermine les paramètres et les qualités, la rend supportable ou non. Evidemment les paramètres de cette interaction répondent à des codes culturels différents selon les époques les milieux sociaux les pays etc . Valie export par son affirmation transgressive se pose en acte dans une société donnée et transcrit un état d'être particulier. Par son affirmation elle met cependant en scène des enjeux clefs qui vont dorénavant faire l'objet de questionnement précis dans toute approche du corps contemporain et de son association aux technologies communicationnelles. Elle affirme son souhait de transformer le processus cinématographique en un processus corporel, comme un moyen pour l'individu d'affirmer son existence autonome au sein de la société de contrôle. Par son approche particulière « interac wearing » veut intégrer cette approche en dépassant l'expressivité pure et envisager concrètement l'impact de l'insertion de moyens de communication en proximité directe avec le corps est une réalité immédiatement envisageable, qui a des impacts profonds sur notre rapport à l'autre. Le choix du vêtement étant autrement un moyen d'affirmation social assez direct ; l'addition de systèmes d'échange et de communication électronique à cet élément quotidien transforme immédiatement la distance sociale auquel l'usage du vêtement se réfère en temps normal, et en reprenant le fil de la pensée de Mac Luhan, il nous faut envisager comment cette technologie aussi minimaliste soit elle dans ses applications est une transformation radicale dans notre rapport à l'autre.

La distance sociale est évidemment quelque chose d'éminemment variable selon les cultures les époques, de quelle manière est il possible d'envisager les conséquences d'une telle mutation contemporaine...

Edward T Hall, fait de la distance entre les êtres un critère physiologique permettant de définir les niveaux de communication entre les individus, qui prendrait place à différents niveaux d'intimité selon l'espace qui sépare les personnes. Il en établit une classification à partir d'une série d'observations informelles, il décrit son bassin d'analyse comme des individus nord américains de milieu aisés et cultivés résidant dans le nord est des Etats Unis. La classification est la suivante :

Distance intime : (présence de l'autre s'impose, pour embrasser, chuchoter)

²⁹ Traduction de l'auteur.

THE REMOTE CONTROL DRESS, HUSSEIN CHALAYAN, 2000



Images trouvées sur le blog de Zshaon
<http://zsharon.files.wordpress.com/2013/11/s00.jpg>
consulté le 3 janvier 2014

– Proche (0 à 15 cm) : acte sexuel, lutte. Réconfort, protection. Perception olfactive et chaleur et peau. Voix rôle mineur. Déformation visuelle importante

– Éloigné (15 à 40 cm) : dans la mouvance corporelle (la bulle), surtout toucher par les mains. Murmures. Odeurs, haleines, parfums. Echauffement et refroidissement de l'autre perceptible. Déformation visuelle moins prononcée.

Distance interpersonnelle : (distance fixe qui sépare les membres des espèces sans contact, bulle pour s'isoler des autres, pour les amis).

– Proche (45 à 75 cm) : à portée de geste. Pas de déformation visuelle, reliefs, textures très prononcés. Positions reflètent la relation et les sentiments

– Éloigné (75 à 125 cm) : limite de l'emprise physique sur autrui. Discussion personnelle. Vision entière d'une personne assise. Odeur et haleine encore perceptible mais plus de perception de chaleur.

Distance sociale : (plus de contact tactile, peu de différence entre le mode proche et le mode éloigné, pour les connaissances).

– Proche (1,20 à 2,10 m) : négociations impersonnelles, relations professionnelles de bureau. Voix pleine et distincte.

– Éloigné (2,10 à 3,20 m) : relations professionnelles plus formelles.

Distance publique : (située hors du cercle où l'individu est directement concerné)

– Proche (3,6 à 7,5 m) : fuite ou défense si menace, Voix haute.

– Éloigné (7,5 ou davantage) : communication surtout par les gestes et les postures car peu de perception de la voix. Elocution ralentie.³⁰

La mesure de la définition de ces critères paraît assez évidente, elle répond à des impératifs d'ordre fonctionnel et perceptuel. Edward T Hall ne fait pas de ces critères une charte, il utilise cet argumentaire pour démontrer la valeur de cet espace vital que nos sociétés urbaines tendent à dénier. Il choisit de mettre en valeur la perception directe que nous avons de l'autre pour insister sur l'importance des informations physiologiques dans l'échange humain, et en fait une part essentielle de la communication humaine, il argue que si notre espace vital n'est pas maintenu dans un contexte d'urbanisation, des transformations profondes auront lieu dans les rapports humains.

Cependant T. Hall est souple dans son interprétation, il présente ces éléments perceptuels comme un élément dynamique et contextuel, c'est à dire qu'il insiste sur le fait que ces critères physiologiques sont en mouvement permanent au cours de l'échange, et que par ailleurs, en plus d'être soumis à des facteurs culturels ils sont variables en fonction des conditions environnementales et psychologiques (climat luminosité heure fatigue etc...)

Il en ressort le sentiment que au-delà de critères définis la variabilité prédomine, le mouvement engendrant la transformation des catégorisations mises

30 Edward T Hall, *La dimension cachée*, 1966 ET Hall, 1971, édition du Seuil pour la traduction française. Coll points pp. 150-157.

MOBILE FEELINGS, CHRISTA SOMMERER ET LAURENT MIGNONNEAU, 2002-2004



Image provenant du site internet des artistes

<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>

consulté le 3 janvier 2014

en place en amont. Si il existe bien des valeurs marquant l'existence de différentes modalités d'interaction physique, l'interaction, elle même, à lieu dans la continuité et la constante variation de ces valeurs mêmes.

Par l'intégration à l'espace physique des technologies de communication, les éléments perceptuels que décrit Hall sont remis en cause. Il devient possible d'atteindre une proximité physique avec l'autre malgré la distance, en utilisant des systèmes de capteurs, émetteurs, actuateurs à distance. Les artistes explorent des interventions modifiant la nature de cet espace intermédiaire entre les corps pour recréer une présence à distance. Ces interventions questionnent précisément la nature de cet échange physiologique interpersonnel en créant des espace de communication physique à distance.

Ainsi Christina Sommerer et Laurent Mignonneau dès 2003 ont réalisé « Mobile Feelings » pour cette installation un moteur intégré dans une citrouille vibre au rythme des données envoyées par un capteur de rythme cardiaque qui est placé sur une personne distante. Cette transposition perceptuelle est éminemment émouvante, la sensation de tenir le cœur d'une personne distante entre ses propres mains crée un lien au-delà de toute communication directe. Cette transposition outrepassé toute les formes de distance sociale habituellement mises en place et installe au-delà de la distance un élément relationnel absolument transgressif. Il s'agit d'un rapport direct et d'ordre symbiotique avec un autre absent, loin de toute codification le lien est complètement direct et brut, de l'ordre de la simple expérience du vivant.

Cette interprétation est accréditée par la description que l'on trouve sur le site web des artistes³¹, ou ils expliquent que ce projet a pour objectifs d'une part de mettre les participants en contact avec une intimité à laquelle ils n'auraient pas normalement accès sans l'existence des technologies de la mobilité, et d'autre part d'évoquer l'impact de la présence de ces technologies en concevant une œuvre qui soit active dans notre vie quotidienne. Cette transgression prend place lorsque l'on transmet une information intime et personnelle normalement abrité sous l'enveloppe corporelle, comme le rythme d'un battement de cœur, qui ici prend valeur de communication, cette communication est de nature exclusivement sensorielle et émotionnelle. Cette émotion est ce qui transparait immédiatement des images choisies par les artistes pour représenter l'œuvre, et du choix du design proposé, ou les participants sont invités à s'asseoir sur un siège suspendu, les accueillant dans une forme qui se rapproche d'un cocon.

Cette œuvre est expérimentation qui veut rendre actif un sentiment de présence à l'aide d'un système de captations et de leur transmission immédiate. Les battements de cœur captés sont passés au crible de la numérisation qui en altère fondamentalement la nature. La transcription de données physiologiques, est une transmission d'informations ou plutôt une retranscription numérique qui traduit la présence par un biais haptique, il est par exemple possible de conserver une mémoire de chaque usager pour une retranscription

31 <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>

**CONSTELLATION DESSES, JOANNA BERZOWSKA MADELEINE BEAULIEU, XS
LABS, 2005**



ultérieure. La numérisation permet de percevoir une image, le sentiment d'une absence, ou d'une présence ; la représentation a toutes les qualités du vivant, mais loin de toute possibilité d'interaction ou de participation l'échange est complètement absent de mobile feelings, on ne peut jamais savoir qui est de l'autre côté si c'est vraiment lui qui répond, ou si il s'agit d'une ombre d'une simple mémoire.

Depuis l'époque de la réalisation de cette œuvre, les questionnements autour de ce principe d'une présence à distance se sont accentués, les limites corporelles sont de plus en plus floues, voir mises en cases par l'intégration de systèmes de communication à nos objets quotidiens dont le vêtement lui-même, qui sert de relais pour une captation et une retranscription à distance d'informations qui autrement auraient été personnelles. Parmi les exemples qui font une intrusion flagrante dans l'intimité de chacun, Leila Jacquet propose pour un projet de master, un dispositif textile visuel qui réagirait au mouvements d'un bébé dans le ventre de sa mère. Les mouvements du bébé feraient changer les motifs d'une robe de grossesse, et ces informations seraient également traitées et envoyées sur le réseau ou d'autres personnes, le père par exemple pourraient les recevoir, et ainsi se tenir informés des mouvements de l'enfant.³² Un tel dispositif nommé « Empreintes » déroge clairement à la vision habituelle que nous avons des relations mère / enfant, cependant l'interprétation qu'il faut en faire n'est pas claire, ces visualisations ne correspondent pas directement aux sensations de la mère, mais elles ne sont pas non plus représentatives de ce qu'est l'enfant, il s'agit bien d'une représentation subjective aux seules fonctions affectives.

En sus de ce qui est en exergue dans l'œuvre de Sommerer et Mignonneau, nous voyons que les enjeux de la remise en question de cette distance interpersonnelle sont également sociaux, et qu'ils peuvent servir de support à un nouveau modèle relationnel. Pour en comprendre les effets des artistes ont choisi de les mettre exergue par le jeu, en impliquant activement plusieurs usagers qui au cours de leurs interactions afin de comprendre les nouveaux enjeux relationnels de cette mise en situation distante et instantanée des corps. Alors un système participatif prend le pas sur l'interaction sociale habituelle en marquant la réalité des conséquences de la transformation de la valeur proximité.

La poursuite de notre questionnement passera donc par l'analyse d'un système de vêtements aux instruments de communication intégrés, et nous verrons combien les transformations engendrées par cette modification de la distance à l'autre est en elle-même objet de création, et source de réflexions.

La distorsion provoquée par le jeu avec la distance que nous mettons avec l'autre questionne notre propre position par rapport à l'autre, et notre quotidien. Ce ne sont pas les catégories sociales qui sont ici mises en cause, mais bien les rapports interpersonnels qui sont transformés prenant appui sur de nouvelles informations, amenées donc à former de nouveaux critères, qui dès

32 <http://www.leila-jacquet.com/>

lors nous permettront sans doute de déployer d'autres habiletés. Ceci nous fait envisager la nature transgressive d'une transformation de l'interaction, et ce bien qu'elle soit aisément projetée comme un éventuel quotidien lorsque des systèmes électroniques seront effectivement intégrés au plus proche de notre corps.

La recherche en électronique du textile XS lab³³ menée par Joanna Berzowska, est parmi les premières à avoir envisagé une électronique directement intégrée au vêtement. Joanna Berzowska a proposé la dénomination de « soft computation » « électronique douce » pour de telles applications. Elle a défriché le terrain de la participation en réalisant en 2004 le système de robes « constellation dresses » ce projet est une invitation au jeu autour des limites corporelles d'une interaction sociale normale. Il s'agit d'un système de robes lumineuses qui ne fonctionne que par paires : pour mettre sous tension et illuminer les LED qui décorent les robes il faut rentrer en contact physique avec l'autre. Ces dernières n'éclairent que lorsque le circuit est fermé c'est à dire, lorsque 2 robes sont connectées. La proximité physique que demande cette action est évidemment très intime, cependant la motivation ludique de la rencontre n'est ouvertement pas le partage de l'intimité mais bien le seul jeu, et la robe lumineuse devient témoin de cette rencontre, elle n'est plus seulement un objet identitaire, mais forme un support d'expression marquant l'instant partagé par deux êtres. La situation résultante répond à de nouveaux codes sociaux dont les possibles découlent directement de l'intégration de nouveaux éléments au textile, LED fils conducteurs etc... Par la mise en place d'un jeu entre les corps cette proposition de création participative engendre des liens interpersonnels fondé sur un partage sensoriel non encore exploré. Une telle recherche technologique centrée sur les possibilités expressives du vêtement met en place un rapport social désinhibé qui par le jeu transgresse les normes. Dans ce projet « Constellation Dresses » de XS Labs, les conditions de la proposition et de la participation ne sont pas envisagées, les essayages ne sont pas contextualisés comme tels et l'idée reste à l'état de proposition, elle n'a pas été effectivement activée. Ce projet qui a été largement présenté, à l'état de prototype, n'a pas à ce jour été édité, il s'agit plutôt d'un jeu avec des possibles qui verront certainement le jour sous une autre forme.

De telles recherches ouvrent la porte des possibles liens entre notre présence corporelle et l'accès à une information distante cette association est à la source d'un questionnement sur de nouvelles possibilités participatives.

Revenant à la pensée Mac Luhannienne, si l'incomplétude des informations accessibles par une seule personne engendre le désir de former un groupe par lequel les informations sensorielles seraient cummulables et par un système ludique prendraient un sens nouveau. Il semble au regard de cette œuvre que la connection numérique prenant pied sur des critères physiologiques soit un champ à la fois limité à des signaux simples et courts. Si il n'est pas traité par un algorithme, mais utilisé dans son essence perceptuelle

33 Département de design interactif, beaux arts, Université Concordia- Montréal.

il est par nature incomplet parce que à la fois individuel et partagé par tous, il appelle à l'exploration.

3.3.5. LES POSSIBILITÉS DE CAPTATION BIOLOGIQUE ASSOCIÉES AU VÊTEMENT COMME TRANSGRESSION DE LA LIMITE CORPORELLE.

Au cœur des enjeux soulevés par l'implémentation de systèmes de communication se trouve des modifications aux distances sociale que nous plaçons habituellement et culturellement entre nous et les autres. Cependant ces distances ne sont pas uniquement un enjeu social, mais bien celui du perception immédiate de notre environnement. En s'attachant à l'évaluation d'autres distances, celles de l'intimité personnelle, par exemple, l'accessoire augmenté permet d'aborder, nous l'avons vu, les effets touchant aux altérations de perception et de distance dans un état de mouvement. Il associe ainsi des propositions perceptuelles à un jeu social, en venant signifier une possible dimension participative. Ces questionnements soulèvent des enjeux humains qui viennent ajouter un élément fondamentalement transformateur aux réflexions portant sur les transformations perceptuelles touchant à la technologie elle même.

Certains artistes ont très tôt dans l'histoire de la mobilité perçu la collision possible des enjeux perceptuels et sociaux par l'usage des technologies de la mobilité, et on très directement joué avec ces questions essentielles. Diana Heng, a proposé une modalité transgressive qui se joue de la pénétration dans la sphère de l'intime et ou les étapes franchies par l'intégration de technologies de communication au vêtement est également évidente. Dans le projet Blogger Hoody, elle a intégré une caméra connectée à l'internet dans la capuche d'un vêtement. Couplée à un senseur cardiaque la caméra prend une photo du visage du porteur du vêtement à chaque fois que son rythme cardiaque augmente. Ensuite, directement, sans l'intermédiaire de filtrage, sélection etc... cette image est diffusée sur un blog. Un tel projet en transmettant à distance des informations qui sont normalement visibles seulement par les personnes proches vivant conjointement la situation crée une situation que l'on peut considérer comme périlleuse pour la personne qui voit son intimité ainsi directement exposée. Il s'agit en effet d'une image assez particulière, les expressions d'un visage en plein effort ou sous le coup d'une émotion ou d'un changement à l'origine de l'augmentation du rythme cardiaque, qui sont transmises en gros plan et en live sur le réseau. La vulnérabilité de la personne prise en photo par son propre vêtement est présentée brutalement sortie de son contexte, cette personne est dans un état que les contraintes sociales poussent habituellement à tenir caché, puisqu'elle est en plein effort, grimaçante ou peut être même souffrante, bref ; soudain elle se trouve exposée au regard de tous, son image projetée à distance d'elle même qui dans le même temps vit un moment d'intensité situé dans un espace donné. Tout ceci se déroule hors

de son contrôle, engendrant éventuellement l'empathie voir l'identification de personnes distantes, et inconnues, on peut arguer que la personne vit une dépossession de sa propre image dans un contexte où elle est particulièrement fragile, il s'agit bien sur dans le cas de l'œuvre de Heng d'une impuissance choisie, cependant les limites du contrôle de notre images sur les médias sociaux étant de plus en plus floues ces situations sont amenées à être de plus en plus courantes.

Dans cet instant photographié par le système de Heng, l'empathie des observateurs n'est pas fondée sur un partage, qui serait par exemple un instant vécu ensemble, ou un effort commun mais, sur l'image d'un visage réagissant à une situation vécue en solitaire, le spectateur projette ainsi sa propre douleur en s'imaginant lui même dans cette souffrance, la personne photographiée n'a pas de connaissance de cette empathie. Cette image intime est finalement un élément transgressif qui porte un pouvoir attirant car il s'agit d'une image que l'on ne saurait autrement voir. Peut on dire qu'elle est utilisée pour mettre en place un rapport de séduction à travers la distance. À l'inverse du projet précédemment présenté il ne s'agit pas de jouer pour exhiber une intimité entre deux personnes, mais bien d'exhiber de l'intime pour séduire. La prise de risque est ici personnelle et réelle, c'est ce qui fait la valeur du projet ; chaque observateur regarde une part active de la personne photographiée.

L'intimité produite par une captation physiologique qui serait transmise sur un biais social est liée à l'instant elle est la conséquence directe et perceptuelle du geste de la personne portant le vêtement. Cependant transcrite dans une image figée, elle joue de la représentation. Au regard de ce qui a été étudié précédemment, nous comprenons que la retranscription est absolument scindée du mouvement même, et quand bien même nous envisageons ici une transmission immédiate ; sans participation et échange le mouvement se fige. La qualité participative mettant en place un échange est véritablement ce qui forme la nature mobile d'une œuvre et rend l'impermanence de son contenu, c'est ici que se joue son pouvoir transformateur.

Il apparaît donc, et ce malgré le fait que ces projets soient restés à l'état de prototypes, que le vêtement est un support idéal pour expérimenter avec l'implémentation d'une technologie de communication, un média installé au plus proche du corps. Cet usage est en soi transgressif des barrières habituellement attribuées au vêtement, et qui adressent directement l'intimité du porteur.

Parfois les usages artistiques proposés pour les technologies textiles peuvent aller jusqu'à l'utilisation d'un être humain comme interface comme le projet « Massage me » par le collectif Kobakant. Le rapport entre perception et technologie met alors directement en valeur les différences de perception entre un contenu numérique, et un état d'être corporel. Le projet de « Massage-me » développe de façon ludique les prises de position critiques de Kobakant que nous avons présenté précédemment. Tout comme la conception d'électronique textile « douce » s'oppose à la notion de hardware, ici le choix de la prise en compte de la relation, et de la sensation corporelle s'oppose

BLOGGER HOODIE, DIANA HENG, 2004



Photo prise dans *Extra-sensory. mode et nouvelles technologies*, Filigrane, 2006 Catalogue de l'exposition du centre des Arts d'Enghien-les-Bains (octobre 2006-janvier 2007).

assez simplement à l'esprit guerrier des jeux vidéos et des univers virtuels. La prise de position de Kobakant, s'appuie naturellement sur la proposition de nouvelles habitudes sociales et gestuelles.

