



LA QUESTION DU SCÉNARIO DANS UN DISPOSITIF INTERACTIF

DAVID TOISER | LICENCE GRAPHISME IUP AA | 2005-2006

Cette recherche est aussi disponible sur le net, à cette adresse:
<http://david.toiser.free.fr/txt/memoire02.html>

SOMMAIRE

● INTRODUCTION	5
● INTERACTIVITÉ	5
● LES ARTS NUMÉRIQUES CONCRÉTISENT LES VOLONTÉS DU XX ^{ème} SIÈCLE	7
● LE SUJET PARTICIPANT	7
● LES ARTS NUMÉRIQUES	9
● LES ESPACES INTERACTANTS	11
● RÉALITÉ VIRTUELLE ET FLUX	11
● L'ESPACE AUGMENTÉ	13
● L'ESPACE SOCIAL	15
● POÏÉTIQUE ET RÉTICULARITÉ	19
● FRONTIÈRES ET LIMITES DE L'INTERACTIVITÉ	19
● POÏÉTIQUE DE L'OEUVRE	21
● ÉTUDE DES FLASH MOBS	21
● ÉTUDE DE SURVIVAL VIRUS DE SURVIE	25
● CONCLUSION	29
BIBLIOGRAPHIE	31
ANNEXE	33

INTRODUCTION

L'interactivité prend dans notre entourage de nombreux visages, d'une part car l'emploi de ce terme est bien souvent inapproprié et d'autre part car son existence dans certains dispositifs va mettre en tension différentes notions. En effet ce terme semble inextirpable de l'informatique, nous constaterons que c'est loin d'être exclusif même si celui-ci a une incidence certaine (technique et conceptuelle). La présente étude a pour objectif de comprendre comment se programme (contraintes, paramètres), se conduit (processus, marges, accidents) et se réalise un scénario dans un dispositif interactif (territoires, réseaux).

Pour cela, nous verrons comment naquit cette volonté dans le monde de l'art depuis le début du XX^{ème} siècle et cette concrétisation avec les arts numériques, puis nous observerons quels sont les espaces qu'occupent ces dispositifs interactifs; les pratiques actuelles amènent-elle l'art vers de nouveaux terrains? Enfin, nous chercherons à comprendre comment artiste et spectateur se partagent les rôles dans de tels dispositifs; quelle est l'implication du spectateur dans l'œuvre? Est-ce que les paramètres programmés par l'artiste sont figés et souverains?

INTERACTIVITÉ

Tentons tout d'abord de délimiter le terme d'« interactivité », comprendre depuis quand il est utilisé et ce qu'il sous-entend. Il est en effet indispensable de reprendre ce terme à la racine étant donné sa popularité depuis quelques années avec l'ère du numérique et du Web.

Il semble que le terme « interactivité » date de 1982: Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine. «Interactif» qui semble légèrement antérieur est défini comme un terme du domaine de l'informatique : Qui permet d'utiliser le mode conversationnel (Le petit Robert).

Dans des dictionnaires plus récents tel Le Larousse de 2006, on trouve déjà deux sens à « Interactivité »:

- 1 - Informatique - Qualité d'un logiciel dont l'exécution prend constamment en compte les informations fournies par l'utilisateur.
- 2 - Caractère d'un média interactif

Tandis que «Interactif» en a trois :

- 1 - Se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres
- 2 - Informatique - Doué d'interactivité ; conversationnel
- 3 - Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public.

Émission, exposition, livre interactif.

Ainsi Interactivité et Interactif sont des mots récents avec une étymologie clairement liée à l'informatique mais qui ont évolué pour inclure des connotations concernant les échanges et ne se limitant plus à ce domaine exclusivement. Ces connotations proviennent d'un autre terme beaucoup plus ancien mais apparenté : interaction.

Or «Interaction» est un terme de 1876 (de inter- et action): Action réciproque, interdépendance. Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes. L'interactivité implique deux pôles (inter), mais s'agit-il uniquement d'un pôle humain et d'un pôle machine?

LES ARTS NUMÉRIQUES CONCRÉTISENT LES VOLONTÉS DU XX^{ème} SIECLE

LE SUJET-PARTICIPANT

Marcel Duchamp dans sa vision d'une désacralisation de l'art a produit plusieurs œuvres qui témoignent d'une volonté participative du spectateur. « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux », nous voyons dans *Prière de toucher* (1947), *Être regardé -de l'autre côté du verre- avec un oeil collé, pendant presque une heure -ou « le petit verre »-* (1918) ainsi que dans *Étant donné*s et bien d'autres œuvres encore, une volonté claire, évidente d'une demande de contribution (mentale ou physique) du spectateur.

Dans le premier exemple, nous voyons un sein en mousse et cette phrase qui n'accomplira jamais sa volonté dans un musée mais qui dénote une réflexion de l'artiste sur un changement de statut potentiel du regardeur. Dans le deuxième exemple, l'œuvre donne au spectateur le moyen de modifier sa vision par l'utilisation d'une lentille. Enfin, dans *Étant donné*s : 1) *la chute d'eau* 2) *le gaz d'éclairage* (1944-1968) nous pouvons d'ores et déjà parler de « scénario » ; puisque le spectateur est d'abord confronté à une porte en bois, c'est implicitement qu'il va se diriger vers un orifice de la porte et va porter le regard sur le corps nu d'une femme, vision énigmatique qui place le regardeur en position de voyeur et le désarme de ses a priori, la peinture n'est pas visible lorsque l'on ne se rapproche pas de l'orifice, par conséquent on peut considérer que c'est le déplacement du spectateur et son rapprochement de l'orifice qui va permettre l'échange entre œuvre et spectateur; mieux encore, que c'est même cette volonté et cette action du spectateur qui va « donner à vie » à la peinture, jusqu'alors caché, ... presque inexistante. C'est donc une œuvre en deux phases : le spectateur manifeste une volonté de s'engager dans l'œuvre pour ensuite avoir accès à la suite. On peut vraiment parler d'une « intention » de l'artiste qui prend en compte le cheminement du regardeur, son installation comprend la notion de « programmation » pour conduire le regardeur ; l'angle de vision est réfléchi, la hauteur du trou l'est aussi car **Duchamp** veut conduire le regardeur vers l'œuvre.

Pour mettre une œuvre contemporaine en pendant avec *Étant donné*s: 1) *la chute d'eau* 2) *le gaz d'éclairage*, citons l'installation interactive de **Du Zhenjun** *Fontaine* (2001) qui reprend le dispositif de **Duchamp** (et qui plus est, fait un clin d'œil humoristique à celui-ci) où sur un moniteur vidéo disposé à l'horizontale et à la bonne hauteur est projetée l'image d'une cuvette de W.C. Lorsque le spectateur s'avance vers la cuvette, il voit apparaître sur l'écran le bout d'un sexe qui urine bruyamment dans la cuvette. Quand il se retire, la chasse se déclenche. Le dispositif est presque similaire: déplacement du spectateur, arrivé à un point précis il obtient l'accès à la suite (la finalité) de l'œuvre.

La participation du spectateur, théorisé par les happenings et les performances Fluxus est devenue une constante dans la pratique artistique contemporaine. Dans les années 60, il s'agit alors de faire exploser les traditions artistiques encore présentes touchant à tous les aspects et fondements de l'art et notamment en posant la question de la relation artiste-spectateurs. De nombreuses initiatives artistiques ont ainsi soit développé des stratégies de « création collective » qualifiées de « participatives », soit, lors d'actions publiques, ont engagé le public à participer (ne serait-ce que par sa présence) à la mise en oeuvre de projets de tous ordres. Il y a ainsi, à l'origine de l'idée de participation, une ambition politique assez générale visant à faire sortir l'art des musées, à le faire aller dans la rue afin de s'adresser directement au plus grand nombre, c'est l'époque du « tout est art, rien n'est art ».

