

Université Paris VIII  
UFR Arts  
Département Arts Plastiques  
Maîtrise Mixte d'arts plastiques  
Sous la direction de Madame KÖPP Maren

## **Un paysage territorial**

Dans l'interstice des média

BOURGEOIS Blaise  
N° d'étudiant : 122967  
Session juin 2002

## **Un paysage territorial**

Dans l'interstice des média

[ Plan ]

[ Introduction ]	p. 4
<b>[ Partie 1 : théorie ]</b>	<b>p. 7</b>
[ L'inconscient optique ]	p. 7
[ De nouvelles dimensions : la photographie ]	p. 12
[ Glissade vers le paysage territorial ]	p. 15
[ Différents types de machines ]	p. 17
[ La carte et le territoire ]	p. 18
[ Le monde de Lewis Carroll ou le pur devenir ]	p. 24
[ Le <i>Topodynamisme</i> ]	p. 28
[ Dans l'interstice réel / virtuel : une expérience corporelle ]	p. 32
[ Le rhizome : une manière d'être ]	p. 35
[ Le message c'est le média : chaud chaud froid... ]	p. 43
[ Un paysage territorial ]	p. 49
<b>[ Partie 2 : pratique artistique ]</b>	<b>p. 54</b>
[ L'investigation territoriale d'un paysage ]	p. 54
[ La perception du médium ]	p. 57
[ <i>Imasson</i> °	p. 57
[ <i>Dictionnaire</i> °	p. 58
[ <i>Image sonore</i> °	p. 60
[ <i>Horloge à treize heures</i> °	p. 61
[ <i>Symphonie des dialogues silencieux</i> °	p. 63
[ Structure de narration et paysage territorial ]	p. 65
[ <i>Voyage en suède</i> °	p. 65
[ <i>Monde</i> °	p. 66
[ <i>Friigo</i> °	p. 67
[ <i>Lewis Carroll</i> °	p. 67
[ <i>Comédie</i> °	p. 68

[ Le Concept ]	p. 71
[ <i>Mais où êtes vous ?</i> °	p. 71
[ <i>Un miroir n'a pas d'image, il n'est que substance.</i> °	p. 71
[ Conclusion ]	p. 73
[ Bibliographie ]	p. 76

[ Introduction ]

Il y a cent ans, les hommes n'utilisaient pas l'électricité, aujourd'hui, ils regardent la télévision sur leurs ordinateurs. Un siècle de métamorphose technologique et notre paysage s'avère être complètement changé. Ce paysage, que l'on observait auparavant peint, cet « ensemble de valeurs ordonnées dans une vision »<sup>1</sup>, se métamorphose lui aussi suivant l'implication technologique des outils de représentation et de narration du réel. Aujourd'hui, le paysage obéit à de nouvelles règles de représentation. La toile de peinture est remplacée par la toile du net, l'écran, la scène ou l'espace de l'installation. Ce que l'on nommait précédemment nature, est remplacé par l'artificialité d'une société organisée et territorialisée médiatiquement. Un paysage territorial apparaît peut-être. Mais que signifie précisément ce paradoxe. Comment pouvons-nous investir un paysage territorial, mi-représentation visuelle, mi-expérimentation spatiale ? Comment peut-on concevoir ce paysage, ce mélange entre représentation et expérimentation corporelle, ou tout du moins relevant d'une logique d'expérimentation corporelle. Comment se construisent ces nouveaux territoires artificiels ?

La photographie apparaît essentielle dans la formulation de ce paysage. C'est le premier médium de représentation du réel qui nous impose la remise en question du concept de réel unique, premier médium qui donne à voir un réel plus que réel. Elle nous permet alors de poursuivre notre investigation médiatique et étend notre concept de réel à la notion de mondes. Un

---

<sup>1</sup> Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, Presses Universitaires de France, Paris, 2000, p. 8. [6]

inconscient optique, dans un premier temps, puis une structure médiatique, apparaissent.

Un déplacement se produit. « Le message, c'est le médium »<sup>2</sup> et la technologie nous influence. L'électricité abolit le système mécanique, et des compositions électroniques, des paysages numériques prennent place dans une structure de représentation dont la logique ne correspond plus seulement à l'organisation passée d'un visuel figé, mais à la pénétration d'une « image-relation ». Le paysage ne se regarde plus dans la remémoration du hors-cadre mais dans son expérimentation. Les nouvelles technologies nous donnent alors à voir des paysages construits selon des logiques nouvelles introduisant le temps, l'espace et nous focalisant sur le lien plus que sur l'élément lié.

La notion même de territoire, espace délimité reconnu dans son expérimentation corporelle, se trouve modifié par l'influence technologique. De nouveaux territoires apparaissent alors que l'espace « réel » implose dans notre corps<sup>3</sup>, alors que notre corps expérimente dorénavant des territoires virtuels. Le territoire se métamorphose dans l'artifice et nos corps se glissent dans le territoire médiatique, pénètrent la réalité artificielle alors que la vidéo devient arbre de notre paysage territorial. Le territoire s'expérimente selon la logique du « rhizome » ? Sommes-nous placés dans un « pur devenir » ? Comment déplaçons-nous entre les strates paysagères, dans ce nouvel interstice paysager ?

Si les précédentes propositions peuvent paraître obscures, l'ensemble des textes suivants tente de les éclairer. Ce travail est une tentative de construction d'un paysage territorial. Les textes sont thématiques et ne

---

<sup>2</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les médias*, Le Seuil, Paris, 1977. [19]

<sup>3</sup> Cf *Mais où êtes vous ?*, p. 71.

correspondent pas à une analyse ordonnée, conforme aux trois parties distinguées précédemment, mais reposent sur l'exploration de chapitres interagissants ensemble afin de créer un champ d'interaction d'idées, non hypertextuelle, basé sur l'expression de lignes de fuites, autour des trois thèmes énoncés précédemment : le médium, la technologie, le territoire. Le *Cd-rom* doit être considéré comme la version finale de l'expérimentation. Il n'a pas été pensé comme illustration plastique de l'ensemble des théories exposées dans ce mémoire, mais comme un agencement précis correspondant à une tentative de constitution d'un paysage territorial. Le rendu textuel conventionnel, ce mémoire, est une nécessité universitaire dont la structure a été calquée sur le cd-rom. Ne suivez donc pas l'ordre de lecture proposé par le plan et maltraitez la structure de cette maîtrise par une lecture désordonnée et aléatoire.

## [ Partie 1 : théorie ]

### [ L'inconscient optique ]

Walter Benjamin est un des premiers écrivains à avoir formulé ce qu'était le médium photographique. Il annonce, entre autre, l'apparition d'un *inconscient optique*<sup>4</sup> qui me paraît essentiel à la compréhension des problèmes modernes d'acceptation des nouvelles dimensions médiatiques du réel. L'*inconscient optique* distingue le regard du photographe, dont résulte l'objet photographique, et le regard du spectateur. La photographie se charge d'un inconscient optique dans la représentation du conscient et de l'inconscient du photographe, rendu inconscient dans l'acte photographique. Ce qui est intéressant dans cette notion est l'expression de deux mondes distincts et métaphoriques, l'inconscient du spectateur et celui du photographe, se retrouvant dans l'expression médiatique et étant partiellement influencée par le médium.

« En opérant son " tournant linguistique " ( ou " médiatique " ), Benjamin a remplacé l'esprit par le verbe, par le nom ou, d'une façon générale, par le médium de communication, en lui accordant le *prima* sur le sujet. Mais cette substitution laisse intacte la relation duelle entre le médium et le sujet. Dans la mesure où Benjamin n'analyse pas les manières dont les sujets font usage des significations, il reste prisonnier des prémisses d'une philosophie de la conscience. Aussi sa pensée reste-t-elle centrée sur les thèmes traditionnels de cette philosophie : l'éveil d'un état

---

<sup>4</sup> Walter Benjamin, *Sur l'art et la photographie*, Carré, Paris, 1997. [3]



de rêve et la ré-appropriation d'une origine perdue. »<sup>5</sup>

Le médium photographique, par l'apparition de cette théorie, permet la considération de la photographie comme vecteur d'une narration personnelle et inconsciente. La notion d'inconscient se révèle tout particulièrement dans la photographie d'amateur au sens où le photographe conserve son entière sensibilité non codée, impliquant uniquement ses intérêts premiers sans se préoccuper de la technique photographique. Le photographe amateur photographie comme il regarde le monde. L'objet regardé se pose souvent au centre de l'image. Ceci ne signifie pas que l'image n'est pas construite, mais tout au contraire que les règles de compositions correspondent à la manière de voir le monde du photographe amateur. Si l'on fait une expérience et que l'on enferme des personnes dans une chambre avec la consigne de photographier l'objet qui se trouve en son centre, les photographes photographieront l'objet comme ils le voient. Certains joueront avec l'espace qui entoure l'objet, d'autres photographieront des parties de l'objet... Ils ne penseront pas l'image comme composition mais comme expression de leur regard. Et ce regard est souvent influencé par l'inconscient.

« Reconnaître le *studium*, c'est fatalement rencontrer les intentions du photographe, entrer en harmonie avec elles, les approuver, les désapprouver, mais toujours les comprendre, les discuter en moi-même, car la culture (dont relève le *studium*) est un contrat passé entre le créateur et les consommateurs. Le *studium* est une sorte

---

<sup>5</sup> Rainer Rochlitz, *Le Désenchantement de l'art*, Gallimard, Paris, 1992, p. 15. [22]

d'éducation (savoir et politesse) qui me permet de retrouver l'*Operator*, de vivre les visées qui fondent et animent ses pratiques, mais de les vivre en quelque sorte à l'envers, selon mon vouloir de *Spectator*. C'est comme si j'avais à lire dans la Photographie les mythes du photographe, fraternisant avec eux, sans y croire tout à fait. »<sup>6</sup>

Si l'on suit les théories de Moholy-Nagy, la photographie devient un nouveau moyen d'expression, un nouveau support d'écriture de la lumière et c'est ainsi qu'il dira que « l'analphabète de demain ne sera pas celui qui ignore l'écriture, mais celui qui ignore la photographie »<sup>7</sup>. L'image se sculpte tel un langage. Le médium photographique permet la création d'une nomenclature graphique compréhensible. Moholy-Nagy, en considérant la photographie comme acte graphique et invention d'un nouveau langage, se focalise sur l'unique partie linguistique de l'inconscient optique. La photographie donne alors à lire un sens par la juxtaposition d'éléments sémiotiques dans un cadre. L'acte photographique se révèle comme acte d'écriture du réel où les objets photographiés se lient les uns aux autres pour donner sens.

« Il arrive que je puisse mieux connaître une photo dont je me souviens qu'une photo que je vois, comme si la vision directe orientait à faux le langage, l'engageant dans un effort de description qui, toujours, manquera le point de l'effet, le *punctum*. »<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, Le Seuil, Paris, 1980, pp. 50-51. [1]

<sup>7</sup> László Moholy-Nagy *Composition Lumineuse, 1922-1943*, Centre George Pompidou, Paris, 1995, p. 195. [29]

<sup>8</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, op. cit., p. 87. [1]

La dernière partie de l'inconscient optique serait, comme l'a développé Roland Barthes, la lecture de la photographie par le spectateur. L'image ne signifie pas la même chose pour le photographe et pour le spectateur. Si le spectateur lit la composition inconsciente offerte par le photographe, il lit aussi l'impact technique qu'elle contient. La photographie n'est plus l'unique lecture de codes structurels, de rapports sémiotiques mais se complète de la lecture du médium. A partir du moment où la photographie devient un réel exprimé et non un réel vu, la notion de faux s'installe dans le regard. La photographie s'installe alors hors jugement vrai/faux et devient lisible dans la constitution médiatique. La lecture du média devient essentielle. C'est peut-être pour ce cela que nous voulons toujours comprendre ce qu'est une photographie floue, flottante ou lointaine... Comme si la lecture de la technique (médium) jouait un rôle dans la compréhension de l'image.

« Je sais maintenant qu'il existe un autre *punctum* (un autre " stigmaté ") que le " détails ". Ce nouveau *punctum*, qui n'est plus de forme, mais d'intensité, c'est le Temps, c'est l'émphase déchirante du noème (" ça a été "), sa représentation pure. »<sup>9</sup>

Si l'acte photographique de choix du sujet et de son cadrage relève du conscient ou inconscient du photographe, la technique conditionne toutefois le rendu final et influence donc l'appréciation sensible et théorique de l'image par le spectateur. Une complémentarité spécifique au médium apparaît alors : l'implication de la technique dans la constitution de cet

---

<sup>9</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, op. cit., p. 148. [1]

inconscient optique, soit dans la constitution de la narration.

[ De nouvelles dimensions : la photographie ]

La technique photographique nous donne à voir un nouveau temps et un nouvel espace. L'appareil photographique nous permet de copier le réel mais implique une modulation, resté auparavant inconnu, de ce réel. Selon Walter Benjamin ou Moholy-Nagy, deux facteurs constitutifs apparaissent : le ralenti et le grossissement. *Animal Locomotion* de Muybridge, dans le décortiquage minutieux du mouvement humain, illustre à merveille la notion de ralenti. Cette série de photographies annonce l'implication temporelle du médium photographique dans la représentation du réel. Le temps peut maintenant se figer et la photographie fixe un monde en vitesse alors inconnu. Nous pouvons aussi évoquer les photographies de H. D. Edgerton qui nous donnent à voir des formes fixes et, auparavant, connues que dans leurs mouvements.

« Ce qui fonde la nature de la photographie, c'est la pose. [...] Il y a toujours eu pose, car la pose n'est pas ici une attitude de la cible, ni même une technique de l'*opérateur*, mais le terme d'une " intention " de lecture. »<sup>10</sup>

La dimension spatiale est irréversiblement changée selon deux facteurs : le grossissement et la netteté. Par un jeu de focales, la photographie nous donne à voir, dans les champs réduits que constitue la netteté oculaire, la vision d'un paysage lointain ou d'un univers miniature. La baleine ne mesure que 18 cm et conserve toutefois toute sa réalité picturale. Le grossissement implique aussi un recadrage du réel sur un objet et crée ainsi automatiquement une vision du réel en forme de

---

<sup>10</sup> Roland Barthes, *La chambre claire*, op. cit., p. 122. [1]

mosaïque. La place du cadre est aussi essentielle dans la structure de l'espace. Elle implique le mystère, le fantôme tel que nous pourrions le voir dans les photographies de Mappelthorpe mais aussi l'artifice et la théâtralité par la décontextualisation et déterritorialisation de l'image. La publicité du journal *Le Monde*<sup>11</sup>, représentant une famille en train de pique-niquer sur une pelouse située devant une centrale nucléaire, illustre à merveille ce jeu du grossissement. Pour rendre lisible l'artificialité de l'image, le créateur a photographié la famille en couleur et la centrale nucléaire en noir et blanc. Si l'on regarde la photographie couleur contenue dans la photographie noir et blanc, nous pensons que la famille pique-nique dans un lieu de rêve. Mais l'espace réel partiellement reconstruit par la vision du hors cadre de cette image nous informe que ce n'est pas aussi idéal que cela paraît. De même, par un jeu de diaphragmes, le lointain devient aussi net que le proche ou inversement, le point devient net dans un univers flou. L'espace se transforme alors que la technique influence sa représentation.

