ESTHÉTIQUE DES ARTS MÉDIATIQUES

ENSEMBLE AILLEURS
TOGETHER ELSEWHERE

COLLECTION

ESTHÉTIQUE

Sous la direction de / *Edited by*
Louise Poissant – Pierre Tremblay

RYERSON UNIVERSITY
Le Fresnoy Studio national des arts contemporains
Presses de l'Université du Québec

ESTHÉTIQUE DES ARTS MÉDIATIQUES

ENSEMBLE AILLEURS
TOGETHER ELSEWHERE

COLLECTION ESTHÉTIQUE

Les peuples ont déposé leurs conceptions les plus hautes dans la production de l'art, les ont exprimées et en ont pris conscience par le moyen de l'art.
Hegel

Prolifération des écrans / *Proliferation of screens*,
sous la direction de Louise Poissant et Pierre Tremblay
2008, ISBN, 2-7605-1541-3, 448 pages

Art et biotechnologies,
sous la direction de Louise Poissant et Ernestine Daubner
2005, ISBN, 2-7605-1328-9, 390 pages

Interfaces et sensorialité,
sous la direction de Louise Poissant
2003, ISBN 2-7605-1212-6, 332 pages

Esthétique des arts médiatiques, tome 1,
sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0808-0, 456 pages dont 16 planches couleur

Esthétique des arts médiatiques, tome 2,
sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0838-2, 488 pages dont 28 planches couleur

Dictionnaire des arts médiatiques,
sous la direction de Louise Poissant
1997, ISBN 2-7605-0807-2, 444 pages

ESTHÉTIQUE DES ARTS MÉDIATIQUES

ENSEMBLE AILLEURS
TOGETHER ELSEWHERE

Sous la direction de / *Edited by*
Louise Poissant – Pierre Tremblay

2010

Presses de l'Université du Québec
Le Delta I, 2875, boul. Laurier, bur. 450
Québec (Québec) Canada G1V 2M2

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise
du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIE) pour nos activités d'édition.

La publication de cet ouvrage a été rendue possible grâce à l'aide financière
de la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC).

Mise en pages : INFO 1000 MOTS

Couverture – Image principale : PIERRE TREMBLAY
Médaillon : Détail de *data.tron* [prototype], 2007, de RYOJI IKEDA,
produite par Le Fresnoy, coproduite par Forma.
Photo prise par PIERRE TREMBLAY lors de l'exposition « Dans la nuit, des images »
au Grand Palais, à Paris, en décembre 2008.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 PUQ 2010 9 8 7 6 5 4 3 2 **1**

Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés
© 2010 Presses de l'Université du Québec

Dépôt légal – 1er trimestre 2010
Bibliothèque et Archives nationales du Québec / Bibliothèque et Archives Canada
Imprimé au Canada

Table des matières

Ensemble… ailleurs 1
Louise Poissant

Together Elsewhere 21
Pierre Tremblay

Second Life
Emergence of Swarm Communities? 31
Alexandra Bal

Alone Together, ici et là
Paradoxes et syndromes de la téléprésence 53
Thierry Bardini

La passion des anonymes 73
Grégory Chatonsky

L'œil de Lynch 111
Jean-Claude Conesa

Communauté du présent dans un ailleurs à venir 123
Mario Côté

Mapping Time and Space – in Media Art 133
Nina Czegledy

A Space Between 139
Steve Daniels

First, Bodies!
Notes on the Firstness of Our Physicality 147
R. Bruce Elder

NoBody danse, un sacre du printemps 3D
en infochorégraphie de particules pour l'écran 181
Martine Époque et Denis Poulin

Mythanalyse de l'ailleurs 195
Hervé Fischer

À l'ombre du temps. 205
Alain Fleischer

Space, Becoming, Dislocation
Politicized Mobile Art 213
Paula M. Gardner

The Temporality of Embodied Intelligence
Norman O. Brown and Anton Ehrenzweig 237
Angela Joosse

La Toile
Sculpture sociale totale et étoilements 247
Bernard Lafargue

La mémoire projetée
L'image-archive et l'art écranique *in situ* 265
Bruno Lessard

Aître et utopie 273
Marie-Christiane Mathieu

Social Technologies for Young Children
Cultural Play with *Songchild.org* 279
Jason Nolan and Danny Bakan

Ensemble, ailleurs
Communauté de l'ubiquité 293
Pierre Ouellet

Zones d'affinités
Une esthétique mobile 305
Christine Palmiéri

Travailler ensemble, ailleurs 315
Frédéric Papon

Étendre la peau
Scène, perception, dispositifs technologiques 321
Enrico Pitozzi

Together
Lived-Bodies and Real Experience 341
Izabella Pruska-Oldenhof

Temps, espace, relation, interface 363
Anolga Rodionoff

Vera Frenkel's *String Games* and the Germination
of New Media Art in Canada 373
Caroline Seck Langill

GRAND TOURS
Gifts, Cybernauts, First Life – Traveling with the Likes
of Charles Babbage, Raymond Roussel, and Vachel Lindsay 387
Edward Slopek

Together but Elsewhere
Considering the Photograph 405
Don Snyder

Pratiques culturelles et sociales dans l'espace-temps
des environnements ludiques en réseau
Caractéristiques esthétiques, pédagogiques et relationnelles 411
René St-Pierre

Having My Cake and Eating It Too
Learning through Distance and Interdependence 437
Greg Van Alstyne

Index onomastique / Onomastic Index 453

Ensemble… ailleurs

CANADA (MONTRÉAL)

Louise
POISSANT

Doyenne de la Faculté des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), Louise Poissant dirige le Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) depuis 1989. Elle est l'auteure de nombreux ouvrages et articles dans le domaine des arts médiatiques. Ses recherches actuelles portent sur les nouvelles technologies appliquées au domaine des arts de performance et sur les arts et les biotechnologies.

> Ailleurs est une sphère infinie dont le centre est ici.
>
> François Cavanna

Diverses formes d'art émergentes créent une autre façon d'être-ensemble à l'échelle planétaire, d'agir et de vivre ensemble à distance. Les développements actuels dans le domaine de la téléprésence et de la téléportation rejoignent toutes les sphères d'activité : travail, éducation, commerce, loisirs, recherche et culture, qui sont appelées à devenir de plus en plus interreliées et interdépendantes les unes des autres. Goeff Mulgan (1997) reprend le vieux mot anglais « *connexity* » pour désigner la complexité et l'interconnectivité des échanges à l'ère de la globalisation. Et on se rend compte que cette prise de conscience de l'interdépendance des facteurs, ce que l'on a nommé à la suite de la métaphore de Lorenz (1972) l'effet papillon, rejoint les problématiques et les approches de bien des artistes déjà sensibles, depuis Cage, à l'interpénétration des domaines de l'art et de la vie. En effet, depuis un certain temps déjà, les artistes ont conçu des projets explorant d'autres formes de sensibilité et des approches artistiques inédites utilisant ces technologies qu'ils ont contribué à développer dans bien des cas. Les technologies en

cause, depuis le téléphone en passant par la télévision, la vidéo, les jeux vidéo, les ordinateurs, Internet, et les dispositifs plus récents de réalité virtuelle et de visiotéléphonie, le iPod, le mobile, l'assistant numérique personnel (ANP), ne cessent de se multiplier et de proposer de nouvelles fonctions permettant d'interagir en temps réel avec des partenaires éloignés. Être branché représente, plus encore que McLuhan ne l'avait prédit, une réalité qui condamne à l'oubli ou à la disparition tout ce qui est hors circuit. Isolement, solitude et fragilité semblent se mesurer en largeur de bande passante, pour les individus aussi bien que pour les pays. La connexité change donc les façons de voir, de penser et de faire, et détermine, dans un même élan, le rayon d'action et le mode d'existence de ce qui résiste ou échappe à cette connectivité. Les travaux des artistes présentés dans ce livre explorent ou illustrent les deux faces de cette réalité : d'une part, l'immense et la profonde infiltration de la connexité qui ouvre tant de perspectives – « *A computer monitor connected to a network becomes a window through which we can enter places a thousand miles away* », comme le disait Manovitch[1] –, et d'autre part, la négativité que peuvent engendrer les changements actuels qui se déploient à grande vitesse.

Ensemble ailleurs examine donc les diverses propositions d'artistes et de théoriciens qui ont abordé ces questions. Comment pouvons-nous envisager d'être-ensemble, pour reprendre la belle expression qu'Hanna Arendt emprunte à saint Augustin ? L'être-ensemble se teinte de l'interdépendance des membres d'une communauté et de la confiance qu'ils ont en un avenir et un devenir communs à composer, en un ailleurs à découvrir. Quelles sont les modalités à inventer pour un vivre-ensemble et un agir-ensemble (Durkheim) permettant de conjuguer différences et spécificités dans le village global ? Comment reconduire et traduire le lien engagé dans le don et l'obligation de réciprocité présidant à la formation de toute société archaïque comme l'a découvert Marcel Mauss, dans une cyberculture où « *The question that can posed is how can a relationship be established between the parties involved when, in fact, nothing is exchanged ? What is shared when nothing is given away ?* », comme le pose très bien Edward Slopek ? Quels sont les paris à relever dans un contexte où l'on ignore « les limites topologiques d'une machine branchée, reliée à une énergie, donc à tout un réseau d'autres machines », comme le dit si bien l'artiste Gregory Chatonsky (2007) ?

1. Lev Manovich : « An Archeology of a Computer Screen », <www.google.ca/manovich.net/TEXT/digital_nature.html>. On retrouve aussi la référence dans Michele White Michele, *The Body and the Screen : Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2006, p. 31.

Pour aborder ces urgentes questions, nous avons réparti notre investigation en sous-thèmes qui rassemblent les intérêts et les compétences de collaborateurs des trois partenaires réunis dans le cadre de biennales depuis 2001 : Toronto-Montréal et, depuis 2008, Toronto-Montréal-Lille. Quelques auteurs se sont ajoutés pour la publication. Leur réflexion rejoignant des problématiques abordées dans le cadre du colloque, elle fait écho à nos échanges et les prolonge.

Les fabriques de souvenirs

Godard disait du cinéma qu'il est une « immense fabrique de souvenirs », une merveilleuse machine à histoire aussi. Par la combinaison de l'image, du son et du mouvement, le cinéma, plus que tout autre médium, nous transporte ensemble ailleurs ou nous relie depuis n'importe où dans cette durée et ce lieu abstrait de la projection. La photographie avait, elle aussi, le pouvoir de restituer la présence de l'être absent, comme Barthes l'avait si magnifiquement signalé : « La photo est littéralement une émanation du référent. D'un corps réel, qui était là, sont parties des radiations qui viennent me toucher, moi qui suis ici ; peu importe la durée de la transmission ; la photo de l'être disparu vient me toucher comme les rayons différés d'une étoile[2]. » Mais on pourrait aussi remonter à l'écriture, cette technologie qui a la première permis l'extériorisation de la mémoire et qui s'est couchée sur tant de lettres : celle que l'on conserve parce qu'elle a été touchée par l'être aimé, ou celle que l'on redoute car, anonyme et menaçante, elle dégage de mauvaises ondes.

Plusieurs auteurs ont examiné des médiums anciens et contemporains, et leur pouvoir parfois magique de faire apparaître des personnes, des atmosphères, des sensations. Le choix et la configuration du médium ne sont d'ailleurs pas innocents. Quand un choix est possible entre différents supports, diverses exigences concourent à la sélection : fiabilité durée, mobilité, lisibilité du support, en ne perdant pas de vue que nous sommes la première génération à produire des documents qui nécessitent un appareillage (technologie + logiciel) pour les consulter et conserver leur mémoire. La conservation du support ne va pas sans la question de plus en plus épineuse de son accès quand on sait que les technologies sont programmées pour tomber dans l'obsolescence toujours plus prochainement. En ce sens, l'inscription des traces de soi pour l'autre ou pour l'avenir apparaît d'autant plus fragile que les moyens d'enregistrer et d'emmagasiner se démultiplient. On arrive à capter et à encapsuler la présence d'une atmosphère, le bruissement du vent dans les feuilles, à capturer des gestes fugitifs, ce que des générations de peintres ont cherché à restituer par un médium hélas trop « lent », mais rien ne nous garantit que nous pourrons

2. Roland Barthes, *La Chambre claire*, Paris, Seuil, 1980, p. 126.

les entendre ni les lire dans quelques années. Et les relais technologiques de la mémoire augmentent et approfondissent encore le désarroi par la promesse du tout numérique qui prolonge le souffle et la vie des performances et des moindres événements du quotidien. Dorénavant, on saura que c'est là, enregistré avec la pureté cristalline du numérique, sur un support résistant et permanant mais qu'aucun appareil n'arrivera à lire. Cela explique sans doute que l'on multiplie les supports, copies de sauvegarde et scènes de projection de cette multitude de documents et d'événements que l'on cherche à conserver.

Bruno Lessard signale très justement que « la mémoire, à la fois personnelle et collective, ici et ailleurs, est une faculté qui non seulement oublie mais qui surtout projette ses manques sur une panoplie de surfaces, écrans et matériaux pour ainsi relancer les questions de constitution et de transmission ». Et on pourrait aussi ajouter : pour trouver d'autres voies de création et d'autres modalités de se connecter les uns aux autres.

C'est sur cette dimension créative, disons plutôt sur le passage de consommateur à créateur qu'insistent pour leur part Jason Nolan et Danny Bakan dans un article qui décrit la résurgence de la musique folk et l'appropriation par des enfants des nouveaux outils de création musicale : « *Web 2.0 technologies such as P2P file sharing, YouTube, Facebook and Myspace, Google Earth, Wikipedia and others, represent a resurgence of folk culture, or at least the potential for this resurgence. Even before this resurgence, there has been a noticeable shift in popular culture. There is a blurring of the boundaries between producer and consumer, a questioning of the ownership of content and a questioning of the commodification of cultural experience.* » En effet, on oublie parfois que la musique était effectivement l'art le plus populaire, pratiqué partout, dans toutes les cultures et tous les foyers avant que la musique d'enregistrement à la fin du XIX^e^ siècle et surtout la radio dans les années 1920 ne produisent leurs spécialistes et qu'elles ne soient elles-mêmes diffusées massivement. Retournement paradoxal, cette spécialisation permet à son tour d'équiper et d'habiliter un nombre de plus en plus impressionnant de non-spécialistes qui peuvent à leur tour produire de la musique. Le contexte décrit par Nolan et Bakan est d'autant plus pertinent ici que la musique, peut-être plus que tout autre art, était produite et diffusée pour créer une enveloppe sonore rassemblant tous les membres du groupe. Rattachée au rituel religieux ou à la fête, la musique pénètre et fait vibrer chacun dans une même atmosphère.

Comme Stiegler et Delalande[3] l'ont bien montré, les outils servant d'abord à conserver la musique se sont convertis, dès le XIII^e^ siècle pour l'annotation et en 1948 pour l'enregistrement mécanique, en outils de composition musicale.

3. François Delalande et Bernard Stiegler, « L'invention du son », *Cahiers de médiologie*, n° 18, thématique « Révolutions industrielles de la musique », 2004.

L'un des premiers usages de la photographie à ses débuts consistait aussi à fixer, sur un support portatif, les sculptures des artistes en vue de promouvoir leur production et d'intéresser mécènes et conservateurs qui ne pouvaient se déplacer vers l'atelier. La mémoire enregistrée défie ainsi l'éloignement dans le temps et l'espace et crée des traces, en pointillé, faisant surgir par soubresauts des effets de présence.

Du point de vue de l'écologie des médias, il est clair que chaque médium transforme les façons de voir, désigne pour l'œil ou l'oreille ce qui est digne d'attention et éventuellement d'être retenu. Tous les médiums de conservation, ces extensions de la mémoire, représentent aussi une autre façon d'écrire l'histoire, comme Don Snyder le rappelle très pertinemment : « *The sense of wonder associated with early photographic practice gave way in the 19th century to a sense of excitement stimulated by accelerating technology, and a desire to see new phenomena in new ways, scaled in new dimensions. As photographic and related media practices embedded themselves more deeply in social and cultural relationships in the 20th century, they inevitably became agents of political representation as well : every war, revolution movement or disaster since the Russian Revolution has its accompanying media and image archive.* » Toutes ces images qui modifient le point de vue et redimensionnent les événements tissent d'autres liens collectifs à travers ces témoins que sont les images et les films qui ont effectivement joué le rôle de partenaires politiques et d'agents de transformation sociale[4].

Au-delà de cette inscription sociale et politique, l'apparition d'un nouveau médium aussi déterminant que la photographie, le cinéma ou l'enregistrement sonore concourt à l'émergence d'un nouvel horizon épistémologique. Grégory Chatonsky l'a très bien vu : « Dans les chronophotographies comme dans le pointillisme, un autre espace apparaît, il n'est pas là, pas inscrit en tout cas sur le médium, même s'il en surgit. Il est la matérialisation d'une perception, c'est-à-dire d'une relation. Sensation et mouvement commencent alors à être considérés comme un seul et même événement. Il ne s'agit plus de sens discrets, mais d'un jeu d'effets et de réponses réciproques, passant d'un percept à un autre par traduction. Cette conception d'une perception continue va être à l'origine des méthodes d'enregistrement visuel et sonore, et trouver ensuite une voie de réalisation majeure avec la généralisation du feedback cybernétique. » On rejoint ici les thèses de Varela et de Maturana sur l'*enactment*. Dans ses échanges avec le monde, le sujet ne se contente pas d'enregistrer les faits comme le fait une pellicule argentique d'une trace lumineuse. Le système neuronal se transforme, se façonne et se *redesign* à travers ses

4. Dans cet esprit, voir le site « Les images de guerre dans *LIFE* (1936-1946) » (<www.images-de-guerre.org>) accompagnant la thèse de doctorat de Jason Martin : *La rhétorique des images de guerre*, déposée à l'Université du Québec à Montréal en 2009.

échanges et les conditions posées par chaque nouvelle situation. Les interfaces qui exigent d'adopter d'autres postures posent à elles seules tous les *challenges* de l'adaptation à l'outil et à son cadrage.

Effets de présence à distance

Dans un contexte artistique qui associe réel et virtuel, la notion de présence devient centrale. Diverses pistes conduisent en effet à la notion de présence dans les arts impliquant de la virtualité et de la téléprésence (vidéo, animation, performances, art sur Internet, téléphone-vidéo, etc.), que ce soit par le traitement du son (bruit, musique, voix ou souffle, qui sont depuis Platon les indices les plus sûrs de la présence), ou par la représentation du mouvement et de la prestance corporelle. Divers dispositifs et des interfaces servent d'embrayeurs (Ruwet[5]) de présence et permettent aux sujets téléprésents de faire irruption à titre de partenaires dans la scène et d'intervenir à titre d'agents, au sens fort du mot, puisque leurs rôles orientent l'action. Plusieurs auteurs dont Carrie Heeter (1992) considèrent que le sentiment de présence et de réalité dans un environnement virtuel repose en grande partie sur l'expérience de socialiser, de rencontrer d'autres personnes, parfois des avatars, d'appartenir à une communauté ou un groupe. Et comme le signale Jean-Louis Weissberg (1999) : « Au-delà de l'opposition entre présent et absent, se construisent de fines graduations qui incitent à repenser la relation aussi bien lointaine qu'immédiate[6]. »

Jean-Claude Conesa insiste sur le lien constitutif de l'image et de l'action, condition préalable en quelque sorte à tout effet de présence des personnages virtuels, quelles que soient leurs nature et facture : « Le rêveur visionnaire, celui qui anticipe la réalisation de son rêve, ne se contente pas d'avoir des visions mais il veut voir, c'est-à-dire éprouver, expérimenter au risque de mourir. Ce désir scopique est le devenir-voir de l'action. »

Dans un article qui met bien en perspective diverses formes qu'a pu prendre le désir d'être ensemble et l'ailleurs sous-jacent à d'autres *épistémès*, Hervé Fischer relie, par une approche mythanalytique, les épiphénomènes qui caractérisent la culture actuelle, populaire aussi bien que savante, à la nature même de l'informatique : « Les humains sont désormais de plus en plus ensemble ailleurs. Cela tient au mythe fondateur de l'âge du numérique, dont

5. Nicolas Ruwet a traduit par « embrayeurs » la notion de « *shifter* » de Roman Jakobson telle que présentée dans *Eléments de linguistique générale* (tomes 1 et 2), trad. Nicolas Ruwet, Paris, Éditions de Minuit, 1981.

6. Jean-Louis Weissberg, *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision* ? Paris, L'Harmattan, 1999.

la lumière, au sens de l'intelligence, ne se fonde plus sur un dieu, ni sur l'électricité, mais sur l'information. Ce ne sont plus les esprits du feu qui dansent dans nos cerveaux, ni les ombres et la lumière de la caverne platonicienne, ou de la révélation divine, mais les octets du numérique. » Ailleurs et ensemble représentent en effet deux scènes où se projettent les discours utopistes et les fantasmes les plus débridés, avec tous les dispositifs permettant d'actualiser les rêves les plus anciens puisque chaque génération ou époque reconduit, en les exprimant à sa façon, des désirs et des besoins fondamentaux semblables. Le répertoire actuel des productions impliquant un effet de présence sur Internet en dit long sur les métamorphoses de la cristallisation des désirs et sur la densité des manques récurrents, qu'aucune technologie, qu'elle fasse appel aux dieux ou aux machins les plus sophistiqués, ne semble pouvoir complètement combler. Mais la nature universelle du bit informatique, sa capacité à se métamorphoser ou à se convertir en n'importe quoi, image, son, personnage, calcul, en fait le véhicule le plus polymorphe pouvant s'adapter à n'importe quel fantasme.

Ce dispositif a en effet la particularité d'offrir de multiples scénarios et les outils pour en produire d'autres, adaptés aux humeurs et aux disponibilités, créant ainsi une forme de mise à distance. Bernard Lafargue insiste sur la dimension ludique sollicitée par ce nouvel appareil conceptuel et social qu'est l'Internet : « Ce n'est qu'ainsi, en sachant qu'il joue et que ce jeu est d'autant plus profond qu'il demeure un jeu, que, pour paraphraser Nietzsche, il peut devenir ce, ceux et celles qu'il est ici en œuvrant là-bas dans telle communauté ou là-bas dans telle autre, car dans le cyberspace ici est là-bas et là-bas ici. À l'image d'Ulysse, il se fait *outis*, une personne capable de se déprendre de son *cogito* identitaire pour emprunter plusieurs personnalités, et résister aux sirènes du Charybde de l'œuvre d'art totale sans sombrer dans celles du Scylla de la dissolution, en tirant des bords ici ou là dans tel bateau, avec tels compagnons. Ce sont ces étoilements de la tentation matricielle de la Toile comme sculpture sociale totale que mettent en scène et abyme les netœuvres les plus stimulantes. » Outre le fait qu'il y a un nombre incalculable d'applications qui convoquent une attitude ludique, ce rapprochement avec le jeu rejoint une intuition très profonde qu'avait eue Stanislavski lorsqu'il a révolutionné le jeu des acteurs et créé l'approche de l'Actor Studio au début du XX^e^ siècle. Il s'était inspiré du jeu des enfants qui sont absolument présents et concentrés dans leur jeu tout en sachant qu'ils sont en train de jouer. Jouer « juste » ou « vrai », c'est-à-dire en s'imprégnant profondément du registre d'émotions sollicitées, serait la seule façon de jouer, et à bien des égards la façon la plus inspirante d'être présent sur la Toile.

René St-Pierre, spécialiste des logiciels de jeux vidéo, signale diverses propriétés que doit comporter une communauté virtuelle afin de soutenir l'attention et l'intérêt de ses membres : « À l'intérieur d'une communauté virtuelle, l'*awareness* désigne la perception que chacun possède de la présence des autres, de leur nombre, de leur ancienneté de leur localisation, de leur attitude, de leur identité visuelle (photo, avatar, fiche identitaire, maxime), de leur disponibilité (statut de présence et d'occupation), du niveau de communication lors des échanges (publics, privés ou en groupe restreint). » Se relier aux autres implique une rencontre entre partenaires qui se repèrent et se reconnaissent comme tels. Outre les artifices et les travestissements possibles, il est essentiel de pouvoir se situer et d'arriver à discerner qui sont les « joueurs », même si la dissimulation est la condition *sine qua non* de leur présence. La consistance du groupe et sa viabilité en dépendent. L'implication de chacun aussi. Pour être présent et actif dans une communauté, il faut savoir où l'on se situe, quel rôle on peut y jouer, qui sont les autres sur lesquels repose l'interdépendance des membres de la communauté, car la dépendance réciproque détermine les façons d'être ensemble. L'énorme avantage d'Internet ici, c'est la multitude des communautés ouvertes auxquelles on peut se joindre n'importe quand, de n'importe où. La difficulté non moins immense consiste à trouver ou à construire, dans le fatras et le bruit de la profusion, la communauté qui nous ressemble mais, surtout, qui ressemble à cet ailleurs où l'on voudrait se projeter.