Allan Kaprow se fit connaître par ses happening (« ce qui est en train de se produire ») dont il est l'inventeur du terme: des performances qui prennent à partie des spectateurs. En 1966 il crée *Gas*, happening réalisé à Long Island aux Etats-Unis sous forme de jeu de piste, les participants venus de divers points et munis de notes précises sur ce qu'ils avaient à accomplir ont suivi les instructions de **Kaprow**. Au début, celui-ci

utilisait des acteurs professionnels qu'il faisait répéter, mais il s'est rendu compte que dans ce genre de spectacle, ils étaient bien souvent maladroit. Il a ensuite fait appel à l'improvisation et au public lui-même ce qui bouleverse totalement la donne sur l'art, la frontière entre artiste et spectateur tend à disparaître, sinon à devenir de plus en plus floue.

LES ARTS NUMÉRIQUES

L'image numérique n'est plus la résultante, la trace d'une action physique, de la main (du corps) qui trace des signes ou même de la manipulation d'une caméra. Cette révolution marque une rupture avec la naissance même de l'art depuis les grottes préhistoriques, nous sommes à l'aube d'un bouleversement qui questionne le processus de création des images. **Pierre Lévy** écrit dans *La Machine univers. Création, cognition et culture informatique* : si « la photo est l'enregistrement travaillé d'un impact physique [...], l'image numérique, elle, ne résulte pas d'un mouvement d'un corps mais d'un calcul ». Et c'est là un point fondamental pour la présente recherche car l'image numérique se caractérise précisément par ce pouvoir générateur, « elle n'est plus trace (rétroactive), mais programme (actif) » (**Nicolas Bourriaud**) voilà le sens général qu'englobe les images de synthèses, citons en exemple *C & C* (février 2003) de **Trafik**, visuel généré en langage C. L'image semble apparaître ex-nihilo.

« L'art numérique a trop souvent été masqué par sa technicité qui restait, d'ailleurs, inconnue du public de l'art contemporain » disent **Couchot** et **Hillaire** dans *L'art Numérique*, selon eux, il existe un climat technophobe dans l'art contemporain (particulièrement en France), mais ils rajoutent que « c'est pourtant bien à la technique que l'on doit les aspects paradoxaux de l'art numérique ».

Les auteurs soulignent l'importance de la technologie numérique qui tantôt n'est assumée que comme un outil au service d'une problématique ou d'une recherche tandis que sa spécificité vient aussi du fait que le support même (les innovations techniques et le bouleversement des relations psychosociologiques) tend à créer de nouvelles problématiques à travers par exemple de nouvelles médiations de l'art. Dans une vision de l'art privilégiant l'intention pure, du projet abstrait sur la pratique, il faut admettre que la technique n'est pas seulement un moyen de réalisation ou un outil, elle apporte à l'artiste une expérience esthétique propre.

Il est donc important de comprendre que créer une œuvre numérique ne se fonde pas seulement sur des choix de diffusion de l'œuvre mais renvoie à des questionnements beaucoup plus profonds sur la matérialité des images, leur origine et leur implication dans la société contemporaine. Les années 90 sont marquées par l'apparition d'une génération nourrie d'images issues de la télévision, de l'informatique et par leur omniprésence dans les espaces urbains.

On peut donc faire un état des lieux en supposant que l'idée de mélanger les frontières entre artiste et spectateur est ancienne, Duchamp a jeté des bases pour l'ensemble du XX^{ème} siècle, mais lorsque la technologie numérique est venue au monde de l'Art, beaucoup de bouleversements sociologiques ont entraîné l'apparition de micro utopies basées sur l'échange et sur une « *esthétique relationnelle* » (**Bourriaud**).

Le Web tient une place importante dans cette étude car non seulement elle témoigne d'un nouveau moyen de diffusion des œuvres, mais aussi car elle devient dans bien des cas le médium même de l'œuvre où œuvre et diffusion sont une seule et même entité. Beaucoup d'œuvres n'ont de sens que par leur popularisation via le Web et exploitant les propriétés d'un réseau à grande échelle. Le réseau constitue le médium par excellence de l'exposition au XXI^{ème} siècle. Si avec les travaux interactifs on assiste à un retour des œuvres dans le domaine de l'usage privé, ce n'est sans doute pas un hasard que l'un des modèles les plus fréquemment cités pour les hypermédias soit celui du cabinet de curiosités, une des sources historiques du musée. Il s'agit alors de mesurer le nombre incalculable d'œuvres artistiques se présentant sous la forme d'objets physiques, concrets (CD-ROM, installations, dispositifs), et à plus forte raison mesurer la vitesse à laquelle des œuvres virtuelles apparaissent et disparaissent sur le Web. Il est impossible de quantifier et de recenser toutes les pratiques isolées.

LES ESPACES INTERACTANTS

RÉALITÉ VIRTUELLE ET FLUX

Nous traiterons ici des pratiques interactives qui se passent à partir d'une programmation informatique et dont la participation se fait par l'intermédiaire d'un ordinateur, d'un casque ou de capteurs sensoriels, l'espace interactant comprend la « porte » que constitue les interfaces, et ce qui est représenté derrière cette « porte » : l'espace numérique ou la réalité virtuelle (RV). On a commencé à qualifier de RV les dispositifs à immersion qui utilisaient divers types de capteurs pour solliciter l'ouïe, la vue, le toucher et l'odorat. Les informations entre l'homme et l'ordinateur sont échangées en temps réel et transitent dans les deux sens selon un mode conversationnel, le leurre que procure ces sensations et la réelle perturbation des sens fait que l'on a pu parler de RV.

Nous pourrions dans un premier temps questionner l'espace en parlant de la matérialité des données informatiques et de poser le problème de leur réalité physique, toutes les œuvres qui n'existent qu'à l'état de données numériques constituent un espace. D'une part car elles sont stockées sur un support matériel mais aussi car nous pouvons les identifier sous la forme de flux. En effet, lorsqu'une image s'affiche dans une page Web, ce n'est rien d'autre qu'un flux de données qui circule d'un serveur à un ordinateur. On comprend donc qu'un emplacement physique ne suffit pas à mesurer, cartographier ou repérer le lieu du support de sauvegarde d'une donnée informatique, la duplication immatérielle des données informatiques apporte une nouvelle dimension qui fait reconsidérer la notion de lieu en y mêlant celle des flux.

Les données informatiques sont des éléments fragiles et dont on ne peut mesurer la conservation dans le temps, **Alexandre Piquard** parle par exemple dans la revue *Transfert* du 26 Août 2003 d'un projet de plateforme pour sauvegarder les fichiers numériques pour l'éternité. C'est que le numérique bouleverse tous nos acquis du fait que les interfaces qui traduisent nos interventions sur des fichiers ne sont que l'expression d'un calcul informatique. Pouvons nous réellement considérer les données numériques comme des éléments stables ?