La dernière dimension, exprimée essentiellement par Moholy-Nagy est l'implication de la lumière comme matière de représentation. Le système mécanique photographique organise la gestion de la lumière avant qu'elle ne frappe la plaque sensible, plaque qui va fixer la lumière telle que le système lui indiquera. La lumière s'organise et se travaille de différente manière. Elle s'organise comme représentation du réel et apparaît dans un acte optique, puis chimique, pouvant apparaître magique. La représentation apparaît dans le bac chimique et s'influence dans cette même étape. D'où l'impacte de la sous-exposition et sur-exposition. La

---

<sup>11</sup> Campagne publicitaire faite par le journal *Le Monde*, 2000.

représentation sera plus noire, plus sombre et ce changement jouera un rôle essentiel dans la sémiologie de l'image : elle se distinguera de l'image connue du réel et pourra aussi influencer notre acceptation culturelle. Pour percevoir cette deuxième constatation, il nous suffit de suivre la représentation photographique du procès O. G Simson. Le boxeur apparaissait plus africain dans certains journaux que dans d'autres. Le symbole du « dangereux noir », symbole complètement social et relevant du *Studium* de Barthes, influençait alors notre acceptation de l'image. La lumière, traitée beaucoup plus abstraitement dans les œuvres de Moholy-Nagy, devient la matière artistique de l'expression tout comme les impressionnistes avaient pu commencer avec la peinture<sup>12</sup>.

L'œil humain se confronte alors à la vision d'un nouvel œil et la morphologie de l'espace change donc invariablement. L'œil, comme organe technique, nous proposait un monde dans les limites de ses propres facultés. La vitesse d'acquisition et de traitement de l'information ne se faisait que par l'organe humain. Il jouait alors le rôle d'interface de lecture d'une partie du réel. La technologie représente maintenant le réel dans la vitesse des média (photographie, cinéma...). L'œil regarde alors, suivant sa propre vitesse de lecture, la vitesse de lecture de l'outil technologique. La représentation de l'espace et du temps se multiplie et élargit ainsi sa propre définition. Et Tozani peut alors nous écraser avec des petites cuillères.

---

<sup>12</sup> Dans le contexte des nouvelles technologies, Paul Virilio distingue la lumière directe et indirecte, respectivement issues de l'optique géométrique et ondulatoire. Les influences de ces deux types de lumières sont extrêmement différentes. Cf p. 69.

[ Glissade vers le paysage territorial ]

L'image photographique nous renvoie à de nombreux contextes et se construit d'un ensemble de représentations du réel. L'image est un jeu d'influence entre la perception du spectateur, la volonté consciente ou inconsciente du photographe, la structure d'accueil de cette image, la socialisation de l'image et de ce qu'elle représente. L'image est une interface temporelle et spatiale interpellant le corps et l'esprit du spectateur dans son ubiquité avec la dimension réelle perçue par notre « mécanisme » corporel. Plusieurs modes sémiotiques sont identifiables :

*La représentation de l'objet* : l'évocation du réel est immédiate et l'objet fait sens dans la remémoration de sa propre histoire, dans l'expression de sa propre existence suivant des critères esthétiques... Il s'agit d'une adéquation entre l'œil photographique et l'œil humain. (photographie de type nature morte)

*La représentation du moment* : la photographie représente un contexte constitué de rapports humains, de conflits d'idées dans l'acte. Elle exprime des rapports identifiables dans le réel que nous projetons sur les protagonistes de l'image, que ces protagonistes soient des hommes, des objets, des animaux... Le sens naît avec l'identification d'une culture, de rapports socioculturels, philosophiques... (portrait, photographie urbaine, photographie de voyage, d'ambiance...)

*La représentation de l'univers technologique* : Ce type de photographie est l'illustration des possibilités techniques de l'optique, de la chimie... et nous donne à voir tout ce que notre œil ne peut pas voir. Du



mouvement arrêté au mouvement exprimé, du lointain au proche, de rapports structurels sémiotiques et techniques tels que les lignes de constructions de l'image... Dans le chemin de la simulation, l'image produit du sens dans la confrontation même de la perception visuelle du réel (celle de l'œil) et de la perception photographique du réel (celle de l'appareil photographique). La lecture de la photographie passe par la lecture du médium photographique et non plus par celle de l'image. Cette lecture-ci nous permet de distinguer la photographie du réel. (photographie de mouvement, de séquence, d'ambiance, onirique, interrogeant le médium photographique)

*La représentation de l'interstice* : C'est l'énonciation d'une logique. La photographie donne à voir son contexte d'apparition en l'intégrant dans le processus de perception du contexte. En s'intégrant dans ce contexte, elle bouleverse, transforme la logique du lieu. La photographie devient la petite partie d'un tout interactif d'un point de vue sémiotique. Elle pourrait alors s'apparenter à un hiéroglyphe. Une note explosive. Elle devient objet virtuel d'un réel. Cette image s'apparente à celle créée par Cindy Sherman où la photographie perd toute référence avec la dimension réelle mais n'interpelle que son rôle médiatique. La photographie devient l'expression d'une logique. C'est ce dernier mode de représentation qui nous intéressera le plus dans le cadre des nouvelles technologies. A savoir, comment gérer l'image alors qu'elle devient élément d'une architecture conceptuelle et graphique permise par l'ordinateur dans un premier temps, et qu'elle expose une logique dans un second temps.

## [ Différents types de machines ]

Jacques Lafitte, dans sa classification, distingue trois types de machines : la machine passive, la machine active et la machine réflexe. Nous pouvons discerner pour chacune d'entre elles des spécificités précises quant à leur utilisation humaine et leur intégration dans l'environnement. Les machines réflexes s'opèrent dans le temps et dans l'espace. Etant dotées de systèmes de sensibilités, elles mesureront les variations du milieu soit leurs propres évolutions temporelles. Ces variations pouvant être formelles, structurelles... Les machines actives s'opèrent uniquement dans l'espace puisqu'elles ne possèdent pas de systèmes de sensibilités. Les flux d'énergie imposés permettent la création de mouvement que leurs structures organisées leur permettent d'influencer et de gérer. Les machines passives s'opèrent uniquement dans l'espace mais de manière statique. Leurs stabilités entraînent leurs immobilités. Ce qui les caractériseront seront leurs masses, leurs résistances et leurs positions. L'architecture est un exemple de machine passive, la cuillère en est un autre.

La distinction élémentaire des types de machines nous permet de signaler l'implication différente de celles-ci dans le contexte d'utilisation. L'objet occupe une place différente dans l'espace que la voiture. La machine influence l'homme dans son rapport au monde parce qu'elle donne à voir des mondes différents. Elle module, selon son mode de fonctionnement, notre environnement et nous oblige ainsi à s'adapter à des contextes variés. La machine jouera alors un rôle important dans la constitution de nos paysages et territoires. Plus le système sera complexe (type machine réflexe), plus notre environnement en deviendra artificiel.



w<sup>3</sup>.metadesign.de

[ La carte et le territoire ]

La carte, de par sa conception, se distingue du territoire. Alors que la carte relève du conceptuel dans la formulation d'un espace et d'un temps normalisés, le territoire représente l'abstraction même du temps et de l'espace. C'est ainsi qu'une carte se lit alors qu'un territoire s'expérimente. En impliquant la totalité des sens, le territoire s'apparente aux média froids alors que la carte serait du type des média chauds<sup>13</sup>. Les conditions de perception deviennent ainsi complètement autres.

« Dans son autobiographie, le prince Modupé relate qu'il avait appris à lire les cartes à l'école et ce qui se produisit quand il rapporta chez lui la carte d'une rivière sur laquelle son père avait navigué toute sa vie : Mon père trouvait l'idée absurde. Il refusa d'admettre que les eaux qu'il traversait à Bamako, et qui ne dépassent pas, disait-il l'épaule d'un homme, étaient les mêmes que celles de l'immense delta du Niger. Les distances mesurées en mille n'avaient pour lui aucune signification... Les cartes mentent, me dit-il sèchement. [...] Je comprends aujourd'hui ce que je n'avais pas saisi alors : qu'en parcourant facilement, et en somme à vol d'oiseau, sur la carte, des distances énormes, je réduisais à peu de chose les pénibles voyages qu'il avait faits à pied. Mes cartes et mon bavardage minimisaient l'immensité des pistes qu'il avait suivies dans la chaleur, chargé de colis. »<sup>14</sup>

Avec les technologies de simulation (ordinateur...), la carte ne se construit plus en fonction du territoire mais constitue le territoire. L'artiste programme et formule à

<sup>13</sup> Cf p. 42.

<sup>14</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les média*, op. cit., p. 184. [19]

l'écrit la réalisation de son territoire. Il crée des espaces et des temps de parcours virtuels contenus dans la technologie. La programmation ou la création d'interface temporelle et de récits interactifs permettent la création de carte « sensible » soit de territoire. Et c'est dans son mode d'expérimentation même que la carte se transforme en territoire. Dans les installations artistiques ou les créations d'œuvres en réseau, la structure se découvre et l'œuvre adopte une forme pluridimensionnelle contenant notre corps et non plus contenu par notre corps. L'interface crée un mouvement corporel dans l'expérimentation de temps et espaces nouveaux, et les possibilités narratives se décuplent en fonction des possibilités sensibles offertes par la technologie et élaborées conceptuellement.

« L'interactivité se donne non seulement comme le résultat de dispositifs techniques mais comme l'extension technologique d'une imagination qui rejoint l'extension de la pensée logique »<sup>15</sup>

La création d'une carte relève de l'acte politique, acte qui consiste en la projection d'un hypothétique système d'organisation sociale dans un futur relativement proche. Même si cet acte est réfléchi en fonction du « territoire » présent, l'acte politique est l'élaboration d'une carte sociale au sens d'une nomenclature sociale du temps et de l'espace permettant la sociabilité de chacun, une organisation du territoire. Et paradoxalement, la finalité de l'acte politique constituera un territoire nouveau.

« La simulation n'est plus celle du territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la

---

<sup>15</sup> Fred Forrest, *Pour un art Actuel | L'art à l'heure d'Internet*, L'Harmattan, Paris, 1998. [12]

génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : *hyperréel*. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – précession des simulacres -, c'est elle qui engendre le territoire. »<sup>16</sup>

Le monde *hyperréel* que nous donne à voir Baudrillard est l'expression d'une carte. L'expérimentation du lieu *hyperréel*, tels que les hypermarchés ou *Disney land*, est toutefois de l'ordre du territoire. Baudrillard considère le lieu simulé comme faux et c'est pour cela qu'il le critique de la sorte. Même si le monde de *Disney* n'est autre qu'une simulation, en quoi la simulation est-elle aussi négative qu'il le prétend ? Qu'est ce que le « principe de vérité »<sup>17</sup> sur lequel il fonde son argumentation ? Si l'hypermarché est un lieu *hyperréel*, parce que fruit d'une simulation, pourquoi l'église, la démocratie ou la dictature ne serait pas tout aussi *hyperréelle* ? Dans tous ces cas il s'agit d'une structure mise en œuvre par l'homme. Ainsi, si l'on considère le supermarché comme *hyperréel*, il ne s'agit que d'un regard politique, ou l'expression d'une opinion politique, qui malheureusement nuit à la formulation des distinctions fécondes sous jacent à la notion de carte et de territoire.

« Plus réel que le réel, c'est ainsi que l'on abolit le réel. »<sup>18</sup> Si il est vrai que nos sociétés modernes soit critiquable, je ne parvient à m'expliquer ce qu'est le véritable réel, celui qui est abolit par la simulation du réel alors que cette simulation est organisé par l'homme. Le véritable réel représenterait-il le naturel

---

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris, 1981, p. 10. [2]

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit., p. 14. [2]

<sup>18</sup> Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, op. cit. [2]

alors que l'ensemble de nos structures relèverai de l'artificiel. Que pourrions-nous écrire au sujet des sociétés africaines emplies de mythes, légendes, magies mais vivante dans un monde extrêmement *naturel*? Correspondent-t-elle à notre image du réel ? Sont-elle l'expression du réel en opposition à nos structures artificielles, plus réelles que réelles, et nos machines de simulations ?

« C'est la différence qui fait la poésie de la carte et le charme du territoire, la magie du concept et le charme du réel »<sup>16</sup> écrit-il ensuite, avant de nous préciser que cette différence a disparu avec l'apparition des mondes *hyperréels*. Mais La différence a-t-elle vraiment disparu ? Le monde n'est heureusement pas aussi uniforme que l'on voudrait le faire croire. Pour constater cela, il nous suffit de regarder la diversité culturelle mondiale, le nombre de parution de livre ou encore les occupations de son voisin. La structure du monde change avec l'apport des nouvelles technologies. La différence existe toujours et ne disparaîtra pas. C'est précisément la différence entre la simulation et le corps (comme référent du « véritable » réel), ou la construction de nouveaux modes de liaisons, d'architecture et d'agencement à l'image de ce que propose le collectif d'artiste Knowbotic Research, qui est maintenant incroyablement poétique..

« In fact the artwork is just a sign of not a new reality but of our reality in the late of 20th century and early 21th century, it shows what reality is for us »<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> *Are your eyes target ?*, interview de Luc Courchesne, ZKM Cd-Rom, Prestel, Munich, 1997. [24]

En introduisant cette notion de réalité multiple, l'artiste Luc Courchesne évoque ici la richesse de ces territoires ou cartes nouveaux, exprimés par chacun et où le réel devient un regard personnel. Ce qui est toutefois radicalement nouveau et contenu dans le médium, c'est la pluralité de cette information. Elle n'est plus seulement conceptuelle, comme pourrait l'être un texte, mais aussi corporelle, par l'introduction de nouvelles logiques temporelles et spatiales. Chacun peut alors donner à expérimenter des territoires ou paysage territorial construits autour d'un partage sensible dans l'expression d'une logique précise de construction. Notre réalité ne s'exprimera plus dans une représentation figée d'un réel, comme nous pouvions le voir dans une photographie ou une peinture, mais dans le développement d'un mode d'expérimentation, d'un paysage territorial que le spectateur investira.

« Aujourd'hui, à l'âge de l'électricité, nous nous sentons aussi libres d'inventer des logiques non linéaires que des géométries non euclidiennes. »<sup>20</sup>

Mac Luhan le précise ici, le territoire se crée de manière plus libre. L'espace et le temps que le corps expérimente devient le fruit d'une conceptualisation. Les possibilités perceptives se trouvent décuplées par la multiplication des logiques possibles. Nous ne sommes plus astreints à un rationalisme cartésien ce qui nous permet d'appliquer des logiques sensibles et non plus seulement conceptuelles. Lorsque Jeffrey Shaw propose au spectateur de visiter en pédalant la ville textuelle qu'il crée dans son œuvre *the legible City* (1990), il permet au spectateur d'expérimenter une représentation

---

<sup>20</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les média*, op. cit., p. 109. [19]

conceptuelle, mais de manière corporelle. Le temps et l'espace correspondent au système de réglage informatique. Il expérimente un territoire mental, symbolique et conceptuel sans jamais oublier que ce territoire est *fictuel*<sup>21</sup>. Le spectateur se retrouve dans l'interstice médiatique. Il parcourt les possibles multiples, les sensibles nouveaux offerts par ces nouveaux média.

---

<sup>21</sup> *Fictuel* est un néologisme signifiant fiction/réel.