Au nombre des conditions à remplir pour que l'effet de présence se produise dans ce *no man's land*, où être ensemble veut dire être connecté dans l'*e-toile*, il y a le besoin d'être quelque part, de créer un environnement dont les repères visuels correspondent à des éléments connus, cognitivement expérimentés, répondant à un schéma corporel construit par les réseaux sensorimoteurs que ces derniers contribuent en retour à déterminer. Et si ces univers se peuplent d'éléments qui donnent une échelle dont les proportions sont encore héritées de l'homme de Vitruve, c'est que le corps humain, auquel on ne cesse de chercher des extensions et des versions augmentées, reste encore le référent. Le corps et sa gravité demeurent les meilleurs garants du sentiment d'être *grounded*, quel que soit le degré de virtualité du contexte. Les sciences neurologiques rejoignent ici plusieurs philosophes, dont Merleau-Ponty ou Mikel Dufresne, pour lesquels le corps était la référence première : le corps et ses relations les plus fondamentales avec l'espace à travers ses déplacements et l'ensemble de ses mouvements. Dans *Le sens du mouvement*, Alain Berthoz parle d'isochronie pour désigner « le fait qu'il faut le même temps pour accomplir mentalement une tâche motrice que pour l'exécuter réellement » et que « [l]'imagination de l'effort mesuré par les capteurs a donc les mêmes conséquences que la réalité[7] ».

7. Alain Berthoz, *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 38.

Cette dimension de l'incarnation des internautes dans leur corps réel est très bien discutée par Angela Joosse : « *What the work of psychoanalytic theorists Norman Brown and Anton Ehrenzweig shows us is not only that we are bodies, but also that our embodied condition is integral to our intelligent connection with others and with the world. Further, the temporality involved in full engagement with what is other to ourselves, is one which gives primacy to the present and to the local. Any sense of togetherness we experience in the elsewhere, though it may hold significance for us, is derivative of our embodied, polymorphous, experiences of togetherness.* »

Izabella Pruska-Oldenhof insiste aussi sur cette connexion au corps réel : « *What role does the lived-body play in our conception of togetherness? How is the experience of space implicated in our sense of togetherness? Can we really be together in virtual space? Does your virtual-body in virtual-space impose the same limits on me as the presence of your lived-body in real-space? And finally, what are the ethical implications in our present understanding, our sense, of togetherness?* » Il est vrai que toutes nos relations et nos expériences sont médiées. Elles transitent par divers corpus de médium, que ce soit le langage sous toutes ses formes, les objets ou tout l'*instrumentum*, si cher à Simondon, qui s'y rattache. On comprend donc que dans l'édification d'un ailleurs où se retrouver ensemble, les réalités et les contraintes médiatiques exercent un rôle déterminant : le format du médium cadre et encadre la connexion. Et si l'univers du virtuel enfin émancipé de la loi de la gravitation semble ouvert à toutes les fantaisies, nous expérimentons tous ses liens, perçus parfois comme des entraves, avec le monde où s'exerce la loi de la gravité. D'où le sentiment de déjà-vu devant un grand nombre de sites. Ou la déroute au contact de sites si étonnants qu'ils semblent étranges.

Les technochorégraphes Martine Époque et Denis Poulin ont mené des recherches très éclairantes sur ce terrain. Ils ont conçu une « danse de particules » à partir de mouvements réalisés par un danseur et saisis par Mocap. Travaillant sur la signature du mouvement propre à chaque individu, ils ont cherché à restituer cette signature abstraite d'un corps réel en mouvement. Les particules et le logiciel qui servent ici de médiation respectent l'échelle corporelle qui procure suffisamment de repères, quel que soit le degré de réduction de l'élément figuratif réduit, dans certains cas, à une série de points. « Ensuite, le fait d'éliminer des images toutes les références corporelles identitaires des danseurs aurait théoriquement dû couper cette cinédanse de toute fibre sensible. Or, curieusement, la transduction de leurs mouvements en particules animées permet au contraire si bien de dé-couvrir l'Humain à travers leurs personnalités motrices et leurs signatures cinétiques singulières que leur présence demeure entière. »

Revenant à l'une des thèses essentielles de McLuhan, qui avait bien vu que « [n]ous façonnons des outils qui à leur tour nous façonnent », R. Bruce Elder soulève la dimension épistémologique, voire ontologique, contenue dans

cette question du lien entre le sujet et les technologies : « *The technologies of representation have a role in forming the structures of consciousness : consciousness is shaped by the systems of signification we use, the systems of language and technology in which thinking and our being are housed. Language and all the other technologies of representation are conscious recreations of our world of experience (linguistic constructs reflect the world) ; and, conversely, the world of experience is also a concrete representation of language (the structure of the world as we know reflects the structure of language).* […] *Technology has never been something that stands outside us, available for use. Technology (and pre-eminently the technology of language) has always haunted the inner recesses of our being, defining what we are.* » On en vient d'ailleurs de plus en à considérer qu'il est abstrait de vouloir définir l'humain en dehors de son « humanité », c'est-à-dire sa propension à développer des outils, à *sapientiser* tout ce qui l'entoure et le concerne, projetant sur la nature brute les élucubrations plus ou moins raisonnables de sa pensée, insufflant sur le monde de la spiritualité, animiste ou matérialiste, un désir en vue de s'ériger en « *Homo techno-logicus*[8] ».

Il semblerait donc que l'univers du virtuel soit colonisé par tout ce qu'il y a de plus réel : notre désir, nos schèmes corporels et nos médias qui demeurent, en définitive, humains, très humains. Notre besoin de nous manifester avec l'éclat et la vivacité de la présence pour nous connecter à des partenaires non moins présents laisse toutefois un peu de jeu, un espace qui permet de faire des étirements et d'expérimenter d'autres postures cognitives et sociales.

Visiophonie et chronogénèse

On ne cesse de développer des technologies en vue de faciliter l'être-ensemble, dépassant toutes les précédentes qui avaient réussi, pour un certain temps, à créer des rapprochements et à procurer le sentiment de présence. Mais à l'exaltation succèdent l'habituation, la déception et l'envie d'autres sensations plus immédiates, qui arrivent à faire oublier le média et stimulent alors le perfectionnement des interfaces. Certaines déjà anciennes et toujours efficaces sont sans cesse revisitées. C'est le cas du téléphone déjà utilisé par Cocteau dans *La voix humaine* (1929) et qui sert maintenant à des productions audiovisuelles. Le téléphone portable est en effet devenu appareil-photo et caméra. C'est donc une autre façon d'écrire les œuvres qui apparaît, sinon de nouvelles écritures. Ce mouvement, en partie guidé par les trois M (miniaturisation, maniabilité et mobilité), modifie aussi profondément le mode d'enregistrement et de diffusion. Les images que les portables enregistrent ne sont pas vues par l'œil du filmeur parce qu'elles ne sont pas dans son champ de vision. Ce

8. Yves Gingras, *Éloge de l'homo techno-logicus*, Montréal, Fides, 2005.

sont plutôt des images que « verrait son oreille, si elle était un œil. C'est donc l'oreille qui cadre l'image par la position qu'elle impose au téléphone en situation d'écoute[9] ». Ce dispositif inscrit la visiophonie dans une chronogénèse de l'image où, comme l'a très bien montré Edmond Couchot (2007) : « Le temps où l'image est produite, le temps où elle est transmise et le temps où elle est reconstituée à sa réception se condensent en une quasi-simultanéité. »

Le désir d'être ensemble ailleurs questionne notre rapport au temps et à l'espace, deux dimensions que les technologies des communications ne cessent d'ébranler puisque les interfaces qui servent à les mesurer, mais surtout à les aménager, ne cessent de se transformer. On se souvient des études citées par Mumford[10] sur l'impact du temps chronométré par l'horloge sur la montée du capitalisme, et de celui de la lunette astronomique sur la rotondité de la Terre. Les moyens de communication ont eu un effet non moins déterminant sur le découpage et l'aménagement de ces deux coordonnées où s'inscrit toute action. Mario Côté signale déjà le déplacement qu'évoque le transfert des considérations spatiales sur les données temporelles : « Étonnamment, le thème *Ensemble ailleurs* peut être entendu d'une façon non orthodoxe en faisant ressortir la dimension du temps qui s'écoule. Et pourtant, ne sommes-nous pas en présence de deux notions qui s'inscrivent beaucoup plus dans une dimension spatiale que dans une visée temporelle ? Si la notion d'être *ensemble* peut être prise dans le sens de la communauté et du partageable, et celle de l'*ailleurs*, dans le sens du lointain et de l'inatteignable, ne peuvent-elles pas aussi se concevoir comme les dimensions du présent et du futur ? À mes yeux, *ensemble* peut se concevoir dans l'évidence du présent, si vite évanoui. Puis, *ailleurs* implique le déplacement, soit dans une autre contrée, soit dans un imaginaire sans frontière, mais un déplacement à venir. »

Il est vrai que les technologies de l'ensemble-ailleurs convoquent un autre rapport à l'espace et au temps, que l'on pourrait qualifier de paradoxal. D'une part, pour nous rejoindre, ces technologies doivent reproduire des repères connus et intégrés dans nos schèmes sensorimoteurs, sans quoi nous serions littéralement perdus. Il faut, comme on l'a signalé un peu plus haut, que les échanges se déroulent dans un environnement qui rappelle des lieux connus. Et la redondance des bornes, voire des détails est de mise pour renforcer l'effet de réalité et le sentiment de présence, tout comme elle sert en rhétorique, selon Fontanier, à augmenter la clarté et l'énergie d'une pensée, ou à garantir la réception intégrale d'un message en cybernétique (Shannon et Weiner). Toute la recherche visant à améliorer les performances de la 3D témoigne de ce besoin

9. Plan de cours de Mario Côté et Alain Fleischer. Université du Québec à Montréal. Mai 2009. Voir aussi <www.festivalpocketfilms.fr>.

10. Lewis Mumford, *Technique et civilisation*, Paris, Seuil, 1950.

de coller à l'espace dans lequel on circule et dans des temporalités historiques ou des grandeurs temporelles connues. Se retrouver dans des coordonnées spatiales et temporelles définies rejoint donc une exigence à la communication. D'autre part, les technologies qui nous intéressent ici consistent précisément à suspendre l'espace et le temps en abolissant la distance. Anolga Rodionoff s'est penchée sur ce lien intime et sur les effets entre temps réel et espace virtuel. « Si l'absence de tout décalage temporel permet de franchir ou de s'affranchir des distances, n'est-ce pas admettre que dans cet "espace" de circulation des données, il n'y a ni espace ni temps ? » La virtualisation du temps et de l'espace affectent corrélativement la psychologie de l'internaute qui a développé, à travers l'expérience du temps réel, un nouveau rapport au temps. Présent, passé et futur s'adjoignent dorénavant une quatrième dimension, celle du temps réel qui règle les attentes et les postures. A. Rodionoff poursuit : « Attente que la liaison soit rétablie, c'est-à-dire que le temps redevienne nul. Le temps dit réel ou, ce qui a la même signification, la téléprésence, réfère bien à cette absence de temps. Temps réel qui, souligne A. Cauquelin, demeure la clé de voûte du monde du virtuel et du monde de l'Internet. »

Ainsi, avec les dispositifs de téléprésence et de communication en temps réel, qui représentent une disqualification de la coordonnée temporelle puisque temps réel équivaut à instantanéité, certains en sont venus à considérer l'espace, non plus dans un registre topologique ni géométrique où l'on référence un corps en fonction de son étendue et de ses coordonnées spatiales, mais plutôt en termes de relations. Michel Serres avait déjà annoncé cette perspective puisqu'il parlait d'un espace à *n* dimensions évoquant la couche sociologique, psychologique, politique, s'ajoutant aux trois dimensions de l'espace euclidien. Steve Daniels énonce clairement ce déplacement de l'espace classique à un espace de type relationnel : « *I have also come to realize that the spatial qualities that do exist in telepresent works are not optical ; they are relational. To attempt to understand them as spaces only from a perspectival sense is to misunderstand their true character. I am coming to understand the distance between us in these works as a social distance and that such distances can be mediated through the structuring of relationships. This represents an important shift in thinking because it allows me to re-approach the question of telepresence not from the perspective of what can I see, but rather from within a notion of what can we share.* »

Paula M. Gardner reprend aussi cette idée qu'elle a repérée dans diverses réalisations artistiques contemporaines, créations qui peuvent avoir des retombées sociales et politiques significatives. « *Space is not an entity, but a relationship* (Deutsch, 1998, p. 6) […] *Mobile environments present plentiful possibilities for relational art practices to elucidate and critique interrelationships and, in turn, subjective practices. They allow artists the possibility to dislocate space from time, elucidate a range of spatial concepts and merge past and present. Mobile devices*

present, as vehicle, a tool of everyday life, possessing great recognition and popularity across ethnic, gender, and class groups, and across first- and third-world societies. » En évoquant la notion de relation dans ce contexte de spatialité, on se représente des vecteurs et une carte de réseau, comme nous y ont habitués les cybergéographes, notamment Dodge et Kitchin[11]. Or, on a tendance à oublier que ces relations manifestent un échange unissant des partenaires et que les artistes expérimentant d'autres postures et travaillant la plasticité des échanges ouvrent sur un devenir réel du monde.

Insistant sur les effets du dédoublement ou de la démultiplication du corps dans certaines performances, Enrico Pitozzi signale l'éventualité d'une reconfiguration du corps : « Cette redéfinition du corps est expérimentée par le retour des représentations des corps synthétiques sur le corps physique. Ce processus met en jeu une conscience particulière de l'univers corporel, une fluidité du mouvement entre l'intérieur et l'extérieur. Le corps a ainsi accès à plusieurs espaces à la fois, une stratification qui s'exprime par l'investissement tentaculaire des espaces des corps, créant une amplification et une prolifération sensorielle. » La prolifération des technologies, ces écrans dans lesquels l'humain peut se représenter l'ampleur et la profondeur de ses réalisations et de ses aptitudes, annonce aussi une attitude anthropocentrée. On sait, depuis Hésiode au moins, combien on a déployé d'efforts intensifs pour explorer et contrôler le monde. Depuis peu, l'attention s'est tournée vers la plasticité de l'humain. Nos travaux et nos jours sont d'ailleurs de plus en plus occupés par ce désir de revoir le programme génétique et morphologique dont on a hérité pour le penser en termes de « recombinant », comme on dit en génétique. Les recherches artistiques se sont multipliées dans cette direction depuis quelques décennies, dans le domaine du bioart aussi bien que dans les arts de performance où l'on cherche à explorer et expérimenter d'autres formes de postures et de sensorialité.

Mais cette ouverture sur d'autres mondes possibles comporte sa part de négativité ; disons plus sobrement qu'elle affecte nos rapports habituels à l'espace et au temps. Selon Alain Fleischer : « Le monde a perdu le temps faute d'avoir gardé le goût de cette recherche du temps perdu. Le monde a perdu jusqu'au désir du temps. Il n'est plus que dans le désir de l'instant, de l'immédiat, de l'actuel. Les modèles de la société contemporaine n'incitent l'individu à se projeter au-delà de ce qu'il est dans l'instant que pour se voir instantanément dans l'instant suivant, ou dans un instant à venir, dans une éternité de l'actuel. L'individu n'est pas invité à se mettre lui-même en perspective, en histoire, à se mettre en question et en doute, il n'est poussé vers son avenir que comme vers une nouvelle image instantanée, projection à haute vitesse,

11. Martin Dodge et Rob Kitchin, *Mapping Cyberspace*, New York, Routledge, 2000.

instantanément obtenue, réussie, idéale. » La question du rapport au temps rejoint ici celle de la fonction de la mémoire et, plus généralement, celle des facultés. Le temps réel favorise en effet le moment présent, la vitesse de réaction, l'adaptabilité, reléguant aux extensions et aux supports technologiques les traces de ce qui a été et les calculs et projections de l'avenir. On comprend les réticences et l'anxiété de tous ceux qui, comme Cesbro, estiment que : « De tous les cauchemars, le pire était d'être sans passé. » Ou, plus funeste encore, si c'est possible, d'être réduits à un *no future* structurel.

En fait, toute la virtualisation mise en œuvre par les artistes ou impliquée dans les dispositifs qu'ils utilisent nous renvoie à notre condition terrestre d'êtres chrono- et géoréférencés. Tous les efforts pour nous soustraire aux catégories du temps et de l'espace, quel que soit leur degré de magie et de performativité, ne peuvent que nous rappeler tristement que la loi de la pesanteur est dure, mais c'est la loi, comme le dit le poète[12]. Toutefois, les formes *a priori* que sont le temps et l'espace, pour reprendre la terminologie de Kant, restent déterminées par les dispositifs que nous mettons en place. Ce qu'ont découvert les sciences cognitives et la neurologie, c'est que ces formes reposent sur des dispositions particulières du sujet et modèlent la disponibilité face à l'environnement. Les artistes qui ont choisi de revoir les dispositifs parient donc, en quelque sorte, sur l'émergence d'une disponibilité et d'une ouverture à d'autres dimensions échappant aux paramétrages acquis ou hérités.

Ubiquité et solitude

La liste des interfaces servant à se relier est littéralement interminable. Elle est aussi diversifiée et subtile que le besoin d'être ensemble ici et ailleurs, aujourd'hui et jadis. Depuis les signaux de fumée et les gages de fidélité échangés entre amis et amants, jusqu'aux dispositifs de réalité virtuelle permettant l'immersion dans un environnement interactif où la rencontre avec l'autre se déroule en temps réel, le désir de se sentir près de l'autre a généré une multitude d'inventions et de créations. Chacune de ces trouvailles permettait de restituer une forme de présence, mais une présence se détachant sur fond d'absence. Car, comme l'a bien vu Chatonsky, « paradoxe bien connu, à mesure qu'on augmente la communication, on accentue aussi la distance [puisque] l'être-ensemble est inséparable d'une certaine distance ».

Il est vrai que l'ère du numérique nous force à redéfinir ce qu'on appelle « ensemble » et « ailleurs », deux notions dont il serait intéressant de retracer l'histoire en fonction des outils de médiation disponibles à chaque époque.

12. Georges Brassens.

L'être-ensemble, quelle que soit l'intensité du sentiment, a pris aujourd'hui des voies inimaginables ou qu'il était difficile de prévoir un siècle plus tôt. Thierry Bardini introduit cette considération : « Le numérique nous aura donc finalement fourni cet *autre* ailleurs, lorsque la géographie comme la théologie ont commencé à nous faire défaut. » Et il ajoute : « Le grand ailleurs s'est dédoublé, semblerait-il, et présente maintenant deux faces : la question est devenue une question d'interface. » Démultipliant les modalités de la présence, interfaces et dispositifs traduisent et rendent possibles diverses formes que peuvent prendre le désir de se relier, le degré d'intimité et la force de la connectivité.

Les interfaces et les stratégies d'échange que chacune d'elles élabore en viennent à constituer des lieux de fréquentation et d'action que l'on pourrait associer à ce que Marie-Christiane Mathieu rattache à l'aître : « Dans une interprétation actualisée au monde numérique et des pratiques qui s'y déploient, l'aître est un ensemble d'espaces mobiles, mouvants et transformables. Il fait le passage entre l'intérieur et l'extérieur en brouillant les parois limitrophes qui les séparent. Il permet un renversement de ces notions d'intériorité et d'extériorité en ajustant nos références qui, dans ces expériences, sont considérablement altérées. L'aître doit faire partie des considérations structurales et architecturales actuelles, car il se compose de matériaux changeants comme la subjectivité, l'émotivité, la mobilité et l'action dans leurs sens mutants. » Ainsi, cette fine zone de contact dans laquelle se composent les échanges pourrait être appelée à contenir les limites et les possibles du sujet, ses modalités d'être.

La notion même de sujet et de moi se transforme et se décline selon divers paramètres qui dépendent de la nature de la médiation. Et si l'immédiateté recherchée, de même que le sentiment d'être directement connectés, sans médiation, dans la transparence et la limpidité de la pure présence demeurent l'idéal communicationnel, moteur de bien des raffinements et des découvertes technologiques, on constate qu'en parallèle, certains, et notamment les artistes, investissent le médium comme tel à titre de partenaire de la communication et, donc, d'élément déterminant dans l'affirmation et l'expression de soi. Le médium est plus encore qu'une simple extension du sujet, il est ce par quoi la pensée et le désir se profilent. Alexandra Bal insiste sur la dimension construite du sujet émergent dans ce contexte médiatique qui ne se limite plus à l'exclusivité du moi : « *From a representational mediated self, we move towards a sense of actualization of mediated self (Skinkle, 2005). Mediated co-production of culture no longer limits itself to the co-construction of content ; it becomes about co-action embodied within a networked space. Technological selves can now be telepresent, perceiving themselves in a remote location and with the ability to affect that location.* » Si on a beaucoup insisté sur la téléportation et la téléprésence en termes d'action à distance, on est encore loin de pouvoir évaluer l'ensemble de leurs impacts sur la constitution même de l'identité.

Pierre Ouellet a bien vu que la téléprésence se convertit en téléexistence. Ou plutôt que les technologies de la téléportation ont rendu manifeste et accéléré ce dédoublement, pour ne pas dire ce syndrome de personnalité multiple, qui caractérise notre époque. « Notre mode d'existence spatial n'est plus le locatif – "je suis ici", "je vis ici" –, mais l'ablatif – "je viens d'ailleurs", "je vais ailleurs". Je m'extrais de l'ici, en une ablation constante de mon ego, pour m'exposer aux lieux multiples d'où je viens et où je vais, toujours ailleurs et à distance, dans une "télexistence" de chaque instant. » En effet, le sujet actuel est interpellé sur plusieurs fronts en parallèle : il doit gérer des résidus de ses vies antérieures, la démultiplication des scènes où une part de lui est investie, agissante et performante, et ses projections sur le terrain du virtuel. Chacun des contextes, qu'il soit circonstanciel, paradigmatique, existentiel ou interactionnel, déterminant le mode d'être ou, disons, la dimension de l'être mise en jeu et ses modalités d'action, on assiste en quelque sorte à une forme de mutation des catégories où l'existence, la présence et l'absence prennent d'autres figures et d'autres sens.

Le phénomène de Facebook illustre assez bien la nature et la profondeur des questions soulevées ici. On sait combien le rôle de l'« autre » agit de façon déterminante sur la constitution de l'identité. La littérature abonde de récits d'échanges marquants avec des proches, des amis. Or on peut se demander aujourd'hui ce que veut dire le mot « ami » lorsque l'on est le 543e ami d'un ami intime et que l'on se retrouve soi-même avec plus de 800 amis recensés que l'on n'a jamais vus. Et pourtant, entre septembre 2006 et juillet 2009, Facebook avait rejoint plus de 250 millions de personnes à travers le monde, autant de personnes qui ont accepté de se retrouver avec les leurs, dans ce réseau d'amis planétaire. Doit-on en déduire que l'on assiste là à l'une des manifestations d'une nouvelle version de la notion d'identité et avec elle de celles d'amitié et de proches ? Il est étonnant que l'on cherche à vouloir avoir tant d'amis quand l'amitié se retrouve si diluée ! Ou peut-être ces lieux de rencontre profilent-ils des liens d'une autre nature encore difficile à définir.

Les lieux créés par les interfaces provoquent en effet d'autres formes de rencontres. Il est vrai que sur le Net, notre identité s'affiche sous la forme d'une adresse ou d'un site que tout le monde peut visiter. Et que le taux de fréquentation en vient à déterminer le degré d'existence. Pour être quelqu'un sur le Net, il faut être beaucoup fréquenté. Et sur Facebook, l'un des lieux où privé et public se condensent, il faut être reconnu par des amis ayant eux-mêmes un large réseau. Mais dans ce phénomène qui semble essentiellement dominé par du quantitatif, d'autres paramètres émergent. Nina Czegledy enchaîne sur une autre dimension qui devient progressivement centrale, celle de collectivité. « *Extensive studies in personal and public territorial behaviour provided new clues concerning spatial perception beyond personal and collective space considerations. There has been focused attention on territorializing aspects of identity especially as*

investigations of contested spaces reveal strong connections between the meaning of place and identity. A new space emerged in this discourse, a new space for social interaction. » La question amenée ici est fondamentale pour la définition de l'identité puisque l'on assiste d'une part à la territorialisation de l'identité : « être c'est être quelque part » et, d'autre part, à la virtualisation de l'espace et du territoire qui n'existent plus que comme des coordonnées algorithmiques. Héritiers d'un vieux monde, tout indique que nous transportons dans le cyberespace les paramètres avec lesquels nous avons été façonnés.

C'est à une problématique voisine que réfléchit Christine Palmieri à propos des arts médiatiques. « Dans l'élaboration plastique, on peut dire qu'il se passe une redécouverte de l'image par un savoir-faire en action, en mouvement, que l'action, la mobilité, le nomadisme, l'errance redéfinissent l'image et le concept, que les concepts des jeux vidéo avec leur dénouement inattendu et leur part de hasard s'y profilent, que la conception de l'espace se transforme de façon importante avec une multiplicité des lieux donnant l'illusion d'un possible état d'ubiquité, une dilatation et rétraction du champ des opérations qui semble réduit et immense en même temps, sans paramètre ni frontière, sans périphérie ni centre, qu'il se créée une impression de proximité et parfois de promiscuité aussi. » Il est vrai que l'ensemble de ces préoccupations occupe une place importante dans le panorama de l'art actuel, comme si les artistes qui œuvrent dans ce domaine, ayant eu à redéfinir leur propre pratique et leur statut d'artiste, ressentaient plus immédiatement les enjeux ontologiques et sociologiques en cause. Plusieurs installations interactives sollicitent d'ailleurs le spectacteur sur ce terrain même de son identité et de ses pourtours indéfinis.