Yugo Nakamura explore diverses formes de système interactif dans l'environnement numérique et gérées en réseau. **Nakamura** a exposé en Asie, aux Etats-Unis et en Europe. Quelques modèles de son site Web personnel (<http://www.yugop.com/>) ont été montrés au Centre Pompidou, au Kunstlerhaus (Vienne) et au Design Museum de Londres. Lorsque l'on navigue sur ses plates-formes interactives, on assiste à des jeux graphiques, typographiques où l'utilisateur peut faire évoluer l'univers dans lequel il vient de pénétrer. Il bouge la souris, click pour déplacer des éléments et tape sur le clavier (pour déformer le visage de Mona Lisa par exemple). L'utilisateur pénètre donc dans des espaces la plupart du temps abstraits et ne donnant ainsi aucune indication sur leur spatialité. Mais l'utilisateur rencontre forcément le bord de l'écran, son évolution ne se fait pas par le corps (intégré dans un environnement réel) mais à travers des interfaces. Il faut donc bien distinguer la réalité virtuelle en temps qu'espace non physique qui génère des flux de données (accueillant et construisant des univers fictifs qui n'existent qu'en tant que support numérique), et les interfaces qui traduisent et rendent intelligible cet univers. En effet, lorsque nous « dessinons » des formes et évoluons dans les univers de **Yugo Nakamura**, comprenons qu'ils possèdent leur propre réalité physique, à savoir les interfaces de sortie d'un ordinateur : l'écran en tant qu'interface graphique, les hauts parleurs pour le son ainsi que le clavier et la souris qui vont faire participer le corps de l'internaute. Où se commence l'œuvre et où se termine-t-elle ? Le Web et plus globalement l'image numérique comporte ainsi cette dualité d'un espace non mesurable, sans fin avec la réinterprétation, la retransmission par un ensemble d'objets physiques qui vont permettre de créer un dialogue avec le corps. L'écran va donc avoir le rôle de rationaliser l'espace du site ou de l'environnement représenté, il va être le dernier intermédiaire et la concrétisation d'un univers flottant, le rôle de l'écran est donc fondamental puisque c'est lui qui fait la particularité de cette nouvelle approche privée de l'art (voir l'espace social plus loin).

Le bord de l'écran est la rencontre entre cet espace immatériel et un objet physique; on aura beau déplacer la souris infiniment, le curseur n'ira pas plus loin dans sa direction puisque les actions du corps n'appartiennent pas à la même spatialité que « ce qu'il y a derrière l'écran ».

Cette association de deux espaces est très intuitive et très vite assimilée par l'internaute, mais elle peut prendre une ampleur et une résonance beaucoup plus grande, comme en témoigne l'expression d'« espace augmenté » de **Lev Manovich**.

L'ESPACE AUGMENTÉ

Lev Manovich présente le terme (issu de la « réalité augmentée » en opposition avec la RV) dans la revue *parachute* n°113 dans l'article *Pour une poétique de l'espace augmenté*, selon quoi les technologies actuelles permettent à la fois d'ajouter et d'extraire des données à des espaces physiques ce qui contribue à en faire pour l'utilisateur des espaces contrôlés et contrôlant (comme avec les écrans intégrés dans les surfaces architecturales et tout dispositif de vidéo surveillance). Cet apport de données dynamiques et contextuelles vise aussi à redéfinir les espaces d'expositions et de contemplations.

L'espace augmenté est la superposition voire l'apport de données numériques à un édifice ou un environnement précis comme dans l'exemple du *Musée juif de Berlin* créé par l'architecte **Daniel Libeskind** où des éléments architecturaux sont issus de données numériques projetées aux murs. C'est dans *Vectorial Elevation* (voir plus bas) que l'espace augmenté est l'expression d'un travail interactif.

Cette recherche insiste sur l'impact des nouveaux media et révèle le caractère complexe que peut couvrir une œuvre, présentons dans un premier temps *TeleGarden* de **Ken Goldberg**, développé à l'université de Californie du Sud en 1995, puis installé au centre Ars Electronica de Linz (Autriche). Ce projet est une installation permettant aux internautes de contempler et d'interagir avec un petit jardin composé de plantes vivantes. Les membres inscrits pour œuvrer à ce jardin possède le pouvoir d'effectuer quelques opérations sur ce jardin par l'intermédiaire d'un robot : Pour arroser le jardin l'internaute doit se situer au-dessus de la zone à arroser et appuyer sur la commande d'arrosage. Pour planter, il doit trouver une zone relativement dégagée, bien qu'il n'y ait pas de restriction sur les plantations. Le robot fait un trou, cherche une graine et la dépose dans le trou. Chacun peut mesurer les progrès des actions des téléjardiniers qui sont maintenant plus de 9000. Ce jardin est une métaphore de la Terre que nous devons prendre en charge collectivement, il y a un essai à faible échelle d'avoir une résonance plus globale en prenant en compte l'implication des téléjardiniers. On commence à entrevoir les différents espaces qu'une seule et même œuvre d'art peut couvrir, analysons un autre travail qui marque de manière encore plus forte la séparation entre les deux espaces de l'œuvre.

En mars 1998, le président du Conseil national pour la culture et les arts du Mexique invite **Rafael Lozano-Hemmer** à concevoir un projet d'architecture interactif dans le cadre des festivités entourant l'arrivée de l'an 2000 à Mexico. Parmi les différentes lignes directrices que le projet devait respecter se trouve le choix du lieu où se déroulera l'événement : la place Zócalo. De prestigieux édifices, symboles du pouvoir et remplis d'histoire, encerclent cette place : la Cathédrale métropolitaine, la Cour suprême de justice, le Palais national, et des hôtels de luxe. Une des plus grandes places au monde pouvant accueillir plus de 200 000 personnes.

Vectorial Elevation est l'installation télérobotique la plus connue de **Lozano-Hemmer**, ce projet avait deux sites distincts : la place Zócalo et un site Web, ce qui représente déjà comme dans le cas précédent une rencontre étonnante et complexe entre un lieu physique et un lieu virtuel. Autour de la place, 18 projecteurs au xénon de 7000 watts, disposés sur les toits de différents édifices, projetaient des faisceaux lumineux visibles à plus de quinze kilomètres. Et ce sont les internautes visitant le site Web qui concevaient les immenses sculptures lumineuses se déployant dans le ciel de 18 h à 6 h, du 26 décembre 1999 au 7 janvier 2000 via un interface 3D-java (un plan de la zone et

une simulation 3D avec les faisceaux lumineux vectoriels]. Projet d'art public et collectif s'il en est, 800 000 personnes d'une centaine de pays y ont contribué.

Ce qui est formidable dans l'étude de la spatialité de cette architecture, c'est que **Lozano-Hemmer** créé deux espaces bien distincts : la place et ses alentours qui demeurent l'espace de contemplation à la manière d'une architecture traditionnelle, et le Web, le réseau où ces 800 000 personnes ont évolué dans un espace actif et générateur de l'œuvre. Cette œuvre brise ici la simple contemplation d'une structure en trois dimensions en y rajoutant une autre spatialité traduite par des codes et des approches totalement différentes qui sont en définitive le moteur de l'architecture.

Si cette œuvre interactive se base sur le mode conversationnel que l'on a vu lors de la définition du terme (émission de données via le Web, réception traduite par une animation des faisceaux lumineux), il est intéressant de constater l'aspect paradoxal présent dans ce travail; en effet ceux qui participent à l'œuvre grâce à internet sont le moteur du projet, ce sont eux qui définissent la donne quant aux changements de direction et à l'extinction /activation des rayons lumineux. Pourtant (à moins qu'il ne soit situés à proximité de la place Zócalo), ils ne peuvent apprécier que par leur écran l'aperçu grossier, la représentation, la traduction du spectacle produit. À l'inverse, ceux qui profitent pleinement du spectacle se retrouvent impuissant face au cheminement des rayons et au déroulement du spectacle.