*The Thief* de Francis Alÿs  
w<sup>3</sup>.diacenter.com

[ Le monde de Lewis Carroll ou le pur devenir ]

Les œuvres de Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* et *De l'autre côté du miroir* me paraissent être une image très pertinente de l'univers virtuel. Dans la structure de la narration, plusieurs éléments corporels interfèrent et se croisent dans la construction du monde entourant Alice. Son corps se déforme, se transporte, l'environnement devient mobile et *mutable*. L'univers de Alice est le fruit d'un absolu conceptuel définissant l'espace et le temps de sa corporalité, son *ici et maintenant*, son temps réel ponctuel. Les personnages qui l'accompagnent sont des représentations psychologiques de son entourage *réel*, de ses peurs et doutes. Avec les *mots valises*<sup>22</sup>, le langage devient autre et les mots se coupent et recourent afin de libérer le sensible de ses codes. Un peu comme certains mots intraduisibles dans la langue française ou inversement. Le pléonasme sensible, l'image sensible. L'univers d'Alice se construit dans ce monde, elle ne cesse de rétrécir puis de grandir, de côtoyer des environnements mobiles. Les animaux, qu'elle côtoie, reste toujours à la même dimension alors qu'elle ne cesse de grossir, maigrir, s'allonger... afin de les suivre dans leur monde. Alice bouge alors que le monde reste figé. Ou l'inverse peut-être, Alice reste figée et son environnement grossit et rétréci au bon vouloir de madame. De même, quand elle boit un thé avec Le Lièvre, le Loir et le Chapelier<sup>23</sup>, elle devient le témoin d'une boucle temporelle sans toutefois l'intégrer. Elle croise cette boucle temporelle

---

<sup>22</sup> Le mot valise est un mot construit à partir de plusieurs mots. Ex : « *slicteux* signifie : *souple, actif, onctueux*. Vois-tu, c'est comme une valise : il y a trois sens empaquetés en un seul mot. » ; Lewis Carroll « Le gros Coco », *Alice au pays des merveilles*, Folio Classique, Paris, 2000, p. 276. [5]

<sup>23</sup> Lewis Carroll, « Un thé extravagant », *Alice au pays des merveilles*, op. cit., p. 109. [5]

qui en devient alors temporellement mobile. A la différence des contes traditionnels où le personnage se déplace dans un contexte pouvant être magique ou moral..., le temps et l'espace de l'œuvre de Lewis Carroll deviennent le territoire *réel* de jeu d'Alice et correspondent à ces « logiques non Euclidiennes » introduit par Mac Luhan.

Gilles Deleuze analyse justement la place du sens dans le livre de Lewis Carroll et montre comment cette structure narrative et le monde décrit correspond à l'émergence d'une *logique de sens*, titre de son livre.

« Le pur devenir, l'illimité, est la matière du simulacre en tant qu'il esquivé l'action de l'idée, en tant qu'il conteste à la fois et le modèle et la copie »<sup>24</sup>

Deleuze illustre la notion de pur devenir par les mots du genre de *trop* qui ont une identité infinie au sens où trop est un indice de quantité relatif à une préposition. Il y a trop de molécule dans cette fiole, il y a trop d'étoile dans l'espace. Il exprime la fuite vers, la transformation qui se produit au moment de son énonciation. Le pur devenir est « la matière du simulacre en tant qu'il esquivé l'action de l'idée, en tant qu'il conteste à la fois le modèle et la copie »<sup>25</sup>. L'action de l'idée est contesté par la réversibilité du devenir. Quand Alice grandit, elle rétrécit simultanément comme précise Gilles Deleuze. Devenir plus grande signifie qu'elle était plus petite précédemment. Le pur devenir esquivé le présent pour nous placer dans le futur et le passé, et devient alors une identité infinie, temporelle ou spatiale, qui s'applique dans les deux sens à la fois.

---

<sup>24</sup> Gilles Deleuze, *Logique de sens*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1969, p. 10. [8]

<sup>25</sup> Gilles Deleuze, *Logique de sens*, op. cit., p. 10. [8]

„Jetzt finden sich die Zuschauer auf einer schwindelnden Achse wieder zwischen einem Oben und einem Unten ohne Klare, wortende Unterscheidungen.“<sup>26</sup>

L'œuvre de Jeffrey Shaw, *Heavens gates* (1987/95), est une installation vidéo. Sur fond d'une fresque baroque, le spectateur assiste à la fragmentation informatique de cette même fresque. Il voit alors l'image voler en éclat et commencer à danser, dans un mouvement de grossissement et de rétrécissement, devant l'image initiale. Les dimensions deviennent complètement autres. L'image plate par son support médiatique, la vidéo ou la photographie, incarnant la réalité matérielle de la fresque, devient le fond de l'image immatérielle et flottante. Nous retrouvons dans cette oeuvre la notion d'identité infinie rendue possible par la simulation informatique.

« Le paradoxe est d'abord ce qui détruit le bon sens comme sens unique, mais ensuite ce qui détruit le sens commun comme assignation d'identités fixes »<sup>27</sup>

Ken Feingold, dans *Surprising Spiral* (1991), décrit son travail comme une expérience de sens et non comme un travail sur la narration. Son dispositif obéit à une structure hypertextuelle. Un téléviseur permet au spectateur d'interagir avec la mélodie informationnelle qui se projette devant lui. Les images projetées sont un mélange de film fait dans le monde entier, de sons extrait des contextes de ces films, de films publicitaires

---

<sup>26</sup> Jeffrey Shaw, *Multimédia 4. Das Medienkunstfestival des ZKM Karlsruhe*, ZKM, Karlsruhe, 1995, p. 28. [41]

<sup>27</sup> Gilles Deleuze, *Logique de sens*, op. cit., p. 12. [8]

japonais, de citations du texte *El Mono Gramático* (1974) d'Octavio Paz et de citations lues par un simulateur. Toutes ces informations sont déclenchées par le spectateur qui peut toucher différents senseurs présents à ses cotés : une bouche en plastique qui lance le simulateur vocal, un écran tactile qui permet au spectateur d'interagir avec le film qu'il construit. Comme le dit l'artiste, l'intérêt de cette œuvre réside dans le fait que cette installation permet, par juxtaposition aléatoire des films, l'expérimentation d'un récit aléatoire qui se constitue en temps réel, une forme d'identité infinie. La structure labyrinthique, que Ken Feingold impose au spectateur, déplace l'œuvre dans son temps réel et permet au spectateur d'expérimenter cette identité infinie ou chaque acte de celui-ci entraînera l'évolution infinie de l'histoire. S'il s'agit de l'énonciation d'un concept, celui-ci devient toutefois possible que lorsque l'œuvre ne se focalise plus seulement sur l'expression même du concept, mais tout au contraire sur l'expression d'un paradoxe : un récit se constituant en temps réel. Cette œuvre permet la création d'une logique de sens. Les éléments se succèdent selon la logique de l'aléatoire et l'application de cette logique nouvelle de narration constitue la logique de sens. La grammaire n'est plus stricte mais joue avec l'aléatoire de confrontation ou juxtaposition de « mots ».



w<sup>3</sup>.numer.org

### [ Le *Topodynamisme* ]

Le *topodynamisme* exprime le bouleversement de l'attitude de notre regard alors qu'il se confronte à une œuvre. Anne Sauvageot l'exprimerait comme aventure du regard. Il prend forme dans la considération de l'image comme forme temporaire et instable débouchant sur un effet autre, une évolution contenue dans l'image. L'image devient bouton, l'image devient mobile et réversible... Notre regard regarde alors en profondeur, il regarde un processus et participe à un processus.

« Les éléments de l'arène spatiale engendrent un tout organique, continu et discontinu, homogène et hétérogène, au grès des variations dynamiques qui acquièrent un caractère surprenant de réversibilité. »<sup>28</sup>

L'image numérique, qui constitue dans bien des cas notre paysage virtuel, se caractérise selon quatre facteurs énoncés par Anne Sauvageot : « La multiplicité des points de vue, la transgression de la géométrie euclidienne, une esthétique de l'inachevé et leur autonomie vis à vis du réel »<sup>28</sup> Ces quatre caractères énoncent la morphologie du territoire. L'image devient la simulation de la vue oculaire, devient une image matrice, devient les bases structurelles d'un espace et d'un temps aux morphologies nouvelles, devient autonome vis à vis du réel par la visualisation d'un système abstrait. Elle correspond à une esthétique de l'inachevé parce qu'elle se place dans un processus. Elle

<sup>28</sup> Anne Sauvageot, « De l'image numérique à la réalité virtuelle : l'aventure du regard », *Images numériques : l'aventure du regard*, Presses Universitaires de France, Beaux arts de Rennes, Rennes, 1997, p. 25. [32]

n'est pas fini, elle est en cours de création, le petit point d'un paysage en profondeur, une image de passage.

« Ce n'est plus l'œil en souverain qui assure cette exploration mais un regard qui se *topodynamise* parce qu'il emprunte au toucher certains de ces attributs, nous introduisant dans une logique de l'action. »<sup>29</sup>

L'image numérique devient un lien, élément interactif permettant à l'expérimentateur de se déplacer dans l'univers médiatique *corporalisé* par la technologie. Le *topodynamisme*, conséquence des images objets, nous intègre à un univers multidirectionnel. L'image n'est plus seule, elle réagit dorénavant avec ce qui et ce qu'elle contient. Elle devient alors une image-relation. L'influence qu'elle constitue est conservés mais s'intègre à une structure grammaticale qui, dans l'énonciation d'un rapport, d'une logique abstraite ou sensible, dirigera la compréhension de ce rapport ou de cette logique.

Elle se construit comme exploration d'un espace sémiotique s'intégrant à un espace technologique tout en sachant que tout interfère l'un avec l'autre. C'est en ce sens que même si l'artiste peut maintenant produire différentes logiques d'expérimentations, le territoire en restera le même et ce sera celui de la technologie. Le *topodynamisme* est alors l'expérimentation d'un territoire au sens où la logique n'est plus seulement visuelle mais tactile. Et même si l'espace simulé (image, Internet, animation) reste très spectral, une ambivalence apparaîtra dans la confrontation des dimensions virtuelles avec les dimensions réelles. Le

---

<sup>29</sup> Anne Sauvageot, « De l'image numérique à la réalité virtuelle : l'aventure du regard », *Images numériques : l'aventure du regard*, op. cit., p. 26. [32]

*topodynamisme* territorialise l'image dès lors qu'il la place comme « image-relation » dans une structure en profondeur.

« L'étendu des sollicitations sensorielles que suscite la gamme de plus en plus étendue des interfaces visuelles, auditives, tactiles-proprio-kinesthésiques, et bientôt olfactives annonce le „ retour du corps ” dans un espace qui n'en est pas moins spectral. »<sup>30</sup>



*Beyond Pages* Masaki Fujihata (1995).  
SCHWARZ, Hans Peter, *Are You Eyes Targets ?*, ZKM, Books, Prestel, Munich, 1997, p. 111. [23]

L'œuvre de Masaki Fujihata, *Beyond Pages* (1995), illustre une partie de cette dimension *topodynamique* dans l'interstice séparant le réel du virtuel. L'installation se compose d'une table sur laquelle est projeté un livre virtuel. Le spectateur tourne les pages de ce livre et actionne différents éléments sémiotiques contenus sur les pages. Ces éléments interfèrent alors directement le réel. Certains boutons vont allumer une lampe réelle qui se trouve à proximité du spectateur, d'autres vont ouvrir la représentation vidéo d'une porte projetée sur un des murs de la salle. Le spectateur joue avec l'image, actionne diverses images-objets et modifie directement l'espace qui l'entoure. L'œuvre joue sur les interférences entre l'espace virtuel et l'espace réel.

« Habiter l'entre deux qu'est cette conversion topologique, ce plissement, c'est penser, créer et rendre sensibles les zones d'indétermination de cette conversation, de ce couplage, de ce double mind, c'est rendre " sensibles les zones d'indétermination de la vie ", comme l'indique Eric Alliez. »<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Anne Sauvageot, « De l'image numérique à la réalité virtuelle : l'aventure du regard », *Images numériques : l'aventure du regard*, op. cit., p. 27. [32]

<sup>31</sup> Jean-max Boyer, « Mémoire, technique, virtualisation ; fragments de la création continue du monde », *Images numériques : l'aventure du regard*, op. cit., p. 119. [32]

Sans jamais bouger de son lieu d'expérimentation, le spectateur découvre les potentialités de l'électricité. Il actionne des interrupteurs virtuels. Il se place alors dans l'interstice séparant le monde virtuel du monde réel et expérimente ainsi une dimension nouvelle. Cette dimension n'est plus uniquement établie par rapport au visuel mais bien par rapport au tactile. Ce lieu, par intégration de nouvelles logiques structurelles pouvant être considérées comme non euclidienne, devient un nouveau territoire d'expérimentation. Mais, si l'installation de Masaki Fujihata illustre l'hybridation de ces mondes virtuels et réels en un tout territorialisé, un problème subsiste : la porte n'est pas corporellement pénétrable et n'ouvre sur aucun espace virtuel partageable. Le territoire visité et créé n'intègre pas notre corps. Il s'agit d'une territorialisation d'éléments sémiotiques, de l'expression de liens participant à la construction d'un paysage territorial.





*Telematic Dreaming*, Paul Sermon  
Susan Kozel, « Danse et nouvelles technologies, Nouvelle de Danse », *La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel*, Contredanse, Paris, périodique semestriel Automne Hiver 1999, pp 135. [36]

[ Dans l'interstice réel / virtuel : une expérience corporelle ]

Susan Kozel<sup>32</sup> a expérimenté l'œuvre *Telematic Dreaming* de Paul Sermon lors de l'exposition *I + the Other : Dignity for all, reflections on humanity* qui eu lieu à Amsterdam en 1999. Son témoignage est très informatif quant à la compréhension des enjeux corporels de l'expérimentation de cet interstice. L'œuvre de Paul Sermon repose sur le principe de la *téléprésence*. Cette installation se compose de deux chambres distinctes. Dans la chambre 1, Susan Kozel est allongée sur le lit et est filmée. Des écrans se trouvent à côté de son lit. Dans la chambre 2, le film de la chambre 1 est projeté en temps réel sur le lit. L'image du lit, soit du spectateur et du lit, est projetée sur l'écran de la chambre 1. Susan Kozel observe alors en temps réel la réaction du public en contact avec son corps virtuel, l'image de son corps, et peut alors entrer en interaction avec eux.

« J'ai ressenti l'extension de mon corps, plutôt que sa perte ou sa substitution. »<sup>33</sup>

La relation corps/espace corporelle change et le corps doit se *recorporaliser*. Susan précise qu'il lui faut redécouvrir son corps. L'image projetée, comme un miroir, modifie l'espace et un mouvement de la main, qui dans la réalité se dirige vers la droite, s'incarne en un mouvement vers la gauche sur l'image projetée. Elle doit alors, dans un premier temps, rentrer de nouveau

<sup>32</sup> Susan Kozel, « La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel », *Danse et nouvelles technologies, Nouvelle de Danse*, Contredanse, Paris, périodique semestriel Automne Hiver 1999, p. 128. [36]

<sup>33</sup> Susan Kozel, « La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel », op. cit., p. 134. [36]

en possession de son corps soit de ces actes. La technologie, comme prothèse corporelle, modifie alors complètement nos aptitudes sans entraîner leurs perte. La performance dure plusieurs jours et au bout du deuxième, la douleur commence à naître. Elle souffre du dos et de la nuque ce qui interfère sur la fluidité de ses mouvements. Elle découvre alors un corps meurtri sur l'image même. Son corps reflète sa propre douleur induite par la nécessité de son nouvel espace corporel.