Il s'agit donc, en définitive, d'amener l'autre, le spectateur ou le partenaire de la communication, à changer de position. Or le premier vecteur de transformation consiste, comme plusieurs artistes l'ont mis en œuvre, à amener l'autre à changer de point de vue. Frédéric Papon évoque ce sujet : « L'ailleurs des uns devient ici le quotidien des autres et, dans cette différence de regard porté sur son environnement, crée des surprises et suscite des questions qui ouvrent des perspectives nouvelles. » Se transporter ailleurs, c'est en quelque sorte sortir de soi et opérer une distanciation qui modifie nécessairement le point de vue. Le pari de Cézanne est plus que jamais d'actualité. Le moindre déplacement peut faire une différence nette, surtout s'il s'agit de convoquer l'autre sur un terrain déjà paramétré par une subjectivité et un dispositif étrangers. Si l'expérience se double de connectivité et d'échange à distance, contexte dans lequel on attend on contribution du participant, les effets risquent de se décupler. Pour le meilleur ou le pire.

L'état jubilatoire d'être branché peut s'accompagner de l'anxiété et de l'irritation d'être débranché. L'impression d'être ici et là, d'être partout simultanément, ce pouvoir d'ubiquité que procurent les technologies qui nous

maintiennent sur le flux continu des réseaux, s'accompagne aussi de son ombre, la solitude ou la crainte de se perdre dans la légion des moi distribués ici et là. Thierry Bardini soulève cette question par ce qu'il identifie comme deux troubles associés aux promesses non tenues de l'ère de la communication. On ferait face à « deux troubles contemporains, qui n'ont cependant pas attendu la possibilité technologique de la présence à distance pour sévir parmi nous. Je les nommerai respectivement le syndrome de Webster (l'angoisse d'être seul ailleurs) et le mal de Canetti (la phobie du contact). » Greg Van Alstyne amène aussi cette question par un autre biais, en se référant à John Durham Peters : « *I wish to interrogate telepresence not merely to tell a personal story but to highlight the productive tension and coexistence between our fantasies of* spiritual union through technology *– a kind of digital utopianism – and that most contemporary of quandaries,* communication breakdown. […] *Peters initially articulates this theme through two terms coined in the nineteenth century : "solipsism" in 1874 and "telepathy" in 1882.* » Les promesses ou la seule perspective d'une communication sans contraintes, qu'elles soient psychologiques ou technologiques, ont certes entretenu une attitude expérimentale, un désir d'aventure et une ouverture sur des dimensions et des ressources inexplorées chez l'humain. Comme plusieurs[13] se sont appliqués à le démontrer, pour l'*Homo ecranis*[14], l'accroissement de ces extensions s'est effectivement accompagné d'un élargissement de son champ de conscience et donc, corrélativement, d'un alourdissement de son lot de responsabilité. Les rapprochements provoqués par « l'étreinte télématique[15] » n'ont pas manqué d'attirer l'attention sur d'autres aptitudes mises à jour par les neurosciences, que l'on parle de réseaux neuronaux[16], de neurones miroirs[17] ou d'empathie[18], et sur l'ensemble des retombées de ces interventions, à distance, dans le temps et l'espace, comme ne cessent de le rappeler, depuis la formulation de « l'effet papillon » de Lorenz au début des années 1970, écologistes et systématiciens.

13. Roy Ascott (dir.), *Reframing Consciousness*, Exeter, Intellect Books, 1999 ; Gregory Stock, *Redesigning Humans : Our Inevitable Genetic Future*, New York, Harcourt, 2002.

14. Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *L'écran global. Culture-médias et cinéma à l'âge hypermoderne*, Paris, Seuil, 2007.

15. Roy Ascott, *Telematic Embrace*, Berkeley, University of California Press, 2003.

16. Gerald Edelman, *Neural Darwinism : The Theory of Neuronal Group Selection*, New York, Basic Books, 1987.

17. Giacomo Rizzolatti et Corrado Sinigaglia, *Les neurones miroirs*, trad. Marilène Raiola, Paris, Odile Jacob, 2007.

18. A. Berthoz et G. Jorland (*L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2005) ont repris cette notion introduite à la fin du XIX^e^ siècle en esthétique par Robert Vischer, qui parlait de « sympathie esthétique », notion qui sera traduite en anglais par *empathy* et reprise en 1911 par Wilhem Worringer, *Abstraction et Einfühlung : contribution à la psychologie du style*, trad. E. Vallier, Paris, Klincksieck, 1970.

En guise de conclusion

Chaque époque apporte des réponses aux difficultés engendrées par la période précédente. Et chaque réponse engendre à son tour doutes et problèmes. Notre époque a cette particularité d'assister presque en direct aux complications qu'elle génère, quand elle ne les a pas anticipées et surmontées. Et elles sont myriade. Les outils de l'ubiquité ne sont d'ailleurs pas étrangers à cette nouvelle configuration des problématiques émergentes. Dans la mesure où ils permettent d'être à la fois ici et là, ils orientent aussi la façon de poser des questions et de rechercher des liens, des effets et des suites. L'interdisciplinarité contribue aussi à accentuer le phénomène, puisque l'on réalise que les questions se déplacent, que les effets se répercutent dans divers domaines, parfois éloignés, et que les problématiques convergent : elles éveillent de nouveaux soupçons ou pistent vers des solutions adaptables.

La perspective de l'ubiquité, si l'on me permet l'oxymore, génère aussi un spectre de malaises. Au spleen des romantiques, à la névrose du XIX^e siècle puritain et refoulé, succèdent la dépression qui accompagne l'urgence de « se réaliser[19] », l'anxiété et les multiples troubles de la personnalité reliés au *multitasking* et à la prolifération de l'information et de ses sources, et surtout à la pression grandissante d'être partout à la fois tout en n'étant bien nulle part. Position intenable compte tenu de l'injonction parallèle d'être bien dans sa peau. Le tableau semble inquiétant et sombre, enfin, pour tous ceux qui ont le sentiment de courir après leur ombre. Et de l'aveu général, nous sommes tous dépassés par la droite et par la gauche tellement le changement est accéléré.

Il est apparemment bien difficile de s'affranchir de tout ce qui a composé notre enracinement, qu'il soit psychologique, géographique ou économique. Le nomadisme et l'esprit d'aventure qui semblent aujourd'hui les postures les mieux adaptées à l'effervescence et à la prolifération des technologies de l'ubiquité ne semblent pas universellement distribuées. Et paradoxalement, ces technologies semblent sédentariser l'internaute en le clouant à son écran, cette nouvelle fenêtre ouverte sur le monde qui condense l'ailleurs avec la projection des fantasmes les plus intimes. Le rêve d'être ailleurs se réaliserait ainsi dans le confort de l'immobilisme.

19. Alain Ehrenberg, *La fatigue d'être soi – dépression et société*, Paris, Odile Jacob, 1998.

Et finalement, pourquoi chercher plus loin ? Cinéas aurait peut-être définitivement raison sur Pyrrhus, puisque dorénavant la conquête du monde tout comme la rencontre avec l'autre peuvent se faire dans l'intimité du domicile. Ailleurs ça pourrait être ici. On se rend compte aussi qu'il y a bien des façons d'être ensemble et que l'on n'a pas fini de découvrir les formes illimitées de la proximité et les multiples degrés de la présence.

Together Elsewhere

CANADA (TORONTO)
Pierre
TREMBLAY

Interdisciplinary artist, ***Pierre Tremblay*** *is an Associate Professor at Ryerson University, School of Image Arts. His artistic practice, combining new technologies and video, questions the world in flux, how we see and perceive. Recently completed is a film series on Michael Snow, David Rokeby and R. Bruce Elder as well as work on various new media projects:* Continuum *and* Portraits in a Sentence. *Recent exhibitions of note include* Dans la nuit des images, *Grand Palais, Paris, and* le Mois de la Photo 2009, *Montreal, along with festival screenings in Canada, Italy, Australia, China and Brazil. His work can be found in France at Musée Carnavalet, Bibliothèque Nationale and the Musée Rodin. In his role at Ryerson, Tremblay has facilitated conferences and edited this book series which has brought scholars and artists from Ontario, Quebec and France together for cross-cultural exchange on a variety of new media topics.*

Together Elsewhere, first a conference, now this book, is dedicated to exploration of the myriad of implications derived from our technological capacity as humans to break geographical space for a meeting of minds. Technology has exponentially increased the possibilities for people to come together while circumventing the requirement of physical presence. Artists and theoreticians who confront questions of distance, convergence, isolation and the realities of the modern technological world come to a variety of conclusions, some complementary, some oppositional. We ask ourselves in this volume: how do diverse forms of emerging art create ways of being together on a global scale, of acting and living together across vast social, cultural and geographic distances?

This text compiles ideas shared during an illuminating few days in February 2008 at Ryerson University; billed as "Toronto/Montreal/Lille: Together Elsewhere," the conference was the third edition of a biennial event of artistic exchange. Initially a series that saw the exchange of ideas between Ontario and Quebec, this particular conference featured the inclusion of an international element with representation from France.

The event was organized by myself at The School of Image Arts, Ryerson University in collaboration with Louise Poissant of the School of Media and Visual Arts at the University of Quebec in Montreal, as well as Alain Fleischer of le Fresnoy, Studio national des arts contemporains (Lille).

As the schools involved in the conference are themselves centres of art education and production, the conference theme was examined largely in relation to new media technologies and innovation in the arts. To investigate these issues, the conference was divided into three sub-themes that paralleled the interests and expertise of our three partners.

The first theme was *The Fabric of Memory,* inspired by Jean-Luc Godard's description of cinema as an "immense fabric of memories." Through the combination of image, sound, and movement, cinema, more than any other medium, transports us together elsewhere or connects us within the abstract duration and location of the site of projection. Photography, too, has had the power of restoring the presence of an absent being or distant place. In addition to focusing on modern technologies, our conference examined how the theme is addressed through historical media.

The second theme, titled *The Effects of Remote Presence,* suggested the centrality of the notion of presence where the real and the virtual are associated in an artistic context. Presence in the arts seems to lead to virtuality and telepresence (video, animation, performance, Internet art, video-telephony, etc.). Various devices and interfaces permitting telepresent subjects to erupt onto the scene as partners or to intervene as agents were explored by our participating artists/scholars.

Theme three, *Ubiquity and Solitude*, challenged us to look at the shadow side of the literally infinite list of networking interfaces currently available. This list is as diverse and subtle as is our need to be together, here and elsewhere, today and formerly. Each of these discoveries has allowed for the restoration of some form of presence – yet it is a presence founded on absence. The jubilant state of being connected cannot exist without the anxiety and irritation of being disconnected. The impression of being here and there, of being everywhere simultaneously, this power of ubiquity given to us by technologies that keep us connected to the continuous flux of networks is accompanied by a dark shadow: solitude and the fear that one will become lost in the vast expanses of text and image.

The conference was made possible thanks to a generous *Image, Text, Sound and Technology Conference Grant* from the Canadian government under the auspices of the Social Sciences and Humanities Research Council (SSHRC). Our special thanks to Program Officer Gary Pinard. We want to acknowledge the invaluable support provided by Don Snyder, Chair at The School of Image

Arts, and of Louise Poissant, Dean, Faculty of Arts at the University of Quebec in Montreal. We also want to thank Daniel Doz, Dean of Ryerson's Faculty of Communication and Design, and Ken Radway, of the Chang School at Ryerson. Our gratitude is expressed to Erica Loic, who greatly assisted in the grant application process. Blake Fitzpatrick also kindly helped with the grant application and ably served as a moderator at the conference. Other moderators to thank warmly are Gerda Cammaer, Mark Argo and Jennifer Johnson. Thanks also to Wieslaw Michalak for reviewing our final text for publication. We were aided by Joël Savary, Cultural Attaché, and Brigitte Mignot from the Consulat Général de France, Toronto as well as by Jean-Claude Duthion, Director, and Patricia Guérin, Cultural Activities Coordinator of the Alliance Française in Toronto.

In this biennial series, we have always stressed the junction between scholarship and artistic practice and as such we have always featured more than meetings – that is: artistic presentations, exhibitions, performances. During this biennial, Alain Fleischer's movie *Morceaux de conversation,* an intimate conversational portrait of Jean-Luc Godard, was screened. At the Alliance Française, *High Altitudes*, a photo exhibition by Le Fresnoy student Anna-Katharina Scheidegger was featured. Also presented were *Telephones/ Cameras*, films made on mobile telephones by graduate students from UQAM during a workshop offered by Alain Fleischer and Mario Côté. Those films have since been presented at the Centre Pompidou in Paris during the Pocket Film Festival. Also screened were excerpts of a three-film series concerning Toronto artists: David Rokeby, R. Bruce Elder and Michael Snow.

The three films about Toronto artists were the outgrowth of a long working relationship between Le Fresnoy and Ryerson – a relationship that embodies the themes of this conference. The films are the result of artists creating – while sometimes being together and sometimes being elsewhere. At Ryerson, we have been working with Le Fresnoy for ten years on many different projects such as visiting artist exchange programs, traveling international exhibitions, etc. We decided to make these films in collaboration – a crew from each school filming the same subject and going home to edit a complementary film. The series focuses on three artists and considers their relationship to place while also exploring their motivations and inspirations. The whole project – from inception to culmination – allowed the participants to experience and reflect on the negotiation of remote connections.

We, the editors, wish to thank all of the authors who contributed texts to this volume. A brief overview follows, introducing the authors and some of their ideas.

Alexandra Bal in her article "Second Life: Emergence of Swarm Communities?" analyzes new forms of community emerging from the virtual world of Second Life. Crafting a definition of the term New Media, she examines how works come to obtain status as new media. Bal implies that a radical transformation, a shift from representational to experiential, characterizes cyberspace, and she discusses network culture as collective intelligence. She suggests that the elimination of distance between *makers* and *participants* represents nothing short of a cultural revolution.

Thierry Bardini's work titled "*Alone Together*, ici et là: paradoxes et syndromes de la téléprésence" looks at the conference theme as a paradoxical invitation, due to the fact that technology does enable us to be together and elsewhere. Bardini looks at contemporary symptoms of anguish, of being alone elsewhere, and he examines the phobia of contact, contact with the unknown. He considers the Internet as a generic elsewhere.

Grégory Chatonsky in "La passion des anonymes" delineates ways in which new technology creates new modes of perception. Examining how, for the first time, we can access anonymous people through sites such as Facebook, Twitter and Flickr, Chatonsky looks at the work of many contemporary artists who explore the implications of these new forms of contact. His article takes us into conceptual exploration of many ideas: memory, the continuous flux of the Internet, the Internet as a new elsewhere, the notion of real time. He delves into the convergences created by the artistic *mashup* and he probes the notion of holiday, of split attention, and new phenomena of perception related to the network.

Jean-Claude Conesa writing in "L'oeil de Lynch" starts his discussion of David Lynch's *Mulholland Drive* by exploring connections to Lacan, then Baudelaire, Jacques Rancière, Michel Serres, Matisse, Peter Kubelka, Duchamp, Merleau-Ponty, Berkeley, Georges Steiner, Deleuze and Doris Lessing – all the while reflecting on ideas surrounding the theme of reversibility.

Mario Côté in his work titled "Communauté du présent dans un ailleurs à venir" tells us about two video programs he curated specifically for the conference, which were presented at the Alliance Française and the third floor gallery at Ryerson respectively. These programs were the result of work by artists from France and Quebec. Côté looks at *elsewhere* where time is imaginary and he scrutinizes a community searching for the present time where *elsewhere* is inscribed in it.

Nina Czegledy in "Mapping Time and Space – in Media Art" refers to breaking geographical and cultural borders. Czegledy discusses her own experience of hybrid collaboration to effectuate knowledge transfer.

Steve Daniels in "A Space Between" talks about how mobile telecommunication travels in invisible space between us. Daniels discusses influential works in the world of new media and the importance of collaboration. He highlights works by Vera Frenkel and Norm White among others as well as collaborative work that he initiated and developed. He examines how emerging real-time communication networks break, reconfigure and collapse geographical space. Daniels goes on to discuss user interfaces in embodied telepresent works. Daniels' position is that his interest lies in works that are relational not optical.

R. Bruce Elder in "Bodies, Virtual and Material" maintains that new media theorists often dismiss the historical roots of their domain – often emphasizing the novelty and progressiveness of their conceptual formulations without fully understanding where the actual foundations may be. He maintains that *atavistic* models are inadequate, and thereby serve to *cripple* theoretical extension. Elder, looking to history himself, discusses new technologies in connection with many traditions in art and thought, a rich survey encompassing topics from Gnosticism to the Noosphere, from the works of St. Augustine and Lucretius to Robert Grosseteste and Roger Bacon.

Martine Époque and Denis Poulin write in "*NoBody danse*, un sacre du printemps 3D en infochorégraphie de particules pour l'écran" of a research project started in 2005 which facilitates an atypical approach to choreography. Using motion capture, the dancers in movement are replaced by tiny particles on screen creating a new esthetic of dance without bodies – a dance of particles.

Hervé Fischer in "Mythanalyse de l'ailleurs" first analyzes the notion of elsewhere and a desire for evasion of the quotidian, and goes on to inspect how the metaphor is extended in our imaginary worlds. He thinks about how cinema – elsewhere and together – transports us to imaginary places, to places of desire where we invest our yearnings. Fischer also reflects on how new technology engenders ubiquity, the capability of being in many places at the same time.

Alain Fleischer in "À l'ombre du temps" delves into the paradox of speed; he looks at time, starting with photography, at the reduction of time in transport, the notion of real time, of compression of time. He invites us to consider lost time, time to remember, stopping time, saving time, working time, leisure time, retiring time, special time, time for thinking.

Paula M. Gardner in "Space, Becoming, Dislocation: Politicized Mobile Art" discusses mobile technology art intervention as revealed through the project *Portage*, *The Canadian Mobile Experience*. Her work reconsiders the

creation of political critical art using commonplace mobile phones *repurposed into art vehicles*. The project links a phenomenology of time and space to relational art practices and explores the concept of spatialisation.

Angela Joosse in "The Temporality of Embodied Intelligence: Norman O. Brown and Anton Ehrenzweig" explores the nature of human interconnection through an examination of the work of pyschoanayltic theorists Brown and Ehrenzweig. She looks at human longing for togetherness, as it may be rooted in infancy, and also discusses the implications for human creativity and innovation.

Bernard Lafargue in "La Toile: sculpture sociale totale et étoilements" analyses the Internet as a new form of social sculpture opening new doors, creating community and stimulating new forms of esthetic and artistic experiences. Lafargue looks at the particularity of on-line work from the last decade and considers the work of artists such as Sherrie Rabinowitz and Kit Galloway, Christophe Bruno, Reynald Drouhin, Samuel Bianchini, as well as digital art with Natacha Merritt and Martine Neddam.

Caroline Seck Langill in "Vera Frenkel's *String Games* and the Germination of New Media Art in Canada" examines the history of electronic media art in Canada. She looks particularly at Vera Frenkel's position as a pioneer in this field and examines her groundbreaking work *String Games* (1974). Seck Langill relates Frenkel's work to the ideas of communication theorists Harold Innis and Marshall McLuhan.

Bruno Lessard reflects in "La mémoire projetée: l'image-archive et l'art écranique *in situ*" on the use of collective memory in contemporary art installations by artists such as Qiu Anxiong ("Une mémoire pour oublier," 2007) and Robert Lepage ("Le moulin à images," 2008) among others. Lessard questions the recycling of archives to reactivate the past. Contemplating the work of Lepage and Qiu, Lessard talks about the importance of spectator memory: the participatory collective memory needed to appreciate – read – understand the installations. He also studies the projected archive as it stimulates a new togetherness.

Marie-Christiane Mathieu in "Aître et utopie" relates the conference theme to one of her projects called "Monument du vide et l'Accélérateur/fusion des codes". She looks at digital, interactive and collaborative art practices in the context of relational art and social practices and she examines how work becomes an experience in communication that changes our relation to the world.

Jason Nolan and Danny Bakan in "Social Technologies for Young Children: Cultural Play with *Songchild.org*" talks about his practice-based project, an online Website forum about folk music by children. Under the auspices of the Ryerson School of Early Childhood Education, the site in development is Wiki-centric, offering a platform of tools for writing, recording and sharing for children, parents, educators and musicians regarding work that belongs to the public domain. The importance of music in the development of our brains is discussed, especially in regards to the importance of sharing creative process.

Pierre Ouellet in "Travailler ensemble, ailleurs : communauté de l'ubiquité" discusses how new technology creates new social communal sharing over distances. He considers how sensitivity, perception and esthetic experiences re-invent new social space. He suggests that a space in the process of adaptation and which favours movement makes us think that our existence has always had the need of an elsewhere. Ouellet looks at the work of artists Zhang Huan, Spencer Tunick and Vanessa Beecroft to elucidate his theories.

Christine Palmiéri in "Zones d'affinités : une esthétique mobile" talks about the drastic change in art practices brought about by new technologies. Palmieri looks at Second Life, Franco and Eva Mattes' Life Sharing, the work of Antoni Abad and her own project in development, *Mexique/Maroc*.

Frédéric Papon in "Travailler ensemble, ailleurs" discusses the collaboration between Le Fresnoy and Ryerson (in which I was also involved) with students from our two schools. Papon describes the project and how it came about over time and distance. The project consists of films about three Canadian artists: Michael Snow, David Rokeby and R. Bruce Elder.

In this film, R. Bruce Elder talks about some important themes in his work: modes of consciousness, social rituals, trance, deep prayer, aesthetic experiences and religious experiences, the Avant-Garde, ideas related to polyphony, the concept of *dividing attention across a number of simultaneously developing fields,* harmonies that tune the human spirit, Bach, Anton Ehrensweig.

David Rokeby talks about the importance of art school, and the perceptual experimentation that led to some of his projects, among them the software softVNS (Very Nervous System), the Giver of Names, Machine for Taking Time, Cloud. Rokeby reflects on how the process of artistic creation is chaotic as he explores ways in which the computer is a player in our culture; he also questions surveillance, the notion of balance and discusses his inspirations and influences: for instance, John Cage, Marcel Duchamp, Michael Snow.

Michael Snow gives viewers a window into his life one week in winter. He discusses his public comissions in Toronto, shows us his studio and talks about some of his accomplishments. With a sense of humour and playfulness, Snow talks about negative reactions to his work, his youth and his family. He describes his music as being about exploration and improvisation.

Enrico Pitozzi in "Étendre la peau : scène, perception, dispositifs technologiques" discusses how new technologies carry performance artists into new territories of perception. Pitozzi looks at the work *La démence des anges* by Isabelle Choinière and kondition pluriel's *schème and schème II*.

Izabella Pruska-Oldenhof in "Together: Lived-Bodies and Real Experience" describes some of her own experiences alone or with someone in the state of nudity and relates this to Merleau-Ponty, Samuel Mallin and Luce Irigaray. She considers how to endow these experiences with meaning and looks at the importance of lived experience in relation to art, ideas extended in her Ph.D. dissertation.

Anolga Rodionoff in "Temps, espace, relation, interface" questions how our entry into the digital world changes the work made by artists. Rodionoff's analysis of artists' perceptions is based on the writings of the philosopher Anne Cauquelin.

Edward Slopek in "GRAND TOURS: Gifts, Cybernauts, First Life – Traveling with the Likes of Charles Babbage, Raymond Roussel, and Vachel Lindsay," making original connections between diverse personages, considers the custom of the "Grand Tours" in terms of enlightenment for the traveler.

Don Snyder in "Together but Elsewhere: Considering the Photograph" looks at the writing of French novelist Tiphaigne de la Roche who in 1760, before photography's invention, envisioned the possibility of virtual presence through a photographic image. Snyder goes on to look at Muybridge, whose work predicted moving image media, and also at Pico Ayer, who reflects in our time on the *resistless penetration of video*. Snyder, observing the sense of disempowerment and sensory overload produced by the development of media, reminds us all the same of Tiphaigne's sense of amazement as he described the *pictures* he saw.

René St-Pierre's "Pratiques culturelles et sociales dans l'espace-temps des environnements ludiques en réseau: caractéristiques esthétiques, pédagogiques et relationnelles" is partly based on his studies of people relating in an interactive space. St-Pierre starts by explaining how new communication technologies have changed our social space and our relations. He examines how the change from traditional to virtual/anonymous communication has changed our identities, how social networking leads to an aesthetic of no-inhibition. St-Pierre

also explores ways in which social networks such as Facebook, online video games, MSN, etc. create new forms of communicating without the convention of writing – a situation occasioning the decline of writing.

Greg Van Alstyne in "Having My Cake and Eating It Too: Learning through Distance and Interdependance" discusses his own experience of completing a Masters of Science through distance learning while reflecting more generally on the paradox of telecommunication and sustainability.

Extracts from the conference can be seen on our Website: <www.imagearts.ryerson.ca/torontomontreallille>.

Second Life

Emergence of Swarm Communities?