Sur le sujet et indépendamment des aspects perceptuels évoqués précédemment, Erwin Goffman¹ justifie ce que nous respectons tous instinctivement, le caractère indispensable des règles et rites sociaux. Il rappelle que en présence d'autrui, nous sommes vulnérables au corps des autres, aux objets qu'ils portent avec eux, qui peuvent agresser notre propre corps ou nos biens. Nous sommes également vulnérables aux paroles des autres, qui peuvent atteindre notre estime de nous-mêmes. Mais cette vulnérabilité est aussi une ressource car nous avons le même pouvoir sur l'autre. La fragilité de chacun dans l'interaction explique donc la mise en place de normes régulant celle-ci. Les règles rendent possible le lien social, cependant leur détournement et / ou leur transgression est aussi ce qui permet de faire évoluer nos conceptions. La transgression de ces limites est le signe d'un désir de transformation, un appel à l'autre, une prise de risque qui fait œuvre de création. Cette transformation prend appui sur une réalité perceptuelle, les images et les sensations sont à considérer comme des outils de positionnement de notre corps dans l'abstraction de la représentation du monde, il nous faut envisager comment la transgression de la barrière corporelle transforme notre présence à l'étendue de la réalité perceptible. Une notion physique qualifie cet état de représentation de soi même : la « proprioception » il s'agit de la faculté de nos terminaisons nerveuses et musculaires de percevoir notre état physique en fonction de la résistance du monde extérieur. Les technologies de la mobilité transforment les conditions de proprioception mettant en cause notre sentiment même de présence.

Dans cette mesure, comment cet apport technologique au vêtement quotidien, aurait-il la capacité modifier la structure de notre réalité sensorielle, en inversant notre perception de la distance, de l'intimité, ou même en captant des signes de vie que nous protégeons à l'intérieur de notre corps pour les retranscrire à l'extérieur et les utiliser comme éléments expressifs, nous opérons une transformation de notre rapport au monde et nécessairement une transformation de notre capacité déjà limitée à nous percevoir nous même en contexte. Il s'agit donc de déconstruire cette façade de protection afin de toucher à l'intimité de l'individu et d'établir un dialogue permettant une participation dans le mouvement et l'immédiateté.

Différentes stratégies peuvent être utilisées, parmi elles la définition de nouveaux codes associés aux modalités transformées de perception de la distance, si elles sont utilisées dans des situations critiques du quotidien opèreront sans doute une transformation profonde dans le rapport à l'autre. C'est également une telle pratique qui transformera les rapports en place au sein d'un groupe de personnes, et éventuellement contribuera à la mise en place de

¹ Erwin Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, la présentation de soi*, Paris, 1973.

nouveaux codes sociaux. L'usage de vêtements transformés, peut-il contribuer en modifiant les usages, à permettre une communication immédiate prenant place directement par des échanges perceptuels au sein du groupe.

Les technologies mobiles directement associées à notre présence corporelle ont des impacts perceptuels importants et même en considérant des interactions assez simples (une lumière une information sur un état d'être un instant donné) on conçoit vite comment de nouveaux supports participatifs pourraient être générés dynamiquement. Il s'agirait alors d'un système composé d'une multiplicité d'éléments simples, quelque chose que Mac Luhan qualifierait de *medium froid*.

4. CAS D'ÉTUDE UN SYSTÈME DE COSTUMES COMMUNICANTS, INTERAC WEARING.

Le principe de cette recherche est basé sur la réalisation d'une œuvre participative, « Interac Wearing » qui propose d'associer ses participants autour de la production et de la captation à distance de leurs rythmes de marche.

« Interac Wearing » se pose en pendant des formes individuelles de communication contemporaines et veut s'appuyer sur un sentiment d'interconnexion qui prend en compte des éléments à la fois instinctifs et collectifs. Le choix de présenter le phénomène de la marche comme moyen d'un retour sur soi, est d'abord une assertion de notre potentiel qui sera éventuellement révélé par cette pratique ; la présence des autres marcheurs interfère comme un possible réseau relationnel qui ne sort pourtant pas l'utilisateur de sa solitude et de son rapport intérieur, mais vient simplement le stimuler interrogeant un éventuel lien préindividuel.

Ce système passe par la prise en compte des informations corporelles et fait la particularité de ce projet au multiples ramifications, les technologies de la mobilité, hybrides nous permettent d'intervenir dans l'espace public en impliquant physiquement les participants à nos œuvres. Alors que l'analyse que nous avons menée jusqu'alors en se différenciant des champs habituels de l'informatique portable et des usages des textiles intelligents nous a mené au concept de vêtement augmenté, il s'agit ici d'allier des informations de nature biologique à un système de localisation, et, d'extérioriser des informations intimes, de nature perceptuelle. Cette expérience est proposée à plusieurs usagers en même temps lors des différentes présentations de « Interac Wearing », qui ont lieu chaque fois dans un contexte différent et particulier. Le vêtement est utilisé à la fois pour ses particularités individuelles et contextuelles, un intérêt particulier sera porté à la nature du support à savoir : le vêtement comme objet liminal à la frontière de notre corps et de l'espace social.

Pour mieux comprendre l'ensemble de ces enjeux, nous prendrons Interac Wearing pour cas d'étude. Nous en analyserons à la fois le principe, les modalités de production, et les contextes de diffusion afin de comprendre comment ce projet s'inscrit dans le contexte que nous avons choisi jusqu'alors.

Experientiae electricae a été fondé en 2003 par Michel Panouillot, Natacha Roussel Michael Roy, associant leur capacités pour réaliser des projets qui tenaient à la fois du Design d'interaction, du Design graphique, et du Développement électronique, et finalement dont la présentation leur donnaient les

moyens de penser les possibilités des technologies dans la création contemporaine. Le projet original du collectif était comme son nom l'indique d'expérimenter avec l'électricité, il s'agissait de concevoir des projets haptiques des interfaces et des supports d'électronique physique. Aussi intéressés par la conception des projets dans leur approche technologique que par la confrontation de cette nouvelle manière d'envisager l'électronique et les systèmes de communication, EE met en avant un discours technologique accessible et ouvert comme choix participatif. En voulant à la fois occuper l'espace et inclure l'utilisateur, EE s'est penché sur le principe pour composer à partir de la multiplication d'éléments singuliers issus de données spécifiques et ultimement former un tout modulable et contextuel, les premières recherches ont aboutit à la production d'un écran basse résolution composé d'une multiplicité de carrés de papier électroluminescent : « le Pixy » qui peut se déployer de façon organique à travers l'espace. Rapidement, la nécessité d'envisager des connexions sans fil s'est imposée, et avec elle le choix de la participation.

À l'époque où la création se fait sous le regard des technologies de surveillance, du réseau, des RFID, etc, nous avons abandonné la représentation comme principe et condition d'action, car nous doutons de l'effectivité de la machine représentationnelle pour rendre compte de la complexité du monde. Nos démarches visent plutôt à l'interroger en proposant d'autres partages du sensible au travers d'expériences inductrices de transdisciplinarité, créatrices de nouveaux repères, d'autres visibilités et régimes de vérité. *Experientiae Electricae* poursuit ses projets en collectif, ou en association avec d'autres producteurs autonomes. Ces associations ont donné lieu à de nouveaux développements, notamment dans les domaines de l'électronique textile et du mesh network² ; les productions artistiques qui sont à l'origine de ces recherches sont à la fois destinées à l'expérimentation dans le domaine artistique, mais aussi, visent des applications concrètes, se développant par des collaborations soutenues quelquefois par des organismes axés vers des recherches et des développements technologiques précis, qui donneront donc peut être lieu à des applications industrielles ultérieures.

Ce projet collectif module les différentes qualités de ses membres ce qui le pousse à se situer sur le point d'une convergence des enjeux créatifs et technologiques, et pour cette raison EE adopte un principe de fonctionnement prenant pied à la fois sur la nature des développements technologiques mis en œuvre, et sur les modalités de présentation. Notre faculté critique s'appuie sur la reconnaissance de l'importance de reprendre contrôle des moyens de production de notre société technologique, et sur l'affirmation que les artistes ont une voix dans ces questions en interrogeant également les modalités et les fins des développements en cours dans la société des médias et des industries créatives. Dans un souci d'« Agir », alors que Stiegler affirme que le

² Un mesh network est un réseau numérique composé d'éléments distribués associés sans principe centralisateur par conséquent chaque nœud non seulement envoie et reçoit des informations, mais sert également de relais pour les autres nœuds collaborant à la propagation du signal.

conditionnement systématique et massif par les technologies de l'information ne pourra que s'aggraver comme « contrôle des temps et des espaces interspaciaux de mobilité avec les nouvelles technologies »³ nous voulons générer des technologies autonomes et ouvertes au service d'une appropriation perceptuelle des technologies au service de la valorisation des enjeux perceptuels. À l'écoute de cette critique qui met en exergue la puissance des effets perceptuels des technologies lorsqu'elles sont diffusées pour tous et leurs effets appliqués à chaque individu, il nous semble donc qu'il faille situer notre action comme une intervention temporelle au cœur des technologies de l'ubiquité et de la mobilité.

4.1. VERS UNE INFORMATIQUE PORTABLE ET DES USAGES CRÉATIFS ASSOCIÉS À L'UNIQUE HUMAIN.

Les visions prophétiques de Wieser prennent une tournure particulière lorsqu'elles sont effectivement réalisées et confrontées aux contextes différents de chaque implémentation. Parmi les caractéristiques des technologies de l'ubiquité celle d'être composée d'éléments d'électronique simple en fait un type de système accessible ; que les artistes peuvent s'approprier, ils sont bien souvent les premiers à ainsi poser la question des usages et des implications de façon métaphorique ou appliquée. Ces systèmes qui tirent leur puissance de leur accumulation, permettent de concevoir des projets étendus tout en s'immiscant dans une réalité contextuelle.

Nous avons choisi pour le projet « Interac Wearing » de cartographier des données habituellement non mesurables, il s'agit de cartographier les rythmes interreliés d'une communauté de marcheurs. « Interac Wearing » est composé d'une série de 15 costumes communicants équipés d'un module radio zigbee qui leur permet de transmettre leurs informations de positionnement au groupe et ainsi par triangulation de calculer la position respective de chaque porteur de costume au sein du groupe.

Les costumes sont également équipés de capteurs dans le bas du pantalon qui envoient un signal lorsque les deux jambes de pantalon entrent en contact à l'occasion d'un pas. Cette amorce déclenche un retour sonore audible par les hauts parleurs situés dans le col du costume.

Cet équipement permet aux marcheurs d'entendre un feedback correspondant exactement à leur propre rythme de marche sous forme d'un son spécifique déclenché à chaque pas, mais en plus, il perçoivent également les rythmes des utilisateurs proches, qui sont aussi retranscrits par un son diffusé dans les hauts parleurs situés dans le col de leur veste. Un tel vêtement marque

3 Bernard Stiegler (avec Ars Industrialis), *Réenchâter le monde – La valeur esprit contre le populisme industriel*, Flammarion, 2008.

MASSAGE ME, KOBAKANT, MIKA SATOME HANNAH PERNER-WILSON, 2007



Image reprise du site internet des artistes

<http://www.kobakant.at/?p=21>

consulté le 4 janvier 2014

son lien au corps comme un objet hybride, en transition ; la représentation n'est pas en reste, la veste est logotypée, et l'utilisateur est ainsi mis en situation.

En oscillation entre nature et culture le costume augmenté par ce choix d'envisager des retranscriptions rythmiques et intimes au travers de la distance qui sépare ses utilisateurs, est une approche différentes des nouvelles temporalités associées à nos technologies mobiles, il est à vivre comme une expérimentation au potentiel actif dans la ville. Ce système de communication au cœur d'un dispositif social provoque un retour perceptuel sur le phénomène de la marche qui a pour but la mise en place d'une communication amodale entre le groupe de marcheurs, centré sur ses signaux respectifs et les autres marcheurs augmentés, un tel système est à la source d'un principe ludique qui inscrit la prise de conscience concrète de l'autre, au-delà de la distance.

4.1.1. LA TRANSMISSION FRAGMENTÉE DU MOUVEMENT ET L'IMPLICATION PARTICIPATIVE COMME FACTEUR RELIANT, MISE EN PLACE D'UN GROUPE D'INDIVIDUS AUTOUR DE RELATIONS PERCEPTUELLES DANS LA VILLE.

Imaginé comme une tentative d'interconnecter les flux mobiles dans un instant de réalité, Interac wearing prend pour source les possibilités de concentration personnelle et de partage de la marche en engendrant un feedback sur deux niveaux à la fois personnel, et généré par les autres individus participants. Centré sur la rythmique de la marche, ce projet matérialise une notion d'un système complètement mobile, puisqu'il n'est attaché à aucun élément fixe et permet au travers de la distance de révéler les possibles liens invisibles entre les marcheurs. Le rythme de chaque individu diffère et s'intègre au groupe à chaque fois d'une manière différente, l'ensemble de l'activité génère ici un portrait sonore et visuel complètement abstrait, non situé des mouvements au sein du groupe.

Témoin de l'activité du groupe, le retour sonore est à l'image de ces marcheurs qui partagent à la fois une connection immanente à leur état de marcheur, et un lien identitaire par leur participation au groupe, très visibles puisqu'ils revêtent un costume identifiable fonctionnel et logotypé, signe de leur participation à l'expérience, ils sont pourtant immergés au sein d'un univers partagé absolument clos.

Cette mise en réseau de perceptions variées prend la forme de rythmes individuels personnels transformés, influencés les un par les autres, par eux même et leur contexte de production, la multiplication de données perceptuelles engendre, la création d'un flux de marcheurs.

La reproduction des expérimentations fait l'ampleur du projet, le choix de propager une telle conception de l'interaction et de la communication dans des contextes variés, met en place différents retours et collisions avec la réa-

INTERAC WEARING, EXPERIENTIAE ELECTRICAE, 2008



Présentation du projet à la galerie Ars Longa, Paris, février 2009



Workshop mené avec les étudiants de l'école d'art de Bayonne, 2011



Présentation sur la place de la Bastille lors de Futur en Seine, 2009

lité physique sociale économique urbaine discursive médiatique virtuelle ? Ces collisions mettent à chaque fois en question les formes d'appropriation temporelle ce qui fait la puissance de ces interventions.

Ces multiples facettes sont retranscrites ici, par l'analyse des approches multiformes que les artistes ont choisi pour penser l'immédiateté, que ce soit dans sa composante sociale, ou se rapportant à leur propre sensation. La constatation de la capacité contemporaine à associer ces deux éléments est ce qui a motivé cette recherche dans sa forme même, prenant pour base la réalisation d'un projet contextuel multiusagers. Ce projet œuvre sur la capacité humaine à créer un lien mobile entre les différents éléments de la réalité. La mise en place de critères va évidemment à l'inverse de cette faculté rhizomique, et cette discrétisation est plutôt l'apanage d'une société de contrôle.

Alors que la technologie omniprésente engendre actuellement, comme nous l'avons vu au début de cet exposé, toutes formes de réappropriations collectives qui visent à replacer ces développements à l'échelle humaine, il semble que le rythme soit un enjeu majeur de la signification de cette présence humaine.

Paul Virilio⁴ a pensé la technologie dans son rapport à la vitesse et place cette dernière comme un élément de pouvoir pur produit par nos sociétés contemporaines. Il nous présente comment la violence de la collision avec le temps génère de l'immatérialité puisque l'humain se trouve pris dans une dimension où toutes les impressions sont fugitives des instantanés qui nous traversent pour immédiatement être remplacés par d'autres sans faire appel à notre capacité de jugement, de distance et d'abstraction ; Virilio maintient son discours à l'heure des technologies mobiles en précisant que dorénavant plus que jamais, l'immédiateté de la technologie prend le pas sur toute forme de discours. Il ne s'agit plus d'adhérer à une idéologie, mais bien de participer à la puissance générale en vivant tous ensemble les événements importants en même temps, générant une vague d'émotion commune loin de tout rationnel.⁵

Dans ce contexte, une réappropriation de la technologie poserait comme condition une vision différente de notre présence au monde et ceci en collectivité, semble clairement une intervention critique. Cette fuite dans l'espace temps peut être contredite par la mise en valeur de la rythmicité de notre présence qui loin d'être un dépassement continu par une temporalité fuyante, est une réappropriation de la durée par notre présence même. La rythmicité envoûtante est absolument immanente, et engendre une adhésion collective.

4 Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Galilée, Paris 1989.

5 *Les revers du progrès*, entrevue diffusée sur Arte en janvier 2009, consultable en ligne : <http://www.arte.tv/fr/2382838.html>

4.1.2. LA RYTHMICITÉ COMME ASSEMBLAGE PERMETTANT UNE COMMUNICATION IMMANENTE ET UN PORTRAIT VIVANT DU GROUPE.

Interac wearing s'attache aux questions de continuité et de mouvement de la représentation. Son principe est de prendre appui sur à la fois un partage de sensations, et des retours proprioceptifs, pour comprendre les points d'intersection des rencontres. Présenté nécessairement dans un contexte public, cette question de par son modèle de réalisation entre en collision avec les enjeux sociaux et par conséquent questionne également les modèles de transmission et d'appropriation des média.

La fuite en avant brise l'individu qui se disloque, alors que le rythme brise le temps en opérant selon un principe sensoriel qui permet d'opérer un retour à l'individu. La rythmicité dans son immanence est un appel au collectif, dans son magnifique essai sur le rire Bergson⁶ place la rythmicité de ce phénomène à la source de l'engagement des personnes alentours. Il décrit magnifiquement le roulis de l'éclat de rire à l'image d'un flux continu de vie qui entraînerait sur son passage les participants présents en les intégrant dans la poursuite collective de ce rythme. Loin de toute forme de narratif, nous ne parlons pas ici de l'humour qui est une brisure de la continuité sociale, mais bien de la rythmicité provoquant un effet physiologique par lequel le rire est à la source du développement d'une puissance collective. C'est également cette conception du rythme qui motive l'existence de notre projet, une utilisation des rythmes est envisagée comme positionnement d'un nouveau rapport à la technologie qui irait à l'encontre de la fuite en avant ; un altermondialisme technologique ou l'efficacité ne serait plus nécessairement liée à la puissance mais plutôt à la capacité intégrative de l'objet technologique.

Il ne s'agit pas ici de se laisser prendre dans un circuit émotionnel répondant à une mise en scène ou à une histoire, mais bien de participer activement collectivement et physiquement à une expérience qui a pour but d'engendrer une prise de conscience au moment de la mise en place de ces technologies hybrides. La participation est ici perçue comme un moyen d'appropriation et de détournement d'un objet en cours de développement, ce détournement provoque une prise de conscience déclenchée par les effets perceptuels engendrés par l'installation, qui s'enracinent sur des phénomènes prenant un contre pied de ceux habituellement provoqués par la technologie.

Le sens du rythme est à l'origine d'autres expérimentations perceptuelles qui ont transformé la vision de notre entourage technologique, ainsi le Phénakitiscopes de Joseph Plateau ; une sorte de pistolet à images dont la pulsation loin d'une fluidité est plutôt de l'ordre d'une sensorialité du temps, est souvent présenté comme l'origine du cinéma, cependant nous noterons ici combien il

⁶ Consulté en ligne : http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/le_rire/le_rire.html, édition électronique réalisée par M.Gibier à partir du livre d'Henri Bergson, *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris, Éditions Alcan, 1924.

met en place un point de vue spécifique sur l'enchaînement des séquences. La représentation est absolument confondue avec le découpage temporel, et c'est cette pulsation qui est à la source de la transmission du mouvement, bien plus que la représentation elle-même.

Dans le même ordre d'idées, Moholy Naguy, fait appel à la pulsation lumineuse pour son projet de modulateur de lumière et d'espace. il explique qu'il se différencie du Bauhaus car il « vise à utiliser la lumière comme facteur formel primaire, qui crée l'espace et le mouvement, et élimine la perspective centrale de la photographie »⁷ Moholy Naguy attribuait ainsi à la pulsation la faculté de mettre en place des environnements inclusifs tel qu'il a pu les penser en même temps que Lissitzky et l'on peut qualifier son usage du potentiel transformateur de la lumière comme un choix cinématographique qui serait déplacé du point de vue du spectateur classique pour installer une relation multiple et mobile fluctuant dans l'espace et le temps.