Lozano-Hemmer qualifie ce travail d'« architecture relationnelle » qui traduit son désir de créer des expériences sociales où performances et rencontres sont au rendez-vous en transformant l'interprétation d'une architecture urbaine grâce à l'intervention des nouvelles technologies. Il veut substituer le terme d'« interactive » qu'il juge galvaudé à « relationnelle » dont il n'accepte pas la paternité, en effet si ce terme nous rappelle l'ouvrage *esthétique relationnelle* de **Nicolas Bourriaud**, il est utilisé depuis les années 1960 à propos des bases de données relationnelles des artistes brésiliens **Lygia Clark** et **Hélio Oiticica**, qui s'en servaient pour décrire leurs installations et leurs objets activés et manipulés par les utilisateurs.

L'ESPACE SOCIAL

Assurément l'Art interactif a une vocation sociale et politique, que ce soit pour la plupart des œuvres avec une mise en forme de relations conviviales (citons par exemple le mail-art avec **On Kawara**, l'ouverture du restaurant en 1971 par **Gordon Matta-Clark** (Food)) ou les flashmobs -que nous étudierons plus loin-, **Bourriaud** dit : « La génération des années 90 reprend cette problématique, mais délestée de la question de la définition de l'Art, centrale pour les décennies 60/70. Le problème n'est plus d'élargir les limites de l'Art, mais d'éprouver les capacités de résistance de l'Art à l'intérieur du champs social global ». Nous ne sommes plus dans des relations internes au monde l'Art, les pratiques actuelles posent l'accent sur les relations externes dans le cadre d'une culture éclectique. Parler des espaces interactants, c'est délimiter la spatialité d'une œuvre physiquement (si tant est que l'on puisse donner une forme à une œuvre interactive) et comprendre quels sont les champs de l'Art qu'ils occupent par leur rapport au public et à la médiation des œuvres. Il s'agit donc aussi de savoir si les œuvres interactives que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du Web redéfinissent les nouvelles valeurs sociales de l'Art. Encore qu'il faille bien définir l'interactivité, considère-t-on qu'une œuvre interactive ne sollicite qu'une personne à chaque fois séparément (comme dans *TeleGarden*)? À la différence de la participation ou de l'esthétique relationnelle, l'interactivité ne met peut-être pas toujours en avant une « socialisation » liée à la pluralité des spectateurs, mais fait beaucoup plus appel à l'implication d'un ensemble de subjectivités uniques...

Il est important de bien comprendre la spécificité de l'Art actuel visant (au delà de sortir des musées comme on l'a vu dans les années 60) à produire des relations externes aux champs de l'Art, c'est-à-dire à échapper aux fondations socio-économiques de l'Art, échapper à un microcosme, un « espace de relations objectives entre des positions » (**Pierre Bourdieu**). On ne peut non plus négliger la notion de médiation et de médiatisation d'une œuvre pour la raison que les modes de diffu-

sion des œuvres tendent à éclater et ce en grande partie grâce au Web.

Le Web bouleverse les valeurs de l'art, non pas en proposant un nouvel espace de contemplation pour les œuvres (à la manière d'un site présentant des œuvres ce qui équivaut à ouvrir un livre comportant des reproductions) mais en pénétrant l'œuvre via tous les dispositifs interactifs disponibles sur le réseau. L'art entre donc dans le domaine privé du spectateur, il pénètre son quotidien et échappe au système socio-économique de l'art, l'œuvre pénétrant cette sphère privée tend à désacraliser plus encore l'art en le rendant accessible et à portée de toutes mains, encore faut-il qu'il soit reconnu et validé par les instances de l'art.

Les années quatre-vingt auront laissé des traces dans des comportements supposés être « ouverts », et si de nos jours il y a implication du spectateur, l'art ne s'adresse assurément pas à n'importe qui. Le spectateur des œuvres actuelles —notamment celles mettant en jeu l'esthétique relationnelle— se doit d'être en quelque sorte initié, préparé, instruit car celles-ci sont souvent considérées comme étant des œuvres intellectuelles, voire élitistes. Ce type d'approche des œuvres —quoiqu'il prétende les contester— échappe ainsi encore difficilement aux structures institutionnelles.

Pourtant **Patrice Loubier** (doctorant en histoire de l'art à l'Université de Montréal) présente dans le n° 101 (avril 2001) de la revue *Parachute* le travail de **Devora Neumark** dans un article intitulé *Énigmes, offrandes, virus: formes furtives dans quelques pratiques actuelles*. *Marked like some pages in a book* est un travail de cette plasticienne qui, depuis 1997 consiste à glisser un signet dans des livres choisis dans des librairies et bibliothèques. Elle a commencé ce projet suite à l'incendie de sa maison où elle a perdu notamment tous ses livres, aussi le petit signet comporte sur une face la photo des flammes montant au ciel (prise par un voisin) et de l'autre les mains de l'artiste en train de peler une betterave; au total, 10 000 exemplaires sont disséminés dans des ouvrages. Ce type de posture que nous observons aussi dans *Survival Virus de Survie* de **Mathieu Beauséjour** (voir plus loin) redéfinit les territoires de l'Art actuel; on assiste à un processus de dissémination furtive (ce dernier terme qui renvoie aux formes d'art sans médiation) où les œuvres n'annoncent pas leur statut d'œuvres d'art et viennent à la rencontre des gens, « ce n'est plus le spectateur qui va de son plein gré à l'exposition, c'est l'exposition, ou plutôt l'œuvre qui s'impose à lui sans crier gare » dit **Loubier**. Voilà pourquoi les valeurs sociales de l'Art sont repensées, les signets que chacun peut rencontrer dans ces livres s'adressent au passant plutôt qu'au spectateur averti, Loubier dit encore: « ce qui m'intéresse, c'est la mise en branle de l'espace social comme lieu d'interactions potentielles. [...] c'est en fait dans la dissipation entropique de l'œuvre que résident à la fois le risque de disparition pure et simple et la condition de son succès éventuel ».

Cet exemple de travail tend vers une œuvre exempte de spatialité, d'une part car ce n'est que par le hasard ou l'accident que l'on va entrer en contact avec l'œuvre, mais aussi car bien que le projet puisse être exposé en galerie à la manière d'une œuvre in situ, aucune coordonnée, aucune localisation ne pourra être établie quant aux emplacements exacts et à la présence éventuelle des signets de **Devora Neumark**.

POÏÉTIQUE ET RÉTICULARITÉ

Cette dernière partie a pour objectif de questionner la notion de scénario à travers le degré d'implication du spectateur ainsi qu'à travers le processus et la mise en place de l'œuvre par l'artiste/programmeur. Il faudra donc questionner les notions de structure de l'œuvre, d'activation, de réseau et de poïétique.

FRONTIÈRES ET LIMITES DE L'INTERACTIVITÉ

Le mot « interactivité », bien que sur employé de nos jours mérite tout de même de bien comprendre ce qu'il implique, de telle sorte qu'il faille faire la distinction entre interaction et interactivité, prenons par exemple deux œuvres contemporaines : *I/Eye* de **Bill Spinhoven** et *9/4 Fragmentos de azul* (1997) de **Gilberto Prado**, la première installation présente un écran avec un œil en très gros plan, celui-ci semble autonome, il cligne même de la paupière de temps en temps. Lorsqu'un spectateur passe à proximité, un détecteur envoie les informations à l'œil qui se met à suivre ses déplacements, ses arrêts du regard avec précision, cette œuvre ironique et simple semble nous dire que ce sont les images qui nous regardent. Chez **Gilberto Prado**, nous avons un espace où le plafond est recouvert de 9 écrans vidéo dont 4 tactiles, le fond de cette mosaïque est bleu tandis que des nuages s'y déplacent lentement. Le sol est recouvert d'une matière réfléchissante de telle sorte que quand le spectateur pénètre dans cette espace et touche les écrans tactiles, il peut déplacer les nuages lentement et recomposer le ciel qu'un autre spectateur modifiera à son tour, le sol renvoyant les images, ciel et terre se mêlent dans un espace aérien.