CANADA (TORONTO)
Alexandra
BAL

Alexandra Bal *is an associate researcher at the Maison des Sciences de l'Homme in Paris where her research deals with the critical analysis of the socio-economy of virtual education, with a focus on peer-to-peer knowledge production models and the hybridization of informal knowledge development to formal institutions, and the socio-economy of digital arts in virtual worlds. Her current research is investigating whether the use of pervasive computing and experiential media by children leads to alternate forms of communication, identity formation, community organization and the impact such developments have on cultural institutions such as Education.*

Introduction: Synthetic Agents within Second Life

In March 2008, Eddie, a new type of avatar, was introduced to the virtual world Second Life.[1] Eddie is unique in that he is an artificial intelligent agent, embodied within a virtual avatar. According to his makers, as an artificial general intelligence (AGI) agent Eddie possesses behavioural, cognitive and emotional abilities equivalent to that of a four-year-old boy (Bringsjord, 2008). In the long term, designers of intelligent behavioural technologies such as Eddie hope to create synthetic organisms capable of auto-governance who, able to learn from their own experience, will somehow remain controlled by humans (Bringsjord and Yang, 2007). Such an aim may seem futuristic but intelligent applets are already involved in decision-making activities that influence human scientific, economic and cultural life (Goertzel, 2006). Still lacking the emotive abilities Eddie seems to display, these agents are part of synthetic communities,

1. A virtual world where humans, as avatars, interact with each other and software agents, in a three-dimensional space that uses the metaphor of the real world (Second Life, 2008).

where they interact with other agents, sorting and analysis data in universes parallel to humans (Park et al., 2004), or interacting with humans in hybrid mediated or physical environments (Nehaniv and Dautenhahn, 2007).

Incorporating synthetic agents into simulation environments such as Second Life adds a layer of complexity to cyberspace that cannot be easily comprehended. Part of the complexity comes from the fact that both technologies represent distinct new media. Since specific new media exist at the intersection of multiple ideological frameworks, mixed multiple new media promises to make muddy our ability to comprehend the scope of change they represent.

Through a literature review of existing research and interviews with Second Life cultural innovators, I am trying to understand the nature of the various value systems influencing the development of these new media.

This article by no means provides an exhaustive survey of existing thinking. It focuses specifically on media cultures by exploring how the ideologies of visual media, social and experiential media as well as AGI,[2] Alife[3] and robotics currently coexist in the development of artificial agents in Second Life. It lays down the theoretical scaffolding of upcoming research that examines the impact of these new media on cultural institutions by using a hybrid methodology that blends discourse and socio-economic analysis.

The first section focuses on new media as a cultural and social innovation. We know that innovators design technologies to mirror the practices of their own culture. But as Latour demonstrated, innovators are social actors that are influenced by various cultures inherent in their multiple networks of relations (personal, social, cultural, professional, technological) which are not intrinsically coherent, and may contain conflicts (Latour, 2005). Actors are more or less aware of these incoherencies and conflicts which will translate into actions that do not correlate with their discourse (Weber, 1930). Another difficulty is that users also reshape these designs to suit their own economic and social purposes (Moeglin, 2004). When introduced within institutions, the various industrial and professional contexts of these institutions will adapt the innovation to serve their existing social and economic models (Gensollen, 2006).

2. Software that tries to emulate human thinking, emotions and learning techniques such as a chess program that memorizes your moves, employs a strategy and makes comments about your tactics. Software programs, browsers, search engines (AGI, 2008).

3. It is a field of study and an associated art form which examine systems related to life, its processes, and its evolution through simulations using computer models, robotics, and biochemistry (Artificial Life, 2008).

In time, the interplay between the values of all these various groups gives birth to new practices which will become legitimized as unique workflows. In other words, as socio-constructivist sociologists have demonstrated, the successful adoption of a technological usage within society is the result of the influence of multiple social and technological factors (Flichy, 1995; Miège et al., 1986), which are not all based on dialectics of innovators.

Dialectics refer to the narratives carried via discourse which carry specific societal values. For Hegel and Marx, dialectics signified the transformational dynamics of social history (Heim, 2000). The second part of this article focuses on a discourse analysis which will be useful in understanding the nature of current cyberspace dialectics. But such analysis is not enough to comprehend how these narratives translate into concrete actions. Only field observations within specific social contexts can give a sense of what is concretely developing within cyberspace.

Cultural industries theorists believe that the only way to understand how a cultural innovation influences reality is by observing the nature and viability in the time of its dominant social and economic processes, in other words its socio-economy (Tremblay, 1998; Miège et al., 1986). For this to be possible, the new medium has to have matured into a new media.

1. New Media at the Intersection of Multiple Ideological Frameworks

From a technological standpoint, all new media have in common the combination of multiple media within one platform. This implies the coming together of professional groups who seek to understand how an emerging technological platform can be utilized within their own field. Not only does each group envision the new media innovation within a specific social, historical and cultural frames of thought and action (Helmreich, 2007), they also are unable to share their knowledge with each other since very often disciplines do not share foundational axioms (Penny, 2008).

This explains why the term new media refers to entirely different notions, depending on the social group defining it. In the arts, for instance, some understand new media as a remediation tool that facilitates the mass distribution of broadcasting and photographic content (Manovich, 1999; Bolter and Grusin, 2000). Others see new media as a specific art historical movement, focusing not only on technologies and forms, but also on thematic content and conceptual strategies which involve appropriation, collaboration, and the free sharing of ideas and expressions (Tribe and Jana, 2006). For yet another group, it represents a subversive approach that repurposes industrial standardized technologies for cultural purposes (Whitelaw, 2004).

These differences in definitions also exist between disciplines. If for artists, the term new media usually identifies the use of technologies in relationship to an emerging medium, in other words, new mediated communication or expression forms, for cultural industries theoreticians it refers to the social, economical and cultural usages forming around a developing medium.

Cultural innovations within Second Life are influenced by multiple professional cultures including visual, social and experiential media while synthetic organisms innovations are the results of a variety of computer engineering approaches including AGI and Alife to name a few. How are we to understand the impact of new media within what seems to be disjointed contexts? One way to create coherence is by observing how a specific technology turns into a medium; observe how usages and practices develop from the time people imagine its potential, during the period that potential has been realized and finally until the creation of formal organizational structures for production activities.

New Media Cultural and Social Innovation Principles

A technology does not automatically become a new media, but some technologies may over a long period of time and eventually mature into a cultural innovation. This process, which happens over time, is referred to as a cycle of innovation, following steps similar to the ones described below.

Once a technology has become standardized, creative innovators informally experiment with it to understand its potentials as a medium. Within cultural industries, these actors come from fields such as the arts or education, and in parallel, entrepreneurs informally experiment with these platforms to understand their commercial potential. While they all view the innovation from within the dominant value system of their profession, some actors are trying to transpose the activities of their fields to the new platform, while others are attempting to establish alternate communication processes. Through these experiments a new language will emerge that creates expression and communication methods based on the inherent characteristic of a specific technology, and will become the basis of new ways of seeing and perceiving the world, in other words, aesthetics, specific to that technology. A medium is born when social actors have begun to develop a mediated language that uses the creative, aesthetic framework specific to the given platform.

Emerging New Aesthetics

Both Second Life and Alife already possess aesthetic frameworks which are influenced by network cultures and come in direct opposition with the dominant aesthetic of visual media. On one hand, as Simon Penny explains, a new aesthetic of behaviour is developing which is based on the reactive, emergent, generative and interactive aspects of computational arts practices. This implies a fundamental ontological shift from representational to performative narrative modes, which he correlates to a move away from representational narratives that are attached "at a deeper level, to conceptions of authoritative viewpoint and objectivity, linking such aesthetics to (19th-century) scientific philosophy, and in turn, back to Descartes" (Penny, 2008). For this author, the behaviour of actors, dancers and musicians in improvisational performance, responding in real time to changes in their environment, structured in some way by pre-agreement, maps well onto the context of interaction design where the people interact with rule-based systems such as behavioural software or machines. While still based within an authorship-based mode of communication, Penny echoes some of the oppositions towards the aesthetics of traditional media culture that is developing within Second Life.

Second Life belongs to a category of technologies referred to as social media. These technologies differ from traditional media in that they are developed within the framework of MUDs and MOOs,[4] multi-user dimensions which favour different communication designs. In this context, new media are designed to help individuals participate in the construction and sharing of personal narratives.

Via social media, the public now has direct and free access to the production, distribution and archival systems necessary to disseminate their ideas, values and cultures. These differences carry into how new media practices are designed. Dominant hierarchical institutional values tend to use new media to carry predefined and pre-programmed narratives, while network cultures tend to adhere to a design perspective that assumes that new media are communication tools used by participants to create their own narratives (Ito, 2008). This explains why technologies such as Facebook or Second Life are open-ended and non-narrative, media envisioned to become virtual meeting locations where narratives manifest themselves and evolve from the interactions of participants with each other, who then can choose to document them.

4. A MOO (MUD object oriented) is a text-based online virtual reality system to which multiple users (players) are connected at the same time (*Wikipedia*, 2008).

The lack of overarching guiding narrative within Second Life empowers participants to take control of the nature of their virtual experience and to build their own social constructs, in other words to co-create their own social reality. This makes Second Life radically different from representational media. It has become a sociological space, an extension of real life where people contribute to their daily lives within virtual social collectives.

Social media usage has given rise to an aesthetic of dialogue which is based on the emergence of new authorship genres that challenge institutional monopoly over cultural production. For instance, culture jamming and media re-appropriation are now prevalent accepted media practices based on a system of codification that allows a conversation via content between the members of specific peer groups that help develop their collective identities. This aesthetic of dialogue is based on direct communication between people and assumes that the public replaces cultural critique experts as the main source of cultural validation.

In parallel to these evolutions within human systems, similar conflicting ideas vis-à-vis narratives exist within the world of machines. For some, human-based narratives must guide innovation. For researchers such as K. Hayles, artificial agents can only make sense if they operate within a narrative frame, one that must be actively fashioned by programmers, that cannot arrive on its own (cited by Helmreich, 2007). Within this hierarchical perspective, machines can only exist as simulating human narratives that mirror human realities and fantasies, while for others, machine innovations will exceed their source material and eventually formulate their own realities, distinct from humans (Whitelaw, 2004).

For Helmreich, current literature on artificial life from historical, social, cultural, and aesthetic enquiries points to a move from an aesthetic of critique to an aesthetic of conversation within which two modes of conversations are being opened:

> The first mode works through what I will call direct translation (in which artificial life terms are aligned with those in the humanities). The second engages in what I will term allopoietic translation (in which artificial life terms are employed to produce an efflorescence of meanings pertaining to and productive of new, unexpected contexts of usage) (Helmreich, 2007).

New Media Emergence

Given the emergence of multiple aesthetic frameworks, it is clear that synthetic agents and Second Life have already passed the stage of new medium and are now being positioned to obtain new media status by becoming incorporated within formal organizational structures such as public institutions. The

introduction of these technologies within cultural institutions is an important moment to observe since implicitly, they integrate, within their aesthetics and organizational structures, ideological representations that carry the interests of specific social classes within the actions of actors (Weber, 1930).

Traditional mediated cultures have evolved within a vertical hierarchical organizational framework, where power is held by a few who protect and promote specific interests. On the other hand, network platforms can connect marginalized individuals and communities and by consequence create lateral, horizontal organizations that bypass traditional institutional power structures. This explains why network-based aesthetics reflect a move away from predefined narrative designs, where cultural institutions and critiques have monopoly over cultural production, to non-narrative designs where the subject (machine or human) forms its own voice, aesthetic and cultural, as well as social, reality.

The mass diffusion of such alternate social representations can affect how citizens understand their world and, by consequence, influence the set of values that governs an entire society. These values, known as societal imaginaries, can affect social change (Castoriadis, 1975). According to Castoriadis, social change cannot be understood in terms of any determinate causes or presented as a sequence of events: it emerges through social imaginaries without determinations. Ideology organizations that have most control over distribution of specific ideological messages, or can amplify their voice, can influence the public's perception of societal evolution and obtain a dominant place in history (*ibid.*).

With this context in mind, mediated communication is understood as a powerful tool of influence and legitimization of cultural and societal values within a society. This explains why new media are defined as implicit places of power struggles where actors are trying to establish control over the types of dialectics being disseminated (Carroll, 2008) which influence emerging new media cultural, economical and social practices (Moeglin, 1999). But, if new media can help establish alternate dialectics in the public sphere, in order for these voices to be preserved, cultural and social institutions have to acknowledge their importance by integrating them within their cultural systems. Such integration tends to correspond to the industrialization phase of a new media.

Media Industrialization

As a technology matures, early adopters develop broader cultural, social and economical usages. If considered useful by a broader group, these usages will become more prevalent and eventually be widely adopted, leading to the

creation of professional practices. At this point, social actors will start to look for ways to formalize their workflows in order to render them more efficient. This process is referred to as the industrialization phase of a new media. By industrialization process, G. Tremblay (1998) understands a systematic rationalization of production practices aimed at enhancing the efficiency of a system, via its technologization, new work tasks division, and the substitution of work to capital. Industrialization also refers to the existence of an orientation based on productivity and profitability within a given organizational structure.

At this stage, different social actors tend to take the lead. The evolution of the web and the Internet are examples of this phenomenon. The emergence of these technologies was triggered by academic innovators driven by humanistic values who wanted to freely exchange their ideas, knowledge, and technological capacity (de Joode et al., 2006). As these technologies matured and became popular, commercial industrial actors started to dominate the area of development, in part because until recently, the technological and production infrastructures needed to build larger systems required massive financial investments, but also because the technologies had become mature media that other industrial actors wanted to incorporate into their fields. While some industrial models focused on human aesthetics of dialogue where networks are virtual public spaces that facilitate public conversation and the sharing of information, such as the open source industries, others developed within representational aesthetics frameworks and used the network as a distribution system, giving consumers access to commercial content, such as graphic design industries.

Typically, during this industrialization phase, the ideals of innovators either will have to be adapted to the values of institutions, in order to be integrated within existing social and economic institutions such as education, art or commerce, or will become the source of new professional fields. In either case, this phase corresponds to the establishment of quasi-standardized organizational infrastructures that reflect and reinforce creative production and distribution processes particular to specific value systems. Once these standards are established, the new medium will have transformed into a new media, a rationalized production system with maturing industrial frameworks which serve stable technological usages.

Developers of synthetic agents and Second Life are currently attempting to establish these technologies within various social institutions. If widely accepted, they will in time become recognized as a cultural force. As we are currently seeing with photography and film, eventually this cultural status

can lead to the desire to conserve and preserve some of the artefacts created for these once new, but now old media, and preserve their ideological voice within history.

2. Coexistence of Various Media Dialectics

This begs the question: what representations are influencing the emergence of new media based on the coexistence of human and machine social networks? In order to examine this question, we need to explore the ideologies influencing the development of these spaces via study of discourse related to the development of synthetic agents within Second Life. The development of synthetic agents within Second Life interests multiple groups of innovators who, influenced by different professional cultures, call upon various definitions of mediated communication, community and cyberspace.

Representational Media: The Anonymous Public

Virtual worlds, such as Second Life, are often assumed to have been designed to expand the reach of traditional images culture in cyberspace. This usually leads to a dismissal of their importance within the media landscape due to their perceived lack of ability to adhere to visual and gaming aesthetics rules. The assumption is that representational media, visual (filmic or photographic) or experiential (gaming), must operate in accordance to the semiotic codification standards of image practices.

Part of the success of a representational media is its ability to represent reality by weaving a narrative within an aesthetic envelope that engages viewers or entices players into coming back. Mediated communication tends to be equated to the codification of information within media presentations. Networks serve to virtualize communication acts that are entirely objectified within predefined contents.

This notion of communication translates into the organizational strategies of the mass media model that tend to stress the transmission of information and knowledge to an anonymous audience. The personal identity of audience members is irrelevant to the work, since cultural production is the monopoly of cultural experts who disseminate their values and notions to passive observers who consume messages and rarely enter into direct dialogue with the maker.

But Second Life is not a traditional visual media. As we saw, it is a social media based on a communication model that encompasses both the dissemination of ideas via content and dialogue with others. While traditional visual media culture does not consider the personal identity of members of the public as important, social media is built on the belief that cultural meaning and knowledge come from the empathy we develop by engaging in dialogue and sharing authentic narratives with each other (Wesch, 2008). In opposition to the first value system, individuals are seen as powerful, active and autonomous, and as having valuable knowledge that can help the construction and evolution of society. Social media facilitate the development of technological selves, by being environments where people recreate their human identity, capture and share their lived experiences, and represent themselves in relation to the world in which they live (Satchell and Foth, 2008).

According to D. Miller, a virtuality continuum exists which renders the distinction between online and offline obsolete, and the distinctions between reality and virtuality have become blurred as people are incorporating and relying heavily upon virtuality within their everyday personal realities (Miller, 2008). The non-narrative nature of Second Life has allowed participants new opportunities which already influence real-life events (Nolan et al., 2008). Within the health sector, for instance, Second Life can be used as an informal meeting place by people suffering from chronic depression to re-accustom themselves to human contact and social rules before re-entering physical social life. As John Palmer explains, such environments do not replace physical therapy and services, but provide an "extra value" to relationships provided by health services (Palmer, 2006). The extra value is access to a peer-to-peer culture built on amateur cultural co-production and informal peer-to-peer communities which, in some cases, have started becoming collective technological identities. Within Second Life, technological selves are not existing in isolation, but within virtual social networks.

Multi-agent Systems: Emergent Collectives

In parallel to these human communities, multi-agent systems (MASs) have been developed, composed of multiple interacting intelligent agents. Multi-agent systems can be used to solve large-scale problems which are beyond the capabilities of an individual agent. These MASs form problem-solving organizations, within which agents, specialized at solving a particular problem aspect, participate in interdependent problem solving and coordinate with each other to ensure that interdependencies are properly managed. Emergence

is central to the evolution of complex intelligent systems. It refers to the way complex systems and patterns arise out of a multiplicity of relatively simple interactions (Emergence, 2008). Emergence explains how MAS can become self-organizing systems that increase in complexity without being guided or managed by an outside source.

These intelligent technologies have in common with social media such as blogs, wikis, Flickr, YouTube to operate within a Cartesian perspective of networks where information is believed to be the principle means of communication. In this context, the technological self is a representation, since

> The subject remains distinct from the material world: a disembodied mind, a rational, decorporeal eye/I that knows the world by seeing it. The alleged "nobility" of sight is a function of its detachment from "the domain of affective causality and sensory proximity" (Hansen 6) and the Cartesian subject functions as an agent by distancing itself from the domain (Shinkle, 2005).

A Cartesian perspective echoed within MAS research where agents are considered to represent artificial minds functioning only on an intellectual level (Graham-Rowe, 2001).

Experiential Social Media: Post-Cartesian Actualization of Technological Selves

Second Life begins to move towards a post-Cartesian perspective by allowing peers to perceive their existence as embodied[5] within virtual social hierarchies and realities. This sense of embodiment is unique in that "the digital avatar not only extends the user's senses, it embodies the user's extended senses into a representational cyberbody" (Sinclair, 2005). Echoing McLuhan's perspective of technology as an extension of man, the positioning of participants within a coded body leads to a different building of technological identity. From a representational mediated self, we move towards a sense of actualization of mediated self (Shinkle, 2005). Mediated co-production of culture no longer limits itself to the co-construction of content; it becomes about co-action embodied within a networked space. Technological selves can now be telepresent, perceiving themselves in a remote location and with the ability to affect that location. Similarly, within robotics, this post-Cartesian understanding gives rise to thinking machines intelligence that emerges and learns from its physicality instead of from cognition (Pfeifer and Bongard, 2006).

5. By embodiment we mean a perceived sense of presence an avatar provides by giving users a representation of a body that is positioned within a three-dimensional environment.

Second Life is also a mixed realities platform that facilitates the merging of real and virtual worlds, a new environment where physical and digital objects coexist and interact in real time ("Mixed reality," 2008). Presently, my research assistant has demonstrated that it is technically possible to control real-world objects from within Second Life and vice versa (Parker, 2008). Actualized digital embodiment could take on another dimension and no longer be limited to virtual space. It is quite probable that humans will become embodied within robots that they control from within Second Life. Embodiment will move from being a representation to being an actualization within a physical object.

These could lead humans to become telexistent in the real environment through a virtual environment. In other worlds, individuals could have a real-time sensation of being at a place other than where they exist, be able to interact with the remote environment, and perform remote tasks dexterously with the feeling of existing in a surrogate robot working in a remote environment. This actualization of self and agents is transforming what we understand the potential of cyberspace to be.

Cyberspace as an Interface to Telexistent Self-Organizing Smart Mobs?

Technically, cyberspace refers to the non-physical space where interaction takes place between computer networks ("Cyberspace," 2008). The current shift from representational to experiential social media also implies a radical transformation in the way in which cyberspace is defined. Within a representational social media, cyberspace is similar to a noo-sphere, a platform that generates a collective consciousness emerging from the interaction of human minds (Teilhard de Chardin, 1964). In this context, members of virtual intellectual communities share their knowledge with the group. Within this Cartesian optic, synthetic agents will partake in the creation of a universal mind formed by interconnecting agents sharing their knowledge (Goertzel, 2006).

Embodiment transforms cyberspace into a place of action: a metaverse, a space where humans or machines are embodied within avatars that they use to interact with machines and each other by exchanging messages and objects, and more importantly, to coexist, co-produce digital artefacts via bodily interactions with each other (Stephenson, 1995). The network can be used by people to connect to information and others, and allow social coordination amongst peers or machines.

Cyberspace can also house emergent systems. Within human context, such systems can take the form of "smart mobs," technology-mediated forms of self-structuring social organization that are virtual intelligent emergent behaviours (Rheingold, 2002). For H. Rheingold, the existence of these collectives

> will lead to a third computing revolution[6] in which individuals once again have the power to put themselves together in collectives of their own choosing. Witness […] the way the Seattle WTO protests were organized, and how the anti-Estrada movement in the Philippines was coordinated by cell phone; how websites were being updated from the streets by Net-connected phone (cited by Koman, 2003).

These smart mobs form self-organizing systems, spontaneous emergence now referring to evolution within human technological social networks. These smart mobs are socially intelligent. They can become a form of human swarm intelligence, a group composed of autonomous agents that do not follow commands from a leader, or some global plan, but collaborate with each other (Liu and Passino, 2002).

These could lead to synthetic agents that become self-reproducing organisms within artificial life ecosystems. Cyberspace is then understood as a digital ecosystem: a type of technosphere born from the coexistence of humans and synthetic organisms as artists Jane Prophet and Gordon Selley attempted to build in 1995. A place where users from around the globe can create digital ecologies by creating creatures and releasing them into virtual environments.

Finally, combining synthetic agents to Second Life can also lead to the construction of a self-organizing or organic virtuality continuum which this time combines synthetic as well as human mixed social realities that will alter our physical realities in unpredictable ways. As R. Ascott explains:

> We are simultaneously present in many realities: physical presence in ecospace, apparitional presence in spiritual space, telepresence in cyberspace, and vibrational presence in nanospace. Second Life is the rehearsal room for a future in which we endlessly create and distribute our many selves. What we build today in cyberspace, we'll build tomorrow in nanospace. The new art media is immaterial and moist, numinous and grounded, while the technoetic mind both inhabits the body and is distributed across time and space. Art and reality are becoming syncretic as these contradictions are reconciled, and differences melded. Syncretic reality emerges from the cultural coherence of intensive interconnectivity, from quantum coherence at the base of our world-building, and from the spiritual coherence of our multi-layered consciousness (Ascott, 2007).

6. The PC being the first revolution, and the advent of the Internet the second.

If, for Ascott, humans will become spirits via technologies, for other authors, machines themselves can become spiritual (Kurzweil, 1999).

As we just saw, many discourses coexist in regards to how synthetic agents and Second Life can evolve. Human collectives can extend current human life by mirroring physical reality, create new realities or marry machines and humans collectives within one space. Similarly, the evolution of synthetic agents could lead to robots who exist to mirror human reality (Bringsjord, 2008), or, within a humanistic framework, agents may remain companions that share data with humans (Nehaniv and Dautenhahn, 2007), or within an organistic framework, they could become living organisms that exist independently from humans and co-produce their own reality (Whitelaw, 2004).

In the end, agents in cyberspace will mostly likely evolve into multiple hybrid forms incorporating and reconfiguring some aspects of these and other systems of thoughts. But reality rarely creates a direct correspondence to these grand or meta-narratives. How can we know into what these synthetic and human mixed realities will transform?

3. Emergence of Collective Intelligences

A socio-economics analysis can help understand what is concretely developing since it studies the relationship between economic activity and social life. Focused on the social impact of economic change, socio-economic analysis examines how a new phenomenon affects patterns of consumption; the distribution of incomes and wealth; the way in which people behave; and the overall quality of life. Current field research is demonstrating that social media such as Second Life have direct effects on social attitudes and norms which have translated network culture into new forms of social activities.

Second Life has been designed as a sociological system that operates within such a network culture framework. Philip Rosedale, the creator of Second Life, has stated "that his goal with Second Life was to demonstrate a viable model for a virtual economy or virtual society. In his own words, 'I'm not building a game. I'm building a new country'" (Terdiman, 2004). This virtual society operates according to a web economy that uses swarm intelligence: "an alternative way of designing 'intelligent' systems in which autonomy, emergence, and distributedness replace control, pre-programming, and centralization" (Bonabeau, 2003). By broadening the social context of individuals to include self-organizing informal collectives, social media have given rise to new social and economic models centred on collective cultural co-production.