La proposition de *interac wearing* est participative, le projet ne cherche pas à s'autodocumenter et ne conserve pas de mémoire des actions qui sont à vivre au moment présent. La pensée de ce rapport à l'immédiateté est un enjeu fondamental dans l'existence et la perception d'un projet qui se vit de façon contextuelle et toujours évolutive. Le problème d'archivage est irrésoluble, et nous ne voulons pas le résoudre, préférant nous intéresser à vivre nos actes et prendre conscience de leurs conséquences.

L'image en mouvement composée d'une série d'images figées fait perdre sa signification au temps, pour l'inscrire dans une succession d'instant.

« nos yeux ne perçoivent du galop d'un cheval qu'une caractéristique essentielle, une attitude schématisée. Mais la photographie isole n'importe quel moment et les met tous au même rang, ainsi le galop d'un cheval se déploie sur autant d'attitudes différentes que l'on souhaite, au lieu de se condenser en une seule qui est supposée être à l'image d'une période complète. » Henri Bergson *creative evolution*

La remarque de Bergson nous parle de cette vision globale qui est celle que nous vivons, où notre présence rentre en collision avec la perception contextualisée que nous avons de l'univers nous entourant, et de laquelle nous émergeons ; il apparaît que les efforts d'ordonnement ou de hiérarchisation sont toujours à la source d'une transcription subjective de l'univers. La rythmicité par contre permet de partager le mouvement au-delà de la représentation, en proposant une fusion qui prend place hors de la durée. La représentation qui s'associerait au rythme revendique une forme de représentation instantanée qui est à différencier de la représentation à posteriori, cette représentation instantanée de l'ordre du vécu ne passe par aucun champ de signification, il s'agit plutôt d'un partage, momentanément choisi et vécu, de cette instantanéité découle le potentiel transformationnel.

⁷ Moholy Naguy, *Peinture, photographie et film*, 1925, réédition Folio 2006.

Pour Interac wearing nous avons choisi de créer une boucle de rétroaction par laquelle un retour sonore transforme la proprioception du marcheur en augmentant la sensation qu'il a de son action. Intégrée au vêtement la captation se positionne également à une autre limite celle de l'espace privé et de l'espace social alors que le costume isole l'individu tout en le marquant comme participant au groupe. Cette présence accrue à lui même est perturbée par la présence des autres elle s'accomplit pour le sujet comme un modèle de communication au sein du groupe participant à l'expérience. L'œuvre est donc une intervention en espace public où le corps vécu en mouvement devient un attracteur qui stimule le jeu et la communication avec l'autre.

Puisque, transmettre l'information en fonction du mouvement ne résout pas les questions de continuité telles qu'elles ont été décrites précédemment, EE dans ce projet fait appel à la pulsation, au rythme qui par son intégration corporelle répond au mouvement des corps.

En partant du principe qui a été exposé précédemment selon lequel la continuité de la perception et de notre action sur le monde passe au travers de ce seuil corporel de la limite de notre peau et que nos organes perceptuels nous permettent d'envisager ces stimuli qui sans leur présence nous traverseraient.

« les contours que nous trouvons aux objets marquent seulement ce que nous pouvons atteindre et modifier »⁸

La notion de limite telle que développée par Bergson vient ici structurer l'ensemble du questionnement, et alors que nous mettons en place cette relation au cœur de la mobilité. La captation (biofeedback) transmet nos états physiques, une chose que nous pouvions auparavant seulement achever par le langage. Cependant, lorsque nous exprimons j'ai le cœur qui bat, je ressens une émotion, plus précisément dirons nous (vérité ou mensonge) je suis ému(e) amoureux(se)... ;. Il semble hasardeux de remplacer ces interprétations subjectives par des résultats de captation de notre rythme cardiaque ou de la conductivité de nos corps, dont les données spécifiques sont certainement beaucoup plus intimes et complexes que toute forme d'interprétation qui pourrait en être donnée.

La captation extérieure du rythme de marche et son retour proprioceptif, est au cœur de cette intervention participative centrée sur la perception augmentée. La mise en scène de cet être augmenté par les technologies de la mobilité s'appuie sur une présence physique, pour faire circuler l'information entre les humains, ceci permet d'envisager une mise en contexte de ces outils hybrides.

Cette hybridité est de l'ordre de l'expérimentation, elle se vit et les retranscriptions qui en sont faites sont instantanées génératives et n'ont pas d'intérêt hors de l'instant de la présentation.

Mais comment cela se joue-t-il dans cet espace public occupé de personnes

⁸ Henri Bergson, *L'évolution créative*, 1907.

portant des costumes, un espace social...

Le potentiel transformateur de cette perception augmentée par l'objet technologique apparaît dans son véritable fondement. Le seuil que représente le vêtement protecteur et réceptacle de nombreuses données corporelles, est à l'image d'une part essentielle de la problématique de la captation de données la perception / action. La perception conçue dans l'instant est pure matière alors que l'action est déclenchée par une sensation sélectionnée. C'est 'enjeu perceptuel qui détermine l'interaction des individus, dans une hybridité qui ancre la communication. Il semble que la réalisation de ce potentiel prend place dans l'instant des interférences humaines. Un réseau de mobilité sur la perception, un « corps sans organes » où la participation rend compte d'un dépassement de soi qui permet l'alliance dans une mobilité personnelle ; elle est ici perceptible par la prise de conscience éphémère temporaire et collective de notre participation sensorielle à cette totalité.

Alors que Virilio parle de politique de l'image où l'instantanéité de la représentation prend le pas sur toute forme de discours et emporte l'adhésion du plus grand nombre par sa vitesse d'exécution, laissant le gouvernement aux mains de spécialistes et d'organisations administratives. (Nous constatons que ceci se fait en toute lucidité politique, puisque le discours devient slogan la phrase incisive prend le dessus sur le programme la perte de structure au profit de la dynamique d'exécution centrée sur les personnes.)

Brian Massumi poursuit lui une réflexion en y ajoutant des enjeux perceptuels, dans son analyse de la puissance de l'image, il distingue la vision miroir de la vision mouvement, la première forme de représentation, est l'image figée d'un instant ; la seconde au contraire demande de la distanciation. Massumi qualifie cette vision distanciée de proprioception qui par conséquent met en œuvre une représentation continue. Ainsi l'expression d'une mise en scène de soi est qualifiée par Massumi de « corps sans miroir » lorsqu'elle se fait à des fins non pas d'expression, mais de pur jeu comme c'est le cas sur une scène politique où les opinions ne sont plus structurées. Ce corps sans miroir est une transmission d'image pure non maîtrisée sans soucis de discours. Un plongeon perceptuel qui sort de la représentation et met en jeu une intensité, caractéristique des retours distanciés sur soi même. Il précise que la transmission du mouvement ne peut se faire que en générant une forme de proprioception qui par son pouvoir de distanciation permet de ne pas faire du sujet un objet d'observation, mais au contraire purement sensorielle elle dépasse cette qualité subjective en ouvrant un passage de communication.

« Movement vision is sight-turned, proprioceptive. »⁹

(« La perception visuelle du mouvement est tournée vers sa propre proprioception. »)

C'est de ce point de vue que l'on peut insister sur la nécessité de mise en place d'environnements perceptuels collectifs, afin de composer un nouveau

9 Brian Massumi, *Parables for the virtual, movement, affect, sensation*, Duke university presse, 2002, p. 59.

contexte de réception de la technologie.

Poursuivant, Massumi évoque la notion de similarité non-qualifiée, non connotée pour marquer l'idée de transmission perceptuelle du mouvement alors qu'il a été interrompu par un changement d'état. Ainsi, chaque événement est générateur d'un appel à l'autre et permet d'évoquer une association perceptuelle instantanée provoquée dans le mouvement et ce malgré la distance. Dans ce contexte de mouvement pur, lorsque les perceptions rythmiques entraînent les porteurs de costume sur les chemins de l'introspection, et lorsque toutes les relations entre eux sont mobiles, la présence de l'autre qui fait entendre son rythme provoque un changement, un événement constituant un appel à échanger, un moment de transformation qui s'insère dans l'expérience immédiate du système relationnel, et permet d'en formuler l'hybridité.

Perturbant le retour proprioceptif, chaque événement constitué par le signe que fait l'autre lorsque l'on entend sa marche, est un appel à participation qui interrompt la présence à soi-même du marcheur, et l'emmène dans un monde partagé, où le mouvement est situé entre plusieurs personnes dans une instabilité relationnelle.

Ce n'est plus une expérience individuelle et unique, mais bien un principe qui crée un lien mobile entre le groupe et l'individu en mouvement. Il s'agit d'une connexion amodale d'ordre perceptuel qui nous permettrait de hiérarchiser le monde et de nous différencier de la réalité.

Pour reprendre les propos de Massumi, l'œuvre d'art est ici la réactivation par analogie sensorielle de cette connexion non sensuelle, elle met en jeu notre lien social et perceptuel voir la proprioception partagée par analogies comportementales ou formelles.

« Virtual form is the direct, analogical, differential, eventful experience of a « semblance which does not appear » but is really felt. »¹⁰

« La forme virtuelle est le différentiel analogique direct de l'expérience comme une « image qui n'apparaît pas » mais serait ressentie »

Les costumes quasi-objets de l'expérience sont au centre de l'échange, source et réceptacle ; ils permettent à la fois de focaliser les échanges sociaux et de générer des flux invisibles entre les individus qui les portent. En mettant l'emphase sur la perception parmi les échanges sociaux, ils posent la question de l'augmentation technologique en la situant entre notre corps et nos relations en oscillation entre l'intime et l'échange. Ils oscillent toujours et sont acteurs de la transmission, associés à nos potentiels physiques. Traceurs de ce principe de collusion présent dans les désirs de création collectifs d'intervention globale, et particulièrement dans la reconnaissance des nouvelles modalités d'alliance contemporaines, ce désir de prise de possession de la multitude.

C'est ainsi également que Negri qualifie le pouvoir intrinsèque de la multi-

10 Massumi, *ibid*, p. 65.

tude, en insistant sur le fait que la société politique est auto-organisationnelle, elle serait la résultante quasi mécanique (non dialectique) de la structuration de la puissance accordée par la multitude à ces dirigeants. Cette puissance est accordée de façon temporaire, et ils l'organisent de manière impermanente en fonction des contraintes de l'instant.

Cartographie/système de positionnement relatif versus localisation GPS et enjeux autour de la catégorisation de l'intime et de la sphère privée. Vision panoptique de la société de contrôle, comment est-ce que la notion de cartographie relative échappe à cette fatalité.

Ce que Toni Negri a dénommé sous l'appellation de multitudes se comprend comme une formation naturelle d'individualités autonomes mais reliées dont l'agencement constitue une force politique. « Toute sa philosophie est une philosophie de la « potentia » contre la « potestas ». Elle s'insère dans une tradition antijuridique, qui passerait par Machiavel et aboutirait à Marx. C'est toute une conception de la « constitution » ontologique, ou de la « composition » physique et dynamique, qui s'oppose au contrat juridique. »¹¹.

Ce principe de multitudes est donc un concept actif et vivant qui se démarque de l'organisation sociale habituelle en ce qu'il fonctionne en tirant son principe non pas d'une forme d'organisation sociale, mais bien d'une alliance qui feraient émerger une nouveauté. Cependant, il s'agit d'un principe éphémère subtil, impossible à retracer.

Interac Wearing met en œuvre un principe de cartographie pour mettre en valeur ces possibles regroupements, parce qu'il se différencie des moyens de localisation habituels, ce projet touche par sa structure expérimentale à un outil qui permettrait de prendre en compte les unicités personnelles regroupées dans la multitude, ce concept est actif et expérimental, il prend réellement corps lors des différentes interventions qui sont organisées pendant les présentations. Notre souhait est d'abord de positionner la recherche au sein de la société dans tous ces développements possibles tant créatifs que technologiques et textiles à travers une variété de publics et d'expérimentations. Il ne s'agit pas ici de réaliser une analyse structurée, nous traitons des données rythmiques en live, nous ne cherchons ni à situer ni à comprendre ces informations, simplement attester de leur existence aucune synthèse seule reste la volonté de les extraire de la durée pour accéder à l'instant.

Nous nous positionnons face au phénomène de catégorisation permanente qui est déclenché par les fonctionnements de nos sociétés technologiques. Chaque élément de communication mis en fonction nécessite sa part organisationnelle ajoutant aux structures sociales déjà en place ; pour que nos artefacts fonctionnent ils faut pouvoir nous positionner géographiquement savoir dans

11 Gilles Deleuze, *Préface à l'anomalie sauvage*, PUF, 1982 mis en ligne en octobre 2004, <http://multitudes.samizdat.net/Preface-a-l-Anomalie-sauvage-de>

quelle direction nous allons, quel type de pouvoir d'achat nous détenons ainsi de suite.

Foucault¹² décrit la puissance de structures sociales pervasives et leur capacité à déstructurer les alliances entre individus et même à modeler l'individu lui-même ; sa vision des sociétés de contrôle correspond à une application d'un pouvoir provenant de l'extérieur qui s'immiscerait dans les organisations humaines naturelles pour atteindre les hommes individuellement. Ubiquitaires, intégrés à notre quotidien, constamment présents et normatifs toujours, les instruments de contrôle ont pris dorénavant à travers les systèmes de communication un poids qui justifie leur autonomie d'existence.

L'individu lui-même est attaqué, pénétré dans son quotidien par une organisation il doit se plier à des modes de fonctionnement structurés dans tous les aspects de sa vie ; dorénavant le geste même est normalisé pour faire fonctionner nos nouvelles interfaces tactiles.

En permanence numéroté, il est divisible en fonction de ses actions de ses intentions, de ses adhésions, catégorisé comptabilisé instrumentalisé il est un élément dont il n'est même plus nécessaire de détruire la puissance individuelle car elle est organisée de façon permanente par un système distribuant les forces selon ses besoins. La souplesse de la structure omniprésente est adaptée aux réactions de l'homme qui ont été comprises analysées mesurées, l'ensemble des éléments du système sont réajustable instantanément en fonction des besoins.

Ce phénomène est explicite dans les modélisations, de mouvements, ou de données variables, ou encore d'autres éléments à la fois en transformation permanente et structurant notre réalité. Des modélisations qui confirment l'existence d'un contrôle social distribué, s'appliquant en une multitude de points et respectant la mobilité.

Ces images sont celles d'un monde composé d'un agencement de multiples éléments, ensemble ils forment un univers fonctionnel dans une fluidité contemporaine ; chacun intègre ses propres règles de fonctionnement et limites, ainsi associés autour de leurs limites respectives ils forment des nuées adaptables aux contraintes extérieures.

Au-delà d'une biopolitique implicite, il s'agit également de comprendre l'usage d'instruments de contrôle extérieurs qui modifient la texture de notre univers par un besoin de le rendre en permanence recomposable. La nécessité d'accéder à tous les services sans laisser de traces de l'usage que nous en faisons implique que l'homme devienne accessoire dans un univers physique ou la logique organisationnelle domine.

«il ne s'agit plus de classifications en fonction du genre, de l'ethnie ou de caractéristiques visuelles [...] on a affaire à plus personne.»¹³ A. Rouvroy

12 Michel Foucault, *Surveiller et punir*, rééd. Gallimard, 1998.

13 Antoinette Rouvroy, *Du rôle prédictif des données à la gouvernementalité algorithmique*

nous décrit la manière dont le profilage contemporain est tellement fin qu'il concerne les moindres particularités de l'individu, cependant ayant pour but avouer ses propres prédictions il en vient à être une négation de l'individu même, qui n'existe dès lors que pour sa capacité à fournir des informations au système.

Ceci paraît d'autant plus clair que la structure de gestion contemporaine pénètre tous nos plans quotidiens à travers des moyens de communication mobiles éventuellement intégrés à nos objets sous l'égide d'une tracabilité complète.

Il s'agit donc de manière urgente de trouver les moyens de la puissance de la multitude, Interac Wearing par son système cartographique, pose la question de comprendre dans quelle mesure ces interactions humaines préexistantes, enfouies sont elles retraçables en utilisant différemment exactement ces mêmes technologies ?

Puisque les technologies de la mobilité (portables génératives autonomes industrielles ou individuelles) s'adressent directement à la personne en s'intégrant à son flux propre, et les visualisations d'« Interac wearing » proposent de révéler d'autres flux existants au sein de la pluralité des individualités.

En considérant la vision spinoziste selon laquelle les forces se développent de façon spontanée au moins virtuellement quelles serait la nature des forces compréhensibles actuellement. C'est dire qu'il n'y a pas besoin en principe d'une médiation pour constituer les rapports correspondant aux forces, elles sont génératrices de leurs propres interprétations ; elles se recomposent en permanence. Notre état d'être fondamentalement transformé par cette instrumentalisation permanente est à même de recevoir de nouvelles interrogations et impacts perceptuels.

Nous ne développerons pas ici ce que de multiples analyses ont démontré quand à la puissance active d'un système de représentation, toute cartographie même générative est une interprétation d'une réalité par un biais symbolique. Un point de vue qui permettrait de visualiser uniquement l'impact de forces extérieures sur une population, est une visualisation qui par sa nature même participe au système de contrôle ; puisque la composition des forces est en elle même un élément de socialisation la mise en valeur de ces interactions sert la prise de conscience des rapports existants mais non mis en valeur par le système contemporain.

Telle est la visualisation que nous recherchons, il ne s'agit pas de figer un moment, un effet, un état, mais bien d'envisager une représentation en mouvement issues directement des rétroactions et des interactions des porteurs de costumes.

À titre d'intervention publique il s'agit de montrer l'interaction flux, positionné activement en résistance, Interac wearing propose la prise de conscience

mique, dossier « Internet Actu », décembre 2012.

du corps comme moyen d'appropriation technologique.

Ce projet est actif parce qu'il vise à utiliser le réseau et le système pour créer d'autres liens centrés sur les interactions rythmiques des individus et des données de flux non catégorisables et pourtant essentielles.

Cartographie relative d'une multiplicité de marcheurs, extraits des présentations d'interac wearing en 2009 2010.

Interac Wearing cartographie également l'occupation de la ville par le groupe le groupe en mobilité les points de transfert de l'information ne sont pas des tags urbains, mais d'autres humains. Interac wearing ne se réfère à aucun espaces fixes de la ville mais capture les individus relativement les uns aux autres. Ce principe est un dépassement des critères cartographiques mêmes pousse la problématique un pas plus loin puisque qu'il s'agit non seulement d'occuper l'espace de la carte par le groupe distribue dans l'espace urbain et les informations transportées par chaque individu.

Il s'agit dans interac wearing de cartographier les interactions entre les participants au groupe au sein de l'espace Urbain, les données que nous cherchons ont une base géographique, mais trouvent leur point culminant dans l'abstraction.

Il n'y a aucun élément fixe dans ce système, aucune borne à rejoindre ou objectif à atteindre, tous les éléments du système sont inter-reliés dans un flux permanent et c'est à ce point que ce situe l'idée de cartographier un tel système, la cartographie qui est une vision à un instant donné doit trouver un moyen de retranscrire la nature permanente de ce mouvement au sein de l'espace urbain ; ce mouvement dont l'origine est à rechercher dans la vie elle même.

Le principe de cartographier les liens existants entre ces individus vise à mettre en valeur des éventuels processus de transindividuation au sein de l'espace urbain vers un système de relations toujours changeantes, dont on ne peut définir les principes, simplement constater l'existence. Il ne s'agit pas ici de mettre en valeur des données précises et mesurables mais simplement d'amener à percevoir en laissant ouverte la porte de l'interprétation.