Il s'agit maintenant de comprendre quelles sont les modalités qui constituent ces dispositifs ; dans le premier cas, nous avons une interaction entre une œuvre et un sujet, ce dernier va participer à l'œuvre dans le sens où l'œuvre elle-même va s'en retrouver changée, mais ce n'est que dans le deuxième exemple que le spectateur va pouvoir manifester une intention, c'est-à-dire qu'il peut choisir de ne pas manipuler les écrans, s'il le fait, il devient actif et non pas passif comme dans le 1er cas où l'installation prend au dépourvu le « passant ». Qualifier l'utilisateur d'actif ou de passif consiste déjà à mesurer les paramètres de l'œuvre d'un point de vue du participant ; quelles sont les marges de manœuvres de ce dernier ? Quelles sont ses contraintes, nous essaierons de comprendre plus loin dans quelle mesure l'artiste (le programmeur) paramètre son œuvre pour l'utilisateur.

Nous comprenons donc ce principe de question/réponse dont on a parlé au tout début, cette interférence entre deux pôles qui instituent un mode conversationnel. L'interactivité est une contribution sans être forcément le fruit d'une volonté propre (voir *Survival Virus de Survie* plus bas), il s'agit tout au moins d'assimiler un message et de le refaire circuler, mais certains posent la question de l'interactivité par rapport à la réactivité. **Les KaFkaiëns**, journal littéraire et informatique émettent l'idée qu'il faut nécessairement qu'il y ait indépendance des activités, pour sortir d'un état d'interaction ou de réactivité, il faut une modification non prévue et déterminée de ce déroulement. Selon eux, l'interaction constatée dans le domaine de l'informatique n'est pas interactivité car elle est dirigée et prévue, « ce n'est pas parce que le programme est complexe et que le nombre d'actions est élevé que l'on peut dire que le programme évolue interactivement avec l'utilisateur : il n'est pas autonome » (KaFkaiëns n°4). Dans un même ordre d'idée, **Lev Manovich** dans *The Language of New Media* (The MIT Press, 2001) distingue l'« interactivité ouverte » qui permet à l'utilisateur de modifier des éléments ou l'ensemble de la structure, de l'« interactivité fermée », propre à la plupart des produits des nouveaux médias dont les usagers suivent des parcours préprogrammés et ne peuvent décider que de l'ordre d'accès à certains éléments, à l'intérieur d'une structure stable. L'œuvre d'un artiste prend ainsi le statut d'un ensemble d'unités réactivables par un regardeur manipulateur.

On s'aperçoit qu'il existe des tensions importantes et qu'on ne peut qualifier d'« interactif » tout dispositif renvoyant des données préprogrammées au risque d'inclure dans cette terminologie un simple bouton de site internet ou un interrupteur. Il existe

dans notre société contemporaine de nombreux dispositifs réclamant une participation de nos sens qui ne nous apporte pas plus de liberté mais qui excite notre vue, notre ouïe et notre toucher principalement, cela explique le succès et l'emploi récurrent du terme dans la pédagogie, le marketing et la culture. En effet si l'on a vu dans la définition du terme que l'interactivité est la co-construction ou co-réalisation de quelque chose dans l'échange traduisant une synergie entre acteur, sachons que le terme tel qu'il est entré dans l'usage courant qualifie de manière très large tous les dispositifs informatisés qui offrent aux utilisateurs la possibilité d'agir et de prendre des décisions en fonction des « réactions » de l'outil.

En définitive, pour tout système informatisé, nous pouvons nous demander en quoi cette interactivité est vraiment une activité pour l'utilisateur de la machine, car celui-ci se croit d'autant plus libre qu'il se sent anticipé dans ses réactions et compris dans ses intentions. On se demande alors qui, entre dispositif et utilisateur manipule qui et quoi, ce qui nous amène à comprendre comment sont pensées les œuvres en terme de processus créatif.

POÏÉTIQUE DE L'ŒUVRE

Reste cette question de programme, directement liée à la poïétique de l'œuvre ; l'artiste maîtrise-t-il tous les paramètres de son dispositif, est-ce que le spectateur ne fait qu'activer des éléments préprogrammés? Y a-t-il une place à l'accident dans certaines œuvres (sachant que l'aléatoire peut être généré par l'ordinateur), l'accident serait l'élément qui viendrait modifier la structure même de l'œuvre mais peut-il vraiment exister?

ÉTUDE DES FLASH MOBS

Les années 90 ont vu l'émergence des intelligences collectives et de la notion de réseau dans les productions artistiques, cela n'étant bien sûr pas exclusif au Web, celui-ci n'a fait que proposer un nouvel espace pour tisser une toile. Il joue cependant un rôle très important dans la construction d'une œuvre, que cette dernière soit numérique ou pas. Prenons l'exemple des flash mobs:

Le phénomène des **flash mobs** que l'on traduit en France par « foules éclairs » ou « mobilisation éclair » a commencé début 2003 aux États-Unis lorsque des personnes ont pris connaissance par Internet d'événements organisés par une personne ou un groupe nommé le « Mob Project », et planifiés pour New York. Un flash mob est un rassemblement ponctuel d'un groupe de personnes dans un lieu précis pour effectuer une action particulière, s'ensuit ensuite une dispersion aussi rapide que le rassemblement initial. Le premier flash mob a avorté car les forces de l'ordre, averties du projet avaient investi le magasin dans lequel devait se dérouler l'action. Pour le deuxième flash mob, un point de rassemblement intermédiaire avait été fixé pour découvrir le lieu final: le rayon des tapis du neuvième étage d'un grand magasin s'est vu remplir instantanément. Toutes les personnes s'étaient rassemblées vers un seul et même tapis particulièrement cher et quiconque était accosté par un vendeur devait lui expliquer que tous souhaitaient acheter un tapis en commun, et qu'ils avaient l'habitude de faire leurs achats ensemble.

Une convergence rapide d'individus sans lien préalable, suivi d'une disparition tout aussi rapide est devenue la caractéristique du phénomène des flash mobs. Sur internet, des sites par ville permettent de s'inscrire pour recevoir des instructions et participer à la prochaine mobilisation éclair.

Le phénomène pris une ampleur mondiale immédiate: en août 2003, des flash mobs étaient organisés en Asie, en Europe, en Amérique latine et en Australie; 200 canards en plastique jetés dans un bassin de Montréal le 9 août 2003, 100 personnes le 28 août 2003 puis 300 personnes l'année suivante téléphonent, applaudissent et se dispersent en courant dans le hall du musée du Louvre, 100 personnes participent à une bataille d'oreillers le 7 avril 2006 dans le square Dorchester à Montréal, etc.

L'aspect humoristique et ludique qui apparaît au premier plan cache une nouvelle forme de convivialité urbaine, une réappropriation de l'espace public. Beaucoup consi-

dère les flash mobs comme le véritable prolongement des happenings (voir plus haut), en effet on retrouve la participation anonyme d'une foule guidée par des instructions et participant à une œuvre éphémère.