« L'espace virtuel de *Telematic Dreaming* n'était pas une amplification sans restrictions de l'espace réel, car dans cet espace virtuel, tout mouvement dépendait de la vue. [...] La suppression d'un des sens n'entraîne pas l'arrêt instantané du mouvement. [...] Cependant, [...] lorsque l'interaction dépend seulement de l'un des cinq sens, elle acquiert une fragilité intrinsèque. »<sup>34</sup>

Dans le rapport à l'autre, la complexité corporelle nous apparaît au travers du sexe et de la violence. Lors de ces quelques jours, l'artiste a pu expérimenter des « rapports sexuels virtuels » et des coups. Son corps en a subi les conséquences, sans jamais avoir été réellement touché. Lorsque le coup tombe, le corps se recroqueville. Lorsqu'un couteau sort d'une des poches du spectateur, le corps prend peur alors qu'il ne risque rien. Dans ce jeu subtil, nous discernons le rapport intrinsèque du corps comme entité totale : corps/pensée. L'intention fait souffrir et le corps ne peut faire abstraction de cela.

« J'ai compris que ce qui sauvegarde la distinction entre matérialité et immatérialité dans la technique, c'est le mouvement, les êtres

---

<sup>34</sup> Susan Kozel, « La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel », op. cit., p. 139. [36]

humains acquièrent une nouvelle matérialité, tandis que les objets deviennent immatériels en raison de leur inertie. »<sup>35</sup>

L'interstice réel/virtuel expérimenté par Susan Kozel est réellement un territoire nouveau dont les limites sont définies par la technologie. Le corps s'intègre au territoire dans l'expérimentation du paysage médiatique au sens où les possibilités médiatiques constituent dorénavant ses références corporelles. Il ne s'agit plus d'un médium en soit comme nous avons pu le voir avec la photographie, où la distinction entre réel et représentation peut s'effectuer aisément, mais de la structure d'accueil de ces différents média rendu possible par la technologie. Un territoire nouveau et unique, construit par la technologie apparaît.

---

<sup>35</sup> Susan Kozel, « La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel », op. cit., p. 133. [36]

[ Le rhizome : une manière d'être ]

Le rhizome n'est pas seulement la conception d'une nouvelle architecture réseau, mais tout au contraire, la conception d'une nouvelle logique conceptuelle et sensible d'aborder le territoire, une manière d'être. Les quatre principes constituant ; soit le principe de la connexion et d'hétérogénéité, de multiplicité, de rupture assignifiante, de cartographie et de décalcomanie, peuvent aisément s'appliquer à la définition du paysage territoire dans la structuration de sa forme et logique de perception.

« Il n'y a pas de points ou de positions dans un rhizome, comme on en trouve dans une structure, un arbre, une racine. Il n'y a que des lignes. »<sup>36</sup>

Le monde électrique, nous permet de vivre le rhizome et de le comprendre pleinement. Sans ce monde, la conception de ce système n'aurait d'ailleurs jamais pu avoir lieu d'être. La conception du rhizome montre que l'environnement relève de l'immatériel. Le point n'est plus essentiel, ce qui fait sens se trouve dans le *Zwischenraum*, l'espace communicationnel séparant ces deux points, que Deleuze nomme *l'inter-être*. Un rhizome, comme espace flottant puisque, dans un premier temps, continuellement renouvelé à ses extrémités et, dans un deuxième temps, perpétuellement en mouvement intérieur par jeu de connexion/déconnexion, voir apparition/disparition, d'un point à un autre, nous pousse à oublier le point pour ne vivre que le processus. C'est ce processus qui fait sens et plus uniquement le point qu'il connecte.

---

<sup>36</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980, p. 15.  
[9]

« Dans un rhizome au contraire, chaque trait ne renvoie pas nécessairement à un trait linguistique : des chaînons sémiotiques de toutes natures y sont connectés à des modes d'encodage très divers, chaînons biologiques, politiques, économiques, etc., mettant en jeu non seulement des régimes de signes différents, mais aussi des statuts d'états de choses. Les *agencements collectifs d'énonciations* fonctionnent en effet directement dans les *agencements machiniques*, et l'on ne peut pas établir de coupure radicale entre les régimes de signes et leurs objets. »<sup>37</sup>

En tant que processus permanent, le rhizome nous implique alors nécessairement dans le temps réel. Une structure ayant le point comme délimitation, implique la notion d'un temps durée, alors que le rhizome implique la notion d'un temps vécu, soit une nouvelle manière de vivre le temps<sup>38</sup>.

« Tout rhizome comprend des lignes de segmentarité d'après lesquelles il est stratifié, territorialisé, organisé, signifié, attribué, etc. ; mais aussi des lignes de déterritorialisation par lesquelles il fuit sans cesse. Il y a rupture dans le rhizome chaque fois que des lignes segmentaires explosent dans une ligne de fuite, mais la ligne de fuite fait partie du rhizome. Ces lignes ne cessent de se renvoyer les unes aux autres. »<sup>39</sup>

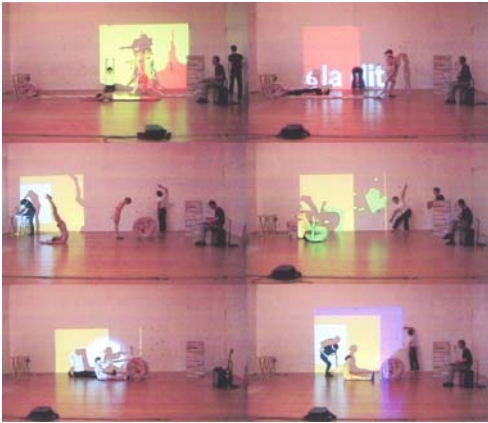
Le rhizome, dans sa multiplicité et sa *déterritorialisation*, nous implique dans le domaine de l'impression. La structure en strate et la confrontation

---

<sup>37</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, op. cit., p. 13. [9]

<sup>38</sup> La distinction entre temps vécu et temps durée est exprimée dans le descriptif de *l'Horloge à treize heures*, p. 61.

<sup>39</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, op. cit., p. 16. [9]



*Cela dit exactement ce que cela dit*, compagnie « Hop la ! nous vivons ». Festival NIP (Vitry) juillet 2001.

d'éléments assignifiant d'une interface rhizomique, nous poussent à ressentir des impressions. Le travail de la compagnie de Yvan Cledat, *Hop la ! nous vivons* illustre ce sentiment d'impression. Dans leur dernière représentation, *Cela dit exactement ce que cela dit*, le spectateur peut assister à six performances simultanément interprétées sur une même scène. « Leur déroulement et leurs combinaisons [des performances] obéissent simultanément aux codes de l'improvisation, et à d'autres règles, prédéterminées et internes au groupe. »<sup>40</sup> Les six performances travaillent la thématique du corps. Le premier performeur coupe, dans des planchettes et à la scie sauteuse, des morceaux de bois afin de permettre l'épousement parfait de son corps par la planchette. Après chaque découpe, il montre cet épousement et rajoute la planchette à la pile de planchette pré-existante. La deuxième performatrice s'approprie un tapis de 17m, en mousse et ressemblant à du gruyère, posé sur le sol. Elle le roule progressivement autour d'elle afin qu'il soit complètement enroulé à la fin de la pièce. Le troisième performeur est nu et met son corps en états d'équilibre, d'être plus ou moins, de fatigue, plaisant, de nuire... La quatrième performatrice s'approprie un espace (ici un mur) et y laisse la cartographie de son passage corporel par de petit morceau de scotch. Le cinquième performeur joue avec un vidéo projecteur et projette sur la scène des graphismes réalisés en direct sur l'ordinateur. Il opère des choix de lectures, de visibilité, de mise en exergue ou de juxtaposition. Le dernier performeur est un guitariste qui improvise, à partir de l'ensemble des actions. Les performeurs sont tous autonomes les uns des autres et seule la scène les

<sup>40</sup> Book de la compagnie *Hop la ! nous vivons*.

regroupe. Cette pièce est extrêmement intéressante parce qu'elle inclut le spectateur dans un environnement temporel radicalement nouveau correspondant aux potentialités du rhizome. Le mélange des performances autonomes crée un tout indépendant, dont l'évolution n'est pas fixe. Les histoires se croisent et les traces du présent disparaissent pour s'intégrer dans le nouveau présent. En ce sens, le temps est complètement étrange. La trace, elle-même inclut dans la performance, se modifie. Nous ne savons alors vraiment pas si le temps est au présent ou au passé. Nous voyons l'acte devenir trace et inversement. Nous sommes alors dans le devenir continu des choses. Bien que chaque performance soit autonome, elles ont lieu simultanément ce qui induit chez le spectateur l'impression de vivre cette ligne, ce devenir simultané histoire/présent, d'expérimenter ce *Zwischenraum* ou *inter-être*.

«La guêpe et l'orchidée font rhizome en tant qu'hétérogènes. On pourrait dire que l'orchidée imite la guêpe dont elle reproduit l'image de manière signifiante (mimésis, mimétisme, leurre, etc.). Mais ce n'est vrai qu'au niveau des strates – parallélisme entre deux strates telles qu'une organisation végétale sur l'une imite une organisation animale sur l'autre. En même temps il s'agit de tout autre chose : plus du tout imitation, mais capture de code, plus-value de code, augmentation de valence, véritable devenir, devenir-guêpe de l'orchidée, devenir-orchidée de la guêpe, chacun de ces devenirs assurant la déterritorialisation d'un des termes et la reterritorialisation de l'autre, les deux devenirs s'enchaînant et se relayant suivant une circulation d'intensités qui pousse la déterritorialisation toujours plus loin. Il n'y a pas imitation ni ressemblance, mais explosion de deux séries hétérogènes dans la ligne de fuite composée d'un

rhizome commun qui ne peut plus être attribué, ni soumis à quoi que ce soit de signifiant. »<sup>41</sup>

Le principe de multiplicité intègre la multiplicité des choses comme son nom l'indique, et par ce biais, nous extrait d'une conception purement individualiste dans la prise en considération de l'individu multiple. En tant que multiple, notre manière d'être change complètement et nos logiques sociales tout autant. On ne parlera plus de révolution mais on évoquera l'insurrection. On entrera lentement dans la logique de la TAZ<sup>42</sup> (Zone autonome temporaire) pour devenir ce n-1. De même, le *copyright* disparaîtra pour donner naissance au *Copyleft*. Penser en terme de multiplicité, c'est penser en terme de liaisons et d'interactions possibles dès lors que le multiple préexiste. La liaison nouvelle s'extrait du multiple et se trouve être la seule solution pour devenir ce n-1, pour enrichir le multiple. La forme autonome pure n'existe pas, elle n'existe que dans sa liaison avec le multiple d'où l'importance du lien.

« Une multiplicité n'a ni sujet ni objet, mais seulement des déterminations, des grandeurs, des dimensions qui ne peuvent croître sans qu'elle change la nature (les lois de combinaisons croissent donc avec la multiplicité). »<sup>43</sup>

Pénétrer la multiplicité sera se placer dans l'espace instable qui la compose. Il ne s'agira plus de suivre le modèle de l'unité (temporelle, spatiale...) mais bien au contraire de percevoir les distinctions, de pénétrer

---

<sup>41</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, op. cit., p. 17. [9]

<sup>42</sup> Bey Hakim, *TAZ (Zone Autonome Temporaire)*, L'éclat, Paris 1997. [4]

<sup>43</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, op. cit., p. 15. [9]



l'interstice séparant les différentes unités possibles, de percevoir le lien.<sup>44</sup>

« Un rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, intermezzo. »<sup>45</sup>

Et enfin, le quatrième est le principe de cartographie et de décalcomanie. Afin de comprendre ce dernier principe, nous étudierons les œuvres, *Where are you*<sup>46</sup> de Olga Kisseleva et *Cascade*<sup>47</sup> du collectif d'artistes Dumb Type, que nous attacherons au concept de territorialité.

« Toute la logique de l'arbre est une logique de calque et de la reproduction. [...] Elle a pour but la description d'un état de fait, le rééquilibrage de relations intersubjectives, ou l'exploration d'un inconscient déjà là, tapi dans les recoins obscurs de la mémoire et du langage. Elle consiste à décalquer quelque chose qu'on se donne tout à fait, à partir d'une structure qui surcode ou d'un axe qui supporte. L'arbre articule et hiérarchise des calques, les calques sont comme les feuilles de l'arbres.

Tout autre est le rhizome, carte et non pas calque. Faire la carte et pas le calque [...] Si la carte s'oppose au calque, c'est qu'elle est toute entière tournée vers l'expérimentation en prise sur le réel. La carte ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit.»<sup>48</sup>

---

<sup>44</sup> Cf *l'horloge à treize heures*, pp. 60.

<sup>45</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, « Rhizome », *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, op. cit., p. 36. [9]

<sup>46</sup> Installation ayant eu lieu à l'espace *Mains d'oeuvres* en novembre 2001, St-ouen.

<sup>47</sup> Installation performance ayant eu lieu à Haus der Kulturen der Welt lors de l'exposition *Translated Acts*, du 22.03.2001 au 16.04.2001, Berlin. [28]

<sup>48</sup> Deleuze Gilles et Guattari Felix, *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, « Rhizome op. cit., p. 20. [9]

Commençons par l'œuvre d'Olga Kisseleva. Cette œuvre était à l'origine la constitution d'une porte sur l'Inde. Au centre d'une salle se trouvait un espace carré délimité par la moquette qui le soutenait. Dans cet espace se trouvaient des journaux écrits en indien, deux ou trois ordinateurs connectés à Internet, quelques fleurs et plusieurs brindilles d'encens qui brûlaient doucement en embaumant tout l'espace. Un film documentaire sur l'Inde était projeté sur le mur. L'œuvre nous permettait d'expérimenter le concept même de cartographie. Ce que nous avions devant nous n'était ni l'Inde, ni l'espace de main d'œuvre. Par jeu de déterritorialisation, un nouveau lieu était apparu et plus spécifiquement une nouvelle carte. Ce lieu n'avait d'existence nulle part ailleurs, ni en Inde, ni ailleurs. Il constituait un ailleurs même qui dans son acte de déterritorialisation, se territorialisait automatiquement dans l'espace offert par Main d'œuvres. Les informations sur l'Inde et l'artificialité du lieu nous poussait alors à confronter notre corps et nos médias. La carte était devenue un territoire où l'information (films, images, sons, odeurs) était devenue pierre. Et c'est précisément dans cette transformation que tous types d'informations pouvaient maintenant pénétrer cet espace.