4.2. JEUX ET EXPÉRIMENTATIONS, ENTRE PERCEPTION ET CONTEXTE.

« Auparavant l'acquisition de compétences était supervisée par les corporations. Mais de nos jours, « l'initiation au métier, la cooptation au corps de métier ne passe plus par des médiations institutionnelles »¹⁴

Stiegler met en cause la chute des associations professionnelles pour rendre

14 Bernard Stiegler et Ars Industrialis, *op.cit.*

compte de la nouvelle place que prend le désir dans l'économie contemporaine. Il pointe la perte des savoirs faire qui laisse place à la libido comme énergie fondamentale de l'économie. Il argumente que cette énergie de production est connue en tant que telle depuis toujours :

« C'est la raison pour laquelle les sociétés traditionnelles ou urbanisées sont essentiellement organisées en vue de prendre soin de cette énergie [le désir] elle l'appellent *philia*, *eros agae*, *caritas*, motivation ou *mana* »¹⁵ ;

Par conséquent nous dit Stiegler, elle a été consciemment réutilisée par nos systèmes contemporains, sous une forme qui ne génère plus un savoir faire découlant d'un contrôle de l'énergie dans la durée menant à une production ; mais ils l'ont transformé en désir, qui est une puissance immédiate menant à l'échappée de ce potentiel, par la production et la consommation de biens séduisants qui satisfont cette envie dorénavant préminente.

Stiegler trouve dans le bricolage et le « Faites le Vous Même », traduction du *DiY* anglosaxon, un moyen de canaliser à nouveau cette énergie, en lui donnant le sens de la réappropriation d'un savoir, ouvrant vers de nouveaux possibles. Il ne s'agit pas ici de donner une valeur particulière à cette forme de production qui nous le savons reste dépendante d'un système pleinement structuré, il s'agit plutôt de prise de conscience de savoirs faire inexplorés menant à une restructuration d'un collectif, et éventuellement à de nouvelles identités, de nouvelles modalités de fonctionnement, une nouvelle source de création.*

La « Théorie de l'amateur » propose une appropriation du modèle technologique pour une production personnelle permettant un positionnement critique ; une nouvelle forme de prise de pouvoir personnel sur notre environnement immédiat, qui doit être interprétée non pas pour sa valeur sociale, mais bien comme une pratique de l'ordre de la discipline personnelle qui mène ainsi à une prise de conscience de nos potentiels actifs. Finalement il s'agit d'une forme contemporaine de valorisation de la magie et de l'unicité de l'individu et de la volatilité des rapports sociaux. Selon cette interprétation, loin de toute valeur économique, le *DiY* dévoile un véritable potentiel fantasmagorique qui est un mode de fonctionnement premièrement artistique.

C'est dans ce contexte que s'inscrit notre positionnement collectif. *Experientiae electricae*, prend place dans ce mouvement d'autoproduction des technologies, et vise à insuffler un esprit à ses productions qui au delà de la fonctionnalité, tachent de s'insérer dans la vie quotidienne pour générer une nouvelle prise de conscience.

15 *Ibid.*

4.2.1. LE JEU COMME FACTEUR DE CRÉATION.

Roger Callois nous présente les modèles de fonctionnement d'un jeu qui engage plusieurs personnes au cœur d'un univers, d'une pensée, d'un discours. Il s'agit de considérer la mise en place de ce type de structures au sein des groupes définis certes, mais ouverts comme la source de partage de moments ou peuvent avoir lieu un échange, un transfert de connaissance, bref une relation à différents degrés d'intimité.

D'un autre côté Antoinette Rouvroy¹⁶, nous appelle à la récalcitrance, à vivre notre vie dans l'instant, le mouvement, qui est la seule qualité intranscriptible incalculable par aucun algorithme aussi puissant soit il.

Nous avons donc décidé de présenter le Interac Wearing comme une proposition de mouvement récalcitrante sous la forme d'un système ludique portatif qui peut prendre pied dans toute sorte de contexte.

Considérant que les productions d'expériences, aussi modestes soient-elles, brisent avec le paradigme représentationnel des simulations esthétique de la réalité. Ce projet se donne pour but de constituer des ébauches, diverses qui fonctionnent par des activations multiples, c'est à dire des moments de de sonde donnés dans tous les sens du hasard, de la possibilité, de la chance...

Pour conclure cette recherche nous présentons donc à la fois les modalités de réalisation et de présentation, considérant leurs complémentarité pour concevoir un espace temporaire d'expérimentation.

4.2.2. PRÉSENTATION DES MODALITÉS DE RÉALISATION DE INTERAC WEARING.

Contexte

Période de transition pour le collectif est passé de 3 personnes permanentes à 2 membres, avec des interventions intermittentes de personnes extérieures. Michel Panouillot donnait sa démission et le collectif est donc devenu un duo entre moi même et Michael Roy qui développe la partie électronique du projet.

Le statut de collectif s'est donc trouvé sérieusement menacé et la restructuration de la forme de travail, a été la toile de fond de la réalisation de ce projet qui a corespondu à un séjour Parisien (2009 et 2010) centré sur un positionnement par rapport au milieu des arts médiatiques au cours de multiples présentations qui trouve son aboutissement dans la rédaction de cette thèse.

¹⁶ Antoinette Rouvroy, « Contre la digitalisation de la vie même, éloge de la récalcitrance », *Bruxelles en Mouvement*, n° 240, 10 septembre 2010, pp. 2-4.

Mode de travail et organisation collective à géométrie variable, pour satisfaire aux besoins et à l'identité de chacun.

Projet développé sous la houlette du collectif *experientiae electricae* association loi 1901

Jeanne Laurent a réalisé les 10 costumes adultes et 5 costumes enfants, Jeanne ne considérait pas sa collaboration comme partie intégrante de la démarche collective, elle a choisi de ne pas pousser plus loin sa participation en n'adhérant pas l'association, elle a signé les costumes, et a tenu à être cependant mentionnée sur le site web. Le travail de Jeanne a été rémunéré grâce qu'un financement obtenu pour la réalisation du projet.

année de réalisation 2008-09.

Michaël Roy a pris pied à plein temps par un salaire subventionné qui lui a permis d'explorer les possibilités des nouveaux systèmes zigbee commercialisés par Texas Instrument, Michael au cours de cette recherche a développé un savoir faire dans un domaine en pleine expansion dont nous savons dorénavant que les technologies serviront à développer les nouveaux systèmes de domotique et notamment les développements qui ont lieu sous l'appellation d'internet des objets. L'ensemble du travail de Michael Roy est documenté, et accessible sur le site internet du collectif *experientiae electricae*¹⁷

Le protocole zigbee permet de créer un réseau où les objets parlent aux objets par le chemin le plus court en situation de relativité complète.

La recherche de Michael s'inscrit dans le contexte de recherches connexes autour de réseaux sociaux physiques, Nous constatons une convergence des intérêts de la recherche dans différents domaines autour des nouveaux protocoles ZigBee et Xbee, sans pour autant que EE ait réussi immédiatement à établir un pont vers les autres institutions.

Plusieurs institutions ont également soutenu des équipes de chercheurs autour des protocoles Xbee et ZigBee, afin de concevoir de nouvelles interfaces pour des applications artistiques.

Rob Faludi à NYU a développé des kits XBee et des programmes accessibles pour des applications multiples, il recense également les projets qui ont été développés avec ses technologies dont le spectre est assez large allant du loisir et du Bricolage à des applications scénographiques beaucoup plus poussées dans le domaine de du spectacle et des loisirs.

À Paris, une équipe à l'IRCAM composée de Frederic Bevilacqua, Fabrice Guedy, Emmanuel Flety, Nicolas Leroy, Norbert Schnell s'intéresse à la technologie pour permettre de concevoir des systèmes de reconnaissance gestuelle qui seront associés à la musique. Les systèmes développés à l'Ircam sont tenus secrets cependant ils ont été essayés lors de parties de ballons ur-

¹⁷ <http://www.experientiae-electricae.org>

bain présentées dans le cadre de futur en scène 2011 sur une conception de l'entreprise No Design.

Plus près de nous Marije Balman, développe un système basé sur des technologies ouvertes qui permet de localiser un objet sur une scène, Sense Stage, le système à été conçu complètement en opensource par Marije Balman dans le cadre d'un travail conjoint du département de technologie musicale de l'université Mc Gill, et de design et programmation de l'université concordia.

La concomitance de ces recherches orientées essentiellement est le signe à la fois de la pertinence de ces outils dans un cadre performatif, et de la pertinence du modèle de développement en open source qui permet une dissémination directe et une évolution rapide des technologies. Ces nouvelles modalités collaboratives, génèrent des évolutions rapides à la fois par le partage des savoirs technologiques, et la variété des cas d'usages concrets rapidement mis en place par les artistes, ces derniers tout en offrant une plateforme de test versatile et concrète ont ainsi l'occasion de s'appropriier immédiatement de nouveaux outils de les comprendre et d'en questionner les usages.

Interac Wearing, financement de la première phase de développement.

Bourse du conseil des arts du Canada (2 lauréats cette année là dont ce projet), Bourse du conseil des arts du Quebec.

Nature du projet : le financement de ce projet est public, provenant d'institutions culturelles ceci qualifie donc bien la nature du projet qui tient purement de la recherche dans le domaine de la création artistique, un tel mode de financement ne pose aucune obligation de résultat.

Descriptif du projet.

Projet participatif constitué de multiples costumes mis en réseau, la réalisation de ce projet découle d'une constatation de la nécessité d'expérimenter réellement des installations impliquant plusieurs usagers dans l'espace public, le choix du vêtement a semblé la modalité la plus simple et la plus appropriée à ces fins. Interac wearing innove en choisissant de présenter un projet fonctionnel et participatif, auparavant les projets textiles étaient toujours des prototypes, pièces unique présentés sous vitrine ou sur un catwalk.

État de l'art des projets textiles

Nous avons expérimenté plusieurs développements sonores au cours des différentes collaborations, ou au sein du collectif.

Les premiers essais ont porté sur des sons simples qui étaient attribués à chaque costume, le principe était de comprendre les agencements possible, nous avons joué de sons de basses entrecoupés de présences aigues. Rapide-

ment nous avons cessé d'attribuer un son à chaque costume afin que les participants se concentrent plutôt sur l'écoute au lieu d'essayer de comprendre les différentes attributions de son.

En suivant ce principe le groupe s'accordait sur une composition collective et commençait à jouer de son positionnement et des relations qui se créaient les uns avec les autres.

Puis nous avons invités des compositeurs à utiliser le projet pour envisager d'autres manières d'approcher un tel contenu sonore, Emmanuelle Gibello a conçu une série de petits sons courts qui courraient selon plusieurs thématiques mais s'agençaient dans des suites logiques.

Robin Meyer a transformé la vocation originelle du projet en concevant des paysages sonores localisés que que les marcheurs atteignaient à certains points.

Un principe de composition sonore général se rapporte également au positionnement relatif des usagers entre eux, il est alors traité en fonction des différentes rythmiques de la dispersion ou du regroupement des participants, de leur activité.

Nous avons envisagé de mettre en place un système de multidiffusion qui prendrait place sur une 8 enceintes et où le déplacement sonore reflèterait le déplacement du groupe dans la ville. Mais un tel système n'a pas encore été testé.

Les expérimentations : contextualisation du projet au travers d'une série de présentations prenant place lors d'évènement associés.

Un autre volet important concerne les modalités de présentation, la nature transdisciplinaire du projet nous a amené à le présenter dans une variété de contextes où à chaque fois les enjeux se sont révélés différents, nous avons réalisé lors de ces présentations combien le choix de la modalité de présentation contribuait au discours véhiculé par l'œuvre même, et avons commencé à nous intéresser aux manières dont ces structures d'accueil concevaient notre travail, et aux raisons qui les poussaient à nous accueillir. Nous avons ainsi découvert certains points d'accueil incongrus, ou liens transversaux inattendus. Parmi les nombreuses présentations qui ont eu lieu au cours du développement de ce projet nous avons sélectionné 5 exemples différents qui sont emblématiques des variations prenant place au cœur du projet même dans les différents contextes. Ces transformations font que le projet oscille entre une critique sociologique et technologique assumée et partagée avec les participants, et une expérience perceptuelle qui est un instant à vivre et à partager, et qui ne peut prendre place que parce que le contexte l'y autorise, et impliquant ainsi les participants dans une expérience de groupe, une sensation partagée ou les échanges sonores créent un lien perceptuel entre les participants et une sensation modulaire selon l'environnement alentours.

La première présentation du projet eu lieu lors de Futur en seine 2009 Wikiplaza place de la Bastille nous s avons été invité à participer à une mise en situation conçue par le commissaire Ewen Chardonnet qui souhaitait mettre en place un espace public wiki présentant des technologies open source sur un mode accessible a tous. Prenant forme d'une tente et d'un dôme installés sur la place de la Bastille Même. Sur ce lieu se déroulaient également des conférences des présentations et des formations aux logiciels libre. Un tel projet était inattendu dans un tel espace et alors que l'ensemble de l'évènement était mis sous le signe de partenariats avec les entreprises, par la région île de France qui était à l'initiative du projet.

Principe de la présentation : occupation de la place de la bastille par un espace wiki visant a générer une appropriation critique des technologies par le grand public :

tel que décrit sur le site web associé : « Les habitats numériques, la dimension numérique du territoire et l'opportunité de réappropriation de ce qui est public qu'offrent les technologies de l'information et de la communication seraient les nouvelles réalités qui définirait ce nouvel espace public. » <http://paris.wikiplaza.org/>

Résultat : Futur en seine fut l'occasion de présenter ce projet dans un véritable contexte public, non pas comme une intervention spontanée en pleine rue, et pas non plus sous l'égide d'une institution culturelle, mais bien dans le contexte d'une présentation organisée par une instance régionale dans le but de partager des points de vue sur les évolutions des technologies. La qualité de l'échange avec les participants était important engendrant de nombreuses questions sur nos rapports à la technologie et les possibilités d'envisager d'autres usages, d'autres rapports à cet outil. Nous avons également constaté combien l'immédiateté de l'effet sensoriel était à la source d'une implication claire des participants, c'était certainement une cause première de l'échange.

D'autres présentations ont eu lieu dans des lieux privés dédiés à des présentations plus institutionnelles comme l'espace d'expérimentation de la conférence LIFT à Marseille, en Juin 2010.

Nous occupions pour cette présentation un hall d'exposition situé en annexe de la salle de conférence, Il y avait dans cet espace une quinzaine de présentateurs offrant des intermèdes aux public de la conférence. Ils pouvaient ainsi essayer les dernières créations faisant un usage « créatif » des technologies. Nous trouvions à Lift des présentations de projets similaires à ceux qui étaient présents quelques mois auparavant lors de futur en seine, pourtant le contexte de Lift, mettait en place un rapport au public très différent, sans questionner la valeur d'intervention de notre projet, les personnes qui venaient essayer les costumes s'intéressaient surtout au type de notre langage visuel, à la qualité de l'interaction, aux choix technologiques, et aux possibles applications. Nous ne pouvions évidemment offrir de réponse quand aux possibles applications futures, cependant, certaines personnes ont réussi à faire

abstraction de ce contexte hyperstimulant pour prendre le temps de partager une expérience, l'échange est évidemment devenu très riche, s'appuyant sur des connaissances et des expériences personnelles et concrètes.

Une expérience intermédiaire de présentation fut celle qui eu lieu a la galerie Ars Longa, une petite galerie alternative du quartier de la république à Paris, ou l'essayage fut organisé en plein hiver sous la neige. La galerie en vitrine sur la rue attire à la fois les personnes associées pour une raison ou une autre a son activité, et également les passants et des personnalités parfois inattendues, expérience intermédiaire de mise en situation publique, et d'approche du quartier la présentation à Ars Longa s'est déroulé comme une intervention de 5 journées dans le quartier, sous le rythmes des échanges personnels et des rencontres.

Interac Wearing a également servi de support à l'organisation de présentations dans les écoles d'arts ou après une mise en perspective des productions contemporaines en arts électronique, une journée de pratique des costumes dans différents contextes était organisée, il ne s'agissait pas dans ce cas de prendre pied dans l'espace public mais plutôt d'expérimenter les qualités perceptuelles de l'œuvre dans différents contextes naturels (bords de mer) urbain voir industriels (Parking) avec le même groupe de personnes qui alors recevait l'œuvre différemment et était amené à envisager à chaque fois un nouveau rapport à l'espace et à l'autre à travers la distance.

Finalement il y eut une présentation dans un contexte complètement inattendu, dans un petit village des pyrénées ou nous résidions depuis 4 ans, et qui accueille la maison qui sert d'atelier à experientiae electircae et ou les activités du collectif sont très obscures aux yeux des habitants, qui n'envisagent en aucun cas que la création puisse prendre ce type de forme.

La présentation a ensuite fait l'objet d'une discussion par skype dans le cadre des Mcdates qui portaient sur la création numérique en espace rural, et les conclusions globales de ces démarches sont d'une part la différence de qualité d'occupation de l'espace en contexte rural, d'autre part l'approche complètement différente des technologies, la pénétration est tout aussi importante qu'ailleurs, mais le discours critique n'est pas développé de la même manière, et ne passe habituellement pas par un détournement des usages.

Il apparaît après les deux années passées à présenter interac wearing que les enjeux perceptuels qui ont fait l'objet du projet sont également à la source de la participation collective, les participants se répondant mutuellement. Cependant ces qualités perceptuelles de l'œuvre sont perçues fondamentalement différemments selon le contexte de présentation. Dans un contexte ou les personnes présentes ne sont pas prêtes a accorder leur attention à ce type d'expérience alors l'œuvre se transforme en intervention et devient porteuse d'un contenu critique, qui est transmis par la seule mise en valeur de ses qualités sensorielles, une fois cet argumentaire critique déployé, alors l'expérience peut être considérée dans ses qualités propres.

Lorsque le temps et l'attention nécessaires sont dévolus à cette d'expérimentation, hors des présupposés du contexte qui prendraient le dessus sur toute forme d'implication personnelle ou sensorielle, alors les aspects sociologiques de l'intervention ne sont plus aussi prégnants, cependant dès lors que les participants sont engagés dans l'expérience, Interac Wearing prend immédiatement un tour totalement différent.

Ces différentes expériences nous confirment que la valeur d'intervention d'une œuvre, sa nature critique est parallèle à la manière dont elle implique le public par ses qualités perceptuelles. Il se produit en réalité une ambivalence entre ces approches témoin de l'hybridité du sujet d'exploration. L'archaïsme de nos perceptions modifiées est partagées est en soi une forme d'intervention sociale, qui développe un potentiel critique par son existence même, et la manière dont il implique pleinement les participants.

CONCLUSION

Par cette recherche nous avons montré comment désormais les œuvres numériques répondent aux transformations sociales engendrées par les nouveaux usages technologiques. Les œuvres actuelles se différencient des sujets habituellement traités par l'art numérique ; les artistes portent leurs intérêts aussi bien sur les formations collectives, que sur les modèles d'intervention, s'inscrivant en cela dans l'héritage direct de l'art conceptuel contemporain. Il ne s'agit plus aujourd'hui pour les artistes de penser les modalités de l'être face aux mondes virtuels ; au contraire, il apparaît que l'évidence concrète et permanente de la présence technologique, pousse à réfléchir sur ce fait. Dorénavant, la logique des systèmes d'information est un élément matériel conditionnant le fonctionnement de nos vies tant dans leur organisation sociale, que dans nos actes les plus quotidiens ; dans les œuvres actuelles, les systèmes d'interaction, bien qu'ils jouent toujours de l'abstraction du temps et de l'espace, ne sont plus intégrés ou invisibles. Nous avons aussi noté que de nombreux artistes délaissent les utopies de la toute puissance technologique ; ils cessent également de composer des environnements ou des histoires dystopiques qui seraient éventuellement issus de ces évolutions. Il n'est plus question d'envisager comment connecter nos intelligences pour former une intelligence collective abstraite et omnipotente, mais bien d'affirmer la diversité des personnes et des contextes. Si certaines œuvres comme les jeux urbains de Blast theory, ou le site internet de e-toy corp., mettent en scène des éléments de pouvoir, c'est toujours en se confrontant à un fonctionnement social.

Le fait collectif est également transformé dans les approches artistiques, au cours de cette recherche, nous nous sommes aperçus rapidement que l'espace de communication est un espace public où l'on rencontre des problématiques typiques de nos sociétés post capitalistes ; à savoir, entre autres, la difficulté de faire passer un message simple dans un système complexe, et la rapidité avec laquelle les différentes initiatives créatives sont récupérées à des fins commerciales, transformant les dynamiques des fonctionnements, mais aussi, les imaginaires et les forces.