L'intérêt n'est pas ici d'étudier la symbolique des flash mobs mais de comprendre le processus créatif de tels projets, car si l'on croyait s'être éloigné du numérique et du Web, nous allons tenter de comprendre quels sont les paramètres qui vont conduire et délimiter l'œuvre et élaborer la notion de scénario dans ces dispositifs interactifs.

Tout d'abord, nous allons comprendre pourquoi la caractéristique principale du flash mob est le scénario réticulaire; en effet, **Bernard Guelton** (maître de conférence au Centre d'Étude et de Recherches en Arts Plastiques (CERAP) à l'université de Paris I) a publié un article intitulé *La cérémonie éclair* qui dans un premier temps explique le qualificatif de cérémonie pour les flash mobs; la cérémonie consiste ici en un regroupement, une manifestation exceptionnelle où la cohésion formelle d'un groupe est toujours privilégiée au détriment des particularités substantielles des individus. Cette argumentation s'en trouve renforcée par les attaques des détracteurs des flash mobs; certains se sont inquiétés qu'il ne s'agisse que d'un programme purement formel à exécuter tel un rassemblement adolescent, mais il s'agit plutôt d'un rassemblement gratuit et c'est là où on revient sur cette idée de cérémonie: un rassemblement purement formel d'individus où la finalité n'est pas si importante. C'est en cela que l'on part de cette idée de cérémonie pour comprendre et mettre en avant la poïétique (soit l'œuvre en train de se faire) des flash mobs par une représentation formelle et esthétisée du réseau.

Il y a cet aller-retour incessant entre l'internet et le regroupement de corps, « l'internet est à travers une liste ouverte/fermée [...] à la fois le premier et le dernier lieu de rendez-vous, c'est-à-dire d'abord le lieu de la communication du rendez-vous physique et enfin le lieu du commentaire de l'action réalisée » nous dit **Bernard Guelton**, les flash mobs, au-delà d'un aspect ludique, comique ou symbolique sont avant tout un questionnement sur les réseaux d'informations (internet, mobile) et leur matérialisation physique via un ensemble de corps humains. Le Web n'est plus seulement comme on l'a vue un outil de médiation mais constitue une des représentation du réseau qui est au cœur même du projet.

Nous avons parlé des notions de marges de manœuvres de l'utilisateur, de programmation de l'artiste dans « Frontières et limites de l'interactivité », l'Annexe exprime avec beaucoup d'éloquence la construction individuelle/collective d'un flash mob à travers les éléments qui sont donnés par les organisateurs (anonymes) et l'activation par les participants, à savoir leur compréhension et leur implication dans le projet :

« isa : tu dessines là ? Appliques toi, jef

jef : on me dit qu'on a droit à une seule dalle

isa : qui t'as dit ça ? Il y a une police ?

jef : non non, c'est les gens, les autres participants »

Il y a des règles implicites ou explicites qui dirigent les participants même s'il n'y a rien qui les contraignent physiquement.

Le succès de l'entreprise réside en grande partie dans la cohésion globale des participants suivant les instructions d'une entité anonyme (l'anonymat provient à l'origine ici de l'interdiction publique d'un rassemblement de personnes sans autorisation préalable), la finalité de ces actions réside alors dans la célébration de l'objet réseau puisque celui-ci créé des rencontres physiques à partir de l'anonymat d'internet pour en définitive y retourner après une manifestation éphémère.

Cette manifestation ne montre selon **Guelton** que régulation et flux: « la précision des rendez-vous, la rapidité, la fluidité et la gratuité de la manifestation sont pour l'essentiel ce qui est à voir. On s'aperçoit à nouveau que la gratuité de la manifestation a toute son importance, la régulation et le flux ne doivent pas s'embarrasser d'autre chose », le parti pris esthétique n'est autre que l'œuvre en train de se faire, soit la célébration du réseau. Car le réseau, une interconnexion de nœuds, est à la fois partout et nulle part puisqu'il ne réside dans aucun lieu, l'objectif serait donc de lui donner une forme

et de le rendre visible à travers une situation qui ne pourra être que fragmentaire et éphémère.

La foule est activée du projet initial véhiculé par le net pour créer une rencontre de corps, jusqu'ici uniquement matérialisée que par le matériel informatique, on assiste au phénomène d'hybridation comme le mélange de deux espèces d'un genre différent mais pouvant engendrer des croisements, Vectorial elevation mélangait données numériques et espaces physiques, ici, on assiste à l'illustration du réseau par le corps. Un flash mob est une pratique d'hybridation qui associe et met en tension différents territoires, il n'aurait pour fonction que de localiser un espace flottant.

ÉTUDE DE SURVIVAL VIRUS DE SURVIE

Mathieu Beauséjour présente son travail: « De 1991 à 1999, j'ai travaillé à une œuvre conceptuelle nommée **Survival Virus de Survie (SVdS)**, initié par une manœuvre qui consistait en un premier temps à contre-timbrer à l'aide d'un tampon encreur **Survival Virus de Survie** sur tous les billets de banque qui me passaient entre les mains. Le projet s'inscrivait en un deuxième temps dans des carnets où je répertoriais les numéros de série des billets, à la suite de quoi les argents contaminés étaient remis en circulation ». Il qualifie son travail de terrorisme sémiotique en altérant les matériaux et les concepts de pouvoir, d'aliénation et d'oppression tout en s'immiscant tant dans la vie quotidienne que dans l'art contemporain et ce, en questionnant le territoire de l'œuvre et son mode de diffusion.

Au total, plus de 100 000 \$ ont été mis en circulation par l'artiste, on retrouve comme chez **Devora Neumark** cette même volonté d'aller à la rencontre d'un public non averti, si le sujet participe à son insu, c'est que **Beauséjour** cherche à atteindre le public individuellement, sans aller dans le spectaculaire comme on peut le voir dans un emballage de Christo par exemple, la présence de son travail est modeste, presque anodine. Ce travail est si léger, si ténu dans son expression et sa réalisation qu'il se diffusera assurément plus facilement et contribuera avec d'autant plus de force à rendre vivante l'œuvre.

Nous allons tenter d'analyser les enjeux qui apparaissent dans l'élaboration de ce travail.

Mathieu Beauséjour qui est un anarcho-utopiste incorpore avec beaucoup de tact ce qui va parasiter les billets de banque via un message flou; celui-ci va interpellé le chaland sans lui indiquer qu'il a affaire à un travail artistique, mais aussi car l'artiste laisse une indication très polysémique et ne présente pas l'œuvre comme un acte de subversion engagé politiquement comme dans **Insertion dans des circuits idéologiques** (1970) où **Cildo Meireles** colle des informations et opinions critiques sérigraphiées sur des bouteilles de Coca-Cola avant de les remettre en circulation. **SVdS** veut circuler et créer un réseau local et moléculaire au visage d'un objet trouvé qui serait passé de main en main. L'œuvre est à la fois en embuscade, comme caché prêt à «contaminer» l'homme de la rue, au sein de sa vie la plus quotidienne et à son insu, tout en restant assez discret pour lui assurer son déplacement.

C'est là qu'apparaît une notion importante: l'activation de l'œuvre. C'est au moment où **Mathieu Beauséjour** met en circulation ses billets qu'est activé son projet et la spécificité de son travail va résider dans le fait que s'opère une re-activation autonome à la manière non pas d'une prolifération (il y a une prolifération globale de l'œuvre qui augmente avec le nombre de billets que l'artiste met en circulation, mais l'œuvre individuellement ne prolifère pas) mais plutôt d'un déplacement, d'un cheminement, voire d'une contamination à la manière d'un virus qui se déplace.