« Language, symbols, myths, beliefs, philosophy, mathematics, scientific theories, organizations, games, sports, and money are completely abstract dimensions but as much a part of our humanity as rocks and trees.»<sup>49</sup>

*Cascade* est une installation performance qui questionne la place du corps dans les nouveaux environnements technologiques. Le spectateur se trouve

---

<sup>49</sup> Interview de Myron Krueger par Jeremy Turner, w<sup>3</sup>.ctheory.net

dans un couloir de 4 mètres de large et de 8 mètres de long. L'environnement est obscur. Derrière les murs se trouvent les danseurs. Nous les voyons alors par transparence. Leurs danses se mêlent à une succession d'images et leurs corps se diluent dans la virtualité de l'image. Par jeu architectural, le corps disparaît et réapparaît dans un simple glissement. Les spectateurs assistent alors à une chorégraphie, une forme corporelle se mélangeant de manière étrange avec la virtualité du support médiatique, l'image. Ils observent des corps qui dansent dans l'image, et dont les frontières territoriales sont les limites de l'image. Comme si l'image devenait le terrain de jeu, la territorialité du corps. Seule la gravité terrestre persiste et fixe le corps au sol. Mais pourquoi intégrer cette œuvre, qui questionne le corps, dans l'analyse de la carte ? Cette œuvre se caractérise par différents éléments essentiels : elle s'inscrit dans une durée (il s'agit effectivement d'une performance) et instaure une nouvelle territorialité technologique qui sera pour Deleuze une carte.

[ Le message c'est le média : chaud chaud froid... ]

Mac Luhan, dans la formulation de ce concept, s'inscrit dans la continuité de l'œuvre de Walter Benjamin qui a inauguré l'étude des médias par l'analyse de l'influence politique et sensible du cinéma et de la photographie, ou encore par l'analyse de l'influence de l'oralité dans son texte intitulé *le Narrateur*. Ce qui distinguera toutefois Mac Luhan de Walter Benjamin, c'est la généralisation de sa théorie à tous types de médias.

Mac Luhan débute son texte intitulé *le message, c'est le médium* comme ceci :

« Dans une culture comme la nôtre, habituée de longue date à tout fragmenter et à tout diviser pour dominer, il est sans doute surprenant de se faire rappeler qu'en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement que les effets d'un médium lui-même sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie. »<sup>50</sup>

Il nous dévoile alors que la technologie influence l'humain et ses sociétés dans le changement d'échelle qu'elle produit sur notre vie. La technologie doit ici être comprise comme prolongement mental ou physique de l'individu. Pour être plus clair, l'alphabet, l'écriture, le nombre, la lumière et la voiture seront considérés pour Mac Luhan comme des médias.

Les technologies, ou les médias, deviennent alors des vecteurs d'éducation sensible, qui, en tant que tels, constitueront le message. Le message du médium est

---

<sup>50</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les médias*, op. cit., p. 25.  
[19]

en soi une sorte de pure influence sensible qu'il nous sera extrêmement difficile de formuler dans son moment de génération. Sorte d'éducation sensible, d'influence dont les conséquences seraient l'élaboration de modèle de perception et de réflexion. Par exemple, la technologie mécanique a pour essence le *principe de fractionnement*, ce qui influence nos relations humaines dans le sens du centralisme et du fractionnel. Si l'on prend l'exemple du chemin de fer, l'influence porte, entre autre, au niveau de l'urbanité des villes. Le chemin de fer, par l'accélération de nos déplacements..., nous a obligés à reconstruire nos villes, soit à redéfinir nos modes de travail, notre organisation du temps et de notre espace. L'avion a des conséquences similaires et nous force à redéfinir nos villes ferroviaires et bouleverse notre perception de la terre. Faire le tour du monde en 2 jours bouleverse complètement notre horizon et nous oblige à penser le monde comme fini et fermé. Mais simultanément, nous oblige à ouvrir le monde sur les multiples distinctions culturelles et sociales qu'il contient. L'exemple le plus moderne est l'influence des nouvelles technologies informatiques, qu'elles s'appliquent à l'image ou à d'autres domaines, sur les relations humaines. Cette influence nouvelle bouleverse complètement notre présent et ne peut être identifiée aussi simplement que nous avons pu le faire avec le train ou l'avion. L'ensemble de ce mémoire, par sa structure et son contenu, tente d'expliquer et de jouer avec cette nouvelle influence, de la formuler partiellement. Et c'est ainsi que la technologie devient non pas un système producteur (machine, programme...) mais tout au contraire un système d'influence ou système éducationnel.

« La lumière électrique est de l'information pure. C'est un médium sans message, pourrait-on dire, tant qu'on ne l'utilise pas pour épeler une marque ou une publicité verbales. Ce fait caractéristique de tous les média, signifie que le " contenu " d'un médium, quel qu'il soit, est toujours un autre médium. Le contenu de l'écriture, c'est la parole, tout comme le mot écrit est le contenu de l'imprimé et l'imprimé, celui du télégraphe. Et si l'on demande : " quel est le contenu de la parole ? " , il faut répondre : " C'est un processus " actuel " de pensée, en lui-même non verbal. " »<sup>51</sup>

Afin de comprendre l'influence des média, Mac Luhan distingue deux types de média : le médium chaud et le médium froid. La télévision et le téléphone seront froid alors que la radio et le cinéma seront chaud. Deux facteurs jouent un rôle dans la classification entre froid et chaud. Il s'agit de la quantité et de la qualité ou définition. Un médium est dit chaud alors qu'il prolonge un seul des sens. A l'inverse, le médium froid prolonge plusieurs sens et offre alors une quantité d'information supérieure. De même, un médium chaud expose à haute définition alors qu'un médium froid expose à basse définition. La notion de définition correspond ici au degré de participation. Les média chauds permettent moins de participation que les média froids parce qu'ils fragmentent et rigidifient leurs propos. La radio, en tant que médium chaud, impose un suivi et une concentration réduite alors que la télévision, en tant que médium froid, impose l'immersion de tous nos sens. Ainsi, il sera possible d'écouter la radio en conduisant, repassant... sans rien perdre du contenu du message. La télévision impose une participation presque totale et il

---

<sup>51</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les média*, op. cit., p. 26.  
[19]

nous est alors extrêmement difficile d'apprécier l'information télévisuelle alors que nous la regardons que partiellement.

Le médium chaud fragmente l'information en multiple séquence alors que le médium froid implique la dilution de l'information dans un ensemble polysensoriel. Il ne s'agira pas d'une formulation précise de l'information, comme l'énonciation d'une phrase, mais au contraire d'un ensemble d'information. Le médium chaud correspondrait à la structure de l'arbre alors que le médium froid correspondrait à la structure du rhizome définie par Gilles Deleuze. De même, notre manière d'être face au médium froid s'apparente au rhizome alors que notre manière d'être face au médium chaud s'apparente à l'arbre.

« La synesthésie concerne les relations et correspondances d'un sens à l'autre – de la vue au sens du toucher, par exemple – et n'a pas à être entendu comme dispositif polysensoriel. (...) Les dispositifs virtuels tendent plutôt à évacuer et réduire la synesthésie au profit d'une polysensorialité où chaque sens serait excité et représenté par lui-même ! (...) Les montages et dispositifs virtuels représentent (...) comme une sorte de collage sensoriel et reposent le plus souvent sur une analyse et décomposition du processus synesthésique. »<sup>52</sup>

La théorie de Mac Luhan est essentielle parce qu'elle pose aussi le problème du message, à savoir, comment doit-on lire le message traditionnel, celui qui s'expose dans le médium ? Et quelle est la valeur de ce message ? Comment interagissent ces deux messages

---

<sup>52</sup> Florence de Méredieu, « Virtualité et membre fantôme : un nouveau registre pour les sens », *Images numériques : l'aventure du regard*, op. cit., p. 88. [32]

simultanés ? En introduisant la notion de double message, celui du médium même et celui qu'il supporte, Mac Luhan nous oblige à réfléchir à l'interaction de ces deux messages et nous introduit immédiatement dans l'interstice les séparant. Ces messages interagissent ensemble dans la structure de notre perception en impliquant peut-être l'être humain sur des échelles temporelles différentes. Si le message contenu dans le médium peut être lu, l'influence du médium ne peut être lue immédiatement et nécessite une succession de contenus pour pouvoir être identifier.

Tout comme nous l'avons vu avec la notion d'inconscient optique, le spectateur, dans la lecture de l'image, se trouve confronté à différents mondes : celui du photographe, celui du spectateur, celui de l'éducation... Ces mondes se croisent et s'unissent dans le concept de Mac Luhan. Il ne s'agit pas de croire en un monde unique mais d'interpénétrer différents mondes, différents processus interagissant ensemble. En ce sens, la phrase de Mac Luhan permet l'intégration de la technologie dans le territoire. La technologie devient un élément sémiotique de notre territoire comme peut l'être l'arbre et la pierre. La technologie n'est plus simplement un système autonome mais tout au contraire un système d'influence, un système d'éducation, un organe signifiant reconnu comme tel.

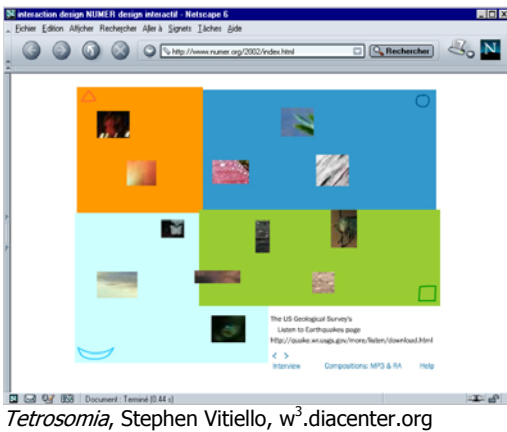
Pour schématiser, le message technologique travaille notre polysensorialité en éveillant nos perceptions sensibles alors que le message contenu travaille le concept et l'idée. Ce schéma reste toutefois, d'une certaine manière, faux parce que trop radical et issu de l'influence de l'écriture. Le but n'est pas d'identifier précisément les deux messages, mais de se glisser dans l'interstice les séparant, et l'expérience de cet interstice



produira du sens ou du plaisir. Il s'agira de les utiliser comme mode d'influence spécifique<sup>53</sup>.

---

<sup>53</sup> Cf le projet *Comédie*, p. 67.



[ Un paysage territorial ]

Le paysage, dans sa confrontation avec les nouvelles technologies de représentation et simulation se transforme pour donner une forme hybride et paradoxale : un paysage territorial. Ce paysage territorial apparaît dans la différence médiatique et ces répercussions (ou influences) sur l'humain occasionnés par le passage de la peinture à l'ère vidéo et plus spécifiquement l'ère numérique. Il apparaît dans la transformation électrique de nos modes de perceptions.

« Là, comme ici, ce qui est donné à voir, le paysage peint, est la concrétisation du lien entre les différents éléments et valeurs d'une culture, liaison qui offre un agencement, un ordonnement et finalement un " ordre " pour la perception du monde. »<sup>54</sup>

Il faut que le regard s'organise comme représentation pour voir un paysage. Selon Anne Cauquelin, le paysage est le résultat du cumul de plusieurs facteurs : d'une part l'impact des icônes byzantins et ensuite le rôle de la perspective. C'est dans la confrontation des iconoclastes et des iconodoules que se joue l'apparition de la distinction entre *images naturelles* et *images artificielles*. Il sera alors possible de concevoir un paysage comme l'illustration artificielle de la nature. Mais c'est la perspective qui permet la formulation définitive du paysage. Les règles géométriques de mise en scène qu'elle instaure, organisent l'espace du tableau, et facilite la lisibilité de l'artifice, devenu similaire ou mimétique à la nature. Les objets ne sont plus disposés indistinctement sur la scène mais reliés les uns aux

<sup>54</sup> Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, Presses Universitaires de France, Paris, 2000, p. 6. [6]

autres suivant une grammaire du regard qui dans l'exemple de la perspective est une grammaire géométrique. L'ordinateur n'implique pas la trois dimension perspectiviste. Ce qui le caractérise, c'est la stratification, *la 2D en profondeur*. Les images se posent l'une au-dessus de l'autre et changent de strate alors que le regard ou la souris les sélectionnent. La véritable innovation de l'ordinateur, c'est l'expression d'histoires stratifiées où chaque élément sémiotique se meut dans une *2D en profondeur*. L'image de fond s'élève alors qu'elle est sélectionnée. Le plan devient alors invisible puisque les éléments sémiologiques se superposent. Le lien paysagé s'exprime en profondeur. Le plan est mouvant et le lien devient *2d en profondeur*. Ce type d'architecture du visuel remplace l'architecture perspectiviste. La *3D* se transforme alors en *2D en profondeur*. Et c'est dans le déplacement de strates, par jeu de liens, que naît la notion de paysage territorial.

« [...] nos propres constructions paysagères, qu'elles soient réelles (nos jardins) ou fictives (nos rêveries), sont de la même trempe que nos tours de langues. »<sup>55</sup>

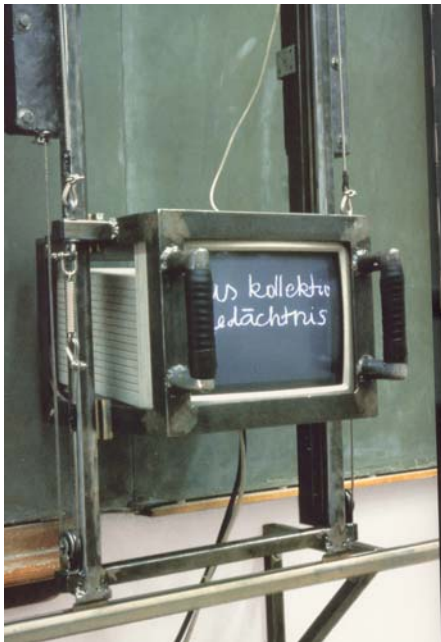
Les nouvelles technologies, ne nous donnent plus à voir des paysages géométriques et la grammatologie qui constitue le paysage devient complètement autre. S'il s'agit toutefois toujours de tours de langue, la logique qui les créer est complètement changée. La géométrie n'est plus nécessairement euclidienne pour revenir à ce que dit Mac Luhan<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, op. cit., p. 102. [6]

<sup>56</sup> Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les média*, op. cit., p. 109. [19]

« Le cadre réclame le hors cadre comme élément constitutif, sa condition nécessaire. »<sup>57</sup>



*Tafel*, Frank Fietzek, 1993.  
Hans Peter Schwarz, *Are You Eyes Targets?*,  
ZKM, Books, Prestel, Munich, 1997, p. 104.  
[23]

Les nouvelles technologies impliquent différemment l'homme dans l'observation du paysage. Alors que le cadre d'une photographie ou d'une peinture, dans la délimitation du visible et de l'invisible, reste fixe, le hors-cadre devient effectivement un élément constitutif de l'image, puisqu'il la nourrit dans la projection du contexte ou remémoration collective de ce que l'image pourrait être... Il participe à l'élaboration de l'effet. Le spectateur est observateur extérieur d'une finalité qu'il complète par le jeu de hors cadre. Mais les nouvelles technologies impliquent un autre mode de présentation. Le spectateur n'est plus observateur extérieur. Le cadre devient l'interface du visible et le paysage se dévoile progressivement alors que le « derrière » de l'écran se visite. Le hors cadre devient beaucoup plus obsolète puisque le cadre perd sa fonction rigide. Il devient une fenêtre mobile qui glisse sur le paysage. Un paysage se dévoile en temps réel devant les yeux du spectateur.