Two human knowledge-sharing and co-production models coexist in cyberspace. In the first case, the social network becomes a collective intelligence (Lévy, 1994) and in the second, a connective intelligence (de Kerckhove, 1997). In both cases, knowledge is distributed amongst the members of the social network who become nodes, but these two models differ in how we are to perceive the individual in a world where the collaborative/collective is increasingly valued.

Collective intelligence places the collective first, whereas connective intelligence gives priority to the needs of the individual node first (Siemens, 2008). Connective intelligence permits us to retain ourselves and our ideas in our collaboration with others, while collective intelligence results in an overwriting of individual identity. For Siemens, one form must dominate the other. But within a hybrid sociological system, they represent the action processes of different groups who have different economic and social purposes. Collective intelligence is extremely valuable to different social scenarios honing on the power of groups to advance normally marginalized social or economic objectives.

Virtual collectives can become political forces when they mobilize large numbers of participants to the same cause by unifying people at different geographical locations. The Obama election has demonstrated this phenomenon. For the first time in American politics, social media was used to raise the funds legally necessary to enter the presidential race and then promote voting amongst minority groups, and eventually helped lead to the election of an alternative political voice.

Some virtual social groups have now levied the power of informal communities to create official and legally binding social organizations that legitimize and protect the values they cherish. An example of such structures is Creative Commons, which has emerged to protect humanist values and the right to share information and content.

Industrial enterprises have also derived substantial value from informal collectives and user-created content. Businesses are honing upon this process and softening the boundaries between their institutions and the public sphere. Users are invited to participate in the economy as an equal, co-creating value with peers and companies to meet their personal needs (Tapscott and Williams, 2006).

Social activists have collapsed commercial and social interests by using their individual buying power and their social networks to put pressure on institutions and influence their actions. Social activists also take advantage of the fact that reputation influences market shares by becoming political consumers who convert the apolitical marketplace into a site of contestation

at the intersection of globalization and individualization (Micheletti, 2003) that influence corporations, international organizations, general labour and production practices (Stolle et al., 2005).

As we previously saw, machines also operate in accordance with a form of swarm intelligence developed through the collective behaviour of decentralized, self-organized systems (Beni and Wang, 1989). Agents follow very simple rules, and although there is no centralized control structure dictating how individual agents should behave, local interactions between such agents lead to the emergence of complex global behaviour. Originally, AI systems were designed to simulate human social systems. But as they mature, their own organizations are growing in ways that are no longer simulating the human world and, as such, are becoming their own type of social order. Similarly to AI, robotic agents have also been developed into swarm robotic systems made up of a population of simple agents interacting locally with one another and with their physical environment.

Some engineers speculate that agents will become autonomous designers of one or multiple societies. Giving agents the means to become aware of their mutual interaction will give birth to new types of agents and societies out of their collective activity and will lead to the creation of environments capable of showing spontaneous emergence (David et al., 2002). Machines already operate within their own communities within Second Life (Carleon Island). While many machine social organisation have been created to mimic human networks, others are unique to agents processes. So far, within cultural sectors, their use remains marginal. But many groups are working on converting these technologies into new media. If these initiatives succeed, the virtual social worlds will transform once more radically. Like other media, multiple contradicting values will continue to animate their development. The research in the socio-economy of machine social interaction does not yet exist, but it is clear that it needs to be undertaken.

Conclusion: Socio-constructionist Innovation Adoption Model

The current evolutions of social media such as Second Life are changing how scientists understand how social and technological innovations are widely adopted. The last decade has seen digital networks blur the boundaries between Personal-Informal-Professional social networks (Gensollen, 2006), and in the process eliminate the distinction between makers and participants, potentially blurring the boundary between consumers and producers (Mann, 2006). Since current social applications have become simultaneously marketplace, public and intimate spheres, hybrid social and economic approaches

have emerged that combine opposite value systems and create new combinations which have reversed the institutional-individual relationship. This unique shift in social territories has increased the realm of influence of the public on cultural innovation.

For many researchers, this phenomenon is the source of an imminent cultural revolution within our social and cultural institutions (Gauntlett, 2007). But such discourse does not take into account traditional social constructivist innovation models which consider that change within cultural institutions is an evolutionary process based on the hybridization of older and emerging ideas (Tremblay, 1998; Moeglin, 2004) as well as the convergence of multiple socio-technical agendas (Latour, 2005) both internal and external to institutions.

What is certain is that the beginning of a convergence between the values of peer-to-peer and hierarchical ideologies is underway within cultural institutions. The existence of personal narratives culture seems to indicate a passage from modern to post-modern times, leading to the crisis within cultural institutions which in the past relied on meta-narratives (Lyotard, 1979) and metaphysical philosophy. Meta-narratives are considered the main tool of legitimation of modern society where cultural superstructures (social organizations such as school, churches or media) serve to create ideology, which in turn affects individuals' notions of reality (Althusser, 1971). Current digital informal cultures have reversed this process by establishing the alternate ideological representations of network cultures and philosophies, which have now become the source of new social and economical organizations.

Because of this reversal, a social constructionist framework (Berger and Luckmann, 1967) is gaining theoretical relevance. This model is based on the idea that the multiple values, cultures and contexts of user entrepreneurs, who create their own social and economic realities (Shah and Tripsas, 2007), are starting to become a central influence on institutional change. The next few years will show us how this shift will participate in reshaping social and economic frameworks.

If emerging web economies have established themselves within virtual society, how deeply will the reach of this web culture infiltrate our current cultural institutions? In the long term, can swarm intelligence overpower institutional vertical hierarchies? Current social events and field research would suggest that it has already begun.

As current emerging new media, Second Life and synthetic agents have in common allowing for the telepresence of technological selves (machines or humans) within collectives that exist in mixed social realities. These selves can either be represented within mediated spaces, embodied within robots or

other technologies. These technological selves will evolve within mixed realities that offer them the tools necessary to create their own social and economic realities while bypassing institutional social hierarchies.

Currently, a "We generation" is budding, a peer-to-peer youth culture whose understanding of identity is mainly build via their community (Olsen, 2007). By the time the generation enters adulthood, mixed-reality spaces will most likely have become globalized capitalistic environments in the form of "data commons" that can alter the way our democracy functions by becoming places where individuals express their social and political values as much through consumption choices as they do through voting (Cuff, Hansen and Kang, 2008), both within physical and virtual worlds. Already, Second Life facilitates the creation of virtual societies that resemble the autonomous societies Cornelius Castoriadis envisioned: self-governing societies within which citizens explicitly participate to the development of new imaginaries (Castoriadis, 1987). What will young generations do with these autonomous societies?

Bibliography

AGI (2008). « Studio Dog », <www.studiodog.com/glossary_terms.html>, retrieved November 28, 2008.

ALTHUSSER, L. (1971). "Ideology and ideological state apparatuses," in *Lenin and Philosophy, and Other Essays*, London, New Left Books.

"Artificial Life" (2008). *Wikipedia, the free encyclopedia*, <en.wikipedia.org/wiki/Artificial_life>, retrieved November 28, 2008.

ASCOTT, R. (2007). "Syncretic fields: Art, mind, and the many realities," in *17th International Conference on Artificial Reality and Telexistence*, Ejsberg, Denmark.

AUTIER, M. and P. LÉVY (1992). *Les arbres de connaissances*, Paris, La Découverte.

BAL, A. (2008). "Second Life: émergence de communautés de pratiques humaines et artificielles?", *76e congrès de l'ACFAS, Institut national de la recherche scientifique*, Quebec, in press.

BARCHECHATH, É. and S. POUTS-LAJUS (1991). *Les attentes des utilisateurs dans la logique de communication*, Paris, Observatoire des technologies pour l'éducation en Europe, May.

BENI, G. and J. WANG (1989). "Swarm intelligence in cellular robotic systems, proceed," *NATO Advanced Workshop on Robots and Biological Systems*, Tuscany, Italy, June, pp. 26-30.

BERGER, P.L. and T. LUCKMANN (1967). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York, Anchor.

BOLTER, J.D. and R. GRUSIN (2000). *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.

BONABEAU, E. (2003, February 23). "Swarm intelligence: An interview with Eric Bonabeau," <cephas.net/blog/2003/02/23/swarm-intelligence-an-interview-with-eric-bonabeau>, retrieved August 28, 2008.

BRINGSJORD, S. (2008). "Bringing 'Second Life' to life: Researchers create character with reasoning abilities of a child," *Inside Rensselaer*, vol. 2, no. 5, <www.rpi.edu/about/inside/issue/v2n5/second.html>, retrieved April 10, 2008.

BRINGSJORD, S. and Y. YANG (2007). *Mental Metalogic: A New, Unifying Theory of Human and Machine Reasoning*, Mahwah, Lawrence Erlbaum.

CARROLL, S. (2008). "The practical politics of step-stealing and textual poaching: YouTube, audio-visual media and contemporary swing dancers online," *Convergence 2008*, vol. 14, p. 183.

CASTORIADIS, C. (1975). *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil.

COMBÈS, Y. (1998). "Produits-services éducatifs hors l'école," in P. Moeglin (ed.), *L'industrialisation de la formation. État de la question*, Paris, CNDP.

CUFF, D., M. HANSEN and J. KANG (2008). *Urban Sensing: Out of the Woods*. *Communications of the Association for Computing Machinery*, <ssrn.com/abstract=1092932>, retrieved August 21, 2008.

"Cyberspace" (2008). *WBI: Glossary of Terms*, <web.worldbank.org/WBSITE/EXTERNAL/WBI/0,,contentMDK:20169611~isCURL:Y~menuPK:654498~pagePK:209023~piPK:207535~theSitePK:213799,00.html>, retrieved December, 2008.

DANET, B. (2001). *Cyberplay: Communication Online*, *New Technologies/New Cultures Series*, Oxford, Berg.

DAVID, N., J.S. SICHMAN and H. COELHO (2002). "Multiple society organisations and social opacity: When agents play the role of observers," in *Advances in Artificial Intelligence. 16th Brazilian Symposium on Artificial Intelligence, SBIA 2002*, Porto de Galinhas/Recife, Brazil, November 11-14, 2002. Berlin, Springer.

DE JOODE, W., Y. LIN and S. DAVID (2006). "Rethinking free, libre and open source software," *Knowledge, Technology, & Policy*, winter, vol. 18, no. 4, pp. 5-16.

DE KERCKHOVE, D. (1997). *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville House.

FISHER, H. (2006). "Des communautés virtuelles esquisses d'une cybersociété," in S. Proulx, L. Poissant and M. Sénécal (eds.), *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseaux,* Quebec, Les Presses de l'Université Laval.

FLICHY, P. (1995). *L'innovation technique. Récents développements en sciences sociales vers une nouvelle théorie de l'innovation*. Paris, La Découverte, coll. "Sciences de la Société."

FORLANO, L. (2008). "Location and mobility. When Code Meets Place: The Role of WiFi Hotspots in Collaboration and Innovation," presented at *Internet Research 9.0: Rethinking Community, Rethinking Place*, Copenhagen, October 15.

GARCIA, E. (2001). "Les pratiques professionnelles de la documentation," *La société du savoir*, *Sciences Humaines*, hors-série no. 32, 2001.

GAUNTLETT, D. (2007). "Media 2.0," <www.theory.org.uk/mediastudies2.htm>, retrieved August 21, 2008.

GENSOLLEN, M. (2004). "De la culture numérique au discours collectif," *Les nouveaux dossiers de l'audiovisuel*, no. 1, Sept.-Oct. (Piratage: arme de destruction massive de la culture).

GENSOLLEN, M. (2006). "Des réseaux aux communautés: la transformation des marchés et des hiérarchies," in S. Proulx, L. Poissant and M. Sénécal, M. (eds.), *Communautés virtuelles. Penser et agir en réseaux,* Quebec, Les Presses de l'Université Laval.

GOERTZEL, B. (2006). *The Hidden Pattern: A Patternist Philosophy of Mind*, Florida, Brown Walker.

GRAHAM-ROWE, D. (2001). "Look who's talking," *New Scientist*, vol. 171, no. 2303, November, p. 34.

HEIM, M. (2000). "The cyberspace dialectic," in P. Lunenfeld (ed.), *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge, Leonardo Books.

HELMREICH, S. (2007). "'Life is a verb': Inflections of Artificial Life in cultural context", *Artificial Life*, Spring, vol. 13, no. 2, pp. 189-201 (AN 24411060).

ITO, M. (2008). "Hanging out, messing around and geeking out," Keynote address for the Association of Internet Research, Copenhagen, Oct. 16th.

KIM Y.S, S.S. PARK, E. DEARDS and H.K. BYEONG (2004). "Adaptive Web document classification with MCRDR," *Proceedings of the International Conference on Information Technology: Coding and Computing (ITCC '04)*, Volume 2.

KOMAN, R. (2003, March 13). "The next revolution: Smart mobs," <www.openp2p.com/pub/a/p2p/2003/03/13/howard.html>, retrieved November 20, 2008.

KURZWEIL, R. (1999). *The Age of Spiritual Machines*, Viking Adult.

LAMIZET, B. and A. SILEM (1997). *Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication*, Paris, Ellipses.

LATOUR, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford, New York, Oxford University Press.

LÉVY, P. (1994). "L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace," Paris, La Découverte.

LIU, Y. and K.M. PASSINO (2002). "Swarm intelligence: Literature overview," Dept. of Electrical Engineering, The Ohio State University, <www.ece.osu.edu/~passino/swarms.pdf>, retrieved December 10, 2008.

LYOTARD, J.F. (1979). "The Postmodern Condition," Manchester, Manchester University Press.

MANOVICH, L. (1999). "The language of new media," Cambridge, Leonardo Books, MIT Press.

MCILVENNY, P. (1999). "Avatars R Us? Discourses of community and embodiment in intercultural cyberspace," *Intercultural Communication*, August, issue 1, <www.immi.se/intercultural/nr1/mcilvenny.htm>, retrieved November, 2008.

"Metaverse" (2008). *Wikipedia, the free encyclopedia*, <en.wikipedia.org/wiki/Metaverse>. retrieved August 28, 2008.

MICHELETTI, M. (2003). *Political Virtue and Shopping. Individuals, Consumerism, and Collective Action*, New York, Palgrave Macmillan.

MIÈGE, B. (1995). *La pensée communicationnelle*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

MIÈGE, B. (2007). *La société conquise par la communication*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. "Communication Médias Sociétés."

MIÈGE, B., P. PAJON and J.M. SALAÜN (1986). *L'industrialisation de l'audiovisuel: des programmes pour les nouveaux médias*, Paris, Aubier, Babel.

MILLER, D. (2008). *The Comfort of Things*, Toronto, Wiley.

"Mixed reality" (2008). *Wikipedia, the free encyclopedia*, <en.wikipedia.org/wiki/Mixed_reality>, retrieved November 28, 2008.

MOEGLIN, P. (1994). *Le Satellite éducatif. Média et expérimentation*, Paris, Cent, coll. "Réseaux."

MOEGLIN, P. (1998). *L'industrialisation de la formation. État de la question* , Paris, CNDP.

MOEGLIN, P. (2004). "Petits miracles et grandes catastrophes. Considérations sur le développement des biens culturels en général et éducatifs en particulier," in É. Delamotte (ed.), *Du partage au marché. Regards croisés sur la circulation du savoir*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion.

"MOO" (2008). *Wikipedia, the free encyclopedia*, <en.wikipedia.org/wiki/MOO>, retrieved November 28, 2008.

NEHANIV, C.L. and K. DAUTENHAHN (2007). "The constructive interdisciplinary viewpoint for understanding mechanisms and models of imitation and social learning," in C.L. Nehaniv and K. Dautenhahn (eds.), *Imitation and Social Learning in Robots, Humans and Animals Behavioural, Social and Communicative Dimensions*, Cambridge, New York, Cambridge University Press.

NOLAN, J., S. MANN and B. WELLMAN (2008). "Sousveillance: Wearable and digital tools in surveilled environments," in B. Hawk, D. Rieder and O. Oviedo (eds.), *Small Tech: The Culture of Digital Tools*, Minnesota, University of Minnesota Press.

NOUVEL, J.F. (2004). *L'intelligence collective. Essai de synthèse*. Atelier des rencontres annuelles de Libourne, <transversel.apinc.org/spip/article.php3?id_article=235>, retrieved April 20, 2008.

OLSEN, S. (2007, January 22). "A new crop of kids: Generation We." CNET News.com, <news.cnet.com/2009-1025_3-6151768.html?part=rss&tag=2547-1_3-0-5&subj=news>.

PALMER, J. (2006, August 30). "Second Lifes – John Palmer," <www.youtube.com/watch?v=HVCpeTtf2qc>. Video file posted on YouTube.

PARKER, L. (2008, August 30). "Research Blog," <imagearts.ryerson.ca/lparker/research/003/003.html>, retrieved November 21, 2008.

PENNY, S. (2008). "Rigorous interdisciplinary pedagogy: Five years of ACE," *Convergence 2009*, vol. 15, no. 1.

PFEIFER, R. and J.C. BONGARD (2006). *How the Body Shapes the Way We Think: A New View of Intelligence*, Cambridge, MIT Press.

RHEINGOLD, H. (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, New York, Basic Books.

SATCHELL, C. and M. FOTH (2008). "The re-creation of identity in digital environments and the potential benefits for non-profit and community organisations," *3CMedia: Journal of Community, Citizen's and Third Sector Media and Communication*, vol. 4, pp. 16-27, <eprints.qut.edu.au/archive/00014648/>, retrieved November 10, 2008.

SHAH, S.K. and M. TRIPSAS (2007). "The accidental entrepreneur: The emergent and collective process of user entrepreneurship," *Strategic Entrepreneurship Journal*, vol. 1, pp. 23-140.

SHINKLE, E. (2005). "Corporealis Ergo Sum: Affective response in digital games," in N. Garrelts, *Digital Gameplay*, Jefferson, McFarland.

SIEMENS, G. (2008, February 21). "Collective or Connective Intelligence?," Connectivism Blog, <connectivism.ca/blog/2008/02/collective_or_connective_intel.html>, retrieved November 12, 2008.

SINCLAIR, A. (2005). "A fragmentation medium: The digital avatar," Digest 15, <neuf.cprost.sfu.ca/digest/digests/digest15/>, retrieved Sept. 3, 2008.

STOLLE, D., M. HOOGHE and M. MICHELETTI (2005). "Politics in the supermarket: Political consumerism as a form of political participation," *International Political Science Review*, vol. 26, no. 3, pp. 245-269. DOI: 10.1177/0192512105053784.

TAPSCOTT, D. and A.D. WILLIAMS (2006). *Wikinomics : How Mass Collaboration Changes Everything*, New York, Penguin Group.

TEILHARD DE CHARDIN, P. (1964). *The Future of Man*, New York, Harper and Row.

TERDIMAN, D. (2004). "Fun in following the money", *Wired Magazine*, <www.wired.com/gaming/gamingreviews/news/2004/05/63363>, retrieved October 23, 2009.

TREMBLAY, G. (1997). *Panam: industries culturelles et dialogue des civilisations dans les Amériques*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. "Éthique et philosophie de la communication."

TREMBLAY, G. (1998). "Une approche pertinente?," in P. Moeglin (ed.), *L'industrialisation de la formation. État de la question*, Paris, CNDP.

TRIBE, M. and R. JANA (2006). *New Media Art*, Köln, Taschen.

WEBER, M. (1930). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, London, George Allen and Unwin.

WEINER, N. (1954). *Cybernétique et société*. Paris, 10/18.

WESCH, M. (2008, June 23). *An Anthropological Introduction to YouTube*, <mediatedcultures.net/ksudigg/?p=179>, video file.

WHITELAW, M. (2004). *Metacreation: Art and Artificial Life*, Cambridge, MIT Press.

Alone Together, ici et là

Paradoxes et syndromes de la téléprésence

CANADA (MONTRÉAL)
Thierry
BARDINI

Thierry Bardini *est professeur agrégé au Département de communication de l'Université de Montréal, ingénieur agronome et docteur en sociologie. Ses intérêts de recherche concernent la sociologie de la culture du code, dans l'informatique et dans la biologie. Il a publié en 2000 son premier ouvrage :* Bootstrapping : Douglas Engelbart, Coevolution and the Origins of Personal Computing.

> La vie d'un artiste est un voyage vers une œuvre. Et l'œuvre est un voyage dans l'oubli de la vie.
>
> Claudio Parmiggiani,
> *Stella Sangre Spirito*[1]

« *Alone Together* » est le titre d'un standard de jazz originellement composé par Arthur Schwartz et mis en paroles par Howard Dietz. La première image convoquée pour cette présentation est celle de la pochette du disque comprenant la version de Jim Hall et Ron Carter. Elle représente deux individus schématiques vus du dessus dans un labyrinthe blanc, et permet ainsi d'évoquer directement le genre de paradoxes dont il sera question ici.

Je commencerai par commenter les aléas d'une « petite phrase » qui me semble résonner avec le thème de notre biennale. Je veux parler de la soi-disant phrase d'Arthur Rimbaud, « la vie est ailleurs ». Peut-être un des graffitis les plus célèbres de mai 1968, cette phrase, cependant, n'est pas de

1. Cité dans Georges Didi-Huberman, *Génie du non-lieu. Air, poussière, empreinte, hantise,* Paris, Minuit, 2001, p. 74.

Rimbaud. Après quelques recherches, j'en suis arrivé à la conclusion qu'il fallait certainement la considérer anonyme. Milan Kundera l'a certes reprise pour intituler un de ses romans, mais il s'agirait d'une double méprise s'il pensait l'emprunter à Rimbaud. « Double », car Kundera voulait plutôt intituler son roman « L'âge lyrique », ce qui n'est pas sans intérêt pour mon propos, comme nous le verrons.

Rimbaud, pour sa part, a plutôt écrit : « Quelle vie ! La vraie vie est absente. Nous ne sommes pas au monde[2]. » André Breton a ensuite repris l'idée en conclusion de son *Manifeste du surréalisme* : « C'est vivre et cesser de vivre, écrit-il en 1924, qui sont des solutions imaginaires. L'existence est ailleurs. » Ce faisant il opère un glissement de la vie à l'existence et permet la double intrusion de la mort et de l'imaginaire dans l'équation. Rimbaud aurait certainement apprécié, lui qui surenchérissait plus loin dans ses « Délires » en évoquant le (vain) sentiment de « posséder tous les paysages possibles[3] ».

Voici donc un programme : « Ailleurs » comme emblème d'une vraie vie, c'est-à-dire possible, ou plutôt virtuelle, mais en tout cas non imaginaire ; « Ailleurs », comme la potentialité d'une autre présence. Ce potentiel, nous le verrons, se conjugue à la première personne du pluriel, même si, à l'origine, il semble provenir d'une pathologie individuelle.

La grande maladie

Tel était en effet le diagnostic précis et laconique du docteur Baudelaire, à l'aube de la modernité tardive : « Étude de la grande maladie de l'horreur du domicile. Raisons de la maladie. Accroissement progressif de la maladie[4]. » Cette maladie dont le poète lui-même était affecté : « Il me semble que je serai toujours bien là où je ne suis pas, et cette question de déménagement en est une que je discute sans cesse avec mon âme » écrit-il encore dans une prose au titre judicieux, « *Anywhere out of the world* » (« N'importe où hors du monde »). Car c'est bien ce que lui répondit son âme, lasse des suggestions géographiques, lorsqu'il évoqua enfin un séjour au pôle, « encore plus loin de la vie,

2. « Délires I, Vierge Folle », *Une saison en enfer*, 1874, dans *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 1954, p. 229. On notera au passage que Rimbaud met ses mots dans la bouche de la femme éplorée de « l'Époux infernal, celui qui a perdu les vierges folles », ce Démon qui n'est pas un homme, et n'aime pas les femmes. Âge lyrique, certes…

3. « Délires II, Alchimie du Verbe », *Une saison en enfer*, 1874, dans *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 1954, p. 232. Cette fois c'est Rimbaud lui-même qui parle ainsi.

4. « Mon Cœur mis à nu », son journal intime de 1887, dans *Œuvres complètes, I*, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 1975, p. 689.

si c'est possible ». Car, et c'est l'ouverture du poème, « cette vie est un hôpital où chaque malade est possédé du désir de changer de lit[5] ». Cette maladie a peut-être progressé au siècle dernier, mais modérément ; elle n'affiche cependant pas la forme de croissance hyperbolique de cette bougeotte que d'aucuns lui pensent apparentée, je veux dire cette forme de recherche d'un « ailleurs » qui ressemble à s'y méprendre à un « ici généralisé », le *tourisme*.