Certains collectifs artistiques comme : Constant vzw ou Irrational.org, mais également des institutions prennent le parti de revendiquer de façon citoyenne cet espace public de communication en y développant des modèles collaboratifs ouverts, et en structurant leurs communautés autour de la formation même de la technologie qui leur sert à créer. Ils revendiquent les modalités de l'open source, et réfléchissant sur les formations communautaires, et les systèmes de partage entre pairs ou encore la formation même du réseau.

Ensuite, la particularité des technologies mobiles nous amène aussi à envisager les conditions de la participation dans un système qui transmet des informations associées à notre corps, à nos déplacements, et à nos perceptions immédiates ; elles prennent la forme de captations diverses de nos rythmes corporels, ou encore d'images directes de notre environnement. Les adoptions créatives des technologies mobiles, soulèvent des questionnements qui répondent de façon évidente à un historique de création ayant choisi le corps comme médium et comme moyen de partage public, le plus souvent associé à la performance. Aussi nous avons vu comment, au cours du temps, les enjeux des performances corporelles se sont transformés par l'usage de l'accessoire technologique ; l'apparition de systèmes de feedback a permis de générer des formes de récurrence perceptuelle, et ces jeux temporels avec des systèmes sonores et ou tactiles ont fait l'objet de nombreuses œuvres, dès les années 60 au GRAV par exemple. Cependant, ces effets sont enregistrés sur des supports mnémoniques, vidéos ou sonores, ce sont dorénavant ces médias qui transmettent les œuvres avec le décalage temporel que cela suppose ; ils ne présentent pas un ordre d'immédiateté qui permettrait un partage perceptuel avec le public.

Avec l'arrivée des technologies mobiles, il se met en place un nouveau paradigme entre le mouvement de la personne et le transfert d'informations qui lui est associé, engendrant un type particulier d'interventions performatives distribuées. Dès lors, puisque la position du spectateur est radicalement transformée, il nous faut penser ce qu'est une telle formation collective ; le spectateur se retrouve constituant actif de la performance et partie visible de l'œuvre, on capture ses données personnelles, et on crée des liens entre les données de différents spectateurs, comme dans les jeux de Ludic society par exemple. Ainsi, la proximité corporelle directe devient un élément de communication qui peut être manipulé dans différents contextes. Plusieurs œuvres numériques abordent ces questions, en mettant en jeu les perceptions immédiates de notre environnement et nos sensations, notamment, des systèmes d'expérimentation ont été mis en place par le collectif Foam dans son projet PARN, on y parle collectivement de technologie, de résilience et de lien à la nature. Nous l'avons vu, les réseaux sont constitués autour de communautés de personnes, c'est aussi ce qu'affirment Dourish et Bell dans le domaine des technologies de la communication, les technologies sont assimilées et produites différemment par différentes cultures. Pourtant, ces échanges sont répandus autour du globe, et s'insèrent au plus proche de chacun de nous ; la numérisation des informations prend place dans la plupart des phénomènes de notre système actuel et les réseaux sont mobiles et omniprésents, la transmission d'informations sensorielles est une partie intégrante de nos communications, en directe proximité avec nos mouvements quotidiens.

Il est essentiel de comprendre que pour parvenir à transmettre des informations localisées, il est nécessaire de transposer les faits de la

perception en données abstraites et mesurables ; les données sont alors scindées et transmises comme des éléments discrets. Quelques soient les usages technologiques, les choix de traitement de l'information et les modes de transmission des données, il semble que le passage du temps reste décompté puisque c'est ainsi que l'on peut calculer l'information. Le partage ou l'existence d'un échange immédiat est donc conditionné par le filtre du traitement de l'information. Le numéraire amène donc une transformation à l'écriture de la sensation ; loin de la continuité d'un système où les informations sont échangées au long des rapports humains, les données sont transmises comme des notations définies dans le temps ; mêmes instantannées, elles sont détachées de toute immédiateté ou de toute forme de continuité. Cependant, la question de la nature de l'intimité que cette transmission met en place entre les personnes se pose toujours. Il s'agit prenons en conscience d'un transfert d'informations en proximité immédiate du corps qui donc pose frontalement la question de la limite de l'identité individuelle au sein du groupe.

Alors que aujourd'hui, tous souhaitent faire une part nouvelle à notre environnement physique, une transformation fondamentale des projets technologiques est en train de s'opérer en amenant l'information en proximité directe avec le corps sans pour autant rendre visible les enjeux que cela suppose, notre système économique contemporain s'intéresse peu à la valeur de nos échanges corporels. Les informations que nos téléphones nous fournissent sur nos rythmes cardiaques ou le nombre de pas que nous avons faits dans la journée sont considérées ne sont pas considérées comme des captations intrusives et ces environnements fournissant en permanence des informations numéraire ne semblent pas être considéré comme un facteur de dissociation intime et sociale propre au rationalisme contemporain.

En fin de compte, il faut donc affirmer que dans les systèmes collectifs, la présence située de la personne est un élément clef immédiat et d'une certaine manière abstrait, qui s'inscrit dans l'historique d'un art partagé. La possible fusion des personnes au sein d'un espace sensible est une question philosophique ancienne, on la retrouve également dans de nombreuses mythologies et plusieurs coutumes, il est remarquable que ces enjeux de la définition de la personne au sein du collectif soient à nouveau actuels alors qu'il s'agit de mettre en place des systèmes technologiques. Il semble pourtant que ces nouvelles possibilités de partage amènent de nouvelles formes artistiques sensorielles où la question de la participation est centrale.

En observant les transmission de ces informations perceptuelles, nous avons constaté que l'accessoire technologique scinde précise et amplifie selon un angle choisi certaines informations ou d'autres, mais ne modifie pas les conditions de l'échange, il agit comme une loupe au pouvoir filtrant. Plutôt que la recherche absolue de la continuité, qui est le postulat de départ de cette recherche, parce qu'elle semble être la condition d'un partage immédiat, l'observation nous a mené à la constatation que ce serait la reconnaissance mutuelle d'un contexte qui conditionne l'échange et permet un accord sur la formulation des propos. Le partage informationnel et perceptuel se structure

donc au sein de la communauté multiple et transforme la manière dont il s'adresse au groupe et à chaque individu, ces actions collectives qui prennent place par l'usage de technologies mobiles sont finalement individualisées, chacun les reçoit et les perçoit séparément. Les expériences d'association forment bien des réseaux aux stratégies déterminées, et ces stratégies artistiques n'ont pas lieu dans l'ombre, au contraire elles prennent pied dans un espace de communication partagé et elles ont vocation à devenir publiques ; la participation se fait condition de la formation du collectif qui ne pense pas son action à une échelle globale, ces collectifs sont le fait de personnes agissant de manière concrète dans un environnement situé. C'est en ceci que les artistes numériques actuels se différencient des imaginaires développés au cours des années 90 figurant une démocratie totalement distribuée et une interaction invisible intégrée à notre environnement immédiat (Weiser) ou complètement instinctive (Negroponte).

Ultimement, nous partons à la recherche des conditions de l'instantanéité, avec le projet « Interac wearing », qui donne lieu à des figures collectives, basées sur un partage rythmique et corporel. Il s'agit d'examiner les possibilités et les implications de leur usage collectif dans ses dimensions sociologiques et perceptuelles. Dans ce projet, au delà de l'individu, se pose la question des possibilités de l'espace informationnel dans la mise en valeur des relations physiques invisibles au sein du groupe. « Interac wearing » questionne l'espace intermédiaire entre les corps. Pour cela la recherche du contenu même de l'interaction considère la valeur symbolique et perceptuelle de l'échange, et s'attache aux données précises comme à un système à part entière. Dans cette association du corps et des technologies les enjeux sont réels, il s'agit bien de percevoir la force de la présence de ces informations à la limite de notre personne et la manière dont elle nous touche directement, et remet en cause notre intégrité.

Alors que le discours dominant fantasme une deuxième peau technologique, il semble que les artistes ont déjà balisé le terrain, envisagé les conditions des expérimentations corporelles, et la manière dont elles mettent en question l'identité et l'intégrité corporelle même. Si Jana Sterback avait déjà choisi d'exprimer ces ambiguïtés par l'allégorie technologique, les enjeux sont aujourd'hui palpables dans les usages des technologies mobiles.

Les nouvelles implémentations technologiques pourraient paver le chemin de profondes modifications sociales. Ainsi, par exemple, le domaine émergent des objets communicants constitue un nouveau type de noeud informationnel qui transmet dynamiquement des informations physiques; le nombre d'objets connectés est voué à augmenter, ils sont amenés à être presque totalement invisibles, prenant la forme par exemple de puces intégrées dans des tatouages de silicone posés à même la peau. Quels enjeux cette alliance entre le corps et les systèmes d'information soulève-t-elle?

Plusieurs questions se posent autour de ces objets, tant au regard de la nature de l'information qu'ils convoient et des systèmes de mémoire qu'ils mettent en place à l'extérieur de nos corps, que sur les aspects sociaux de leurs usages et les problèmes associés à la vie privée qu'ils engendrent. Cependant, l'exploration artistique d'une interaction directe entre les humains assistés par un système technologique peut poser sur le mode de l'expérience les questionnements soulevés par les nouvelles possibilités des technologies de la communication, et les transformations qu'elles opèrent dans notre rapport à nous même aux autres et aux institutions.

Dans cet esprit nous envisageons de poursuivre nos explorations en interrogeant:

- Les enjeux liées à la pénétration de la technologie et de la communication dans la sphère de l'intime.
- La liminalité du corps, comme zone d'échange matérialisée par le support du vêtement.
- L'instrumentalisation des corps et ses enjeux au quotidien.
- Les principes de localisation relative, ou l'on ne se situe plus dans un lieu précis, mais dans une relation à l'autre.

En ce sens, Interac Wearing est une expérimentation sur une forme de logique de la sensation qui reconnaît la qualité précise de l'échange perceptuel. Il y a alors un caractère irréductiblement synthétique au partage de la sensation, au travers de la production de différents ordres d'informations.

GLOSSAIRE

ACTION ARTISTIQUE

Il s'agit ici de qualifier un geste posé dans un espace public ou communicationnel, ayant une valeur discursive, et adressant son sujet au sein de son propre terrain d'action physiquement ou à distance. L'action artistique en réseau par son potentiel communicationnel se dissocie des discussions concernant les modalités de l'art participatif, de l'art concret ou encore contextuel.

ACTION ARTISTIQUE EN RÉSEAU

L'action artistique en réseau utilise le potentiel participatif de l'internet, lorsqu'une action artistique prend de l'ampleur au delà de son existence locale grâce à sa diffusion en ligne, elle abouti à la formation d'une communauté réunie par un sujet donné. Finalement l'action artistique en réseau prend une autonomie par rapport à l'action artistique originale, et crée son propre contexte sur internet même ou elle génère un nouveau système. Ceci ouvre de nombreux possibles vers toutes sortes d'actions autrement localisées, en les faisant exister sous forme active ou discursive dans un contexte communicationnel.

APPARTENANCE

Les usages technologiques contemporains sont divers et participent à la construction de l'identité individuelle. Il existe de nouvelles formes d'appartenance directement issues de ces nouveaux usages, elles découlent autant des possibilités sociales du web2 que des usages mêmes qui nécessitent la formation de solidarités nouvelles pour leur transmission leur apprentissage et leur préservation au cœur du système commercial.

ART NUMÉRIQUE

L'art numérique émerge comme une catégorie particulière de la création dans le courant des années 80 alors que l'usage de l'informatique est désormais commun dans les entreprises et entre dorénavant dans les foyers. Les artistes expérimentent avec les supports numériques et les moyens de communication alors que s'affirme une des caractéristique importante des œuvres numériques : l'interactivité, conçue comme un modèle d'échange programmatique. Pourtant, la notion d'art numérique est loin de la neutralité que l'on voudrait bien lui attacher, il utilise des moyens technologiques puissants et complexes ; ces usages en font un objet qui par un positionnement technologique répond à différentes intentions d'ordre idéologiques, sa définition varie en fonction de ces partis pris. Il s'agit donc d'un qualificatif qui sous

un aspect neutre est nourri de multiples couches de signification traduisant différentes inscriptions socio-économiques. Les œuvres directement ancrées dans l'évolution de notre société technologique répondent aux enjeux des transformations contemporaines, par leur choix de modalités de création ou de participation ce qui fait de l'art numérique un domaine qui s'inscrit dans un contexte. Une définition large qui voudrait conserver une certaine neutralité perd tout son sens si l'on porte également un regard historique et sociologique sur cette discipline finalement prise dans les tourments des mutations contemporaines.

CRITICAL MEDIA

Le domaine des Critical media, est une approche particulière des pratiques créatives associées aux nouveaux média, et à l'étude des usages de ces derniers. Il s'intéresse aux contenus à l'histoire et aux effets des médias particulièrement des média de masse. Le domaine des Critical Media peut s'appuyer sur les sciences sociales et les sciences humaines. Une pratique activiste est directement associée à ce domaine, on la qualifie de Tactical Media on y développe des systèmes d'intervention qui sont actifs en prenant place directement dans les points sensibles et/ou dysfonctionnels du système, ils sont souvent transmis de manière virale, c'est à dire de personne à personne par le réseau ;

CYBERNÉTIQUE

La cybernétique est une science des systèmes autorégulés, qui ne s'intéresse pas tant aux composantes qu'à leurs interactions, et où est pris en compte avant tout leur comportement global. C'est une modélisation de la relation entre les éléments d'un système, par l'étude de l'information et des principes d'interaction. Le mouvement dont la cybernétique est issue fut, dès son origine lors des conférences Macy, largement interdisciplinaire et eut une influence considérable sur des domaines aussi variés que les sciences cognitives, l'intelligence artificielle, la modélisation économique, le constructivisme radical ou encore certains domaines des Sciences de l'information et de la communication au travers d'un autre mouvement proche, celui de l'École de Palo-Alto fondée notamment par Gregory Bateson.

HYPERURBAIN

Hyperurbain est un terme mis au point par Khaldoun Zreik pour nommer une série de conférences organisées avec le laboratoire Citu à Paris 8 ayant donné lieu à une série de publications du même nom. Par hyperurbain on entend la série d'information qui vient se superposer à la cartographie originale de la ville, ces informations proviennent parfois des usages des technologies mobiles ou d'autres sources.

INTERACTIVITÉ

L'interactivité est une notion qui permet d'établir un rapport bilatéral

structuré (ou au contraire volontairement chaotique) entre le spectateur et un objet informationnel, ceci se fait par le biais d'un système programmatique, et le plus souvent au travers d'une interface graphique ou bien physique. Si on a pu évoquer toutes formes d'interactivité, nous nous attacherons à qualifier celle qui permet à l'organisation et au spectateur d'avoir une action spécifique sur le déroulement d'un processus le plus souvent numérique mais en tous cas au déroulement associé à un médium temporel. Nous limiterons la définition de l'interactivité à ce système d'échange, pour considérer sous un autre angle les systèmes participatifs et contextuels.

ESPACE DE COMMUNICATION

L'espace public réduit matériellement sa présence au sein de nos villes, alors que dans le même temps le réseau prend de plus en plus d'ampleur générant un espace de communication dont la structure en cours de formation dépend à la fois d'agents publics et privé. La présence permanente des médias et celle active des moyens de communication numériques rend compte de la puissance active de cet espace de communication omniscient. L'importance sociale de l'espace de communication nous amène à reformuler la notion d'espace public pour y intégrer les principes de communication qui s'inscrivent dans plusieurs types d'espaces d'échanges employant des moyens différents et où les communautés s'assemblent selon des modalités multiples, parfois au travers d'interfaces mises en place par des corporations, mais également parfois dans des structures autonomes qui valorisent la maîtrise des technologies et pratiquent des développements open source. La notion d'espace de communication découle directement des principes Habermassiens d'un agir communicationnel qui nous permet d'aborder le langage non comme un miroir de la réalité sociale, mais comme une construction sociale du sens. Ainsi l'espace public de communication se trouve être un des lieux privilégiés de l'action artistique contemporaine situant les possibilités de nouvelles modalités participatives.

ESTHÉTIQUE RELATIONNELLE

Mouvement artistique s'appuie sur le principe très lâche de la relation à l'autre. Il est formalisé par Nicolas Bourriaud dans son livre : l'esthétique relationnelle, qui définit un corpus d'artistes dont les œuvres relèvent de l'esthétique relationnelle.

TECHNOLOGIES MOBILES

Les technologies mobiles sont portatives ; communiquant sans fil, elles sont directement associées à nos déplacements et éventuellement transmettent les informations issues de notre corps, en analysant notre physiologie. On peut bien sûr compter parmi elles nos téléphones portables dorénavant équipés de GPS, mais aussi tous les systèmes communicants implémentés dans nos objets quotidiens, notamment les RFID présents dans les objets de consommation courante et dans nos portefeuilles, qui sont également témoins de nos

déplacement. De façon plus particulière mais néanmoins répandue, on peut faire entrer dans cette catégorie des instruments médicaux, et judiciaires. Les enjeux sociaux soulevés par les usages de ces technologies sont cruciaux tant sur le plan relationnel que sur le plan le plan sociétal, souvent en lien avec la sphère publique, pourtant ces questions ne sont pas directement adressées et les nouveaux développement mis en valeur sous le qualificatif d'internet des objets, fascinent par leur potentiel d'innovation, mais ne sont pas comprises comme une mutation sociale fondamentale. Ces technologies opèrent dans une sphère hybride, par conséquent elles provoquent une mutation fondamentale d'ordre physiologique, plusieurs artistes l'ont clairement perçu et en ont fait le moyen de nombreuses œuvres questionnant les transformations qu'une communication permanente amène dans notre rapport au vivant.

FLOSS

Free Libre Open Source Software, est une dénomination originellement utilisée par les développeurs de logiciels. Ce sigle associe les modalités de la culture libre et des fonctionnements open source. Libre dans ce contexte s'attache à préserver les droits fondamentaux des utilisateurs de logiciels en énonçant certains principes fondamentaux :

Liberté 0

la liberté d'utiliser le logiciel pour tous les usages quels qu'ils soient

Liberté 1

La liberté d'étudier comment fonctionne le logiciel et de le transformer en fonction de ses besoins. L'accès au code source est une condition préliminaire de cette liberté.

Liberté 2

La liberté de redistribuer des copies d'organisation du logiciel afin de pouvoir aider son voisin.

Liberté 3

La liberté de distribuer des copies de sa propre version du logiciel modifiée et ceci au bénéfice de toute la communauté. L'accès au code source est à nouveau une condition préliminaire à cette liberté.

(Source : free software foundation what is free software ? <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>)

Le principe de l'open source met en exergue les modalités d'un développement en commun que la mise à disposition des sources d'un logiciel rend possible. Si ce fonctionnement paraît clairement applicable aux développement logiciels, il s'agit également d'un modèle ayant de nombreuses références dans l'histoire de l'art et qui trouve son application avec les nouveaux supports permettant une diffusion élargie des œuvres et de leurs sources et processus. Ainsi plusieurs collectifs s'organisent en revendiquant leur adhésion à des principes de création collaboratifs structurés autour d'une plateforme en ligne où ils partagent les développements en cours de leur travail.

FORK

Le Fork ou embranchement est un terme du domaine des logiciels libres qui qualifie l'action de reprendre tout ou partie du code source d'un logiciel ou d'une œuvre pour en poursuivre le développement dans une direction nouvelle. Le Fork est une scission qui a à la fois ses avantages et ses inconvénients pour le projet. En effet il bénéficie d'un développement déjà avancé réalisé et la mise en œuvre d'une nouvelle identité peut-être un facteur dynamisant pourtant il faut comprendre que en décidant de se séparer d'une communauté déjà en place, le nouveau fork perd les bénéfices associés à la structuration du groupe et doit dès lors relancer un processus dynamique associé au nouveau projet qui découle du Fork.