L'œuvre de Frank Fietzek, *Tafel* réalisé en 1993 est l'illustration parfaite de ce déplacement paysager. L'installation se compose d'un tableau et d'une structure soutenant un écran donnant à voir le tableau. Le spectateur peut faire glisser l'écran sur le tableau comme si le tableau était une mer et que l'écran était une vitre posée à la surface de la mer. En déplaçant l'écran sur le tableau, des mots apparaissent de manière synchrone. Lorsque l'écran revient à sa position territoriale initiale, d'autres mots apparaissent... Le paysage se dévoile de manières aléatoires mais en correspondance avec un territoire, ici le tableau. Le spectateur visite alors un paysage territorial. La pièce de

<sup>57</sup> Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, op. cit., p. 122. [6]

théâtre de Robert Lepage *The far side of the moon* est une autre illustration de ce type de paysage. Par jeu de miroirs et de vidéos, l'environnement théâtral de cette pièce ne cesse d'évoluer. L'artiste, qui interprète ici un monologue, se déplace au rythme de la vidéo qu'il visite. Il monte dans un ascenseur et change d'étage, soit de salle. Il lave son linge dans une machine à laver qui le mangera à moitié alors qu'il se glissera dedans. L'image du lieu devient mobile et les possibilités narratives se décuplent. Par des jeux simples de miroirs et de lumières, son corps se retrouve en apesanteur. Il expérimente le paysage qu'il nous montre alors que nous nous contempions un paysage territorial.

« Le plaisir engendré par les mondes virtuels proviendrait donc de ce jeu de va-et-vient entre *virtuel et réel, naturel et artificiel.* »<sup>58</sup>

Avec les nouvelles technologies, le concept de nature disparaît et est remplacé par la notion plus globale de réalité. Le paysage, expression structurée et particulière du regard, dans sa fusion avec la nature se dévoile dans la naissance de l'interstice. Il s'agit de percevoir l'ambivalence nature/paysage qui nous oblige à confondre la nature et le paysage. Une double opération se manifeste : le paysage devient l'unique manière de voir la nature, ce qui suggère une construction ou influence possible de la nature, et simultanément la construction de la nature implique la transformation du concept de nature et l'élimination de sa forme sauvage, incontrôlable et indomptable. Le paysage devient substance et est créé par cette ambivalence nature/paysage. Avec les nouvelles technologies, une

---

<sup>58</sup> Florence de Méredieu, « Virtualité et membre fantôme : un nouveau registre pour les sens », *Images numériques : l'aventure du regard*, op. cit., p. 89. [32]

ambivalence nouvelle apparaît entre la réalité et la virtualité. Les installations utilisant les modes de représentations (ou simulation) modernes (écran) nous installent dans cette ambivalence équivalente à celle visible dans la notion de paysage. Nous voyons des représentations et nous nous plaçons souvent dans l'interstice, par un jeu de va-et-vient, séparant le réel du virtuel. Notre manière d'être change et s'apparente à la structure du rhizome.

« Comme le film, dont la durée sur l'écran de nos représentations est éphémère, ainsi le paysage toujours construit et à reconstruire est-il conçu comme suspendu à nos pensées, à la tenue d'un projet constant, et il n'apparaît que dans la mesure où il est produit. »<sup>59</sup>

Deux éléments essentiels à la naissance du paysage territorial apparaissent : la création d'une rhétorique du visible, donc de paysage, et l'exploration d'un territoire par l'utilisation des écrans et des possibilités nouvelles de l'électricité. La rhétorique s'expose dans la création de liens identifiables regroupant différents éléments alors que l'exploration s'illustre dans les différentes méthodes de visites : *topodynamisme*, système aléatoire d'apparition de l'information, interaction corporelle avec l'aide de *data-glove...*, interaction corporelle par jeu de projection... Ces paysages, de part l'influence du médium utilisé et le jeu avec l'ambivalence réel/virtuel essentiellement spatiale, implique la totalité de nos sens et offre alors la possibilité d'avoir une expérience territoriale dite corporelle.

---

<sup>59</sup> Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, op. cit., p. 155. [6]



## [ Partie 2 : pratique artistique ]

La partie artistique de ce mémoire regroupe l'ensemble de mes travaux artistiques, réalisés ou en cours de réalisation. Les projets seront présentés et connectés les uns aux autres afin de montrer un tout, construit et dirigé selon des éléments précis de recherche que je considère comme artistique.

Plusieurs parties distinctes seront identifiables : l'analyse de la structure du *cd-rom* comme démarche artistique puis la présentation de différents travaux qui la composent et l'extrapolation vers d'autres projets personnels adjacents.

### [ L'investigation territoriale d'un paysage ]

Au risque de subir un échec retentissant, la structure de ce *cd-rom* doit être appréhendée comme une expérience de constitution d'un paysage territorial et de découverte d'espaces d'expression devenus possibles avec les nouvelles technologies. C'est une tentative expérimentale de construire ce que Mac Luhan projetait pour le futur comme la formulation de la pensée aristotélicienne sous forme d'un médium différent de l'écriture. Le travail produit ne doit pas être lu comme un livre mais compris, senti, vécu, visité tel que le permet un *cd-rom*. Il s'agit d'une promenade qui ne cesse de nous placer dans l'interstice séparant chaque idée ou expérience, une pénétration de la ligne, l'expérimentation d'un paysage territorial.

« Abstract ecosystems in Flash projects have another characteristic that makes playing so pleasurable (Joel Fox). They brilliantly use the power of the computer to amplify user's actions.

This power puts a computer in line with other magical devices; not accidentally, the most obvious place to see it is in games, although it is also at work in all of our interactions with a computer. [...] The computer program amplifies our single action, expanding it into a narrative sequence. »<sup>60</sup>

L'élaboration d'une telle démarche repose sur la coordination de différents éléments : la structure du texte et son positionnement dans le travail, l'utilisation du logiciel *Flash* permettant de jouer avec le *topodynamisme*, l'iconographie, la stratification des travaux et enfin la fonction aléatoire de présentation. La structure du texte se construit autour de l'alternance de nombreuses citations, parfois relativement distantes des contenus du texte, et du texte. Cette alternance doit permettre l'accès à des lignes de fuites. Le processus n'est pas d'écrire, d'énoncer une vérité mais au contraire de visiter une alternative et permettre ainsi l'apparition d'un paradoxe, l'expression d'un devenir ou d'une fuite. Le texte se positionne dans l'ensemble et non l'inverse. Il est une partie de la totalité. Le *cd-rom* et les travaux ne sont alors pas des illustrations du texte mais des points d'interaction d'un tout. Le logiciel *Flash*, par la création d'interactivité et la mouvance de la structure, permet l'élaboration d'un *topodynamisme*. Les icônes servant de boutons sont des portes d'intuitions. Ils représentent le contenu sans pour autant le définir à la manière du mot. La stratification et la simultanéité de présentation permettent de choisir, d'investir la mobilité et le territoire de ce paysage. Et enfin, l'aléatoire permet la création d'une structure narrative qui se constitue en temps réel.

---

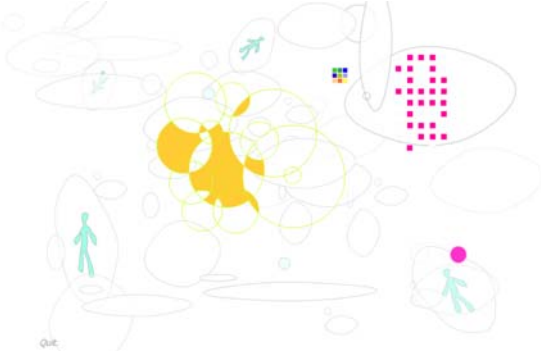
<sup>60</sup> *Rhizome\_Rare Generation Flash 2/3*, Lev Manovich, w<sup>3</sup>.rhizome.org



L'ensemble des travaux questionne l'environnement médiatique et tente de jouer avec la phrase de Mac Luhan : « Le message, c'est le médium ». Les différentes expérimentations visibles questionnent plus précisément la structure de narration d'une histoire (*Comédie, Voyage en suède, Monde, Frigo, Lewis Carroll*) et la perception du médium (*Imasson, Dictionnaire, Symphonie des dialogues silencieux, Horloge à treize heures, Image Sonore*). Ces éléments seront développés plus amplement dans la présentation des travaux. La finalité doit être une sorte de voyage de pensées.

[ La perception du médium ]

[ *Imasson* °



Le projet *Imasson* est une tentative de perception des différences séparant la forme visuelle de la forme sonore.

L'idée est de prendre une forme mosaïque et d'attacher un son précis à chaque partie la composant. Les sons sont des pulsations de fréquences ( 100, 125, 150, 175hz... ) aux formes variables (certaines fréquences sont sinusoïdales et d'autres triangulaires...) L'image est un monochrome. Des boutons permettent d'alterner entre son ou image. Ils ne sont pas aléatoire et jouent un simple rôle d'interrupteur illuminant le son de l'image ou l'image du son. Ces deux formes sont alors neutres au sens où elles ne constituent en soi aucune forme d'information compréhensible. Le seul intérêt se trouve dans la formulation du médium. Le message est inexistant, seule son influence devient perceptible.

La confrontation dévoile de manière sensible l'influence du médium. Plusieurs distinctions sont identifiables. L'image est neutre alors que le son devient vite chaotique et inaudible. La perception de l'accumulation est plus évidente dans la forme sonore. Chaque son supplémentaire perturbe les strates sonores inférieures alors que l'image se compose. Une mélodie, qui ne sera toutefois pas vécue de la même manière, apparaît dans les deux cas. La mélodie lumineuse (celle de l'éclairage des parties de l'image) est précise et instantanée, soit immédiatement identifiable. Chaque apparition a une conséquence toujours identique. Les sons réagissent de toutes autres manières. Ils se composent par stratification et donnent alors naissance

à des formes sonores, dépendantes des choix précédents et correspondantes à des purs devenir. Ensuite, plusieurs échelles de composition sont perceptibles. Alors que peu de sons sont audibles, chaque nouveau son influence précisément la forme sonore. Mais plus les sons s'accumulent, plus l'influence de ce son se diluera discrètement dans l'ensemble. La modulation de la forme deviendra perceptive et difficilement formulable. Cette expérience se révèle intéressante alors que les éléments perturbateurs sont éliminés. La perte d'information du son et de l'image par la suppression de la notion même de belle mélodie ou composition, permet l'expression de deux modes d'influence distincts : le son et l'image.

Plusieurs artistes ont déjà travaillé ce thème. La version extrêmement belle et poétique de la Monte Young, qui lors de sa *Composition 1960 n°5*, proposait aux spectateurs d'écouter le vol d'un papillon, est délicieuse mais reste toutefois une expérience de pensée. Enfin, le *Luce Concert in Den Hagen* réalisé en Hollande en 1994, est l'exécution de l'œuvre de Andrej Skrajabin. L'orchestre jouait la pièce du compositeur alors que simultanément se trouvait projetée sur un écran la visualisation de la musique. A chaque son correspondait une couleur.

[ *Dictionnaire* °



*Dictionnaire* a pour but de distinguer la perception d'un texte de celle de sa grammaire. L'animation se compose de deux parties distinctes, soit d'un mot et de sa définition, respectivement contrôlés par un bouton qui stoppe, de manière aléatoire, le défilement des lettres qui les composent. Six lettres composent le mot alors que la définition regroupe un ensemble de mots.

L'ordre de composition du mot est une alternance de consonnes et de voyelles (ex : *Belefi*). Les mots sont la plupart du temps insignifiants.

Le texte, qui n'est ici que le mot, se confronte à la structure grammaticale de la définition. Le mot, dans sa forme incongrue, se révèle comme sonorité, comme expression d'un inconscient ou mémoire collective. La quantité de *a*, de *i* ou de *o* influenceront ces références et notre manière de le percevoir. Sa structure implique aussi l'apparition fréquente de parties de mots déjà connues et phonétiquement significatives tels que *pla*, *ver* ou *gar...* On se surprend alors à rire de la sonorité de ces mots insignifiants. Nous entendrons l'Afrique dans le mot *sagaku* et nous penserons à l'Est avec *daxeda*. Il devient une forme interactive de sensibilité évoquant un tout éducationnel. Le mot se charge, à l'image du mot valise de Lewis Carroll, d'une ouverture de sens et devient alors assignifiant. La définition est à l'opposé complètement hermétique à toute perception et ne nous plonge que dans l'incompréhension. Les mots qui la composent ne nous permettent pas de nous projeter dans la complexité qu'elle suggère. Le point, comme tout mot d'une phrase, ne peut plus être relié au suivant de manière assignifiante. Et paradoxalement, la structure qui le contient, nous empêche de sentir ce mot précédemment assignifiant .

Ce petit travail est influencé par les œuvres de Joseph Kosuth, *One and Three Chairs* ou *Glass-one and three*. Ces deux œuvres sont la présentation respective d'une représentation textuelle et photographique de l'objet et de l'objet lui-même.

Image sonore n°1  
 Une image sonore est l'expression sonore d'informations extraites d'une vidéo.

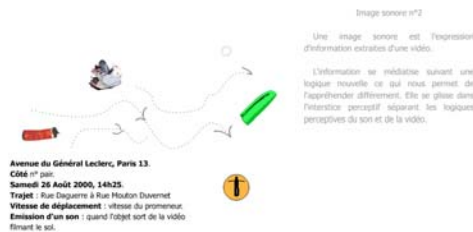
L'information se médiatise suivant une logique nouvelle ce qui nous permet de l'appréhender différemment. Elle se glisse dans l'interstice perceptif séparant les logiques perceptives du son et de la vidéo.



## [ Image Sonore °

L'image sonore questionne la médiatisation de l'information. Il s'agit de développer un nouveau modèle de médiatisation qui consiste à extraire l'information d'une vidéo, de la traiter puis de la redistribuer sous forme de sons. L'information se médiatise suivant une logique nouvelle ce qui nous permet de l'appréhender différemment. Deux expériences ont été réalisées.

La première expérience s'est produite sur le carrefour Denfert Rochereau à Paris. Dans un premier temps, il m'a fallu filmer le carrefour en vue plongeante. Le cadre de la vidéo était limité par les feux du carrefour. Le petit schéma explicatif illustre la vue de la vidéo. Chaque mouvement de véhicule était alors enregistré. La seconde étape était de traiter l'information récupérée. A partir du film et de la structure du carrefour, j'ai établi une distribution sonore correspondante à la sortie du carrefour. Chaque franchissement des lignes rouge, verte ou orange produit un son. La deuxième expérience a eu lieu dans l'avenue du Général Leclerc à Paris. La vidéo filmait cette fois-ci le trottoir de cette avenue. Tout ce qui jonchait le sol était avalé par le caméscope. La vitesse de déplacement était celle du promeneur. La distribution sonore correspondante à cette vidéo est différente. C'est la nature du déchet (plastique, papier, végétal) qui distingue un son d'un autre. Le son est émis au moment même où le déchet sort du cadre de la vidéo.

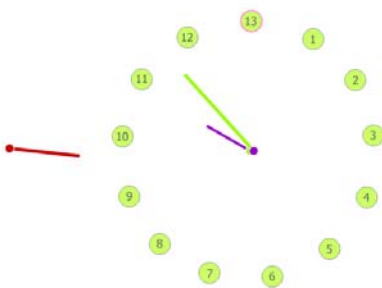


mais extrêmement précis. L'information devient le rythme de passage, l'expression d'un flux précis de passage et non l'expression d'un mouvement.