Même si Edward Slopek nous a raconté ici les débuts romanesques du « *grand tour* » et peut-être même, pourquoi pas, de l'ancêtre du « RV » – qui n'est pas ici l'acronyme inverse de la *virtual reality*, mais bien celui de *recreational vehicle* –, c'est à sa forme tardive que j'en veux ici : la forme d'une véritable *industrie*[6]. Le touriste contemporain est un collectionneur d'images, ou plutôt d'icônes, qu'il prend lui-même[7] : c'est là sa grande fierté, avec celle qui consiste à dénicher un restaurant où ne dînent que des autochtones. Adepte du tour organisé, du *package deal* du patrimoine mondial, il lui manque toujours un monument, un musée, un site pittoresque, que sais-je, pour sa collection. Le « hic », c'est aussi le moteur de toute l'entreprise : l'image est invisible[8]. Là réside toute la confusion, car à défaut d'image sentie (de rapport vécu à ce « patrimoine » qui sent par trop la mort), le touriste se rabat sur des icônes qu'il fait semblant de produire. Donc l'image est toujours-déjà-là, invisible, et le touriste en reproduit une icône standardisée : *là, c'est moi devant la tour Eiffel*. L'industrie du tourisme est une énorme machine de cadrage d'icônes en série qui deviendront, une fois rentrés chez nous, emblèmes d'un voyage arraché au monde, mais en tout confort.

Dans le voyage touristique, « ailleurs » est entendu comme l'envers de cet automatisme auquel j'échappe, mon confort quotidien. Il me faut un confort extraordinaire (celui là même que Lord Babbage confondait avec son réconfort, peut-être). En voyage, c'est bien connu, ON se retrouve : je ne suis pas d'ici, mais j'y suis quand même pour me (re)trouver (enfin). La « bonne » expérience touristique est une différenciation maximale, et donc paradoxale quand elle est organisée et vécue en groupe. Il y a cependant le problème du temps. La véritable différenciation prend du temps, puisque c'est un processus, et le temps

5. « Anywhere out of the world », *Le Spleen de Paris, XLVIII*, 1862, dans *Œuvres complètes, I*, édition de la Pléiade, Paris, Gallimard, 1975, p. 356.

6. Dont ON nous dit même qu'elle est devenue récemment la première industrie au monde.

7. Comme Heidegger écrivait lui-même ses livres, selon Thomas Bernhard : « L'existenz est ailleurs », pourrait-ON dire.

8. Marie José Mondzain, *Image, icône, économie*, Paris, Seuil, 1996. Voir aussi ma tentative d'en tirer les conclusions qui s'imposent au sujet de la photo à l'ère du Web, « L'hyper-icône : l'image, la toile et le monde », dans *L'image ramifiée : le photographique du Web*, sous la direction d'Élène Tremblay, p. 21-26, Québec, J'ai Vu, 2008.

est devenu la ressource la plus rare d'un monde qui vit maintenant dans l'illusion du « temps réel ». Il pourrait paraître que l'accélération soit la stratégie de différenciation préférée de l'ère industrielle, et le tourisme n'y échappe pas. Le touriste, comme chacun sait, n'a pas le temps. Il ne flâne pas, il doit « faire » l'Europe en une semaine, la Chine en quinze jours, car c'est le temps qui lui est imparti par le catalogue. Le reste de l'année, le touriste vend sa force de travail : c'est bien souvent un employé qui vend son temps (c'est-à-dire sa vie) contre salaire. Lorsqu'il se repose et profite des fruits de son labeur, devenu touriste en vacances, il cherche désespérément son reflet sur la vitrine du monde offert à ses errances : *vacancy !* Il lui faut de la place. Un mauvais *trip*, c'est celui où tout était complet, même et surtout si ma place à moi était réservée. C'est pourquoi l'idéal du touriste, c'est la contre-saison ou mieux la contre-saison permanente, la retraite. Toujours en vacances, c'est-à-dire certain de ne jamais « prendre » ses vacances en même temps que les autres, les malheureux qui sont encore dans « la vie active ». L'autobus touristique idéal est plein de joyeux retraités. Mais cet idéal cache encore un paradoxe, bien sûr, car comment expliquer sinon que le même mot désigne à la fois une armée en déroute et le loisir bien gagné d'un individu fatigué par une vie de travail ? La retraite, comme idéal du touriste, est donc un cadeau empoisonné : ayant enfin « son temps », le touriste y est bien trop las, hélas, pour prendre l'initiative, et se retrouve donc condamné au groupe de ses semblables.

Il existe bien quelques variantes plus ou moins extrêmes. Tel le touriste opportuniste, qui a fleuri lors de la dernière coupe du monde de soccer en Allemagne, et qui a refleuri l'année dernière à Pékin. Même s'il n'y a plus de billets disponibles pour les stades depuis belle lurette, il vivait et vivra avec passion l'expérience conviviale de la projection de l'événement en temps réel, et sur grand écran, sur la grand' place, avec ces congénères survoltés accourus de partout au monde (comme dans les pubs pour les téléphones cellulaires). Celui-ci cherche donc le groupe de ses semblables. Il y a aussi cette variante qui consiste à considérer le correspondant de guerre comme touriste ultime : « mes vacances à Beyrouth », ou comment j'ai longtemps adhéré au club des touristes d'action ; ou celle qui permet en plus de se faire refaire le nez, les paupières, ou ce que vous voudrez, le tourisme médical, très en vogue cette année ; j'oublie au passage le touriste consciencieux, du type militant ou engagé (« mes vacances pacifistes dans le *bunker* de l'OLP »), celui pour lequel le nombre redevient un avantage : c'est bien commode pour les *smart mobs,* et hop, tous à Bangkok pour protester contre le tourisme sexuel !

L'ennui guette même le touriste qui se vante à nouveau de posséder tous les paysages. Qu'à cela ne tienne ! L'industrie s'adapte et propose depuis quelques années la formule ultime : le voyage mystère. Pour quelques centaines de dollars supplémentaires, vous aurez même la surprise de votre destination. Bref, le

monde est devenu un gigantesque camp de vacances[9] où les pauvres sont en passe de devenir des gentils organisateurs (s'ils passent leurs diplômes d'aptitude linguistique, bien sûr). Les plus riches, à l'inverse, contrôlent la machine de cadrage à leur avantage. Ils ont leur propre *jet*, ils peuvent contraindre un « État indépendant » à faire le vide sur une partie de son territoire pour leur garantir l'exclusivité de la vacance : pensez au mariage touristique de Brad et d'Angelina. Ils sont les champions de l'authentique, *they turn native in a blink*. Dans tous les cas, toutes les variantes, les clichés sont là pour attester de la présence, du dépaysement, de l'expérience du touriste. *Clic clac, merci Kodak*.

Mais, vous l'aurez compris, ce n'est pas cette industrialisation qui m'intéresse ici. Ses conclusions sont, au mieux, redondantes. Non, la grande maladie de Baudelaire est une pathologie bien plus rare, réservée à quelques spécimens d'humains fort peu grégaires et somme toute assez atypiques (même si exemplaires). Que les conclusions de ces rares individus aient anticipé la massification d'un dépaysement dont il ne resterait en fait que l'illusion[10] n'est pas la moindre des surprises qui nous attend encore. Champions du dépaysement, ils sont les grands malades attentifs, les externautes précurseurs[11].

J'ai choisi ici d'en présenter deux patients représentatifs : après le patient zéro, « l'homme aux semelles de vent », voici un de mes maîtres à marcher, Bruce Chatwin, *the relentless nomad*. Dans un de ses livres cosigné avec encore un autre patient terminal, Paul Théroux, Chatwin m'a en effet indiqué le sens exact de cet ailleurs virtuel, de cette potentielle présence. Cet ailleurs que Samuel Butler su nommer très tôt, *Erewhon*. Cet ailleurs que Darwin su reconnaître lui aussi, dans la désolation extrême occidentale : Patagonia, où *nowhere is a place*. Le grand nulle part où l'imagination n'a plus prise, où tout n'est qu'imagination. Mais cette réponse trouvée, cette utopie localisée[12], ne

9. Giorgio Agamben a raison : le camp est définitivement le paradigme de la modernité.

10. Victor Segalen le savait déjà, lui qui écrivait en 1910 : « S'ils étaient au moins sauvages ! Mais non, ce sont les plus doux des bestiaux, les plus faciles à conduire, à museler, à châtrer […] Leurs *ancêtres ?* Combien dégénérés. Ce sont ces hardis voyageurs qui brusquement, par ces variations brusques, d'explorateurs tombèrent à touristes… ? Que non pas ! Rien de commun ! […] Leurs ancêtres ? Tout simplement les casaniers d'autrefois. Et, au milieu des pires vitesses et des pires éloignements ils retrouvèrent leurs bas de laine, leurs économies, leurs fauteuils et leurs siestes. » « Essai sur l'exotisme », dans *Œuvres complètes, I*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 1995, p. 761.

11. *Cf.* « L'hyper-icône : l'image, la toile et le monde ». J'emploie le néologisme d'externaute – pour l'opposer à internaute là où Victor Segalen, plus circonspect, préférait jadis celui d'« exote » : « Or il y a, parmi le monde, des voyageurs-nés ; des *exotes*. » « Essai sur l'exotisme », p. 750.

12. Voir mon article intitulé « Une utopie réalisée : le Cyber pour tous », Post-Scriptum.org, thématique « Anachronisme et intempestivité : face au temps », n° 2, juin 2003.

fermait pas la question, au contraire : il semble plutôt que le siècle passé ne l'aura qu'amplifiée. Ici, il n'y a plus d'ailleurs, mais ailleurs… tel pourrait être le constat : ailleurs restait à (ré)inventer. *Xanadu* fera l'affaire.

Ailleurs, non-lieux et autre *junkspace*

À l'utopie, la modernité a d'abord sub-situé, pardon, a substitué voulais-je dire, la présence écrasante des non-lieux, que Rem Koolhaas appelle aussi du nom générique *junkspace*, pour finalement en trouver la énième puissance dans les « territoires numériques », dans une nouvelle incarnation paradoxale de Xanadu. Reprenons en détail ce processus.

Premier temps. L'utopie est d'abord récit, et paradoxalement bien sûr, île ou *cité* (Moore, Campanella, etc.), c'est-à-dire en fait, *ville invisible :* c'est justement à Kublaï Khan, le Grand Khan des Tartares, que Marco Polo conte leur diversité, comme « un rêve qui naît au cœur des villes invivables[13] ». Récit, c'est-à-dire aussi, *relation* (nous y reviendrons), ou bien ensemble organisé de signes ou emblèmes. Comme l'annonce si bien Calvino, « le Grand Khan déchiffrait les signes, mais le lien entre ces derniers et les endroits visités demeurait incertain : il ne savait jamais si Marco voulait représenter une aventure qui lui serait arrivée au cours de son voyage, l'histoire du fondateur de la ville, la prophétie d'un astrologue de renom, un rébus ou une charade pour indiquer un nom. Mais que ce fût clair ou obscur, tout ce que Marco montrait avait le pouvoir des emblèmes, qu'on ne peut les ayant vus une fois oublier ni confondre[14]. » L'utopie, cette ville invisible, est donc soumise à l'arbitraire du signe, ou plutôt, à son incertitude essentielle. Comme Bacon qui détestait les rigueurs intransigeantes des « idoles du marché », les modernes comme un seul homme lui ont gaillardement sub-situé, encore pardon, substitué, les avanies

13. Italo Calvino, *Les villes invisibles*, Paris, Seuil, coll. « Points », n° 273, 1996 [1974], p. vi.

14. *Ibid.*, p. 30. *Les villes invisibles* est peut-être le plus borgésien des livres de Calvino, car comme le savait l'aveugle bibliothécaire de Buenos Aires : « Tout langage est un alphabet de symboles dont l'exercice suppose un passé que les interlocuteurs partagent ; comment transmettre aux autres l'Aleph infini que ma craintive mémoire embrasse à peine ? Les mystiques, dans une situation analogue, prodiguent les emblèmes : pour exprimer la divinité, un Persan parle d'un oiseau qui d'une certaine façon est tous les oiseaux ; *Alanus ab Insulis*, d'une sphère dont le centre est partout et la circonférence nulle part ; Ézéchiel, d'un ange à quatre visages qui se dirige en même temps vers l'orient et l'occident, le nord et le sud. (Je ne me rappelle pas vainement ces analogies inconcevables ; elles ont un rapport avec l'Aleph.) Peut-être les dieux ne me refuseraient-ils pas de trouver une image équivalente, mais mon récit serait contaminé de littérature, d'erreur. » Jorge Luis Borges, « L'Aleph », dans *Œuvres Complètes, I*, Paris, Gallimard, coll. « La Pléiade », 1993, p. 662.

des galeries marchandes. Ça c'était le deuxième temps, où il convient de citer ceux qui surent s'en rendre compte avant les autres : Baudelaire, encore, revu, commenté et étendu par Walter Benjamin.

Dans ce deuxième temps, le passage ou l'arcade jouent un rôle central : ils articulent la reprise de l'utopie en tant que non-lieux certains, de l'u-topique à l'a-topique. Le *mall* est l'ultime version de l'arcade de Paris, capitale du dix-neuvième siècle : « Ainsi le *passage* est une ville, un monde en miniature », écrivait Benjamin[15]. Oui, mais une miniature au devenir global, car qu'est ce monde globalisé si ce n'est un immense « centre commercial » (comme ses institutions supranationales des « marchés communs ») ou, comme en avait l'intuition Italo Calvino[16], une seule ville qui « ne commence ni ne finit : seul change le nom de l'aéroport » ? Marc Augé nous a décrit cette « ville » dans son anthropologie de la surmodernité, et Rem Koolhaas l'a théorisé : grand ailleurs généralisé, non-lieu qui est tous les lieux, *junkspace*, pure potentialité d'espace toujours recyclable : gares, aéroports, centres commerciaux du tourisme supersonique (« Fly and Buy Dubai »)[17]. Dans ces lieux, le voyage, déjà, se fait immobile et contractuel, et seul l'accès se négocie : transactions en vue d'acquérir un billet qui donnera accès à la carte d'embarquement à bord, qui une fois son identité déclinée à la porte d'embarquement, donnera à son tour enfin accès au paradis de la consommation détaxée : (*duty) free, at last*[18].

Et Augé conclut : « L'espace du non-lieu ne crée ni identité singulière, ni relation, mais solitude et similitude[19]. » *Solitude et similitude*, la formule gagnante du marketing de la désaffection : tous uniques, tous pareils, conformez-vous à la singularité uniformisante ! Ah, le confort rassurant de la conformité… Dans ce processus, les *media* – depuis ceux qui transportent nos corps jusqu'à ceux qui laissent errer nos consciences – jouent un rôle de taille : ne peut-on pas, après tout, les caractériser comme « dispositifs d'amélioration de la solitude[20] » ? Formule paradoxale s'il en est que cette « amélioration de la solitude »… Une meilleure solitude ? Plus ou moins seul ? L'anglais, lui, fait cette différence

15. Walter Benjamin, *The Arcades Project*, trad. Howard Eiland et Kevin McLaughlin, Cambridge, Belknap, 1999, p. 3, ma traduction.

16. Calvino, *Les villes invisibles*, p. 149.

17. Voir mon article consacré au *junkspace* de Rem Koolhaas : « Sur les décombres de l'espace public : Rem Koolhaas et l'architecture (retro)virale », dans *Les Cahiers du GERSE*, Montréal, 2007, p. 117-142.

18. Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité,* Paris, Seuil, 1992, p. 127-128.

19. *Ibid.*, p. 130.

20. D'après Peter Lunenfeld et Mieke Gerritzen, *User : Infotechnodemo*, Cambridge et Amsterdam, MIT Press et All Media Foundation, 2005.

entre *alone* et *lonely* : je suis seul (*alone*) mais je ne me sens pas seul (*lonely*), ou l'inverse, je ne suis pas seul, mais je me sens seul. Que vienne le temps de la communauté des esseulés : *alone together.*

Il y aurait certes peu de sens *a priori* à envisager la communauté des singularités consommatrices de la petite-bourgeoisie planétaire, « cette forme dans laquelle l'humanité a survécu au nihilisme[21] ». Qui, sans sourire jaune, évoquerait ce grand moment de communion vécu hier, jour de solde, en foule devant les portes de tel ou tel temple de la consommation, à l'heure de l'ouverture ? Qui, sans gêne, raconterait son expérience du lien social dans la queue du terminal d'aéroport, dans la cohue du quai de gare, sur les tapis roulants du métro ? Là, dirait-ON, je me sens moins seul, je me sais être moi en tant que moi c'est-à-dire dans mon *être-ainsi*, sans manières, anonyme. Là, *je participe en tant que singularité quelconque*. Agamben, pourtant, la revendique, cette singularité quelconque, et y voit même « une occasion inouïe ». Par-delà le risque de la destruction finale de l'humanité qu'elle semble représenter, elle pourrait aussi signifier selon lui la possibilité « [d']une communauté sans présupposé et sans objet, [d']une communication qui ne connaîtrait plus l'incommunicabilité[22] ». Ce n'est qu'*a posteriori*, après avoir survécu aux horreurs de l'histoire récente, aux vertiges de camps l'*autogedon*, c'est-à-dire aux déploiements des économies industrielles appliquées aux dégoûts de soi[23], qu'une telle communauté peut séduire, comme un rêve de poussière après un bain de boue[24].

Du XX^e^ siècle, nous aurons finalement hérité ce cri, qui fait figure de refus global : au diable l'identité, aux affres l'appartenance ! Chez Agamben résonnent les échos de ce cri, comme chez Koolhaas, qui les résume de manière brutale : « *What if we are witnessing a global liberation movement : "down with character !" What is left after identity is stripped ? The Generic*[25] *?* » Le générique, le quelconque, notre salut, notre rédemption. Le purgatoire, c'est bien connu, a vécu, comme

21. Giorgio Agamben, *La communauté qui vient. Théorie de la singularité quelconque,* Paris, Seuil, 1990, p. 64.

22. *Ibid.*, p. 67.

23. La définition de Jim Ballard du génocide, dans « Project for a Glossary of the Twentieth Century », dans Jonathan Crary et Sanford Kwinter (dir.), *Incorporations (Zone 6)*, New York, Urzone, 1992, p. 271.

24. Didi-Huberman, *Génies du non-lieu* : « La poussière réfute le néant. Elle est là, tenace et aérienne, impossible à supprimer complètement, envahissante jusqu'à l'angoisse, jusqu'à l'étouffement. Elle forme l'écume indestructible de la destruction », p. 55.

25. Rem Koolhaas, « The Generic City » (1994), dans *S, M, L, XL*, New York, The Monacelli Press, 1995, p. 1248-1264, p. 1248 pour cette citation. Koolhaas rajoute : « *Identity is like a mousetrap in which more and more mice have to share the original bait, and which, on closer inspection, may have been empty for centuries.* »

les limbes d'ailleurs, qu'une autorité infaillible a récemment desinstituées[26]. Il fallait donc un autre lieu qui serait aucun lieu et tous les lieux, c'est-à-dire en fait une éternité créée[27], un nouvel âge – *novum aevum* – pour les remplacer : *incipit* les territoires numériques et début du troisième temps.

Le grand ailleurs numérique : Xanadu !

Le numérique nous aura donc finalement fourni cet *autre* ailleurs, lorsque la géographie comme la théologie ont commencé à nous faire défaut. Oui Dorothy, oui Alice, tel est bien cet autre côté, ce *wonderland that happens not to be Kansas anymore*. Miroir, rideau, voiles… Le grand ailleurs s'est dédoublé, semblerait-il, et présente maintenant deux faces : la question est devenu une question d'interface.

Et comme il fallait un nom propre pour désigner cet autre côté, le virtuel maintenant paradoxalement localisé, Ted Nelson lui choisit très tôt celui d'un objet éternel, qui, selon Borges, vient cycliquement féconder nos rêves d'ailleurs : Xanadu ! Oui, *Xanadu*, tel fut, tour à tour, le nom du mythique palais de Kublaï Khan, le titre du poème incomplet de Samuel Coleridge, le nom du château de *Citizen Kane*… et le nom du premier système hypertextuel imaginé – mais malheureusement jamais achevé – par Ted Nelson. Oui, « Xanadu » finit par nommer cet ailleurs généralisé, que d'aucuns, improprement mais paradoxalement justement, nomment encore « monde virtuel » ou cyberespace. Arrêtons-nous un instant sur ce paradoxe. Le virtuel, ce mode de l'être, cette forme du réel, ne pouvait, *a priori*, pas plus être localisé que l'utopie elle-même. L'utopie, étymologiquement, c'était justement ce qui ne pouvait être localisé : absence de *topos*, ce qui est sans lieu. Le virtuel, quant à lui, était, depuis Aristote, le mode d'être de ce qui n'est qu'en puissance et non en acte. Sans lieu, en puissance : même combat, échapper à la matérialisation, en fait, à la localisation, à *ce* monde.

---

26. Le 20 avril 2007, le Vatican annoncait en effet l'abolition des limbes, ce lieu épouvantable et merveilleux, imaginé par saint Augustin afin de recueillir les âmes de tous ceux, enfants mort-nés, saints innocents, patriarches de l'Ancien Testament, qui, sans baptême, ne connaissent d'autre péché que le péché originel, et échappent donc à la fois à l'enfer et au paradis. Dans un document de sa commission théologique internationale, l'Église indiquait alors qu'elle entendait ainsi en finir « avec des métaphores qui ne rendent plus adéquat le message d'espérance de la religion chrétienne ».

27. Voir ma contribution à la biennale précédente, « L'œil et la main, la souris et l'écran : la promesse de Metatron », dans *La prolifération des écrans*, sous la direction de Louise Poissant et Pierre Tremblay, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2008, p. 27-51.

Sous son nom le plus commun, *cyberspace*, la généalogie de ce nouveau monde est bien connue, répétée à chaque nouvelle évocation. Je sacrifierai donc ici aussi à cette loi du (sous)-genre : un romancier de science-fiction l'aurait inventé sur une vieille machine à écrire et décrit dès l'origine comme « hallucination consensuelle et collective ». Ce même auteur, William Gibson, surenchérissait récemment et évoquait, sur fond de musique de U2, ce lieu qui n'est pas réellement un lieu, mais qui est cependant réel, notre éternelle nouvelle destination[28]. D'autres se seraient vite engouffrés dans la brèche de cette vision vertigineuse, et de nouvelles appellations sont ainsi venues envahir notre lexique de l'ailleurs. J'avoue avoir une faiblesse pour le métavers (*metaverse*) du *Snow Crash* de Neal Stephenson, à qui l'on doit aussi la popularisation de l'appellation « avatar » pour désigner nos représentations à l'interface[29]. Voici comment Stephenson introduit le métavers :

> Donc Hiro n'est pas vraiment ici du tout. Il se trouve dans l'univers informatique que son ordinateur dessine dans ses lunettes et pompe dans ses écouteurs. Dans l'argot de programmeurs, ce lieu imaginaire est connu sous le nom de Métavers. Hiro y passe beaucoup de temps. Faut dire que ça bat le *U-Stor-It* à plates coutures[30].

Donc Hiro Protagonist, livreur de pizza et prince des *hackers*, passe beaucoup de temps dans un lieu imaginaire qui n'est pas ici du tout, tout en n'étant pas là non plus. Dans ce monde où l'État a modestement cédé la place à « la forme la plus minable du commerce moderne : les chaînes franchisées[31] », où les villes se sont transformées en concentration urbaines répondant au doux nom de *burbclaves* (*suburb-enclaves*), et où routes, armée, police et justice ont été privatisées, Hiro Protagonist mène une double vie, prolétaire ici, noble là. Comme l'écrit si bien Stephenson, « *real estate acumen does not always extend across universes*[32] ». Avec un peu de chance, à l'envers, la crise immobilière actuelle n'affectera donc pas le métavers (*well*, essayez donc de dire cela aux rescapés de l'explosion de la bulle des *dotcoms* !)

---

28. « *We've always been on our way to this new place, that is no place, really, but is real.* » *William Gibson : No Maps for This Territory*, un film documentaire réalisé et produit par Mark Neale, 2000.

29. New York, Bantam, 1992, traduit sous le titre *Le Samouraï virtuel*, LGF Livre de poche, 2000.

30. « *So Hiro's actually not here at all. He's in a computer-generated universe that his computer is drawing onto his goggles and pumping into his earphones. In the lingo, this imaginary place is known as the Metaverse. It beats the shit out of the U-Stor-It.* » Stephenson, *SnowCrash*, p. 24.

31. Pascal J. Thomas, « Neal Stephenson : *le Samouraï virtuel* », *Keep Watching the Skies !*, nº 18, avril 1996, repris dans *Quarante-Deux*, dimanche, 26 mai 1996, <www.quarante-deux.org/kws/18/samourai.html>.

32. Stephenson, *SnowCrash*, p. 26.

Métavers, métalieu donc plutôt que non-lieu (sur lequel régnera éternellement Metatron de toute sa hauteur angélique). Une friche immobilière infinie, un *real estate* qui n'est pas un *estate, really, but is real*, et dans lequel il est permis, non, requis, n'en déplaise à l'Office de la langue française, de parler en franglais. Un espace de développement infini pour un capitalisme que « sauvage » ne saurait plus guère décrire tant ce qualificatif apparaîtrait modeste : une nouvelle frontière, vers un nouveau pays de Cocagne, en quelque sorte, *Li païs a à non coquaigne, Qui plus i dort, plus i gaaigne* (Fabliaux, XII^e siècle). Ce pays qui a nom Cocagne, qui plus y est, moins y est ; ce pays qui a pour nom Xanadu, qui est ici et là, de ce monde sans en être.