Les participants vont re-activer sans arrêt le processus créateur de l'artiste, **Patrice Loubier** dit: « nulle œuvre n'est plus ouverte et plus risquée que celle qui, pour s'accomplir, dépend absolument de la curiosité du passant occasionnel », mais peut-on vraiment parler d'accomplissement? Assurément des billets continuent à circuler même 7 ans après l'arrêt de production d'argent contaminés.

Ce qui est fondamental dans notre étude sur les dispositifs interactifs, c'est que les participants arrivent ici à pénétrer la structure de l'œuvre. Bien sûr, **Mathieu**

Beauséjour procède à un acte programmeur de l'œuvre en tamponnant les billets, mais dans cette œuvre conceptuelle, l'aspect esthétique réside exclusivement dans la mise en circulation (activation) et dans la diffusion (re-activation) de l'œuvre. Aussi, non seulement les spectateurs recréent le phénomène d'activation de l'œuvre d'art initiée par l'artiste, mais qui plus est ils lui assurent son autonomie et subliment l'œuvre en la diffusant et en lui assurant sa popularité (non pas dans un cercle artistique, mais localement). Je pense que l'on atteint ici « l'interactivité ouverte » puisque la condition énoncée par **Lev Manovich** était de pénétrer la structure du dispositif. À partir de ces données, il apparaît clair que SVdS se fonde sur un système autopoïétique dont **Varela** donne la définition suivante: « un système autopoïétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui:

- régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits
- constituent le système en tant qu'unité concrète dans l'espace où il existe, en spécifiant le domaine topologique où il se réalise comme réseau.»

Comprenons qu'un système autopoïétique ne recouvre pas seulement ce principe de survie qui est un principe biologique, mais en outre participe à l'existence, au développement et à la régénération du système tout en créant des interactions entre structure de base du réseau et espace où il existe et se réalise.

Peut-être que ce processus de dissémination furtive et anonyme n'est pas le projet le plus représentatif de l'interactivité ouverte propre à la définition de **Lev Manovich**, pourtant il m'est apparu comme le travail le plus éloquent où le sujet-interactant manipule, s'approprie, construit, achemine et diffuse l'œuvre (sans le savoir) laissant place à l'accident et pouvant mettre en branle (jusqu'à détruire!) le dispositif initié et activé par l'artiste. Cette notion d'entropie, fondamentale dans SVdS, implique la possibilité de dégradation, d'évolution et de changement d'état. Nous sommes en plein cœur d'un phénomène biologique; l'humain fait jouer le système et la structure qui le porte dans un principe évolutif. Intervient alors une notion non abordée jusqu'ici: la temporalité. Elle est au cœur de cette œuvre entropique puisqu'elle va accompagner ce système autopoïétique d'activation à répétition, et évidemment de désactivation, de ralentissement, de perte des données initialement introduites par l'artiste. On atteint peut-être le point culminant où l'œuvre ne doit plus rien à l'artiste (qui n'est plus souverain) car déjà intégrée dans un territoire qui le dépasse lui, ainsi que le monde de l'art.

CONCLUSION

Nous venons de tenter de délimiter les territoires des dispositifs interactifs et d'en comprendre le processus créateur. Nous avons cherché à comprendre dans quelle mesure le spectateur était intégré dans l'œuvre, que ce soit par le corps ou par son pouvoir de pénétrer la structure fondamentale de l'œuvre.

Assurément l'art a pris un nouveau tournant depuis les années 90, si le panorama de l'art contemporain nous apparaît parfois comme flou du fait de son éclectisme, peut-être que dans vingt ans, nous établirons une classification par ensemble et sous ensemble (à la manière de l'histoire de l'art qui reste très structurée jusqu'aux années 70-80 grâce aux courants artistiques) de cette tendance à questionner les nouveaux territoires qu'occupent l'art actuellement et ses nouvelles problématiques. L'art numérique ne constitue pas selon moi un courant à part entière, car les bouleversements qu'ont entraîné l'apparition de ces nouvelles technologies n'ont pas seulement eu un impact sur les œuvres numériques, la preuve en est des nouveaux questionnements sur le réseau et l'anonymat tels qu'ils apparaissent dans SVdS par exemple. Ces questionnements sont intrinsèquement liés à cette fameuse « ère du numérique » et du Web.

L'autre grand bouleversement qu'il serait intéressant de questionner, c'est la question de l'exposition des œuvres interactives, ces dernières ne se prêtent pas à la contemplation, les espaces qui les délimitent sont durs à établir du fait de leur constante évolution.

Jérôme Glicenstein (maître de conférence à l'université de Paris 8 et membre du CIREN - Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique) dit: « Cependant, au-delà des problèmes de muséographie (qui n'en sont que les symptômes) se posent des problèmes plus fondamentaux de mode d'accès aux œuvres. Il ne s'agit d'ailleurs pas simplement de problèmes d'installation dans des lieux d'exposition, mais davantage de savoir si l'œuvre interactive est «à exposer»», le changement qu'opèrent des œuvres quant à ses modes de diffusion annonce peut-être le refus d'un art immuable, identique pour tous qui se manifeste encore et toujours sous forme de présentation.

BIBLIOGRAPHIE

Bourriaud Nicolas, «Esthétique relationnelle», Les presses du réel, 2001.

Couchot Edmond, Hillaire Norbert, « L'Art Numérique », Flammarion, 2003.

Glicenstein Jérôme, «La place du sujet dans l'oeuvre interactive» article publié dans Artifice du Ciren, http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html

Guelton Bernard, «La cérémonie éclair» article publié dans AGGLO, <http://www.agglo.info/La-ceremonie-eclair>

Manovitch Lev, « Pour une poétique de l'espace augmenté », revue Parachute n°113 (février 2004).

Loubier Patrice, « De l'anonymat contemporain, entre banalité et forme réticulaire », revue Parachute n°109

Loubier Patrice, « Enigmes, offrandes, virus : formes furtives dans quelques pratiques actuelles », Parachute n° 101, 2001.

<http://www.agglo.info> **AGGLO** - Construction de situations collectives d'invention -, a pour mission d'explorer des formes singulières de recherche en art en s'intéressant à la création contemporaine dans les contextes technologiques actuels.

<http://cerap.univ-paris1.fr> Le **CERAP** est le Centre d'Étude et de Recherches en Arts Plastiques

<http://www.ciren.org/> Le **CIREN** (Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique) est un programme de recherche de l'Université Paris 8

<http://www.kafkaiens.org/> **Les KaFkaiens**, le magazine de la non interactivité revendiquée.

<http://www.transactiv-exe.org/> **Transactiv.exe** est un laboratoire du programme de recherche AGGLO et s'inscrit parmi les lignes de recherche du CERAP.

<http://www.yugop.com> Travail en ligne de **Yugo Nakamura**.