La notion d'espace devient autre. En écoutant la bande sonore de la deuxième image sonore, nous avons l'impression de marcher sur une vaste poubelle. L'échelle n'est plus la même, et le petit devient important. Les déchets plastiques de deux centimètres deviennent une montagne d'information. Le son extrait, par jeu de focalisation, l'objet de son espace et le réterritorialise dans un paysage sonore. Le temps (dans sa rythmique) devient le lien spatial joignant chaque voitures, mouvements ou déchets.

L'image sonore devient alors un modèle de médiatisation de l'information complètement autre, sans référence avec les précédents. C'est pourquoi elle dévoile une nouvelle information qui ne peut être comparée à celle offerte par la vidéo ou l'écriture... La bande sonore est une sorte de langage morse qui ne s'applique toutefois pas à la phrase mais à l'espace et au temps.

[ *Horloge à treize heures* °



La première *Horloge à treize heures* a été réalisée en 1999. Le système est extrêmement simple. Elle se construit à partir de toute horloge normale. Le mécanisme reste identique. La subtilité réside dans l'ajout d'une heure sur le cadran et la suppression de l'aiguille des minutes.

Le temps file alors de manière identique mais la structure sociale qui l'accueille, se bouleverse. C'est la réceptivité temporelle qui change. Ainsi, cette horloge nous plonge dans une forme hybride de société. Si l'on ne regarde que l'aiguille des heures, nous retrouvons

notre ancienne forme sociale et pouvons précisément identifier l'heure. Mais, si on lit l'heure en fonction du cadran, le temps devient autre. Ce temps n'est pas un mode de décompte mais bien un système d'appréciation social.

Cette horloge a été développée suite aux théories de Edward Tee Hall. Dans son livre *La danse de la vie*, il analyse la signification du temps chez les Indiens Hopi. La manière de vivre le temps est excessivement différente de la nôtre et ceci pour différentes raisons éducationnelles. Le temps est un élément rythmique de la vie comme pourrait l'être la respiration pour le corps. La conséquence d'une telle considération est qu'ils ne peuvent vivre le temps comme présent, passé ou futur. Ils vivent alors dans un temps vécu.

« Quand un Hopi dit : " il a plu cette nuit ", l'auditeur sait comment cet interlocuteur Hopi a su qu'il avait plu : ou il était dehors et la pluie l'a mouillé, ou il a regardé dehors et il a vu qu'il pleuvait, ou bien quelqu'un est entré chez lui et lui a dit qu'il pleuvait, ou encore, il a constaté, en se réveillant le matin, que le sol était mouillé, et il en a déduit qu'il avait plu. »<sup>61</sup>

La langue Hopi implique cette considération. Effectivement, les Hopi ne conjuguent pas leurs verbes. Ils n'ont pas de temps mais indiquent la validité d'une affirmation, « la nature de la relation entre celui qui parle et sa connaissance ». Inversement, nos langues occidentales nous fixent dans la considération d'un temps comme flux continu composé d'un passé, d'un futur et d'un présent.

---

<sup>61</sup> Edward Tee Hall, *la danse de la vie*, Le Seuil, Paris, 1984, p. 49.  
[15]

*L'horloge à treize heures* est l'expérimentation d'un changement d'appréciation du temps. Les nouvelles technologies nous enferment dans le temps réel et impliquent certainement un changement radical de notre perception temporelle. Peut-être percevrons-nous demain le temps à la manière des Hopi ?

[ *Symphonie des dialogues silencieux*°

Symphonie des dialogues silencieux



Le principe : communiquer par tous types de moyens autre que la parole. Les consommateurs surpris devaient donc crier, écrire, faire des rythmes, parler le langage des signes.

La communication devenait alors autre et de nombreux codes sociaux tombaient. Ainsi, de nouveaux personnages apparaissent.



*La symphonie des dialogues silencieux* a été réalisée en 1999 au bar Les oiseaux de Passage à Paris. Il s'agit de la création d'un nouveau contexte de communication par l'intrusion de nouveaux média de communication. Cette performance consistait à abolir l'utilisation de la parole. Je distribuais aux participants des crayons, des papiers et l'alphabet du langage des signes ainsi que quelques mots de ce même langage.

Aucuns des participants n'avaient vus l'affiche annonçant l'événement. Tous surpris, mais presque tous volontaires, l'événement a pu être fort intéressant. Et après avoir distribué les feuilles, crayons... nous avons pu commencer. Vous pourrez entendre quelques protestations venant d'un groupe de trois jeunes étudiants désirant conserver leur liberté et ne pas se taire, prétextant que le café était un lieu public... ce qui n'était plus vrai. Considéré comme un lieu public, il permettait à chacun de conserver ce masque social, ce masque du langage. Je leur proposais de les libérer en changeant le contexte par un changement de médium, mais le groupe de libertaires n'avait a priori pas compris cela. Toujours est-il que l'événement à commencer avec l'enthousiasme de chacun sauf des trois.

En changeant le contexte social par l'abolition d'un médium de communication, et en imposant une unique règle, celle de ne pas parler, la communication est



devenue autre. Les repères médiatiques, qui contraignaient les individus à se tenir au sein de leur propre groupe, ont imposé et chacun à oser regarder son voisin. Nous n'étions plus tenus pas la distance de nos rôles, nous étions maintenant tous dans la même *barque*. Ainsi, les groupes se sont fractionnés. Certains membres répondaient à l'appel sonore lancé par une personne située à l'autre extrémité de la salle. Une autre préférait découvrir son amie en entamant une conversation écrite, ce qui impliquait un changement radical du contenu de la discussion et de l'écoute... Le médium définissait maintenant l'espace de communication. Le son réunissait les participants alors que le texte les plongeait dans l'intimité. Nous étions tous ici, ensemble et la parole n'était plus nécessaire à notre existence. L'utilisation d'autres média de communication permettaient l'expression, et peut-être découverte, des multiples facettes de l'individu.

Nous pouvions aussi constater que le médium parole était complètement instrumentalisé par des critères socioculturels. Son utilisation était éduquée et chaque signe faisait sens. Il ne faut pas importuner son voisin par l'élévation de son ton. Il ne faut pas agresser les gens en criant... Si le médium influence l'homme comme le précise Mac Luhan, le médium est aussi sociabilisé par l'apprentissage de sa lecture, de sa structure et de son utilisation. La puissance du ton ne signifie pas la même chose dans différentes cultures. Toutes les règles culturelles d'utilisation de la parole implosaient alors que le médium changeait.

Ce travail a été influencé par le livre d'Edward Tee Hall, *La dimension Caché*.

[ Structure de narration et paysage territorial ]



Une issue de secours dans ce palais de glace. Au dessus, la direction à prendre.

[ *Voyage en suède* ° ]

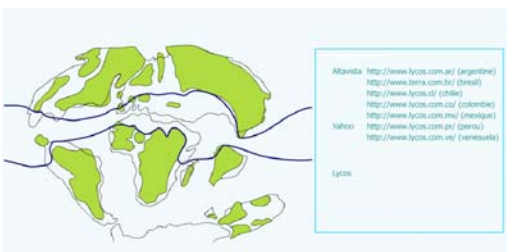
Cette animation est un carnet de voyage numérique dont le but est de questionner la dimension narrative permise avec l'ordinateur dans la confrontation du texte/image et dans la création d'une carte. Une cartographie du voyage est réalisée. Les quatre points cardinaux sont des boutons flèches qui nous permettent de glisser sur la carte. Chaque flèche entraîne l'apparition aléatoire d'une image ou d'un texte au centre de la carte. La première image lance un son. A chaque fois que cette image apparaît, le son se lance de nouveau et s'accumule au son précédemment déclenché. Les textes sont des formulations de pensées vécues alors que je visitais le paysage photographié. Ce ne sont que des idées, pistes floues vers l'expression d'un vécu, d'une interrogation ou d'une surprise.

La carte est le système de présentation, la logique qui nous entraîne dans la visite de ce paysage. Sa structure est pluridimensionnelle. Les images ou textes qui constituent les éléments du paysage se succèdent selon un ordre aléatoire. La carte se compose alors de nombreux éléments sémiotiques qui s'enchaînent par jeu de liaisons, de correspondances aléatoires. Ces strates sémiotiques deviennent les éléments d'une présentation pluridimensionnelle d'un paysage. La carte n'est plus plane mais se concrétise dans la naissance de lien entre les différents éléments du travail. La logique n'est plus le glissement sur une continuité avec frontière mais l'immersion dans le lien. Et c'est ce lien qui devient maintenant carte.

Le paysage ne se donne plus à voir, il se visite. Il devient une mosaïque d'éléments qui prennent place

dans le temps de notre promenade. L'image fixe le lieu du déroulement de l'histoire alors que le texte fait office de hors-cadre, de justification narrative. Le texte extrait le visible pour le rendre textuelle. Il transforme le paysage et le complète de jugement, d'histoire, de fantaisie... Le paysage final est un paysage territorial purement médiatique où l'image et le texte ne sont que des portes, les arbres du territoire que le spectateur visite.

### [ *Monde* °



Le *monde* est une petite mise en scène hypertextuelle. La cartographie mondiale du *net* devient l'interface du voyage. Chaque continent (Europe, Asie...) est un bouton. Ce bouton déclenche l'apparition de porte hypertextuelle, de liens vers les adresses des moteurs de recherche Altavista, Yahoo et Lycos. Nous nous trouvons face à un monde électronique, un village partiellement global.

L'interface proposée, la carte du monde, n'est autre qu'une présentation de lien. Il s'agit d'un paysage mondial où chaque élément peut être visité. Nous pouvons partir visiter l'univers médiatique de l'Amérique du Sud, de l'Asie... Visiter l'expression d'un monde qui se couche sur le *net*, le design des différentes *pages perso*, les différentes implications culturelles dans la réalisation et le contenu des pages *Web*... Le *monde* n'est rien d'autre qu'une interface hypertextuelle, un paysage en profondeur, une porte sur le *Web*.

La dimension du monde devient autre. Certains continent comme l'Afrique disparaissent. L'Asie ou la Russie se ferment devant nous. La langue devient la frontière de notre visite. L'organisation du monde

devient autre et est dirigé par Yahoo, Altavista ou Lycos, trois entreprises américo-européenne.

[ *Frigo* °



Le *frigo* est une histoire musicale, l'expression du monde sensible de mon frigo. La musique de fond est le son de sa décongélation. Une mélodie apparaît. Mon corps, qui apparaît puis disparaît, n'est rien d'autre que des morceaux de viande, un corps fractionné prêt à être avalé. Dans sa disparition, il se dissout dans le paysage du *cd-rom* alors que la musique accompagne son mouvement, presque sa danse de chair. Chaque partie du corps constitue une petite animation. La chair devient rouge puis disparaît. La longueur de chaque processus varie selon l'animation.

Cette animation est une histoire simple, l'expression temporelle d'un univers, celui de mon frigo. Les morceaux de chairs, parties de mon corps, apparaissent puis disparaissent, changent de couleur pour devenir des formes mystérieuses. L'animation est sans fin et l'histoire se renouvelle sans jamais être la même puisque les durées des séquences de disparition ne sont pas identiques. Nous sommes alors dans une image mouvante, une histoire flottante et sensible, un devenir perpétuel. Il s'agit de la danse d'un corps fractionné.

[ *Lewis Carroll* °



L'animation *Lewis Carroll* est une tentative de visualisation de la carte et logique proposées dans le livre *Alice au pays des merveilles*. Comment percevoir ce qu'est une histoire en devenir, une carte en devenir ? L'animation débute par un petit poème, extrait de l'œuvre de Lewis Carroll, qui explosera. Les mots se

mettront alors à danser sur l'écran. Ils grossiront, rétréciront, tournoieront dans l'espace de l'écran. Après que le texte ait explosé apparaît une feuille volante qui fait office d'écran dans l'écran. Sur ce deuxième écran apparaît un autre petit poème qui explosera dans l'espace de cet écran, et une autre feuille, sur lequel se trouve trois petits points comme expression de la suite du processus, apparaît à son tour.

Alors que les lettres grossissent et rétrécissent, le mot se disperse dans l'espace. Cet espace est fait de strates qui se succèdent et qui paradoxalement débordent les unes sur les autres. Les mots visibles sur le deuxième écran occupent parfois l'espace de l'écran principal ou se couchent uniquement sur l'écran secondaire. Ils sortent de l'écran secondaire et taquinent les mots de l'écran supérieur ou inférieur, et danse ainsi dans un espace symbolisant l'expérimentation d'un pur devenir. Les strates se mélangent. Elles grossissent, disparaissent, rapetissent et dévoilent ainsi de manière métaphorique le monde d'Alice.



#### [ *Comédie* °

La mise en scène de la pièce de théâtre *Comédie*, écrite par Samuel Beckett, correspond à l'expérimentation d'une méthodologie narrative incluant le médium dans la narration. Le texte, le son et le film deviendront des parties essentielles de l'expression d'une pensée. L'objectif est de vivre le mécanisme polysensoriel et simultané de la pensée. Nous ne verrons alors plus un homme qui récite ce qu'il pense, mais nous serons dans sa tête grâce à la polysensorialité permise avec l'utilisation de différents média.

*Comédie* se caractérise par sa structure narrative. Si l'histoire est banale, simple débâcle amoureuse et

adultère, son mode d'énonciation nous fait glisser dans la pensée. Chaque personnage récite, de manière atonale dans la pièce originale, un monologue exprimant ses impressions, jugements et questions au sujet de l'histoire révolue qu'ils ont vécue ensemble. Seulement trois personnages, un homme, son ex-femme et son ex-maîtresse, s'expriment. La mise en scène initiale est précise : chaque comédien se trouve dans un jarre et seul leur tête dépasse. Un projecteur distribue la parole en éclairant les têtes. Ainsi, les monologues se partitionnent, et les bribes de pensées éclairées se mêlent afin de permettre au spectateur de recréer la trame de l'histoire.

Dans la mise en scène originale, l'atonalité de l'élocution doit recréer cette voix de pensée, sorte d'élocution mentale. Il ne s'agit pas de l'ensemble de la pensée mais uniquement de son expression linguistique. L'ordinateur permet l'expression des autres modes de pensée tels que la vue d'image de pensée, l'écoute de son de pensée, d'ambiance de pensée. Ce sont ces différents modes de pensée que j'ai voulu intégrer à la pièce de Beckett.

Chaque médium utilisé est la représentation métaphorique d'un mode de pensée (l'image, la mélodie, ou l'élocution mentale...). La confrontation de média nous permet de jouer avec la polysensorialité de notre pensée et ainsi de présenter une simultanéité de mode de pensée plus que l'expression d'une pensée. Les conflits d'influences, que j'ai essayé de créer, doivent nous permettre de pénétrer les personnages et donc de regarder leur histoire selon la succession de mode de pensée. La place du médium change complètement. Il devient un contenu signifiant (ici les appréciations de chaque personnage) qui se complète de son influence. Le médium devient réellement un message alors qu'il

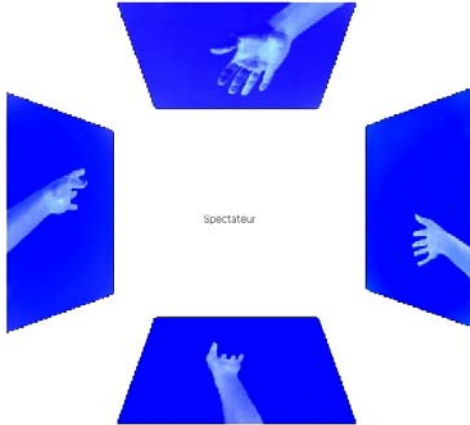
complète son contenu. La mise en scène de Beckett s'enrichit de l'influence du médium, ou message selon Mac Luhan, pour exprimer l'ensemble des modes de pensée des personnages. Ainsi, ma mise en scène est l'expérimentation de l'utilisation de l'influence du médium comme complément du contenu afin d'étendre l'expression d'une pensée dans la formulation de ces différents modes (image mentale, élocution mentale...).