Figure inéluctable du discours technologique contemporain, la promesse cybernétique – en l'occurrence la promesse de Metatron[33] – procède autant du mode objectif que du mode subjectif de la médiation. Plus encore, elle correspond à un retour à cette médiation primitive magique, à cette « structure figurale [...] inhérente au monde », cette « réticulation de l'univers en points-clefs privilégiés par lesquels passent les échanges entre le vivant et son milieu[34] ». Dans ce sens, on pourrait même imaginer que par une isomorphie étrange, le devenir médiatique le plus avancé surimpose sur un métavers réticulé l'harmonie primitive d'une médiation magique prétechnique : peut-être est-ce le sens profond de ce qu'affirme Arthur C. Clarke lorsqu'il dit que « toute technologie suffisamment avancée ne peut être distinguée de la magie[35] ».

La réticularité du métavers doit donc s'analyser à la lumière de cette double médiation : espace technologique, il est la figure objective d'un devenir médiatique fonctionnel, instrumental, ultime abstraction du milieu originel ; espace social ou religieux, il est aussi le fond subjectif, paradoxalement détaché lui aussi du milieu originel, « pour planer sur tout l'univers, dans tout l'espace et dans toute la durée, sous forme de pouvoirs et de forces détachées, au dessus du monde[36] ». La promesse de Metatron est un phénomène total où se joue le devenir d'un rapport au monde ayant atteint son degré d'abstraction

33. Que je définissais ainsi dans ma contribution à la biennale précédente, comme la promesse de l'expérience de l'ange, de la production d'une interface parfaite, et donc imperceptible, entre le virtuel et l'actuel ; c'est la promesse d'une présence éternelle, même si créée : une téléprésence.

34. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989 [1958], p. 167.

35. Sans en passer par Simondon, Erik Davis, dans son excellent *Techgnosis : Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information* (New York, Harmony Books, 1998, p. 181, ma traduction), en arrive à la même conlusion : « Les puissantes nouvelles technologies sont magiques parce qu'elles *fonctionnent* comme la magie, en ouvrant de nouveaux et protéens espaces de possibilité à l'intérieur de la réalité sociale. »

36. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, p. 168.

ultime, celui d'un retour à la médiation originelle : après l'oralité secondaire si chère à Walter Ong, nous attendrait la présence secondaire, ultime avatar de l'ubiquité. Une résidence secondaire absolue, si vous voulez, mais qui ne serait pas une demeure (car chacun sait ce que signifie une demeure éternelle…).

En clair, le métavers est bien un espace de ce monde sans en être (ni un espace, ni de ce monde) : réticulé, il évoque ce complexe primitif indifférencié d'un monde humain fait de correspondances, de passages et de liaisons profondes, microcosme et macrocosme ; éthéré, il re-mobilise les figures de l'au-delà, règne des anges et des démons, Eden et géhenne[37]. Car l'espace à conquérir en ce début de millénaire agité ne peut plus être que symbolique, ancré sur une économie politique du signe, de l'Alpha du Centaure à l'Oméga de la Noosphère, en passant par l'Aleph talmudique : en bref, pas un espace du tout mais bien plutôt un temps, un temps orienté eschatologiquement (et donc certainement pas l'illusoire « temps réel[38] »). Le temps de la rédemption de la communauté des esseulés, des singularités quelconques de la modernité tardive.

Le syndrome de Webster et le mal de Canetti

Las, il fallait que ça se gâte ; comme si le revers de l'absence dans l'illusion, maintenant élevée à la seconde puissance, ne devait que reproduire l'envers de la grande maladie. Ce revers paradoxal, je le nomme ici « syndrome de Webster », du nom du protagoniste d'un autre roman de science-fiction, le formidable *City* de Clifford D. Simak. Chef-d'œuvre classique de l'âge d'or de la science-fiction, ce roman met en scène, sous la forme de huit nouvelles ou « contes » que se racontent les chiens à la veillée, tous les thèmes majeurs du (sous-)genre : avenir et/ou extinction de l'humanité, exploration de l'espace, rapports aux *aliens* de ce monde (mutants, robots, animaux) et d'autres (humanoïdes martiens, « horlas » jupitériens), avenir de la ville et des transports, etc. Parmi cette explosion de thèmes comico-poético-philosophiques, j'avais été frappé dès ma première lecture (à l'âge de quinze ans, je crois) par ce fameux syndrome. Alors que l'avenir de l'espèce entière est (encore) en jeu, le protagoniste au nom de dictionnaire (qui deviendra par la force des choses, en un joli clin d'œil, un nom générique) rate « le train du progrès » – en l'occurrence l'accès à une innovation philosophique majeure produite sur Mars – du fait de son incapacité à quitter son domicile. Simak, le premier, dès le milieu des

37. L'éther est certes ce mythe récurrent dès qu'il est question de cet autre monde. Voir Ghislain Thibault et Thierry Bardini, « Éther 2.0 : révolutions sans fils », *Canadian Journal of Communication*, vol. 33, nº 3, p. 357-378, automne 2008.

38. Car qu'est-ce que le temps réel, si ce n'est une arme de distraction massive ?

années 1940, su donc inverser le diagnostic du Dr Baudelaire et présager de l'apparition du syndrome inverse : l'horreur du voyage. « Il ne va jamais nulle part », voilà ce que le robot domestique du protagoniste répond au ministre venu l'implorer d'entreprendre le voyage qui pourrait sauver l'espèce. Et Simak ajoute :

> Car à quoi bon aller quelque part ? Tout était ici. En tournant simplement un bouton, on pouvait converser face à face avec qui l'on voulait, on pouvait aller, en esprit sinon physiquement, où voulait. On pouvait voir une pièce de théâtre, ou entendre un concert ou bouquiner dans une librairie [*sic*] à l'autre bout du globe. On pouvait régler toutes les affaires que l'on voulait sans bouger de son fauteuil[39].

Retour du voyage immobile dans les espaces quadrillés des sociétés de contrôle : passé cette interface, votre ticket n'est plus valide. Et en écho, les derniers mots de Bruce Chatwin, immobilisé par le syndrome de la fin du siècle : « Mais le voyage lui-même peut devenir une tyrannie. Plus vous voyagez et plus vous faites collection d'endroits. Je n'en peux plus de cette collection. Je n'irai plus nulle part. » Retour du vain désir de « posséder tous les paysages possibles » et de l'ennui subséquent : à quoi bon, certes, aller quelque part ? Si cet ailleurs n'est nulle part, pourquoi s'y rendre, même numériquement ? Pourquoi ne pas se satisfaire de cette virtualité : moi, je pourrais voir le monde, et cela me suffit. Le monde est triste, hélas, et j'ai vu tous les films (pour paraphraser une blogueuse qui paraphrase un poète), ou encore le métavers est triste, hélas et j'ai visité tous les sites (un autre blogueur, le même poète, mais où se cachent encore les brises marines de nos *surfs* alanguis ?).

La solitude serait-elle finalement plus supportable chez soi, lorsqu'ON la met en demeure ? Le syndrome de Webster, n'est-ce pas, après tout, l'angoisse terminale d'être (encore) seul (mais) ailleurs ? Si, comme le voulait Lacan, la formule ultime de l'angoisse est le manque élevé à la seconde puissance, la peur de manquer de manque, quel est ce manque, ici, enfin, ailleurs ? Aurais-je peur de manquer du manque d'autrui, ou en d'autres termes que le grand autrui généralisé ne me soit devenu absolument indifférent ? Son avatar me suffira… et que m'importe qu'il soit un chien, demain[40]. Absence, quelle absence, si ce n'est cette présence du manque ?

---

39. Trad. franc. *Demain les chiens*, Paris, J'ai lu, 1953, p. 63. « *He never goes anywhere. That is what Jenkins had told to the minister. And that was right. For what need was there to go anywhere ? It was all here. By simply twirling a dial one could talk face to face with anyone wished, could go, by sense, if not in body, anywhere one wished. Could attend the theater or hear a concert or browse in a library halfway around the world. Could transact any business one might need to transact without rising from one's chair.* » Clifford D. Simak, *City*, Ace Books edition, 1952, p. 50.

40. *In the mean streets of the metaverse, nobody cares you might be a dog.*

Nobody feels any pain, as I stand in the rain[41]. Non plus personne ne souffre, lorsque je me tiens sous la douche de données, sous les embruns numériques. *When we meet again, introduced as friends, please don't let on that you knew me when I was hungry and it was your world.* Non je n'ai plus soif de voyages, non, je n'ai plus faim de rencontres, je suis ici sous ma douche et je chante le monde qui m'échappe en douce. Notre monde. Mes plus meilleurs amis, bien alignés dans la petite boite prévue à cet effet dans Mon Espace[mc], ou dans le Livre de Mes Visages[mc], me sourient pâlement de tout l'éclat blafard de leur *loglo* cathodique. Ah, familiarité sans risque : et, là, quelle est ton humeur, qui ne me touche qu'à peine ? Ah, tu souffres ? tu ris, tu pleures, tu vis, tu en crèves, ah bon. De plus près, je pourrais t'appeler, t'es où, là ? Un SMS, peut-être ? C'est moins risqué, certes, l'asynchronie. En réponse à ton message qui répondait à mon message, re : re : re : re : re : on s'voit ? Échangeons quelques textes, en attendant. Mais surtout, oui surtout, ne nous touchons pas.

Car le Syndrome de Webster cache un mal plus grave, que j'ai nommé le Mal de Canetti, la phobie sociale par excellence : « Il n'est rien que l'homme redoute davantage que le contact de l'inconnu […] Toutes les distances que les hommes ont créées entre eux sont dictées par cette phobie du contact[42]. » L'homme occidental, c'est-à-dire celui-là même qui aspire tant à cette *télé*-présence : le névrosé phobique de notre époque sans qualités, l'angoissé terminal à qui il ne reste plus que cet affect, le sujet désaffecté. Regardez-les s'éviter consciencieusement, dans leurs bulles audiovisuelles mobiles, oreillettes et regards fixes… Longtemps j'ai pris les trains de banlieue en rêvant d'un contact… Je me rappelle encore la révolution des mœurs que signifiait l'intrusion des premiers Walkman dans nos wagons, et les sourires épanouis de ceux-là, enfin saufs derrière leurs murs de son. J'ai vite cédé et rejoint leurs rangs. Aujourd'hui, iPod est une bien meilleure marque pour nommer cette prothèse essentielle à la survie en terrain urbain hostile : *you are your own iPod.*

Que vienne le temps du grand engourdissement ! Le temps où, à défaut de servir, de toucher, nos moi-peaux s'engourdissent, mais confortablement. *Hello, hello is there anybody in there ? Just nod if you can hear me* […] *your lips move but I can't hear what youre sayin* […] *there is no pain, you are receding* […] *Now I got that feeling once again. I can't explain, you wouldn't understand. This is not how I am. I have become comfortably numb*[43]. Des fourmis digitales dans les jambes prosthétiques, notre devenir-arthropode : nos moyens de transport transforment notre ville globale en gigantesque fourmilière, nos médias

41. Bob Dylan, « Just Like a Woman », *Blonde on Blonde*, Columbia Records, 1966.

42. Ce sont les premières phrases du *Masse et puissance* d'Elias Canetti (trad. franç. Gallimard, 1966, orig. allemand 1960, coll. « Tel », 1990, p. 11).

43. Pink Floyd, « Comfortably Numb », *The Wall*, EMI, 1979.

hyperindustriels produisent une société globale d'individus désaffectés, « des particuliers grégaires et tribalisés, qui paraissent conduire vers une organisation sociale arthropomorphe d'agents cognitifs, voire réactifs, et tendant à produire, comme les fourmis, non plus des symboles, mais des *phéromones numériques*[44] ».

La désaffection globale

De la mélancolie du siècle de Baudelaire à l'envahissante déprime actuelle, l'individu désaffecté laisse planer son ombre morbide sur les derniers feux de la modernité. Non pas un, mais des millions de spectres qui hantent l'interminable crépuscule du capitalisme. À son spectacle pitoyable, le quidam est pris d'une envie paradoxale : d'une part, lui envoyer un bon coup de pied au cul ; d'autre part s'arrêter un instant pour geindre avec lui… moi aussi mon frère… « Mais enfin, réagis ! » est-ON tenté de lui dire, avant de se rendre compte que la capacité de réaction est justement ce qui lui fait cruellement défaut. L'individu désaffecté, cette friche hyperindustrielle ultime, nous trouble donc ainsi, à défaut de nous émouvoir. Ce trouble, la contagion… Moi aussi, ou comme disait un expert, « *room for one more inside, sir* ». L'individu désaffecté nous afflige de son insupportable présence, imparable comme une double contrainte existentielle. Énervement ou sympathie n'y peuvent généralement rien, d'où une troisième voie, souvent empruntée : je me détourne, j'évite son regard vide, je marche plus vite. Défection, démission, déréliction. Diable ! N'est-ce pas exactement la voie de la désaffection ? Imparable, disais-je… Alors tous en chœur, comme chez les anonymes : « Bonjour, je m'appelle monsieur X, et je suis désaffecté. »

Craignez-vous encore que l'État totalitaire ne se préoccupe *pas assez* de vous ? Avez-vous peur que personne, *pas même un censeur au travail*, ne lise vos courriers électroniques ? Appréhendez-vous le moment où vous ne recevrez plus de *junk mail ?* Désirez-vous que le présentateur vedette recommence à vous parler, *personnellement* ? L'idée que le système ne prenne même plus la peine d'effacer toute trace de votre présence après votre *disparition* vous taraude-t-elle ? Craignez-vous que l'ON ne remarque pas assez vite que vous êtes un fumeur repenti, un héroïnomane sur le rebond, un cocaïnomane assagi ? Avez-vous peur que personne ne réalise votre dépendance au Prozac[mc], au Viagra[mc],

44. Bernard Stiegler, *De la misère symbolique. 1. L'époque hyperindustrielle*. Paris, Galilée, 2004, p. 147. Par une drôle de coïncidence, le devenir-fourmi des derniers habitants de la terre est aussi la conclusion de *City* (*Demain les Chiens*, p. 311) ; mais des fourmis intelligentes, c'est-à-dire capable de mémoriser : « Homer va être déçu, songea-t-il. Terriblement déçu en apprenant que les websters ne savaient pas comment lutter contre les fourmis… »

au Ritalin[mc] ? Appréhendez-vous le moment où vous pourrez librement vous adonner à votre passion dévorante pour les machines à sous, les icônes pornographiques de la téléréalité, ou le *scrapbooking* ? Désirez-vous farouchement que cette danseuse, ce *body-builder*, ou ce *chatroom bot*, ne performe que pour vous ? L'idée que votre collection de timbres, de petites vaches si charmantes ou de ronds de verres ne sera *jamais* reprise et augmentée par personne, après votre disparition, vous obsède-t-elle ? Êtes-vous un fétichiste de l'*italique*, un maniaque du guillemet, un *addict* de l'incise ? Vous sentez-vous jamais en partance ? Si oui, *join the club*, il y a, après tout, *toujours* de la place pour un nouveau membre.

Rappelez-vous cette anecdote, ô combien française, des dernières ou avant-dernières émeutes banlieusardes envahissant la capitale, et même, ironie suprême, le sein des seins, les couloirs et salles de séminaire de la sacro-sainte et laïque École des Hautes Études en sciences sociales. Les professionnels compatissants des sciences de l'homme, dans leur maison dévastée, errant éperdus devant tant de nihilisme… Il y en avait même un qui avait osé bomber « Ni Dieu ni Maître » sur leurs murs ! ON aurait tellement voulu les comprendre, les aider. Défection, démission, déréliction. Les bras baissés, la tête ballante, lassé, oui, si lassé. Et ces manifestants sympathiques, détroussés de leurs précieux portables ? Décidément, la solidarité se porte mieux à distance… Ah, les pulsions… Faut pas leur en vouloir, eux au moins ils sont *encore* désespérés. Donne-moi un peu de ton désespoir, ne sois pas chien, partage ce qu'il nous reste. Moi aussi, tu sais, je souffre (mais en silence). Prends ça dans ta gueule, mon prochain, mon camarade… *Cold, cold ground.* Et cette peur terrible, que ne vienne le temps du ressentiment généralisé : les désaffectés envient les désespérés, tout en les traitant comme des bêtes laissant libre cours à leurs pulsions destructrices.

Alors revenons-en aux valeurs sûres : de quoi le désaffecté pourrait-il bien être coupable ? Stigmatisons le désaffecté, appliquons-lui le salutaire électrochoc de la conscience citoyenne. SDF, RMIstes, laissés-pour-compte, déprimés de première ou de seconde classe, usagers des transports en commun, verts viridiens, raéliens, dianéticiens et dialecticiens, artistes capillaires et cosmétiques, idoles des jeunes d'hier rêvant d'un grandiose *come-back*, *disc jockeys* et RAM-coursiers, *designers* d'emballages, gourous du *marketing*, oui, vous tous, producteurs de téléréalités plus vraies que nature, tous avec nous ! Tous *sampleurs* et sans reproches ! Une bonne petite cure de développement personnel, peut-être ? Un stage de recyclage à moitié financé par une bureaucratie étatique, mais attentionnée ? Oui c'est ça, recyclons les désaffectés. Une petite pilule, quelques granules et en route vers le point Oméga (trois). Ce n'est pas fatal, vous respirez encore (certes, avec peine).

Le stade ultime de la machine de rétention tertiaire nous étreint de sa honte prométhéenne. Qui, aujourd'hui, peut encore parier que son souvenir durera plus longtemps, vivant, dans la mémoire de ceux qu'il ou qu'elle aime, que dans la silice d'un quelconque disque dur, plus jamais accédé ? Taka t'brancher, mon pote, le sans-fil c'est l'avenir. Taka cliquer librement, te trouver une nouvelle communauté virtuelle. Trans-forme toi, toi le désaffecté, exprime ton élan créatif, retrouve l'artiste qui sommeille en toi. Mais si, mais si, t'es capable, même la pub le dit, il te faut po-si-ti-ver. Tu verras demain, ça ne sera plus qu'un mauvais souvenir dont tu préféreras rire. Mais si, mais si, le sans-fil c'est ton avenir, tu ne sentiras même plus tes chaînes, juste les liens sociaux. Protège ton temps de cerveau, focalise ton attention, prends-toi en main, évite juste le syndrome du tunnel carpien. Le nouvel esprit du capitalisme l'a rêvé : que les désaffectés se recyclent tout seuls, comme une (re)génération spontanée de nouveaux entrepreneurs d'eux-mêmes, *personal branding*, ils appellent ça. Qui a dit qu'il n'y avait plus d'espoir pour les travailleurs de l'immatériel ?

The future is friendly, disait l'affiche. Tant qu'il y a de la dette, il y a de l'espoir[45]. Ou, comme le disait le poète :

> or dans ce monde d'où je ne sortirai bondieu
> que pour payer mon dû, et où je suis gigué déjà
> fait comme un rat par toutes les raisons de vivre
> hommes, chers hommes, je vous remets volontiers
> ma condition d'homme
> je m'étends par terre
> dans ce monde où il semble meilleur
> être chien qu'être homme[46].

Demain, les chiens, décidément.

---

45. Pour la version « sérieuse », voir les deux récentes trilogies de Bernard Stiegler (*De la misère symbolique* et *Mécréance et discrédit*, toutes deux chez Galilée), qui, mieux que quiconque à mon avis, a su diagnostiquer le malaise de la désaffection comme *crise de désindividuation collective* : « La désidentification psychique à quoi conduit la mise sous contrôle des identifications primaires et secondaires conduit à un processus de désindividuation collective, c'est-à-dire à une destruction du corps social lui-même, et engendre des individus psychiques et sociaux désaffectés, et en un double sens : elle engendre leur *désaffection*, ruinant leurs capacités affectives, et leur *désaffectation* – la perte de leur place, c'est-à-dire de leur *ethos*. » *Mécréance et discrédit. 2. Les sociétés incontrôlables d'individus désaffectés*, Paris, Galilée, 2006, p. 19.

46. Gaston Miron, « Déclaration (à la dérision) », *L'homme rapaillé*, Montréal, Typo, 1996 [1970], p. 52.

Pour un autre exotisme

Mais foin de cynisme ! Tout ce qui précède, en effet, ne serait que nihilisme contemporain, cette « ascèse de notre époque », si je m'en arrêtais là… Alors que faire ? Pour ma part, je commencerai par reprendre à mon compte les réponses du Dr Stern à Mathias Greffrath, qui lui demandait de quoi alors pouvait bien « se nourrir l'espoir, et où trouver la consolation et le courage pour continuer ». Comme cet autre fils d'Eichmann, je répondrai en effet que je ne sais rien du courage, que je n'ai pas encore eu besoin de la consolation et que, par principe, je ne connais pas l'espoir. Comme lui je ne retiendrai qu'un principe, « s'il existe la moindre chance, aussi infime soit-elle, de pouvoir contribuer quelque chose en intervenant dans cette situation épouvantable dans laquelle nous nous sommes mis, alors il faut le faire », et une formule paradoxale qui résume tout : « si je suis désespéré, que voulez-vous que j'y fasse[47] ? »

Vivre, écrire, enseigner.

Le Dr Stern avait choisi de signer « Anders », ce qui se traduit par « différent » ou « autre » dans notre langue. C'est grâce à cette coïncidence sémantique que je compte retrouver l'appel de Giorgio Agamben à l'avènement de la communauté des singularités quelconques. En rappelant d'abord qu'Élias Canetti lui-même avait déjà trouvé le remède le plus commun au syndrome qu'il avait diagnostiqué : « C'est dans la masse seulement que l'homme peut être libéré de cette phobie du contact. C'est la seule situation dans laquelle cette phobie s'inverse en son contraire[48]. » L'avantage de la communauté qui vient est qu'elle pourrait permettre de retrouver le corps seul des masses sans risquer

47. Günther Anders, *Et si je suis désespéré, que voulez-vous que j'y fasse ?*, Paris, Allia, 2004. Heureusement pour les non-germanistes auxquels j'appartiens, les traductions d'Anders (même s'il paraît qu'elles sont parfois mauvaises) commencent enfin à nous arriver. Après la réédition de *L'obsolescence de l'homme* (Encyclopédie des nuisances, 2002), voici *La haine à l'état d'antiquité* (Rivages, 2007) et enfin, *Hiroshima est partout* (Seuil, 2008). Notez aussi l'excellente livraison que *Tumultes* lui a consacrée en 2007 (*Günther Anders. Agir pour repousser la fin du monde*, sous la direction de Christophe David et Karin Parienti-Maire, aux Éditions Kimé). Réjouissons-nous !

48. Canetti, *Masse et puissance*, p. 12. Il continue : « C'est la masse compacte qu'il faut pour cela, dans laquelle se pressent corps contre corps, mais compacte aussi dans sa disposition psychique, c'est-à-dire telle que l'on ne fait pas attention à qui vous "presse" […] Soudain, tout se passe comme à l'intérieur d'un seul corps […] Soudain, tout est noir de monde […] Le mouvement des uns, croirait-on, se communique aux autres, mais ce n'est pas seulement ça : ils ont un but. Lequel est donné avant qu'ils n'aient trouvé le moyen de l'exprimer : ce but est le noir le plus intense, l'endroit où sont rassemblés les gens en plus grand nombre. »

de retomber dans les dérives hideuses du siècle dernier : sans les ivresses d'une cause, toutes nées de X, toutes réunies dans cette appartenance sans identité. « La singularité quelconque n'a pas d'identité, n'est pas déterminée par rapport à un concept, mais elle n'est pas non plus indéterminée ; elle est plutôt déterminée uniquement à travers sa relation à une *idée*, c'est-à-dire à la totalité de ses possibilités[49]. » Des *Anonymes Associés* comme modèle à dépasser, ou à étendre, au choix.

Qu'importe, comme le veut la chanson, que la foule soit devenue sentimentale, et qu'importe après tout, qu'ON « nous inflige des désirs qui nous affligent[50] ». Nous ne serons plus dupes, nous ne croirons plus que « le bonheur c'est d'avoir de l'avoir plein nos armoires », nous rirons de bon cœur au nez des marchands et de leurs gentils publicitaires. Nous nous bornerons à être-ainsi, peut-être, et à aller jouer dehors, car « *quelconque est, dans ce sens l'événement d'un dehors*[51] ». Ce qui ne nous affligera plus nous affectera encore, peut-être, dans la mesure où cet « *hors* n'est pas un autre espace situé au-delà d'un espace déterminé, mais il est le passage, l'extériorité qui lui donne accès – en un mot : son visage, son *eidos*[52] ». La condition de possibilité de la communauté qui vient sera de retrouver cette *figure du dehors*[53], et dire avec le poète : « je suis un piéton, rien de plus ». Alors oui, nous pourrons reprendre les mots du fantastique programme de Victor Segalen, afin d'en faire un nouveau manifeste ironique :

> Avant tout, déblayer le terrain. Jeter par-dessus bord tout ce que contient de mésusé et de rance ce mot d'exotisme. Le dépouiller de tous ses oripeaux : le palmier et le chameau ; casque de colonial ; peaux noires et soleil jaune ; et du même coup se débarrasser de tous ceux qui les employèrent avec une faconde niaise. Il ne s'agira […] ni des programmes d'agence Cook, ni des voyageurs pressés et verbeux… Mais, par Hercule ! Quel nauséabond déblaiement ! Puis dépouiller ensuite le mot d'exotisme de son acception seulement tropicale, seulement géographique. L'exotisme n'est pas seulement donné dans l'espace, mais également en fonction du temps. Et en arriver très vite à définir, à poser la sensation d'Exotisme ; qui n'est autre que la notion du différent ; la perception du Divers ; la connaissance que quelque chose n'est pas soi-même ; et le pouvoir d'exotisme qui n'est autre que le pouvoir de concevoir autre. En étant arrivé à ce Rétrécissement progressif d'une notion si vaste en apparence qu'elle semblait, au début, comprendre le Monde et les Mondes ; l'ayant dépouillée des scories

49. Agamben, *La communauté qui vient*, p. 68.

50. Alain Souchon, « Foule sentimentale », *C'est déjà ça*, Virgin, 1993.

51. Agamben, *La communauté qui vient*, p. 69.

52. *Ibid.*, p. 69-70.