HACKERSPACE

Les Hackerspace (que l'on appelle aussi Hacklab Makerspace ou Hackspace) sont des espaces de travail communautaires ou des personnes avec des intérêts communs le plus souvent dans les domaines des sciences des technologies de l'électronique, se retrouvent pour socialiser et ou collaborer. Les Hackerspaces sont des laboratoires communautaires ou l'on trouve parfois également des outils semi industriels des ateliers de fabrication ou de recherche où également, les Hacker se retrouvent pour partager et construire des choses. Beaucoup de Hackerspace utilisent et participent au développement de logiciels libres et open Hardware.

Les activités des Hackerspace varient selon chaque structure tout comme leur organisation basée le plus souvent sur un système associatif et une adhésion ouverte ; ils sont parfois associés à une université ou parfois au contraire prônent une indépendance et un esprit critique d'autonomie. Ils ont commencé à se développer en Allemagne dans les années 90 dans le sillage du Chaos Computer Club, avec C-base comme modèle. Les cotisations des membres sont habituellement les revenus principaux des Hackerspaces cependant, certains acceptent des contributions extérieures (définition librement adaptée de l'article associé sur Wikipedia)

HYBRIDE

Se dit d'une technologie qui associe une présence dans l'espace physique à des données numériques en ligne ou non. Ainsi on peut parler d'un espace hybride ou se retrouvent confrontées les deux sortes d'informations, d'un système hybride qui associe les deux domaines ou encore d'une technologie hybride. Le point de rencontre de cette hybridité est le plus souvent la personne même qui reçoit les informations ou fournit les données matérielles.

PRATIQUES TECHNOLOGIQUES

Les pratiques technologiques sont les différents moyens que nous utilisons pour dialoguer avec nos ordinateurs. Ces nombreuses modalités d'échange avec la machine sont autant de logiques intellectuelles et personnelles, parfois même de gestuelles différentes, elles varient notamment selon le type

d'interface choisies : interface graphique plus ou moins ouverte, interface physique, langage de commande... Parfois partagées elles engendrent de multiples regroupements sociaux, sont à la source de nouveaux langages et de nouvelles formes d'échange ; impliquant notamment un choix parmi différents échanges horizontaux ou non, indépendants ou non, mettant en œuvre différents niveaux d'autonomie. Ces pratiques engendrent des systèmes d'appartenance qui sont parfois transcrits dans engagements personnels

BIOPOLITIQUE

Le principe du Biopolitique amené par Michel Foucault qualifie le passage d'une forme de pouvoir qui s'adressait à des structures de gouvernement vers une structure de contrôle qui touche chaque individu directement. Dans le contexte technologique contemporain, la question du biopolitique prend un tour fondamentalement nouveau dans la mesure où les données numériques qui font directement partie de notre construction identitaire sont transmises par le biais du réseau. Notre identité numérique est particulièrement vulnérable et le plus souvent dépend d'instances hors de notre contrôle. Les données personnelles sont une source d'information et un fond de commerce entre les mains de corporation ou de services public.

CULTURE JAMMING

L'expression anglo-saxonne n'a pas de traduction française directe, il s'agit d'une stratégie créative particulière qui consiste à se réapproprier des formes de culture populaire ou commerciale afin d'en détourner le propos et notamment de mettre en valeur les aspects cachés de ces discours. Lorsque ces stratégies sont appliquées aux modes de communication numérique, il ne s'agit plus dès lors de seulement décrypter un langage formel, mais bien de reprendre les principes d'une nouvelle infrastructure de communication globale qui prend ses assises dans les particularismes locaux.

RÉSEAU SOCIAL

Un réseau social est constitué par des individus ou des organisations, reliés parfois par des intérêts communs mais également simplement par un système permettant des échanges ponctuels d'information et de la création de contenu, par exemple les plateformes sociales du web2 qui formalisent de manière complètement nouvelle nos échanges sociaux. Finalement le réseau social se confond avec l'interface même : le réseau social n'est plus seulement l'ensemble des utilisateurs il est Facebook. Ces réseaux sociaux conditionnent nos interactions en fonction des protocoles choisis par les organisations qui les ont mis en place, c'est le protocole qui détermine si les échanges sont instantanés ou non privés ou non, si les données échangées le sont entre les utilisateurs seulement (peer to peer) ou passent par l'intermédiaire d'un fournisseur de service qui les héberge (facebook), le protocole IRC par exemple permet des échanges instantanés sur un système ouvert sur lequel chacun peut se connecter anonymement. Les éléments de l'interface Partagés sur

une plateforme d'échange sociale sont également cruciaux, qu'échange t on ? du texte, des images, des pokes ? Quelle est la valeur et la profondeur de ces échanges comment codifient il de nouveaux langages, de nouvelles formes d'interaction sociales, a quelles conditions (maitrise plus ou moins grande du réseau) Des liens sociaux peuvent être créés stratégiquement pour agrandir ou rendre plus efficient son propre réseau social (professionnel, amical).

LIMINOÏDE

Le principe d'une zone liminaire qui s'installe dans les moments transitionnels est un concept ethnographique et sociologique désignant l'instant précis de la transition prenant place dans le flux. Il s'applique aussi à de nombreuses disciplines de recherche s'inscrivant au cœur même du processus de transformation. Il a été décrit d'abord par Arnaud Van Guenep, puis Richard Turner en a repris le principe pour qualifier des fonctionnements dans les rituels des sociétés tribales ; sans pour autant étendre directement le concept Turner retrouve également des principes similaires dans certains rituels contemporains notamment le théâtre ; il caractérise cet espace, qu'il nomme Liminoïde, et en qualifie les principes spatio-temporels, leurs portée psychologique, tout en insistant sur une immanence de la notion qui s'inscrit dans le corps même du participant. Finalement la question contemporaine des capacités transformationnelles des rituels participatifs pousse les moments liminoïdes plus directement vers le champ social. Il s'agit de qualifier ces instants qui sont partagés dans un espace temps distribué, et de les caractériser non seulement selon les modalités d'échange d'information, mais surtout comme des phénomènes hybrides fonctionnant au travers de l'échange à distance avec un ancrage matériel crucial pour le processus de transformation.

MEDIA SOCIAL

L'expression « médias sociaux » recouvre les différentes activités qui intègrent la technologie, l'interaction sociale (entre individus ou groupes d'individus), et la création de contenu. Andreas Kaplan et Michael Haenlein définissent les médias sociaux comme « un groupe d'applications en ligne qui se fondent sur la philosophie et la technologie du net et permettent la création et l'échange du contenu généré par les utilisateurs »².

Les médias sociaux utilisent l'intelligence collective dans un esprit de collaboration en ligne. Par le biais de ces moyens de communication sociale, des individus ou des groupes d'individus qui collaborent créent ensemble du contenu web, organisent ce contenu, l'indexent, le modifient ou le commentent, le combinent avec des créations personnelles. Les médias sociaux utilisent de nombreuses techniques, telles que les flux RSS et autres flux de syndication web, les blogs, les wikis, le partage de photos (Flickr), le vidéo-partage (YouTube), les podcasts, les réseaux sociaux, le bookmarking collaboratif, les mashups, les mondes virtuels, les microblogues, et plus encore.

MULTITUDE

Le terme de multitude est employé depuis l'antiquité pour désigner une part de la population qui ne montre pas d'appartenance à un système de pouvoir, le concept repris par Toni Negri nous parle d'un agencement de singularités, et s'appuie sur la pensée de Spinoza en la biaisant volontairement pour lui appliquer un principe immanent. Ici la multitude désigne cet agencement social contemporain qui est ancré dans une réalité individuelle contextuelle, lorsque cet agencement prend place au sein du réseau, c'est cet ancrage matérialise la présence de chacun. La fluctuation des relations au cœur de la multitude agrège les individus de façon à la fois instantanée et temporaire composant des systèmes identitaires mobiles et fluctuants qui sont l'occasion d'autant de nouvelles formes d'adhésion personnelle et de partage identitaire.

POINT DE TRANSFORMATION

Il s'agit de préciser le moment du changement, une donnée discrète, précise et immédiate qui s'inscrit dans le principe d'un changement continu mais correspond à un changement de phase systémique abrupt, une notion qui cherche à établir le point exact où l'œuvre devient facteur de changement pour ceux qui y participent. La recherche de ce point de transformation participe d'une quête philosophique que l'on retrouve déjà chez Aristote dans les descriptions de la Catharsis, elle est structurelle dans la conception d'une œuvre vivante, et préminente dans la pensée du théâtre et de la performance elle trouve un point d'orgue avec le texte de Victor Turner portant sur le jeu sous titré : *the human seriousness of play*, et permet dès lors de qualifier un point de passage dans la relation.

TEMPS PARTAGÉ

Le générateur de temps partagé appartient à un système médiatique qui plutôt que de jouer des distorsions perceptuelles et temporelles institue un sentiment d'immédiateté dans une relation dynamique au public. Caractéristique importante de nombreux média sociaux, l'instantanéité du transfert de l'information est ce qui rend le système vivant et dynamique, c'est un point essentiel dans la conception du réseau. Le partage temporel institué par cette instantanéité prend place autant sur le plan perceptuel que informationnel, son activité est directement associée à l'usage de technologies de la mobilité, et à leur mise en réseau, par le partage temporel la communication est matérialisé dans un instant. La qualité particulière d'un instant partagé à distance dépend directement des affiliations de chacun, il s'agit donc avant tout de mettre en place les conditions pour un temps partagé, c'est à dire une forme de contexte qui permette l'investissement éclairé de chacun, et l'investissement au cœur du groupe.

UBIQUITOUS COMPUTING

Autrement appelée informatique ambiante, c'est une notion qui a été proposée par Mark Weiser à la fin des années 80 pour définir un système informa-

tique qui serait distribué dans les différents éléments de notre environnement. Il s'agit donc déjà de prendre conscience de la matérialisation des systèmes de communication dans de multiples éléments quotidiens, si Weiser nous parle d'une invisibilité de ces implantation, il faut dorénavant constater la prééminence de leur présence et la nécessaire reconnaissance de leurs impacts matériels, autant perceptuels et matériels que sociaux et relationnels. L'informatique ambiante qu'elle soit invisible ou non est d'abord une forme d'interaction corporelle et matérielle avec l'espace public ou privé ou entre les individus en mouvement.

SIMULACRE

Si la notion de simulacre est ancienne elle est dès l'origine attachée aux phénomènes perceptuels ; dans l'épopée épicurienne « De rerum natura » (La nature des choses), le terme *simulacre* désigne les «images» que dégagent en permanence les objets et qui, en venant frapper de leurs assemblages d'atomes nos organes sensibles, nous les font percevoir. Lorsque la notion de simulacre a été reprise comme un concept sémiotique par Baudrillard il y attache un troisième ordre de simulation qui serait le langage courant de nos sociétés médiatiques ou la copie ne se distingue plus du réel et ou elle est communiquée comme tel par les mass média. Ces simulacres sont fondés sur une absence de réalité, déterminant les projections *l'hyperréelles de nos sociétés hypermédiatiques*. Baudrillard envisage la fondation du système de la société de consommation sur un agencement autoreproducteur de simulacres à la source de la perte de référentiel du système relationnel, qui ne serait plus basé sur la création d'une fiction identitaire. Ainsi la question de la contextualisation de l'échange d'informations est un enjeu crucial dans la réappropriation contemporaine des échanges ; elle est le point d'ancrage de nombreuses critiques artistiques prenant place sur le réseau.

WEARABLE COMPUTER

Il n'existe pas de traduction exacte du terme *wearable computer*, *wearable computer* se différencie des ordinateurs portables par son association directe avec le corps de l'utilisateur qui va bien au delà de la seule portabilité. Il ne s'agit pas nécessairement d'une association fonctionnelle mais en tout état de cause l'association directe à un système programmé a des effets importants sur le plan perceptuel, permettant des translations abstraites dans l'espace et le temps. De nombreux débats visent à définir quel a été le premier *wearable computer* nous ne résoudrons pas la question ici, cependant nous attribuerons à Steve Mann l'intention continue d'associer le corps à l'ordinateur en portant depuis 1981 une caméra installée de façon continue devant son œil droit associée à tous ses mouvements et miniaturisée au cours du temps.

SENSORIUM

Le terme de *sensorium* vient tout comme le mot sensation du Latin *sensus* et désigne le système perceptuel dans son ensemble et particulièrement dans

ses interrelations. Le principe d'un sensorium commun est admis par Merleau Ponty qui y voit le point central structurant la communication avec le monde. Une interdépendance des sens est aussi suivant Mac Luhan un facteur culturel prouvant des développements spécifiques visuels ou auditifs dans différents systèmes sociaux. Caroline A. Jones en a fait le titre d'un ouvrage où elle évoque notre relation corporelle à la technologie au travers d'installations artistiques. Il s'agit ici de suivre le questionnement de cette étude qui vise particulièrement à envisager comment les transformations amenées par les nouveaux outils de communication, leur impact fort sur notre gestuelle et les modalités de notre perception et de nos interactions. Il faut y associer le contenu sociologique tel qu'il est transmis par les œuvres numériques contemporaines. Face à ces actions nous voulons comprendre ici, quelles sont les conditions de la conception d'une œuvre « active », c'est à dire prenant force agissante par sa pertinence d'utilisation des moyens disponibles pour lancer un autre regard sur la réalité distribuée contemporaine, où la connexion et l'activation des réseaux se fait au quotidien par une présence à distance et virtuelle permanente.

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES

- Didier Anzieu, *Le moi peau*, Dunod, 2^{ème} éd., 1995
- Paul Ardenne, *Un Art contextuel*, coll. « Champs », 2004
- Paul Ardenne, *Art et politique : ce que change l'art contextuel*, manque la référence
- Aristote, *Politique*, Livre VIII, chap. 7
- Aristote, *Poétique*, chap. 6
- Ascott, R.2003. *Telematic Embrace: visionary theories of art, technology and consciousness*.(E.Shanken, ed.), Berkeley, University of California Press.
- Jean Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, Hermès science publications, 2000
- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, éd. Galilée, 1981
- Jean Baudrillard, *La société de consommation*, 1970
- Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1939 Han, Sung H., Myung Hwan Yun, Jiyoung Kwahk, Sang W. Hong.9, in *Œuvres III*, Paris, Folio Gallimard, 2000.
- Henri Bergson, *Matière et mémoire*, 1^{ère} ed.1939, 7^e édition Quadrige, octobre 2007
- Henri Bergson, *L'évolution créative*, 1907
- Henri Bergson, *Le rire. Essai sur la signification du comique*, Paris, Éditions Alcan, 1924
- Consulté en ligne http://classiques.uqac.ca/classiques/bergson_henri/le_rire/le_rire.html éd électronique réalisée par M. Gibier
- Hakim Bey, *TAZ*, Éditions de l'Éclat, Paris, mai 1997
- Martha Blassning, *Time memory Counciousness and the cinema experience: Revisiting ideas about matter and Spirit. (Counciousness Literature and the arts)*, Rodopi, Amsterdam, 2009
- Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les presses du réel, 1998
- Collaboratives futures, Ouvrage collectif, Transmédiale Parcours 3, 2010
- Muriel Combes, *Simondon, Individu et collectivité. Pour une philosophie du transindividuel*, PUF, 1999
- Groupe de réflexion sur les nouvelles technologies : travaux et propositions* / Paul Virilio ; Louis Bec ; Martine Bour ; Edmond Couchot ; Thierry De Duve ; Norbert Hillaire – Ministère de la culture et de la francophonie / Délégation aux arts plastiques, Paris, 1993
- Edmond Couchot, Norbert Hillaire *L'art numérique , comment la technologie vient au monde de l'art*, 3^e édition, collection « Champs », Flammarion, 2009

- Cytowic, R., *Synaesthesia: Phenomenology And Neuropsychology*, PSYCHE, 2 (10), 1995
- Guy Debord, *La société du spectacle*, 1967
- Guy Ernest Debord, « Théorie de la dérive », *Les Lèvres nues* n° 9, décembre 1956 et *Internationale Situationniste* n° 2, décembre 1958
- Consulté en ligne sur la revue des ressources : <http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html>
- Gilles Deleuze, « Post scriptum sur les sociétés de contrôle », in : *Pourparlers*, Éditions de Minuit, Paris, 1990
- Philippe K. Dick, *Ubik*, trad Alain Domérieux coll 10/18 1999 [éd. Originale, 1969]
- Dany-Robert Dufour, *L'art de réduire les têtes*, Denoël, Paris, manque la date
- Émile Durkheim, « Représentations individuelles et représentations collectives », in : *Revue de métaphysique et de morale*, VI, p. 273-302, 1898
- Les Règles de la méthode sociologique*, 1895
- Umberto Eco, *La structure absente, introduction à la recherche sémiotique*, Mercure de France, Paris, 1972
- Patricia Falguières, « Mécaniques de la marche, pour une pathétique des images animées », in : *Les figures de la marche*, p.63-110, Réunion des Musées Nationaux, Paris, juin 2000
- Michel Foulcauld, *Surveiller et punir*, 1^{ère} éd., 1975, rééd. Gallimard, 1998
- Michael Fried, *Art and Objecthood* (1967), University Of Chicago Press, 1998
- Charles Fourier, *Théorie des quatre mouvements et des destinées générales : prospectus et annonce de la découverte*, Leipzig, 1808, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k106139k>
- Joschen Gerz, *L'anti monument*, Actes sud hors collections, Paris, 2000
- Jérôme Glicenstein, *L'art une histoire d'exposition*, PUF, 2009
- Guarino N., *Understanding building and using ontologies – a commentary to 'using explicit ontologies in kbs development*. International Journal of Human and Computer Studies, 46 (2-3), 293-310, 1997
- Guenand, A., Lamrous, S., Rougon, G., *Outil d'analyse sémiologique et d'aide à la conception de produits industriels: analyse fondée sur des ontologies*, 2002
- Andy Goffey, *Virtual embodied*, Dir. John Wood, Routledge, 1998
- Erwin Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne, la présentation de soi*, Paris, 1973
- Jurgen Habermas, *Théorie de l'agir communicationnel*, 1981, trad. fr. 1987, rééd. Fayard, 2001 pour le t. I, Fayard, 1997 pour le t. II.
- Edward T Hall, *La dimension cachée*, 1966 ET Hall, 1971 Éditions du seuil pour la traduction française, Coll. « Points », p.150-157
- Nancy Katherine Hayles, *How we became posthuman Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago press, 1991

Liesbeth Huybrecht, Wendy Van Winsberghe, Peter Westenberg, « Routes et routines » a pris place entre 2008 et 2010 où ont été organisées un grand nombre de promenades équipées à Bruxelles, puis une publication a eu lieu en 2010 : http://routes-routines.constantvzw.org/wp-content/uploads/2010/ctt_routes-routines-interieur-small.pdf

Leila Jacquet, *I. La mise en scène de la vie quotidienne la présentation de – et Introduction aux – Fashionable technology*, Master Thesis, 2011

Amelia Jones, « The artist is present, Artistic reenactement and the impossibility of présence », *The Drama Review* Volume 55, Number 1, Spring 2011 (T 209) |

Amelia Jones and Adrian Heathfield (eds), *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*, Chicago Press, 2012

Carolyn A Jones (dir), *Sensorium, Embodied experience, technology and contemporary art*, MIT press, septembre 2006

Caroline A Jones, *Staged presence: Caroline A. Jones on performances and public*, Fine arts forum, mai 2010

Zoi Kapoula, Louis José Lestocart *Esthétique et complexité : création, expérimentations et neurosciences*, CNRS éditions, Paris, mai 2011

Sarah Kember et Joanna Zylińska, *Life after new media – Mediation as a vital procès*, Mit Press Cambridge Massachussets, London, England, 2012.

Naomi Klein, *No Logo*, Actes Sud, « Babel », 2003

Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes, essai d'anthropologie symétrique*, La Découverte, Paris, 1991

Bruno Latour et Woolgar, *La Vie de laboratoire. La Production des faits scientifiques*, traduit de l'anglais par Michel Biezunski, La Découverte, Paris, 1988.

Bruno Latour *Les Microbes. Guerre et paix*, suivi de *Irréductions*, Paris, Métailié, « Pandore », 1984, Paris, Nathan, 1985.