Le personnage était éclairé dans la mise en scène théâtrale alors que dans celle-ci, c'est le personnage qui éclaire. La lumière devient indirecte et issue d'une optique ondulatoire comme pourrait l'écrire Virilio.<sup>62</sup> Ce changement influence la réceptivité de l'œuvre et place le spectateur dans la pensée même du personnage, l'immerge dans l'œuvre. Alors que la lumière du projecteur donnait à voir, le spectateur s'éloignait automatiquement de la scène. Il observait une structure narrative qui ne le contenait pas. Avec les possibilités de l'ordinateur, et plus spécifiquement ce passage d'une optique géométrique à une optique ondulatoire, le spectateur devient le projecteur. Il est inclus dans le processus de la pièce. Plus uniquement spectateur et pas acteur, il incarne presque l'acteur.

---

<sup>62</sup> Paul Virilio distingue deux types d'optiques : une optique géométrique et une optique ondulatoire. L'optique géométrique, que nous pourrions considérer comme traditionnelle, est celle de Galilée. La lumière est objet de contrôle et l'homme crée différents systèmes qui l'influenceront : lentilles divergentes, convergentes... L'optique géométrique module la lumière directe. À l'inverse, l'optique ondulatoire module la vitesse plus que la lumière. L'exemple pourrait être le microscope électronique qui nous permet de voir, en jouant avec la vitesse, *une lumière indirecte* qui n'existe que par sa vitesse. Il s'agit alors de définir les deux types de lumières. La lumière directe peut être considérée comme lumière naturelle ou artificielle venant d'une source extérieure éclairant les objets (lumière de la lampe électrique, du soleil, de la lune...). La lumière indirecte est celle du pixel de l'écran. Elle n'éclaire plus l'objet, elle constitue l'objet lui-même. Cette lumière est une sorte de lumière information issue de la technologie. C'est la représentation d'un réel.

[Le Concept ]



[ *Mais où êtes-vous ?*°

*Mais où êtes-vous ?* est une installation. Un espace est délimité par quatre écrans. Un avant bras est projeté sur chaque écran et plusieurs voix récitent « Mais où êtes-vous ? Je vous trouverai ? Oui, je vous toucherai. » Les mains sont sur fond bleu et leurs couleurs sont celles de leurs négatifs. Le bleu de l'écran symbolise le virtuel. Il s'agit de la couleur la plus simple à remplacer par des images.

Le but de cette œuvre, inspiré de l'œuvre de Rebecca Horn *la fiancée chinoise*, est de questionner l'influence du médium dans la création de l'espace. Dans un jeu semi-psychologique, des énormes mains virtuelles essayent de caresser le corps du spectateur. L'influence psychologique de la voix et de l'image peut, peut-être, nous faire ressentir la peur d'être caressé ou la sensation de l'être.

L'espace virtuel et l'espace réel ne se croisent pas. Ils interfèrent ensemble. Les mains recherchent un corps dans l'espace virtuel. Elles tâtonnent l'air, le vide virtuel qui les entoure, mais restent bloquées dans l'incapacité de pénétrer l'espace réel. Et cependant, elles se posent, grâce à l'écran, dans cet espace réel. L'espace virtuel encadre l'espace réel qui impose dans le corps du spectateur.



[ *Un miroir n'a pas d'image, il n'est que substance.* °

Cette petite animation est la simple image d'un miroir, la « véritable » image de l'objet miroir. Habituellement, le miroir renvoie l'image *de*. Narcisse se regarde dedans. Les lumières se reflètent sur sa paroi ce qui lui permet



de rester caché derrière l'image *de*. Ici, grâce à la caméra, j'ai pu partiellement filmer l'image d'un miroir, soit du noir. Le système est simple : afin d'avoir son image, j'ai filmé le reflet du miroir visible sur l'écran du caméscope. Le miroir est un trou noir. C'est une substance lumineuse, rien d'autre. Le miroir est une porte de lumière, un trou noir ouvrant sur un infini lumineux, sorte de source de lumière indirecte naturelle, d'écran du visible. L'image d'un miroir correspond à un devenir infini, un paradoxe lumineux.

## [ Conclusion ]

Les nouvelles technologies du réel nous permettent de découvrir des nouveaux espaces mais aussi de les expérimenter de manières différentes. Des paysages territoriaux apparaissent. Plusieurs facteurs influencent leur constitution. Le premier repose sur la territorialisation du paysage. Ce qui a longtemps distingué le territoire du paysage, était le rapport corporel que l'on entretenait avec. Alors que le paysage était une organisation du visuel, un « ensemble de valeurs ordonnées dans une vision » souvent considéré comme représentation d'une nature, le territoire était un espace délimité qui se caractérisait par notre implication corporelle. La carte, en tant que nomenclature spécifique destinée à représenter un territoire, était presque une forme de paysage. Les nouveaux outils technologiques renversent et hybrident ces notions. La représentation d'un paysage peut maintenant s'expérimenter comme un territoire. Et c'est ainsi qu'apparaît un paysage territorial. Nous pourrions le définir ainsi, « ensemble de valeurs ordonnées dans une vision en devenir ». L'apport du territoire au paysage, c'est le positionnement du spectateur dans une structure d'un visuel en devenir, résultant des facteurs temps et spatiaux de l'exploration. La vidéo ou la succession d'« images-relations », nous installe dans ce devenir territorial. Le spectateur se promène dans le paysage comme s'il expérimentait un territoire.

Le deuxième facteur est le lien. Le paysage est l'expression de liens, de rapports spécifiques entre les éléments contenus. L'expression d'un paysage à l'aide des nouvelles technologies se focalisera non plus sur le rapport nature/représentation mais sur le rapport réel/virtuel. L'expérimentation de ces paysages se révèle

intéressant alors que nous pénétrons l'interstice séparant le réel du virtuel, que nous les confrontons afin d'en jouer, tout comme peuvent le faire les danseurs de la compagnie Dumb Type lorsqu'ils interprètent *Cascade*. Le fait de se trouver plongé dans le lien nous oblige parfois à ne vivre que ce lien. Il ne s'agit plus de comprendre l'image, trop souvent connue ou répétée, c'est la liaison qui fait dorénavant sens. Ainsi, le paysage territorial, dans l'expérimentation de ce lien devenu primordial, nous place dans l'« inter-être » deleuzien, l'interstice ou le *Zwischenraum* séparant les éléments reliés (image, écran...). L'essentiel deviendra alors l'agencement proposé. Les mondes, que nous créerons demain, se focaliseront ainsi sur la notion d'agencement d'éléments. Le paysage, devenu plus que jamais artifice dans une société tout autant artificielle, repose maintenant sur la création d'agencements topographiques et *topodynamiques*. Il n'y aura alors plus nécessairement construction d'une représentation de mondes, de moments... mais bien élaboration d'agencements architecturaux complètement artificiels mais bien réels.

Enfin, le troisième facteur sera l'implication technologique. Elle transformera la notion de devenir en pur devenir, elle bouleversera notre manière d'être en nous imposant d'expérimenter le paysage territorial selon la logique du rhizome, et enfin, elle impliquera, dans la forme même de représentation ou de déplacement dans cette même représentation, notre corps par la création d'un *topodynamisme*. La technologie peut-être considérée comme l'élément essentiel de cette évolution. C'est les possibles qu'elle nous offre qui bouleversent nos comportements et nos manières de vivre ces mondes. A l'image de ce que dit Mac Luhan, la technologie, dont les médias sont une sous

partie, influence l'homme parce qu'elle permet la mise en œuvre de systèmes spatio-temporels autres. Elle augmente nos possibles, et selon la forme proposée, influence ainsi complètement notre environnement, soit notre propre réceptivité. Elle influence l'homme dans son rapport au monde parce qu'elle impose, de manière presque tautologique, la création de nouveaux environnements obéissant à des logiques spatio-temporelles nouvelles.

La technologie et les médias influencent l'homme alors qu'ils modifient, selon leurs propres capacités, les paysages humains. Ensuite, les logiques ne sont plus les mêmes, elles nous introduisent dans le rhizome. Les mondes, qui se présentent sur nos écrans, sont stratifiés et dans un jeu de mixité, les strates se croisent et s'hybrident pour ensuite se décoller et se séparer. Notre manière d'être obéit non plus à la logique de l'arbre mais tout au contraire à une logique de rhizome.

Si le paysage territorial est une hypothèse théorique, elle implique toutefois la création de mondes autres et l'instauration d'autres logiques d'identification du réel. Les narrations, représentations produites dans le futur, qu'elles s'exposent comme installations vidéos, agencements urbains et *topodynamiques*, ou cd-rom interactif, impose la considération de *l'inter-être* et de l'influence de la technologie dans notre manière d'être. En nous plaçant dans le processus de liaison, le paysage territorial devient l'expression d'un réel artificiel, où la place du médium change pour devenir l'arbre de nos nouveaux territoires. Il s'agira alors d'expérimenter des agencements paysagers que l'on expérimentera suivant une logique corporelle. Les médias, lus comme influence et message, seront les arbres de nos territoires et nous nous placerons dans l'interstice des médias.

[ Bibliographie ]

[Monographie °

- [1] BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Le Seuil, Paris, 1980.
- [2] BAUDRILLARD, Jean, *Simulacre et simulation*, Galilée, Paris, 1981.
- [3] BENJAMIN, Walter, *Sur l'art et la photographie*, Carré, Paris, 1997.
- [4] BEY, Hakim, *TAZ (Zone autonome temporaire)*, L'éclat, Paris, 1997.
- [5] CARROLL, Lewis, *Alice au pays des merveilles, De l'autre côté du miroir*, Folio classique, Paris, 2000.
- [6] CAUQUELIN, Anne, *L'invention du paysage*, Presse Universitaire de France, Paris, 2000.
- [7] COUCHOT, Edmond, *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Châmbon, Nîmes, 1998.
- [8] DELEUZE, Gilles, *Logique de Sens*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1969.
- [9] DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix, *Milles plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980.
- [10] DERRIDA, Jacques, *De la grammatologie*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1985.
- [11] DRUCKREY, Timothy, *Electronic culture : technology and visual representation*, Aperture, New York, 1996.
- [12] FORREST, Fred, *Pour un art actuel | L'art à l'heure d'Internet*, L'Harmattan, Paris, 1998.
- [13] GOLDBERG, Roselee, *Performance. L'art en action*, Thames & Hudson, Paris, 1999.
- [14] LAFITTE, Jacques, *Réflexions sur la sciences des machines*, Librairie Bloud & Gay, Paris, 1932.
- [15] T. HALL, Edouard, *La Danse de la vie*, Le Seuil, Paris, 1984.
- [16] T. HALL, Edouard, *La Dimension cachée*, Le Seuil, Paris, 1978.
- [17] T. HALL, *Le langage silencieux*, Le Seuil, Paris, 1978.
- [18] Mc LUHAN, Marshall, *La Galaxie Gutenberg*, Gallimard, Paris, 1977.
- [19] Mc LUHAN, Marshall, *Pour comprendre les média*, Le Seuil, Paris, 1977.
- [20] Mc LUHAN, Marshall, *D'œil à oreille*, Denoël/Gonthier, Paris, 1977.
- [21] POPPER, Franck, *Art of the electronic age*, Thames & Hudson, London, 1993.
- [22] ROCHLITZ Rainer, *Le Désenchantement de l'art*, Gallimard, Paris, 1992.
- [23] RUSH, Michael, *Les nouveaux média dans l'art*, Thames & Hudson, 1999.
- [24] SCHWARZ, Hans Peter, *Are You Eyes Targets ?*, Media Art history, Media Museum, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Books/ Cd-Rom, Prestel, Munich, 1997.
- [25] VIRILIO Paul, *L'espace critique*, Galilée, Paris, 1993.
- [26] VIRILIO Paul, *La vitesse de libération*, Galilée, Paris, 1995.

[ Catalogue d'exposition °

- [27] *Translated acts*, Performance and body art from East Asia 1990-2001, curated by Yu Yeon Kim, Haus der Kulturen der Welt, 2001.

[ Ouvrages collectifs °

- [28] *László Moholy-Nagy Composition Lumineuse, 1922-1943*, Centre George Pompidou, Paris, 1995.

- [29] *Paysages virtuels , image vidéo, image de synthèse*, CAUQUELIN Anne, DE MEREDIEU Florence, DUGUET Anne-marie, WEISSBERG Jean-louis, KUNTZEL Thierry, Dis voir, Paris, 1988.
- [30] SULTAN Josette, VILATTE Jean-Christopher, *Ce corps incertain de l'image : art-technologie*, Champs visuels, l'Harmattan, Paris / Montréal, 1998.
- [31] *Images Numériques, l'aventure du regard*, sous la direction de Blin Odile et Sauvageot Jacques, Presses universitaires de France, Ecole des beaux-arts de Rennes, Rennes, 1997.

[ Périodique °

- [32] BENJAMIN, Walter, *Petite histoire de la photographie*, dans Etudes Photographiques N°3, Paris, novembre 1997.
- [33] *éc/arts : #1 - 99*, site de recherche & d'expérimentation / thé@trale&poétique / artistique / technologique, Paris, 1999.
- [34] *éc/arts : #2 - 99*, site de recherche & d'expérimentation / thé@trale&poétique / artistique / technologique, Paris, 2001.
- [35] KOZEL, Suzan, « Danse et nouvelles technologies, Nouvelle de Danse », *La création de l'espace : expériences d'un corps virtuel*, périodique semestriel, Contredanse, Paris , périodique semestriel Automne Hiver, 1999.
- [36] QUEAU Philippe, *Ethique du virtuel : des images au cyberspace*, INA : la Documentation française, Paris, 1996.

[ Cd-rom °

- [37] *Flux Permanent*, Balie Fondation, Amsterdam, 1999, Isbn : 90-6617-220-7.
- [38] *Are You Eyes Targets ? Media Art history*, Media Museum, ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Books/ Cd-Rom, Prestel, Munich, 1997.
- [39] *Multimédia 3. Der Medienkunstfestival des ZKM Karlsruhe*, Katalog der Ausstellungen und Veranstaltungen, ZKM, Karlsruhe, 1993.
- [40] *Multimédia 4. Der Medienkunstfestival des ZKM Karlsruhe*, Katalog der Ausstellungen und Veranstaltungen, 13 – 21 mai 1995, ed ZKM.
- [41] Knowbotic Research, *10\_dencies\_ Questioning Urbanity Tokio, Sao Paulo, Ruhrgebiet, lavoro immateriale*, 1997-1999 CD-Rom Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich, Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Karlsruhe, 1999.

[ Sites Internet °

w<sup>3</sup>.ctheory.net  
w<sup>3</sup>.v2.nl  
w<sup>3</sup>.zkm.de  
w<sup>3</sup>.diacenter.org  
w<sup>3</sup>.rhizome.org  
w<sup>3</sup>.krcf.org  
w<sup>3</sup>.florime.net  
w<sup>3</sup>.net-condition.de