ANNEXE (http://www.transactiv-exe.org/article.php3?id_article=21)

FOULE-ÉCLAIR : DANS L'ANTRE DU RÉSEAU

Parismob n°3 - Une interview saisie en temps réel avec Jean-François
Publié le samedi 20 septembre 2003 à 18:22:37 par **Isabelle Vodjdani**

Il est 12h30. Voici le message que je viens d'envoyer à Jef :
Salut Jef, Voilà le message que je viens de recevoir de Parismob :
«Le troisième Parismob aura lieu ce soir. Synchronisez dès maintenant votre montre sur l'horloge <http://www.horloge-parlante.com/fr> ou sur votre téléphone au 3699 ; Rendez vous ce soir à 17h51 sur le banc se trouvant sur la petite place devant le 1 Quai de Montebello (Metro Saint Michel). Une personne vous remettra la fiche d'instructions de ce Parismob.
Vous serez libéré au plus tard à 18h20 Dans la mesure du possible, apportez votre appareil photo.
Nous vous souhaitons un excellent Flashmob.»
J'attends donc ton appel dès 17h 45 ou 17h50 au plus tard. Je suis fin prête, j'ai installé le téléphone muni d'un haut parleur près du PC. Je rédige l'intro de notre interview. Si Waleter vient avec toi, dis lui de prendre l'appareil photo pour que tu ne sois pas trop encombré. Par la suite, on pourra intégrer ses photos dans l'article
A tout à l'heure, Isa
[...]

Ca y est ça sonne
jef, dis moi où tu en es
jef : je suis sorti du métro, je suis avec Laurence, et j'ai rencontré un autre copain, du côté de la rue de la bûcherie, on voit des gens qui attendent. Rue de la bûcherie, il y avait une cinquantaine de personnes, et là nous arrivons au quai Montebello. Voilà nous sommes arrivés, il y a beaucoup de monde
isa : combien ?
jef : entre 30 et 40, il y a des caméras. ça se passe sur le parvis de Notre Dame, on l'avait subodoré. On nous a donné le papier
isa : Qui t'a donné de papier ?
jef : une jeune femme blonde. Il y a une grosse caméra professionnelle avec un micro en mousse...
isa : j'entends pas !
jef : nous attendons que d'autres amis arrivent
isa : tu peux me dire ce qui est écrit sur le papier ?
jef : alors voilà : «rendez vous dès maintenant sur le parvis de Notre Damen, promenez vous tranquillement sur le parvis comme un touriste, sans former de groupe jusqu'à 18H10. Restez dans la zone la plus vaste du parvis, en excluant la partie la plus proche de la cathédrale. à 18H10 choisissez vous une dalle et décorez la à votre choix.
isa : avec quoi ?
jef : on a eu une craie dès le départ avec les instructions
isa : tu sais qu'à Montréal , le dernier flashmob était comme ça, avec des flèches à mettre . alors la suite du texte ?
jef : à 18H12, prenez votre dalle en photo
isa : tu as un appareil ?
jef : oui . la suite : les participant les plus au centre du parvis forment un cercle en se tenant par la main. Chaque participant rejoint petit à petit à la ronde qui s'agrandit jusqu'à englober tout le parvis et le vider de ses occupants.
isa : ensuite ?
jef : à 18H14, vous formez un grand rectangle tout autour du parvis.
isa : oh la la !!
jef : attendez la sonnerie des cloches de Notre Dame, à 18H15, les cloches de ND sonnent, (ah là là...) , quittez les lieux en vous bouchant les oreilles avec les mains, comme si le son des cloches était assourdissant.

isa : eh ben dis donc, on dirait que le message, c'est d'être sourd à la voix de l'église
jef : oui, je sais pas, ça n'a aucun sens.
isa : j'entends pas
jef : ça a un côté centre aéré qui me laisse perplexe ;
isa : est-ce que tu as parlé à la dame blonde ?
jef : non il y a trop de monde, et de toutes façons maintenant on est sur le parvis.
isa : tu peux me décrire quelques personnes autour de toi ?
jef : dans l'ensemble, jeune, sympathique, beaucoup de couples
isa : est-ce qu'il y a beaucoup de gens seuls ? est-ce qu'ils se parlent ?
jef : les gens sont en groupe et ils parlent avec les gens avec lesquels ils sont venus.
isa : décris moi les gens
jef : ben je sais pas, qui est sympathique. Il ya un couple qui me regarde bizarrement, parce que fais une interview en direct. tu veux que j'interview des gens ?
isa : tu as plan pour ton dessin ?
jef : ben non je sais pas encore, faudrait que je prévois quelque chose, c'est comme un examen.
isa : qu'est-ce que tu pourrais bien dessiner sur le parvis de notre dame ?
jef : ben une télévision. Non trois télévisions. Une trinité télévisuelle. Voilà.
isa : tu as des craies de couleur
jef : j'ai une jaune. Laurence en a une bleue. une amie en a une rouge. mais je ne veux pas utiliser la rouge
isa : pourquoi pas la rouge.
jef : comme ça, parce que le père le fils et le saint esprit et que le saint esprit sera vert, le mélange du jaune et du bleu. et vert couleur d'espoir, et tralala...
jef : j'ai une amie récalcitrante, c'est ma nounou, je peux pas sortir sans elle. Ah il y a un chinois qui prie, les mains jointes face à la cathédrale. Je le photographie. Il n'est pas là pour le flashmob.
isa : qu'est-ce que tu en sais
jef : eh ben ça yest il est parti
isa : est-ce que Laurence veut me dire quelque chose ?
Laurence : non (je l'entends rire)
isa : est-ce qu'il y a de plus en plus de monde ?
jef : le parvis est quand même rempli. On est pas au coude à coude quand-même.
isa : est-ce qu'il y a la presse et la télé. beaucoup de journalistes ?
jef : attends je vais me balader un peu pour voir. A mon avis il y a une seule personne avec une grosse caméra. On est en train de s'installer près d'une dalle. Tu veux que je me mette en vue d'une caméra ?
isa : tu fais comme tu veux
jef : ah ça y est, ça commence,
isa : tu dessines là ? Appliques toi, jef
jef : on me dit qu'on a droit à une seule dalle
isa : qui t'as dit ça ? Il y a une police ?
jef : non non, c'est les gens, les autres participants
isa : qu'est-ce que tu dis là ?
jef : il y a plein de gens qui photographient. avec l'autre craie ça marche pas bien, j'ai du mal à faire du vert.
isa : il est beau ton dessin ?
jef : bof, remarque c'est mignon. Ah, c'est fini on nous fait faire la farandole, ça va vite finalement. On se fait écraser. Ah il y a la caméra qui filme .
isa : tu donnes la main à quelqu'un ?
jef : c'est fini maintenant, on fait le tour
isa : c'était quoi ce chahut ?
jef : rien, on attend les cloches. Il y a des gens qui passent au travers du cercle. On est filmé .
isa : c'est les cloches ça ?
jef : ouais ouais, les gens courent,
(j'entends un sacré bruitage)
jef : les gens on leur a dit de se boucher les oreilles mais ils ont ajouté le fait de crier.

(j'entends les cloches, et du chahut)

isa : c'est fini ? vous vous dispersez ?

jef : oui

isa : est-ce que les gens partent, ou est-ce qu'ils ont envie de rester ?

jef : oui, ils regardent les dessins au sol

isa : tu fais quoi ?

jef : je parle avec une fille, et je lui donne l'adresse de transactiv.exe pour qu'elle aille voir le compte rendu

(j'entends jef qui interroge quelqu'un, ça vous a plu ? vous allez en faire d'autres ? mais je n'entends pas les réponses de la jeune fille. J'entends toujours les cloches.)

jef : la personne s'appelle Apoline, elle a vu le flash mob dans le journal, elle a même pas 20 ans, elle est avec des copines, les cheveux longs,...)

isa : bon jef, je mets en ligne l'interview. Tu viendras ajouter des commentaires sur le forum.

jef : ok, à plus