Lévy, Pierre. *L'intelligence collective*, La Découverte, Paris, 1994

Louise Poissant et Ernestine Daubner (dirs), *Art et biotechnologies*, Presse de l'université du Québec, 2005,

L'art du semi-vivant et de la vie partielle Extra Ear – ¼ Scale, Oron Catts et Ionat Zurr, p.99-115. Manque l'auteur ?

Laurent Malka, *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle*, Celsa ParisIV Master2 de management Inter-culturel et Communication 2005

Jules Etienne Marey, « La locomotion animale », in : *Traité de physique biologique*. Tome premier : D'Arsonval (dir.) - Chauveau (dir.) - Gariel (dir.) - Marey (dir.), Masson, Paris, 1901.

Consulté dans la bibliothèque numérique de Paris Descartes : <http://www.biusante.parisdescartes.fr/histmed/medica/page?22936x01&p=187>

Carolyn Marvin, *When old technologies were new*, Oxford University Press, USA, 1990

Masamune Shirow, *Ghost in the shell*. Manga pré-publié au Japon dans *Young Magazine*, 1989, adapté au cinéma en film d'animation par Mamoru Oshii : *Ghost in the Shell*, 1995 et *Innocence : Ghost in the Shell 2*, 2004 ; en une série d'animation : *Stand Alone Complex (SAC)*, 2002, et *Stand Alone Complex – 2nd GIG*, 2005

Brian Massumi, *Parables for the virtual, movement affect sensation*, Duke University Press Durham&London, 2002

Marshall Mac Luhan, *Understanding Media: The extensions of man*, 1964, nouvelle édition : MIT Press, 2 décembre 1994

Bernard Miège, *L'espace public contemporain*, PUG, coll. « Communication medias société », 2010

Moholy-Nagy Painting, *Peinture photographie film, et autres écrits sur la photographie*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1993

Moles AA, *Théorie des objets*, Éditions universitaires, Paris, 1972

Moles AA, Rhomer E, *Théorie structurale de la communication et société*, Masson, Paris 1986

Hans Moravec, *Mind Children*, Harvard University Press, 1988

Roswitha Mueller, *Valie Export: fragments of the imagination*, Indiana University press, 1994

Toni Negri, Michael Hardt, *Multitude : guerre et démocratie à l'époque de l'Empire*, La Découverte, 2004.

Christiane Paul, *L'art numérique*, Thames and Hudson, 2004

Charles Peirce, *Écrits sur le signe*, rassemblés, traduits et commentés par G. Deledalle, Éditions du Seuil, 1978

Jean Piaget, *Introduction à l'épistémologie génétique*, Paris, PUF, 195

Edgar Allan Poe, *Nouvelles histoires extraordinaires*, Traduction par Charles Baudelaire, A. Quantin, 1884, Flammarion, 1993

Robert Morris, « Notes on Sculpture 1-3 », in : *Art in Theory 1900-1990*, Blackwell Oxford UK & Cambridge USA

Gina Pane, *Lettre à un(e) inconnu(e)*, ENSBA, coll. « Écrits d'artistes », 2003

Celio Paillard de Chenay, *L'art numérique un nouveau mouvement dans le monde de l'art contemporain*, Doctorat de l'université en arts (esthétique) dirigé par Costin Miereanu, juin 2010

Ilya Prigogine et Isabelle Stengers, *La nouvelle alliance*, Gallimard 1979

Jacques Rancière, *Le partage du sensible. Esthétique et politique*, La Fabrique, 2000

Jacques Rancière *Le Spectateur émancipé*, La Fabrique, 2008 dans cet ouvrage

Eric Raymond, Bob Young, *The Cathedral & the Bazaar*, O'Reilly, 2001

Joël de Rosnay, *Le cerveau planétaire*, Paris, Olivier Orban, 1986.

L'homme symbiotique, Paris, Seuil, 1995

« La société de l'information au XXI^e siècle : enjeux, promesses et défis »,

- in : Thierry de Montbrial et Pierre Jacquet (dir.) *Ramsès 2000: l'entrée dans le XXI^e siècle*, Paris, Dunod, 1999
- Increase of Complexity of Internet Interfaces and the Darwinian Process of Selective Stabilization of Internet Nodes* (summary), Bruxelles, First Global Brain Workshop: From Intelligent Networks to the Global Brain, 2001, consulté sur Internet: <http://pespmc1.vub.ac.be>
- Antoinette Rouvroy, *Du rôle prédictif des données à la gouvernementalité algorythmique*, Dossier internet Actu, décembre 2012
- Michel Serres, *Le tiers instruit* (1987) cité par Bruno Latour in : *Nous n'avons jamais été modernes*, La Découverte, 1993
- Michel Serres, *Statues*, 1992
- Sabine Seymour, *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology*, Springer, 1999
- Gilbert Simondon, *L'Individu et sa genèse physico-biologique*, P.U.F, 1964
- Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958
- L'individu et sa genèse physico-biologique*, Jérôme Millon, 1995
- L'individuation psychique et collective*, Aubier, 1989
- Bernard Stiegler, *De la misère symbolique, T2 La catastrophe du sensible*, Coll. « Incises », Éditions Galilée
- Bernard Stiegler, avec Marc Crépon, George Collins et Catherine Perret, *Réenchâtrer le monde : la valeur esprit contre le populisme industriel*, Champs, 2006
- Han, Sung H., Myung Hwan Yun, Jiyoung Kwahk, Sang W. Hong.
« Usability of consumer electronic products » in : *Industrial Ergonomics*, 28, 143-151, 2001
- Teilhard de Chardin, Pierre. *Le phénomène humain*, Paris, Seuil, 1955.
- Teilhard de Chardin, Pierre. *La place de l'homme dans la nature : Le groupe zoologique humain*, Paris, Albin Michel, 1996.
- Victor Turner, « From ritual to theater, the human seriousness of play », *Performing arts journal*, avril 1987
- Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Galilée, Paris 1989
- Jan Swidzinsky, *Art as contextual art* publié par la galerie Remont en 1977
- Jan Swidzinsky, *L'art et son contexte – Au fait, qu'est-ce que l'art ?*, Presses du réel, 2005

ARTICLES

- Philippe Aigrain en association avec la quadrature du net proposant des « Éléments pour la réforme du droit d'auteur et des politiques culturelles liées » Juillet 2012, on peut le consulter sur leurs sites respectifs : <http://www.laquadrature.net> et <http://paigrain.debatpublic.net/>
- Paul Ardenne, « Art et politique, ce que change l'art contextuel », revue *L'art*

même n°14, p.2, janvier 2002, l'article peut être consulté en ligne : <http://www2.cfwb.be/lartmeme/no014/pages/page1.htm>

Artpress, n° 22 hors-série « Les écosystèmes du monde de l'art », sous la direction de Norbert Hillaire et Catherine Millet, novembre 2001, pp. 52-57

Interview de Paul Ardenne par Sophie Atal : « Mes idoles sont les fourmis », école du magasin 2010 <http://www.ecoledumagasin.com/session19/?p=432>

Jean Pierre Balpe, Manuela de Barros (dirs), *L'art a t il besoin du numérique*, Éditions Hermes Sciences, Lavoisier, 2006

Bruce Barber, « La mort du social dans l'art relationnel », revue *Inter art actuel*, n°101, 2008-2009, p.40-47

Jean Pierre Balpe, « Les concepts du numérique », in : Jean pierre Balpe (dir), *L'art et le numérique*, Hermès, Cahiers du numérique, 2000, volume 1, n°4

« Usability of consumer electronic products », in : *Industrial Ergonomics*, 28, 143-151, 2001

Olivier Ledeuf : « L'influence cyberpunk sur les représentation de l'internet » paru dans *Le guide des égarés* de décembre 2005 : <http://www.guidedesegarés.info/2005/12/07/linfluence-cyberpunk-sur-les-representations-de-linternet/> consulté en ligne le 1^{er} octobre 2013

Guarino N., « Understanding building and using ontologies – a commentary to 'using explicit ontologies in kbs development' », *International Journal of Human and Computer Studies*, 46 (2-3), 293-310, 1997

Guenand, A., Lamrous, S., Rougon, G., *Outil d'analyse sémiologique et d'aide à la conception de produits industriels : analyse fondée sur des ontologies*, 2002

Pierre Levy, « La sphère publique du XXI^e siècle » publié sur le site internet documentant le projet *IEML* le 29 juin 2011, consulté en ligne le 30 septembre 2013 http://www.ieml.org/IMG/pdf/La_sphere_publique_du_21e_siecle.pdf

Pierre Levy, « Vers une science de l'intelligence collective », 21 janvier 2010 document consulté en ligne le 1^{er} octobre 2013 sur le site de l'université de Nice Sophia Antipolis. <http://unice.fr/lettres/departements/sic/telechargements/examens/examens-session-2-2012-2013/HLCO113%20et%20HLCO213%20Noyer%20-%20Information%20documentaire%20-%20sujet%201.pf>

Christophe Bruno, « Des résultats négatifs dans le net.art », publié dans le N°21 de la revue *Pratiques, Réflexions sur l'art*, automne 2010 ; consulté en ligne sur le site de Christophe Bruno.com

A few notes about silence and John Cage, CBC.ca., novembre, 2004

« Isabelle Choinière de Corps Indice : autour des demoiselles d'Avignon », Louise Boisclair Inter : *Art actuel*, n° 98, 2008, pp. 52-56. <http://id.erudit.org/iderudit/45621ac>

Minerva Cuevas, *Conversation with Hans Ulrich Obrist*, publiée sur le site de Mejor Vida Corporation ; <http://www.irational.org/mvc/hans.html>

Patricia Falguières, « L'exposition immatérielle. Notes pour une histoire », in

numéro spécial d'*Art Press Oublier l'exposition*, n°21, 2000, pp.60-64

Gilles Deleuze, « Préface à l'anomalie sauvage », consulté en ligne en novembre 2011 revue *Multitude*, <http://multitudes.samizdat.net/Preface-a-l-Anomalie-sauvage-de>

Jerome Glicenstein, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », in *Artifices* n°4, novembre 1996, consulté en ligne: http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html

Fabrice Hadjadj, « Michel Journiac : Messe pour un corps », *Art press*2, n°20, *Tous Cannibales*, printemps 2011

Norbert Hilaire, « Le numérique dans l'art », extrait de l'ouvrage *SLUNK I*, février 2006 collection n°2 *Politiques* <http://www.skunk.net/spip.php?article335>

Eduardo Kac « Aspects de l'esthétique communicationnelle », texte original publié in : John Grimes & Gray Lorig (ed.), *Siggraph Visual Proceedings*, New York, ACM, 1992, pp. 47-57.

Justin Lahart, « Tinkering Makes Comeback Amid Crisis », *Wall Street Journal*, 13 novembre 2009

Louis José Lestocart, « Les langages du net », *Archée cybermensuel*, janvier 2001 consulté en ligne le 25 septembre 2013 <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=146>

Maria Lundin, « Dancing with your virtual sister », *McGill Daily* vol. 84, n°7 (22 septembre 1994)

Arlindo Machado, « Expanded Bodies and Minds », publié originellement dans le catalogue *Teleporting an Unkown State*, Peter Tomaz Dobrila and Aleksandra Kostic, editors, KIBLA, Maribor, Slovenia, 1998, pp. 37-63. Consulté le 27 mars 2012 sur le site internet de l'artiste : <http://www.ekac.org/arlintelep.html>

« Les revers du progrès », entrevue diffusée sur Arte en jan 2009, consultable en ligne: <http://www.arte.tv/fr/2382838.html>

Please pay attention, please: Bruce Nauman's words, writing and interviews, edited by Janet Kraynak, MIT paperback 2005, Boston, p.173 interview par Jan Butterfield

« VW stole my ideas says turner winner, Paul Mccan », *The independent*, 12 juin 1998, <http://www.independent.co.uk/news/vw-stole-my-ideas-says-turner-winner-1164356.html>

Bernard Miège, « L'espace public : Au-delà de la sphère politique », revue *Hermès* n°17-18, p.57, *Communication et Politique*, éd. CNRS, 1995 URI http://www.art-omma.org/NEW/past_issues/theory/07_AnInterviewWithKrzysztofWodiczko.htm ²

http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php#Definition

Étude réalisée par Michel Volle avec Roland Airiau, pour la revue *CNET news* <http://www.volle.com/ENSPTT/objetcom.htm> en Janvier 2000

Mark Weiser, « The world is not a desktop », *Interactions*, january 1994, pp. 7-8.

Mark Weiser, « Hot Topics: Ubiquitous Computing », *IEEE Computer*, october 1993

Mark Weiser, « Some Computer Science Problems in Ubiquitous Computing », *Communications of the ACM*, July 1993. (reprinted as «Ubiquitous Computing». *Nikkei Electronics*, december 6, 1993, pp. 137-143

Mark Weiser, « The Computer for the Twenty-First Century », *Scientific American*, pp. 94-10, september 1991

Krzysztof Wodiczko Galerie Lelong, New York, octobre 2000 http://www.art-omma.org/NEW/past_issues/theory/07_AnInterviewWithKrzysztofWodiczko.htm ²

EXPOSITIONS – CATALOGUES

Identités précaires : cette exposition a eu lieu sur le site du musée virtuel du Jeu de paume de mars à septembre 2011, commissaire : Christophe Bruno

Christophe Bruno est commissaire du cycle d'expositions *Side effects* organisé depuis 2011 sur le site de l'espace virtuel du musée du Jeu de Paume ; <http://www.christophebruno.com/2011/03/23/conference-side-effects-1-jeu-de-paume/>

Blow up est un cycle d'exposition organisé en collaboration par Christophe Bruno sur l'espace virtuel du musée du Jeu de Paume, <http://www.jeudepaume.org/index.php?page=article&idArt=1583> pour lequel des artistes réalisent des œuvres spécifiques

« Sept heures, je prépare le petit déjeuner etc. » présenté lors de l'exposition *Yellow now* à Liège en 1973, puis cinq ans plus tard sous la forme d'un livre d'artiste, *Mon quartier vu de ma*

Kristoff Wodizsco, « homeles vehicle », 1988, projet de transformation d'un caddie conçu à l'usage de sans-abris new-yorkais, afin de leur fournir un abri mobile tout en leur permettant de stocker leurs affaires

Installation sonore présentée dans le cadre de l'exposition *Serendipity* au musée d'art contemporain Wiels, Bruxelles, 2009

Exposition *L'art biotech*, Le lieu unique, Nantes mars 2003

INDEX DES ARTISTES CITÉS DANS LE TEXTE:

Marina Abramović : p.138, 160,161,162,164.
Art and Language : p.33.
Roy Ascott : p.196,197,198.
Jean Louis Aubert
Blast Theory : p 8, 16, 25, 26, 38, 146, 186, 188,196,256.
Billboard Liberation Front :35,74,77
Laura Beloff et Erich Berger : p.199, 200,206.
Christophe Bruno : p.28, 76, 73, 81.
Heath Bunting : p.78.
Chris Burden : p.71.
Ionatt Zur Oron Catts : p.168, 169, 170.
Lydgia Clark : p.99, 134, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 208, 209.
Isabelle Choinière : p.191, 195.
Lynn Pook et Julien Claus : p.198.
Didier Courbot : p.38.
Minerva Cuevas : 12,31,33,190.
Stephane Degoutin Gwenola Wagon : p.85, 185.
E-Toy : p. 29,31, 39, 257.
Experientiae Electricae:153,188,231,232,245,247 :
Yona Friedman : p.179.
Kit Galloway et Sherry Rabinowitz : p.61.
Dan Graham : p.107.
Joschen Gerz : p.36.
Marie Ange Guilleminot : p.134,135.
Husman Haque: p.86, 87.
Raphaël Lozano Hemmer: p.154.
Nancy Holt: p.109.
Rioji Ikeda: p.119-123.
Ann Veronica Jansens: p.133.
Nathalie Jeremijenko: p.4,82,83,86.
Joan Jonas: p.116.
Michel Journiac: p.160,163,167.
Eduardo Kac: p.68, 149, 150,203.
Martin Reiser et Eva Kekou: p.21, 35.
Tobie Kerridge: p. 172,173.
Kobakant : 14, 48, 49, 50, 51, 52, 61, 74, 244, 245.
Barabara Kruger: p.29,31,71.
Ludic society: p.202.
Arlindo Machado: p.150.
Steve Mann: p. 146-149, 266.
Eva and francesco Mattes: p.77, 78.
Laurent Mignonneau et Christina Sommerer: p.221, 226.
Robert Morris: p.103.
Collectif Mu : p. 21, 22.
Moholy Nagui : p.68, 237.

Bruce Nauman: p.8,101,104,108,109,119.
 Ocean North: p.175.
 Denis Oppenheim: p.114-116.
 Orlan: p.156, 165-167.
 Gina Pane: p.98,157-160.
 Kate Rich : 6, 64, 82,190.
 Alyce Santoro : p.220.
 Nicolas Schoffer: p.174.
 Jeffrey Shaw: p.110.
 Michael Snow: p. 107.
 Stellarc: p.125-127, 138, 156?157?165?195.
 SubRosa: p.182.
 Tissue Culture and Art project: p.154,165,168-170, 173.
 Mierle Laderman Ukeles: p.84.
 Untel : p.23,34,35,140.
 Gilian Wearing: p.29.
 Krzysztof Wodiczko: p.36.
 Yes Men: p.25,75,76,78.

INDEX DES ŒUVRES CITÉES DANS LE TEXTE:

A SATELLITE PROJECT Kit Calloway and Sherill Rabinowitz 1977 : p.71.
 ACOUPHÈNE TUXEDO Joey Berzowska et Vincent Leclerc 2006 : p.234.
 AIRPLANE DRESS Hussein Chalayan coll printemps été 2000: p.236.
 APREHENSION DU SOL URBAIN, Groupe Untel, 1975 : p.153.
 BABA ANTROPOFAGICA Lydgia Clark, 1973 : p.149, 155.
 BICHOS, Lydgia Clark : p.147, 154, 155.
 BLOGGER HOODIE Diana Heng, 2004 : p.243.
 BOOMERANG Nancy Holt Richard Serra 1974, p.120.
 CAMINHANDO, Lydgia Clark, 1964: p.149.
 CAN YOU SEE ME NOW Blast Theory 2001 : p.29.
 CAT, FAKE MAURIZIO CATTELAN SCULPTURE Eva and Francesco Mattes, 2011 : p.87
 CYBORG DANS LA BRUME, Stephane Degoutin Gwenola Wagon, 2011: p.197, 198.
 COMPUBODY SOCK, Becky Stern, 2008 : p.135, 136.
 CONSTELLATION DRESS Joey Berzowska et Vincent 2004 : p.242.
 LE CORPS INDICE, Isabelle Choinière 2008 : p.207.
 DATA TRON Rioji Ikeda, 2008: p.139.
 DISEMBODIED CUISINE, Tissue Culture and Arts, 2004 : p.159, 181, 182.
 EUROPEAN SOUND DELTA, collectif Mu, 2004 :p.28.
 EIGHT STEPS, Kobakant, 2010-XX : p.50.
 EXPANDED CINEMA ,Valie Export, 1968 : p.153.
 FARADAY TENT, FARADAY YURT, Jana Sterback, 2001 : p.231.
 FORMING SOUND, Denis Oppenheim, 1971 : p.127.
 FULL FINANCIAL DISCLOSURE, chris Burden 1977: p.81.

GENERATEUR DE POÏÉTIQUE Jean Louis Aubert, 1986-XX:
 HEART BEAT DONNOR, Laura Beloff et Erich Berger, 2003 2004 : p.209.
 HOMELESS VEHICLE Kristoff Wodizsco, 1988: p.247.
 IMAGINE THE FUTURE OF MONEY DYNDY : p.84.
 INTERAC WEARING, *Experientiae electricae*, 2008 : p.249, 250, 252, 253-269.
 INDEX 001, *Art and Language*, 1972 : p.44.
 LIGHT CONTACTS, *scenocosme*, 2008 ; p.154
 LIP SYNC Bruce Nauman 1969 : p.120.
 JE M'APPELLE DIDIER, Didier Courbot 1997/99: p.46.
 GHOST IN THE SHELL, Masamune Shiro, 1989-2011: p.122.
 FERAL TRADE Kate Rich 2000-XX, p. 13, 73, 74, 89.
 LES MOTS DE PARIS , Joschen Gerz, de Juin à Aout 2000: p.44.
 LEFT SIDE RIGHT SIDE, Johan Jonas, 1972: p. 128.
 LETTRE À UN(E) INCONNU(E), Gina Pane, ENSBA, « Écrits d'artistes », 2003: p 71.

LEGIBLE CITY Jeffrey Shaw, 1989: p.121.
 LIVE-TAPED VIDEO CORRIDOR, Bruce Nauman, 1970: p.115.
 LIVE WIRE, Nathalie Jeremijenko, 1995: p.92, 97.
 MAD HOUSE, Einstein Brain Project, 2000-XX: p.143.
 MASSAGE ME, Kobakant , Mika Satome Hannah Perner-Wilson, 2007 : p.244.
 MATRIX Rioji Ikeda, 2001: p.133, 134.
 MOBILE FEELINGS, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, 2002-2004: p.240.
 MODULATEUR ESPACE LUMIERE, Lazlo Moholy Nagui, 1930 : p.253.
 MEJOR VIDA CORPORATION, Minerva Cuevas, 1998-XX : p. 40-43, 45,65,87.
 MESSE POUR UN CORPS, Michel Journiac,1969: p.175, 183.
 MANIFESTE D'ART CHARNEL, Orlan, 1999: p.177.
 MILK PROJECT, Esther Polak, 2004: p.93.
 MINUPHONE, Marta Minujin, 196X : p.77.
 NoGo VOYAGES, Stephane Degoutin Gwenola Wagon, 2004: p.95.
 OPEN REMOTE BURBLE, Husman Haque avec Adam Somlai-Fischer/ Aether Architecture and the Reorient team, 2007:p.98.
LE PARAVENT, Marie Ange Guilleminot, p.146.
THE PERFECT HUMAN, Kobakant, 2008-XX : p.71.
PIEGE POUR UN VOYEUR Michel Journiac 1969 : p.175.
PROFESSOR TANDA'S 'GUESS A WARE?', Blast theory, 20 :p.196.
 RECONFIGURABLE HOUSE , Husman Haque, avec Adam Somlai-Fischer/ Aether Architecture and the Reorient team, 2007: p.97.
 RELATIONNAL OBJECT : GOOGLES, Lydgia Clark, p.151
 THE REMAINS OF DISEMBODIED CUISINE , Tissue Culture and Arts, 2004 : p.184.
 REMOTE CONTROLE DRESS, JanaSterback, 1991 : p. 228, 236.
 RIDER SPOKE , Blast theory, 2007 : p.156.

ROUTES ET ROUTINES, Peter Westenberg, Wendy Van Wynsberghe, 2008 : p.19, 20, 73. ROT, FAKE DIETER ROTH SCULPTURE Eva and Francesco Mattes, 2011 : p.87.
 RHYTHM 0, Marina Abramovic,: P.174.
 SENSORY JOURNEYS, Christian Nold (2009-10): p.219.
 SEVEN EASY PIECES, Marina Abramović Gugenheim Museum, 2005 : p.172.
 SEVEN MILES BOOTS, Laura Beloff Erich Berger Martin Pilmchair, 2003 : p.216, 217.
 SIGNS THAT SAY WHAT YOU WANT THEM TO SAY AND NOT SIGNS THAT SAY WHAT SOMEONE ELSE WANTS YOU TO SAY, Gilian Wearing, 1992-1993 :p.36.
 SLOW ANGLE WALK ,Bruce Nauman, 1968 : p.112, 119
 SONIC FABRIC, Alyce sonic, 2004: p.235
 STIMULINE Lynn Pook et Julien Clauss 2008-2010: p.211, 212
 SUSPENSIONS, Stellarc, 1980-2002 : p.137, 138.
 SMART MOM, subrosa, 2010-XX:p.194.
 TAGGING THE CITY, Ludic society, 2006 : p.216.
 THE REMOTE CONTROL DRESS, Hussein Chalayan, 2000: p.236.
 THROUGH THE NIGHT SOFTLY,Chris Burden, 1973: p.81
 TIME CAPSULE, Eduardo Kac, 1997: p.162 163.
 TV HIJACK, Chris Burden, 1966 : p. 39, 81.
 TWO STAGES TRANSFERT DRAWING, Denis Openheim, 1971 : p.125, 127.
 UNCLE ROY ALL AROUND YOU, *Blast Theory*, 2003 : p.10, 19, 156.
 URBAN DIGITAL NARRATIVES, Martin Reiser Eva Kekou, 2011 : p.28.
 VIE QUOTIDIENNE, Groupe Untel, 1977 : p. 38, 43, 78.
 WEARABLE COMPUTER, Steve Mann, 1979-XX : p.159, 160, 162, 280.

INDEX DES LIENS

Ces sites internet sont à la source de communautés actives, il ne s'agit pas de sites référençant les oeuvres d'un (ou plusieurs) artistes spécifiques, mais de projets qui prennent place au sein du collectif, notamment par le biais d'un site internet.

Arduino: <http://www.arduino.cc>

Constant: <http://www.constantvzw.org/site>

Council: www.theinternetofthings.eu

Eduardo Kac: <http://www.ekac.org>

Electronic Café: <http://ecafe.com/getty/table.html>

E Toy: www.e-toy.com

Etsy: <http://fr.etsy.com>

Eva et francesco Mattes <http://0100101110101101.org>

Experientiae electricae: <http://www.experientiae-electricae.org>

Feral Trade: <http://www.feraltrade.org>

High Lowtech <http://hlt.media.mit.edu/>

Kobakant: <http://www.kobakant.at>
Instructables: <http://www.instructables.com>
Irrational: <http://www.irational.org>
Ludic society <http://www.ludic-society.net/tagged/>
La Paillasse: <http://www.lapaillasse.org>
Milk Project <http://milkproject.net>
Ping: <http://www.pingbase.net/wordpressfr/>
Plug and Wear: <http://www.plugandwear.com>
Rhizome: <http://www.rhizome.org>
Sonic Fabric http://www.unitedstatesartists.org/showcase/sonic_fabric_video
SubRosa <http://smartmom.cyberfeminism.net/>
Synesthesia website: <http://synestheorie.fr>
TMP Lab: <http://www.tmplab.org/>
Yasmin: <http://www2.media.uoa.gr/yasmin/>
<http://house.propositions.org.uk/>
Yes Men: <http://theyesmen.org>

INDEX DES ILLUSTRATIONS (par ordre de présentation)

- 1 UNCLE ROY ALL AROUND YOU, Blast Theory, Jeu Urbain utilisant les technologies mobiles, Londres 2003
- 2 ROUTES ET ROUTINES, Peter Westenberg, Wendy Van Wynsberghe, Promenades Hasselt 2008 et Baléares 2009
- 3 URBAN DIGITAL NARRATIVES, Installation Urbaine utilisant les technologies mobiles Martin Reiser, Eva Kekou Athènes, 2011
- 4 EUROPEAN SOUND DELTA, Collectif Mu, Capture d'écran du site internet de la résidence ayant eu lieu le long du rhin et du Danube, 2008
- 5 CAN YOU SEE ME NOW, Blast Theory, Jeu Urbain localisé, Sheffield, 2001
- 6 SIGNS THAT SAY WHAT YOU WANT THEM TO SAY AND NOT SIGNS THAT SAY WHAT SOMEONE ELSE WANTS YOU TO SAY, Gilian Wearing, Photographie, Londres, 1992
- 7 MEJOR VIDA CORPORATION, Capture d'écran du site internet, 1998-Xx Minerva Cuevas
- 8 SUPERMARCHÉ, élément sous blister, Groupe Untel, 1977
- 9 HOMELESS VEHICLE, KRZYSZTOF WODICZKO, Photographie, 1988
- 10 HOW TO GET WHAT YOU WANT, Kobakant, séries de souris en textile électronique, Boston 2009
- 11 EIGHT STEPS, Kobakant, textile et éléments électroniques, Linz 2010
- 12 A SATELLITE PROJECT, Kit Calloway And Sherill Rabinowitz, capture d'écran du site internet, 1977
- 13 FERAL TRADE, Kate Rich, capture d'écran du site internet, 2000
- 14 TITLE CHANGE, Eva And Francesco Mattes, capture d'écran du site internet, 2012
- 15 FAKE DIETER ROTH SCULPTURE, Eva And Francesco Mattes, Bocal

et insectes, 2011
 16 TV HIJACK, Chris Burden, Photographie, 1966
 17 THE FUTURE OF MONEY, Dyndy, capture d'écran du site internet, 2009
 18 LIVE WIRE, Nathalie Jeremijenko, Fil et électronique 1995
 19 MILK PROJECT, Esther Polak, capture d'écran du site internet, 2004-2005
 20 RECONFIGURABLE HOUSE, Husman Haque, capture d'écran du site internet, 2008
 22 TWO STAGES TRANSFERT DRAWING, Denis Oppenheim, photographie, 1971
 23 FORMING SOUND, Denis Oppenheim, images extraites de la vidéo, 1971
 24 LEFT SIDE RIGHT SIDE, Johan Jonas, images extraites de la vidéo, 1972
 25 DATA TRON, Rioji Ikeda, photographie de l'installation vidéo projetée, 8 DLP projectors, computers, 9.2ch sound system dimensions W16 x H9 x D9m, Linz, 2009-2010
 26 MATRIX, Rioji Ikeda, 4.1ch sound system, HD playback system, dimensions variables, Tokyo, 2000
 27 SUSPENSIONS, Stellarc, photographie de la performance, Japon, 1981, NYC, 1984
 28 MADHOUSE, Einstein Brain Project, photographie de l'installation, Montreal 2003
 29 LA LOCOMOTION ANIMALE, Jules Etienne Marey, Dessins extraits du livre « La locomotion animale », in : Traité de physique biologique. Tome premier : D'Arsonval (dir.) - Chauveau (dir.) - Gariel (dir.) - Marey (dir.) Éd: Masson, Paris, 1901
 30 LE PARAVENT, Marie Ange Guillemot, Stainless steel, teak, fabrics, 3.7 x 2.1 m, Bordeaux, 1998
 CAMINHANDO, Lydgia Clark, Photographie de la performance, Paris, 1964
 31 DIALOGO DE OCULOS, Lydgia Clark, Googles, Paris 1968
 32 EXPANDED CINEMA, Valie Export, Performance, Munich, 1968
 33 WEARABLE COMPUTER, Steve Mann, 1981-Xx
 34 SHOE COMPUTER, Claude Shannon Edouard O Thorp, chaussure électronique, Boston, 1961
 35 DISEMBODIED CUISINE, Tissue Culture And Art Project, Installation, Nantes, 2003
 36 HEART BEAT DONNOR, Laura Beloff Erich Berger, Tissus et électronique, Venice 2007
 37 STIMULINE, Lynn Pook et Julien Clauss, Performance, Paris, 2008
 38 TAGGING THE CITY, Ludic Society, capture d'écran du site internet de la performance Plymouth Play, 2006
 39 SEVEN MILES BOOTS, Laura Beloff Erich Berger Martin Pilmchair, performance dans la ville d'Oslo, 2003
 40 SENSORY MAPPING, Christian Nold, extrait de la carte sensory journeys, Bristol, 2007
 41 EAST PARIS EMOTION MAP, Christian Nold, carte, Paris, 2008
 42 REMOTE CONTROLE DRESSII, Jana Sterback, aluminium Canvas, motorised wheels, casters, batterie vidéo, 150X229cm, 1989

- 43 FARADAY TENT, FARADAY YURT, Jana Sterback, Metal, flectron facric (copper polyester)
200144 CONNECTOR MOBILE VILLAGE, Cholet Studio Orta, aluminium coated polyester, reversible solden lycra, open cell polyurethane, silk screen print, zips, Cholet, 2002
45 ACOUPHÈNE TUXEDO, Joey Berzowska Et Vincent Leclerc, fabric electronic, 2006
46 SONICDRESS, Alyce Santoro, textile tissé à partir de bandes de cassette audio 2004
47 LAPTOP COMPUBODY SOCK ,Becky Stern, Wool, 2008
48 AIRPLANE DRESS, Hussein Chalayan, résine panneaux solaires, circuits électriques et commandes automatiques, Coll. Printemps-Été 2000
49 THE REMOTE CONTROLL DRESS, Hussein Chalayan, fibre et résine panneaux solaires, technologie sans fil,circuits électriques et commandes automatiques, London 2000
50 MOBILE FEELINGS, Christa Sommerer Et Laurent Mignonneau, citrouille, technologie sans fil, circuits électroniques 2002-2004
51 CONSTELLATION DRESSES, Joanna Berzowska Madeleine Beaulieu, Xs Labs, tissus circuits électroniques, leds, aimants, Montreal 2005
52 BLOGGER HOODIE, Diana Heng, tissus technologies mobiles, Paris 2004
53 MASSAGE ME, Kobakant, Mika Satome Hannah Perner-Wilson, Tissus circuits électroniques, Linz 2007
54 INTERAC WEARING, Experientiae Electricae, tissus, système de son intégré, système de communication xbee, capteurs, circuits électroniques, Paris, 2009

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION : LES ENJEUX PERCEPTUELS DES TECHNOLOGIES MOBILES AU CŒUR DE PROPOSITIONS PARTICIPATIVES DANS LA CRÉATION CONTEMPORAINE.	5
---	---

1. QUEL DISCOURS CRITIQUE EN CONTEXTE NUMERIQUE ?	13
1.1. La participation détermine un potentiel pour l'œuvre numérique.	21
1.1.1. Les principes hybrides et locatifs sont une des modalités de la prise de position dans l'espace public.	22
1.1.2. L'espace de communication est le contexte de la critique contemporaine.	29
1.1.3. À l'époque de la reproductibilité informationnelle, la participation génère un nouveau modèle de production.	39
1.1.4. À la recherche d'une approche collaborative et citoyenne de l'innovation technologique : le bricolage n'est pas toujours un gage d'indépendance.	47
1.2. L'action artistique en réseau une modalité hybride des stratégies créatives.	52
1.2.1. De la relation à l'action artistique en réseau, la participation est au cœur de la création numérique.	56
1.2.3. La matérialisation de principes participatifs et relationnels dans la fabrication numérique.	63
1.3. la différenciation du champ de l'informatique portable, et la critique d'une technologie douce.	68
1.3.1. Un contexte : les industries créatives et les média.	71
1.3.2. L'interaction de multiples subjectivités au sein de communautés ; les modalités de présentation des multitudes.	77
1.3.3. La différenciation du champ de l'informatique portable vers une technologie douce.	83
1.3.4. De l'ubiquité de Wieser à une information contextualisée, le jeu comme moyen d'interaction.	87
2. LA PUISSANCE IMMANENTE, PENSER LA PRESENCE AU CŒUR DE LA MULTITUDE, COMME UN ENJEU ACTIF À L'ORIGINE DE LA RELATION.	95
2.1. Le corps en action ; détacher les paramètres d'une corporéité active au cœur de l'interaction.	102

2.1.1. La présence du corps dans l'étendue de l'espace : un enjeu de l'art numérique qui s'enracine dans un concept ancien. La spacialité des relations distancées.	105
2.1.2. Le corps comme support de transfert énergétique ; lieu de passage transitionnel.	115
2.1.3. La modulation sonore comme instrument perceptuel matérialisant les limites de l'enveloppe corporelle.	120
2.2. La question de l'outil : la captation intégrée au plus proche du corps, engendre la formation d'un tiers espace de partage immédiat.	126
2.2.1. Le mouvement, un état intranscriptible, et la machine comme support intermédiaire – Jules Étienne Marey.	130
2.2.2. La participation du corps dans un contexte contemporain d'esthétique relationnelle.	136
2.2.3. Les interventions participatives s'appuyant sur le sensoriel. L'accessoire comme moyen de préciser l'interaction corporelle.	141
2.2.4. La matérialisation de la présence humaine dans les œuvres numériques en réseau, une contradiction productive.	146
2.3. Le partage des corps, le corps support d'intervention dans l'espace public. Quel rapport au spectateur dans les performances corporelles Quelles règles pour un partage actif du sensorium dans une société en réseau.	154
2.3.1. Une optique sociologique : L'art corporel, un partage contextuel et hors du flux.	159
2.3.2. La performance technologique au cœur du laboratoire, une forme de participation incarnée, entre immédiateté et mémoire.	166
2.3.3. L'alliance entre vivant et numérique : une approche quantificatrice, ou un domaine d'imitation éloigné de l'immédiateté de la participation.	176
3. L'USAGE DES ACCESSOIRES, UNE ALLIANCE ENTRE PARTICIPATION ET PRÉSENCE CORPORELLE PAR LE DÉPASSEMENT DES LIMITES PERSONNELLES.	181
3.1. Systèmes de positionnement et enjeux autour de la catégorisation de l'intime ; vers une normalisation réagençable de l'identité.	185
3.1.1. Intégration du numéraire versus immanence de l'information.	186
3.1.2. Un assemblage relationnel : l'impossible / invisible communicationnel quotidien.	189
3.1.3. La matérialisation d'un système de communication, quel potentiel participatif ?	192

3.2.1. La Captation d'informations corporelles comme support de création.	195
3.2.2. les interactions participatives sensorielles une proposition performative allant de l'individuel au collectif.	200
3.2.3. interactions situées, localisées.	203
3.3. L'exacerbation de la limite corporelle, l'objet communicant entre corps et société, un support technologique pour mettre en œuvre un rapport de présence.	210
3.3.1. Les objets hybrides font le lien entre monde de l'information et monde physique. L'objet communicant comme hybride entre nature et culture.	212
3.3.2. les enjeux de contrôle associées aux accessoires, Jana Sterback et la notion de limite.	215
3.3.3. le vêtement comme support expressif individuel et social ; l'électronique augmente les capacités expressives du vêtement.	220
3.3.4. Les technologies de communication intégrées au vêtement transforment les rapports à la distance sociale.	224
3.3.5. Les possibilités de captation biologique associées au vêtement comme transgression de la limite corporelle.	230
4. CAS D'ÉTUDE UN SYSTÈME DE COSTUMES COMMUNICANTS, INTERAC WEARING.	235
4.1. Vers une informatique portable et des usages créatifs associés à l'unique humain.	237
4.1.1. La transmission fragmentée du mouvement et l'implication participative comme facteur reliant, mise en place d'un groupe d'individus autour de relations perceptuelles dans la ville.	238
4.1.2. La rythmicité comme assemblage permettant une communication immanente et un portrait vivant du groupe.	240
4.2. Jeux et expérimentations, entre perception et contexte.	248
4.2.1. le jeu comme facteur de création.	250
4.2.2. Présentation des modalités de réalisation	250
CONCLUSION	257
GLOSSAIRE	263
BIBLIOGRAPHIE	273
INDEX	282

L'évidence concrète et permanente de la présence technologique est un phénomène collectif qui transforme les usages artistiques. Il se met en place un nouveau paradigme entre la personne et le transfert d'informations qui lui est associé ; ces œuvres numériques hybrides dorénavant contextuelles s'inscrivent dès lors dans une histoire contemporaine de la création. Par ailleurs, les artistes utilisent les technologies mobiles pour faire émerger images et sons dans notre espace intime ; la participation physique devient un élément de communication, et les données issues des mouvements sont associées à l'œuvre qui s'adressent à l'individu participant.

Cependant, ces technologies ne sont pas neutres et leur capacité connective en fait des outils complexes. Lorsqu'elles sont réappropriées par les artistes, ils questionnent leur nature même, leurs usages, et leur économie ; ces œuvres abordent notre rapport à l'espace personnel et collectif, physique et informationnel.

La performance *Interac Wearing* à l'origine de ce questionnement prend la forme d'un système de costumes communicant le rythme de la marche de leurs utilisateurs ; cette étude se concentre aussi sur les enjeux collectifs de multiples interventions artistiques et performatives. Nous réclamerons l'espace de communication comme un nouvel espace public, pour constater que désormais il est en construction autour de nos corps mêmes, et qu'il est essentiel d'en négocier les modalités.