53. Kenneth White, *La figure du dehors* Paris, Grasset et Fasquelle, 1978.

> innombrables, des bavures, des taches, des ferments et des moisissures qu'un si long usage – tant de bouches, tant de mains prostitueuses et touristes – lui avait laissés ; la possédant enfin, cette notion, à l'état d'idée claire et toute vive, laissons-lui reprendre chair, et comme un germe, cette fois pur, se développer librement, joyeusement, sans entraves mais sans surcharges ; s'emparer de toutes les richesses sensorielles et intelligibles qu'elle rencontrera dans son élargissement et, se gonflant de tout, à son tour embellir et revivifier [*sic*] tout[54].

Qu'importeront alors les modes de cet exotisme retrouvé, analogue ou digital, en inter- ou exter-naute, à coup de souris ou sur les talons, pour que demain encore « du ciel dévale un désir qui nous emballe, pour demain nos enfants pâles, un mieux, un rêve, un cheval[55] ».

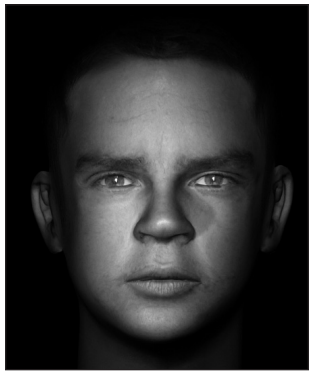
Ensemble, ailleurs, ça serait, en effet, déjà ça. Après tout, *Alone together*, c'est une ballade, une chanson d'amour.

54. Segalen, « Essai sur l'exotisme », p. 749.

55. Souchon, « Foule sentimentale », de préférence en duo avec Vanessa Paradis.

La passion des anonymes

CANADA (MONTRÉAL)
Grégory
CHATONSKY



Grégory Chatonsky *a étudié la philosophie à la Sorbonne et le multimédia aux Beaux-Arts de Paris. Il fonde en 1994 un collectif d'artistes, pionners du netart incident.net, et réalise de nombreuses commmandes : site Internet du centre Pompidou et de la Villa Médicis, identité visuelle du MAC/VAL, fiction interactive pour Arte. Il a été artiste-enseignant invité au Fresnoy ainsi qu'à l'école des arts visuels et médiatiques de l'UQAM.*

> Je ne suis qu'une mémoire, je n'aime que la mémoire et me rappeler de toi[1].

Le grondement

Quelqu'un prend la parole dans une assemblée. Il lance la formule, « Ensemble ailleurs ». On peut y entendre la banalité d'un « Allons ensemble au cinéma » ou la modernité d'une destination utopique « Ensemble, allons ailleurs », sous une forme interrogative : « Où allons-nous ? » Mais une fragile ambiguïté résonne bientôt, car que désigne-t-on exactement par l'ensemble et l'ailleurs ? Dans quelles relations de dépendance sont-ils ? Comment l'ailleurs pourrait-il produire de l'ensemble, unité supposant au premier abord une proximité des éléments considérés ? Si le rassemblement n'est pas le proche, quel est l'élément qui rassemble ? L'être-ensemble est-il antérieur à la constitution d'un ailleurs ou bien est-ce l'inverse ? Serions-nous fonction d'un autre lieu ? Notre manière d'être les uns vis-à-vis des autres en dépendrait-elle ? Cet ailleurs est-il la simple négation de l'ici ou

1. Jacques Derrida, *La Carte postale*, Paris, Flammarion, 1980, p. 263.

l'indication d'un autre lieu ? Ces deux mots enlacés et distancés disent-ils que pour être ensemble nous devons, les uns les autres, être à des endroits différents ? Faut-il distinguer ensemble, être-ensemble, un ensemble, d'ensemble ? Que partageons-nous par le non-partage d'un espace ?

L'intensité de cet oxymore est accentuée par une différence d'époques. Si le siècle dernier a désigné un ailleurs utopique que le politique promettait de construire pour réaliser enfin la communauté des hommes, ce que Jean-François Lyotard a nommé les récits d'émancipation[2], notre contemporanéité fait entrer la proximité et la distance dans de nouveaux rapports concrets grâce aux télétechnologies qui traversent et reconfigurent nos existences sur un plan qui, avant d'être idéologique, est fonctionnel. C'est tout le domaine du sensible et les conditions esthétiques du contact, rapport, relation qui sont bouleversés, car, paradoxe bien connu, à mesure qu'on augmente la communication, on accentue aussi la distance. On échange des signes par une voie indépendante des individus grâce à un système de mémorisation, traduction, délai, relais[3] et amplification[4], nommons-le réseau. On disloque par là même la nécessité d'un espace commun qui est également celui de la proximité des corps.

Cette situation est un véritable mouvement de fond historique et a donné lieu à une multitude de discours dénonçant la solitude de l'homme ordinaire dans la grisaille de la mégapole, usine entassant les corps et téléphone aphone, adolescents emmurés devant leurs écrans. D'autres discours se réjouissent de cette parfaite communication, parce qu'elle est incorporelle et pour ainsi dire angélique[5]. Mais ces approches sont réversibles parce qu'elles supposent d'une manière ou d'une autre une valeur. Notre propos sera tout autre. Il supposera dans un premier temps que l'être-ensemble est fonction d'une inscription des singularités et que les conditions de celles-ci ont profondément changé et entrent à présent dans un tournant historique. Ensuite, il s'agira, dans une perspective matérialiste et fonctionnaliste, de comprendre la nature des dispositifs techniques sur lesquels cette forme d'inscription est fondée et de tirer de celle-ci une compréhension structurale. Enfin, nous verrons dans quelle mesure la perception est modifiée par le rapprochement technologique de la distance et de la proximité et si de nouveaux affects voient le jour pour répondre à cette configuration phénoménologique.

2. Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979.
3. Bernhardt Siegert, *Relays : Literature as an Epoch of the Postal System*, Palo Alto, Stanford University Press, 1999, p. 2.
4. Christophe Kihm, « La musique et l'espace », *Art Press*, nº 308, janvier 2005, p. 46-52.
5. Pierre Lévy, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, La Découverte, 1994.

> Dans une chambre, très peu d'espace, fenêtre à peine entrouverte. Sonorités du dehors atténuées par l'épaisseur des murs. Déplacements solides de l'air. Lit à l'extrémité de l'espace, collé au mur. Un corps s'y pose, fixant le plafond pour détacher son regard de la profondeur des choses. Il se rappelle, ce qui n'est pas là. Il pourrait dresser une liste. D'abord la rue, son souvenir, le bruit des pas et les odeurs. Il est oblique. Ensuite son corps, d'autres corps, comme une caméra tremblante dans les yeux. Des séquences de vie viennent mêlant des périodes lointaines et d'autres plus récentes dans une indifférence de temps. Il y a une communauté des odeurs qui le traverse. Ce n'est pas une mémoire du passé, mais des traces du présent. Il touche une peau, des peaux. Il se souvient des regards, tout proche, quand la vision se déforme de l'acuité des surfaces. Une respiration, la jouissance, les cheveux, des cuisses qui s'ouvrent et se referment, cherchant le contact, encore. Certaines avaient des noms, d'autres moins. Il ne se souvient de rien. Il essaye de plonger dans l'inextricable des sensations. Il sait que tout ceci sera perdu quand il disparaîtra.

Si être ensemble peut être une configuration idéologique[6], elle n'est pas seulement idéelle, elle est dépendante d'un mode d'inscription. Toute communauté d'écriture se partage sur une surface matérielle qui permet d'extérioriser les mémoires et de les détacher des mortels. Ainsi, ta mémoire devient ma mémoire, notre mémoire, et mon expérience sera pour une part la réactualisation de ce que tu as vécu ; j'hérite du langage et de tout un champ de possibilités d'expériences. Bien sûr, dans ce passage, il y a de multiples transformations, la mémoire d'origine n'est pas laissée intacte, mais ne l'a-t-elle jamais été ? N'était-elle pas elle-même hantée, quant à son individuation, par d'autres récits, par d'autres mémoires ? On pourrait faire l'histoire de ce transfert de mémoire en mémoire, de support en support, de signe en signe, formant les communautés et les défaisant. Mais notre objet consiste ici à remarquer combien cette histoire des mémoires entre à présent dans un tournant radical. Alors que l'histoire était le produit de l'oubli de toutes les singularités anonymes et que seule une minorité produisait l'inscription et donc la culture transmise, chacun peut à présent inscrire des traces de son existence et les déléguer au support numérique dont l'accès est non linéaire et la reproduction quasi immédiate. Le caractère commun et quotidien de cette délégation généralisée rend pour la plupart inapparente sa profondeur. Imaginez toutes ces vies oubliées depuis des années et des siècles, vies dont nous n'avons nulle trace, si ce n'est indirecte parfois, laissée par d'autres, les scribes, les artistes, les écrivains, les scientifiques, les philosophes, nous

6. Louis Althusser, *Idéologie et appareils idéologiques d'État dans Positions (1964-1975)*, Paris, Les Éditions sociales, 1976, p. 67-125.

parlant au nom de tous ceux qui ont disparu. Que deviennent l'histoire et la culture quand ce rapport de la majorité à la minorité, rapport qui donnait à proprement parler la voix, est bouleversé ?

Voir

Chacun peut écrire sa vie. Elle ne sera pas intégralement mémorisée, car son intégrité n'existe pas en tant que telle[7], mais quelque chose sera préservé et transférable. Le Web 2.0, au-delà de son actualité économique, est le signe de cette transformation. Les industries ne sont plus émettrices de médias, mais se comportent telles des capsules venant accueillir les médias, entendez les fragments existentiels, du public. Ceux-ci sont mémorisés sur des disques durs appartenant à des entreprises privées qui en délivrent l'accès contre un peu de temps et d'attention publicitaire.

Internet devient le premier médium donnant accès, dans une quantité et une qualité jusqu'alors inconnues, aux anonymes. Parcourons les blogues et regardons Flickr, naviguons sur Facebook et suivons Twitter, analysons les signets laissés dans Google Maps, notre vie n'y suffirait pas. On peut apercevoir cette multiplicité comme un simple bruit informationnel perdant toute valeur parce que sans hiérarchie. On peut également n'y voir qu'une forme narcissique de nihilisme. On peut aussi y envisager l'ouverture d'un nouveau champ d'expérience et la constitution de nouveaux modes de perception. Restons collés à cette incroyable densité, à ce bruit insondable des singularités inconnues. Une silhouette commence à se dessiner, elle est quelque chose de préindividuelle, elle est la genèse des mortels s'inscrivant sur le réseau, elle n'est ni discrète ni continue, ni élément ni ensemble, ni point ni ligne, elle palpite entre ces polarités.

Comment passer de l'un à l'autre, sans isoler les individualités et sans les réduire à n'être qu'agents d'une prétendue intelligence collective ? Peut-être est-ce une question de perception visuelle, chercher les bords, ce qui illimite les limites, le cadre par exemple[8], et certains artistes nous proposent de telles images. Ainsi Andy Warhol, fasciné par le passage entre le connu et l'inconnu,

7. « Le vieux rêve impossible de l'enregistrement exhaustif et instantané, surtout ne pas perdre un mot […] le vieux rêve de l'électro-cardio-encéphalo-LOGO-icono-cinémato-biogramme complet. Et plat – je veux dire d'abord sans la moindre littérature, la moindre fiction surajoutée, sans pause, sans sélection, ni de code ni de ton, sans le moindre secret, rien du tout, seulement tout. » Jacques Derrida, *La carte postale*, Paris, Flammarion, 1980, p. 76.

8. Daniel Arasse, *Le détail – pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1999.

la foule et l'individu, l'entre-deux formant l'anonymat, cherchant dans ses propres entretiens à répondre sans s'exprimer[9]. Il faudrait pouvoir regarder de la même manière *The Crowd. Silk Screen* (1963), image d'une foule compacte, et les *Superstars*[10] en se concentrant parfois sur le détail, parfois sur l'ensemble, voir la foule des individus et les individus dans la foule. Christian Boltanski a tenté pour sa part d'aménager des passages entre l'anonymat et l'individu en questionnant la mémoire et en se demandant ce qui reste de quelqu'un qu'il ne connaissait pas, que nous ne connaissions pas, après sa mort. En achetant par exemple en 1973 l'*Inventaire des objets ayant appartenu à une femme de Baden-Baden*[11], il nous donne accès à quelqu'un que nous n'aurions eu positivement aucune chance de connaître. Il anticipe ainsi le statut de l'artiste qui deviendra sa condition sociologique quelques années plus tard, en délaissant le romantisme expressif, l'idée d'un sujet ayant beaucoup à dire, pour préférer l'économie du choix : un espace en creux. L'acte artistique comme capacité de sélectionner dans ce qui est déjà là et d'en révéler le caractère rétentionnel et réitérable. Le simple fait de disposer dans une exposition des objets qui restent d'une femme morte indique bien l'inclinaison dans laquelle notre être-ensemble était déjà engagé.

Le réseau Internet n'est pas une question d'ordre technique, si on entend par technique la simple instrumentalité anthropologique. Il constitue, après tant et tant de signes précurseurs dont nous ne saurions ici faire le décompte exact, la matérialisation sociale de l'inscription des anonymes. Mais peut-on encore parler d'inscription quand celle-ci était le produit historique du tri entre ceux qui inscrivaient et ceux qui étaient oubliés ? Notre culture elle-même n'est-elle pas conditionnée de part en part par la qualité de cette structure ? Et ne faudrait-il pas dès lors déployer un autre vocable pour dire ce qui s'inscrit des anonymes ? L'excription pourrait être une telle terminologie, elle qui, héritée de Jean-Luc Nancy[12], dit le devenir autre dans la scripture d'un support matériel, la sortie au-dehors que suppose tout acte de transfert mémoriel, cet autre bord de l'inscription. Internet serait le lieu, ou le non-lieu, de l'excription des anonymes, nous permettant de voir pour la première fois leurs puissances et leurs devenirs « pour démontrer que toute une époque de ladite littérature, sinon toute, ne peut survivre à un certain régime technologique des télécommunications[13] ». On a beaucoup insisté ces dernières années sur l'interactivité, c'est-à-dire sur une subjectivité solitaire naviguant dans le flot des données,

9. *Andy Warhol : Entretiens 1962-1987*, Paris, Grasset, 2006.

10. <www.warholstars.org>.

11. Lynn Gumpert, Christian Boltanski, Paris, Flammarion, 1992, p. 45.

12. Jean-Luc Nancy, « L'excrit », *Po&sie*, n° 47, 1988.

13. Jacques Derrida, *La carte postale*, p. 212.

mais il faut aussi souligner l'importance de la visualisation, c'est-à-dire de la représentation de phénomènes complexes dont les origines sont à retrouver dans la cartographie, les graphes scientifiques et économiques. Quelques sites référencent ces images[14] qui permettent de passer du simple au complexe et du complexe au simple sans utiliser la traditionnelle décomposition cartésienne, mais par une coexistence dynamique des deux.

Ce passage s'effectue par des mécanismes automatiques de mémorisation comme *Carnivore*[15] (2001), mais aussi par des transformations arbitraires. Ainsi, Julian Oliver propose avec *Packet Garden*[16] (2006) un logiciel qui mémorise la navigation d'un internaute et qui la code sous une forme paysagère faite de montagnes produites par les téléchargements, de plantes par les protocoles, etc. L'internaute pourra ensuite revisiter sa monade, parcourir pour la première fois un territoire qu'il connaît déjà parce qu'il est la traduction point par point d'une navigation numérique qu'il a déjà effectuée. *Posit.io-n*[17] (2001) tente quant à lui d'approcher l'espace en creux de l'être-ensemble. Au départ, un espace noir et vide qui, à mesure qu'il est consulté par des internautes, se remplit de points et de plans géométriques, constituant progressivement un espace en VRML à partir de la rétention dans une base de données de leurs adresses I.P. L'espace est potentiellement illimité, il s'agrandit de visite en visite, sa taille dépend de ceux qui le parcourent. Être ensemble est alors compris comme un phénomène dynamique et non comme une idéalité identitaire dans laquelle les individus devraient se fondre. Chaque individu produit pour le suivant un espace supplémentaire qui reconfigurera l'ensemble du territoire. Le vide de départ est « moins un manque qu'une saturation, un vide saturé de vide[18] ». Enfin, Mark Hansen et Ben Rubin donnent à percevoir dans *Listening Post*[19] (2003) le flux démesuré et continuel du réseau par un jeu progressif de traductions. Des fragments de textes sont automatiquement choisis en temps réel dans des forums, des chats, des blogues et sont inscrits sur plus de 200 petits écrans électroniques disposés en une grille régulière. Chacun de ses textes est lu par une voix de synthèse dont l'ensemble est structuré selon six mouvements différents avec une musique, un style typographique et lumineux. Une telle installation est un monument temporaire à toutes ces voix anonymes qui s'écrivent pour la première fois sur le réseau. On peut s'attacher

14. <infosthetics.com>.
15. <r-s-g.org/carnivore>.
16. <www.selectparks.net/~julian/pg>.
17. <incident.net/users/gregory/chatonsky/works/position>. Par commodité, mon nom ne sera pas cité lorsqu'il s'agit de mes propres travaux.
18. Maurice Blanchot, *Le dernier à parler*, Paris, Fata Morgana, 1984, p. 11.
19. <www.earstudio.com/projects/listeningpost.html>.

à une voix, à un écran en particulier, on peut aussi ressentir l'ensemble[20], la manière dont les textes se répondent simplement par le hasard de notre lecture. Un montage en direct des singularités qui ne constituent jamais des peuples homogènes, mais des rencontres temporaires et fluides, dynamiques et plastiques, élastiques à la manière du mercure.

Inscrire

Nous voilà devant un nouvel ordre phénoménologique, celui de l'inscription des anonymes, ne perdant jamais leurs singularités irréductibles et rentrant pourtant en contact les uns avec les autres. Le propre de cet ordre c'est qu'il vient modifier la structure même de l'ordre qui organisait auparavant le rapport culturel de l'oubli et de la mémoire, et cela, dans le sens très commun du caractère inséparable de la visualisation dont nous avons parlé et de l'inscription. En effet, visualiser le flux des anonymes sur le réseau, c'est en être, c'est inscrire aussi à son tour. Le fait que le lecteur est un écrivain n'est pas chose nouvelle, on se souvient du rapport de Borges à la littérature ce qui l'est plus, c'est que chacun le devient parce que le lieu d'inscription et de lecture est commun même si les corps sont séparés les uns des autres. C'est donc la communauté des espaces et non celle des personnes qui produit l'être-ensemble du réseau.

Internet est le lieu d'inscription et en même temps de lecture des mémoires individuelles. Cette simultanéité n'est pas fréquente dans les objets culturels habituellement fondés sur une autorité instaurant l'espacement entre ces deux lieux. On peut pourtant la retrouver dans certains récits littéraires, et en particulier dans le fameux pan de mur décrit par Rilke[21] : traces des vies passées aux étages lorsqu'un bâtiment est détruit. Le propre de ce reste est que sa négativité vient révéler des marques indécelables, saletés, usures du temps, graisse, papier peint déteint par la lumière du jour. Christian Boltanski installe le nom des familles et leurs dates de résidence, dans une *Maison manquante* (1990)[22] à Berlin. L'anonymat de ces familles est paradoxalement le lieu de leur expression. Elles pourraient être n'importe quelle famille. Même si les dates nous laissent parfois envisager quelques drames associés à la Shoah, ce n'est là que supposition et projection. Il faut qu'une maison manque pour que quelque chose des vies passées puisse s'inscrire, ce qui veut dire que l'inscription est d'abord fonction d'un vide – et nous pourrions associer cela aux nombreux

20. Janett Cardiff procède de la même logique dans *Forty-Part Motet* (2001).

21. Rainer Maria Rilke, *Les carnets de Malte Laurids Brigge*, Paris, Gallimard, 1991.

22. Lynn Gumpert, Christian Boltanski, p. 144-145.

travaux de Gordon Matta-Clark cherchant à évider les lieux ou au livre de Mark Z. Danielewski[23] narrant l'histoire d'une famille habitant une maison plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur, paradoxe subtil de la terreur familière.

Faire le vide est également la stratégie adoptée par Antoine Schmitt dans *Timeslip*[24] (2008) puisqu'il reprend les informations diffusées en temps réel sur des RSS et change le temps de celles-ci en les mettant au futur, donnant donc à repenser le destin et la répétition de ce qui ne semble n'avoir lieu qu'une fois. Dans *Sous terre*[25] (2000), il s'agissait aussi de cet étrange évidement de l'espace. En se fondant sur l'expérience commune du temps d'attente dans le métro, il était demandé aux internautes d'inscrire leurs souvenirs personnels en moyen de transport. Le récit se constituait par l'accumulation dans une base de données de tous ces récits, ce qui signifie en creux que le scénario originel instaurait des places vides. Raconter n'est alors plus fonction d'une autorité narrative qui parle à la place d'autres, qui fait le silence autour d'elle, mais consiste à laisser des vacances ou ce que nous nommons des **lagunes**, c'est-à-dire des possibilités d'inscriptions à venir[26]. Il faudrait retracer cette obsession de la maison dans les travaux artistiques contemporains et en particulier numériques, pour comprendre combien habiter ne signifie plus rester, mais ouvrir au dehors ce qui était censé nous protéger, nous encercler et nous abriter. Ce sont les maisons hantées de Victor Hugo dans lesquelles on peut voir des visages, gueules ouvertes et regard béant. C'est le projet *Gothamber* (2006)[27] de Martin Wattenberg et Marek Walczak, consistant à demander aux internautes de lire, interagir et écrire des souvenirs ayant trait à leurs existences domiciliaires, souvenirs d'odeur de lessive, préparation des repas, nuit de sommeil, etc. Chacun de ces récits individuels peut être connecté, grâce à l'usage de capitales, aux autres récits, partageant ainsi des lieux par la décomposition normalisée de nos appartements. S'il y a encore de multiples mémoires inscrites, des lieux particuliers et irréductibles, commence pourtant à se dessiner un autre lieu – est-il encore un ailleurs ? –, une autre qualité de l'espace dans lequel écrire suppose avoir lu, marquer ses traces avoir parcouru d'autres traces que les siennes[28] : une inscription qui est une sortie au dehors, un excription, donc.

23. Mark Z. Danielewski, *La maison des feuilles*, Paris, Denoël, 2002.
24. <www.gratin.org/timeslip>.
25. <incident.net/works/sous-terre>.
26. Martin Heidegger, *Être et temps*, Paris, Gallimard, p. 472-487.
27. <transition.turbulence.org/Works/gothamberg>.
28. C'est la question du dépistage évoquée par Lacan dans le *Séminaire sur la Lettre volée* (dans *Écrits*, Paris, Seuil, 1966, p. 22).

Les industries du Web 2.0 ont bien compris comment elles pouvaient tirer profit de ce nouveau rapport à la communauté. Elles ont privatisé ces dernières années les traces matérielles de nos mémoires en proposant de nous y donner accès. Il y a là un paradoxe évident, une double contrainte : je vous donne accès à un disque dur distant par le biais du réseau, sur lequel vous pourrez inscrire, lire et relire des informations que vous produisez. Les industries se nourrissent à présent de nos vies pour diffuser un message dont nous sommes les destinataires, le narcissisme est d'abord celui du profit. Mais il procure un autre avantage, la production d'une nouvelle articulation entre les éléments et l'ensemble, et cela, quel que soit le domaine d'application. Nous pouvons voir les interactions entre les individus sans les réduire à des groupes homogènes. Une véritable passion des anonymes, qui sont tout autant sujet qu'objet de cette passion, voit le jour, cherchant à sauvegarder les singularités malgré les réductions langagières, essayant également de comprendre le jeu de relation dont elles sont chacune l'origine et la cause, passant vite, très vite de l'un à l'autre, comme John Anderton cherchant dans *Minority Report* (2002) une information dans le magma visuel de son écran multitactile. Golan Levin, Kamal Nigam et Jonathan Feinberg dans *The Dumpster* (2006)[29] proposent une interface de visualisation des inscriptions affectives. Un moteur va chercher dans les blogues les peines d'amour des adolescents et les regroupe par date, nom et mots-clés, exhibant donc autant les ressemblances (les ensembles) que les dissemblances (les individus), les clichés que les singularités, et démontrant par là même que l'être-ensemble est inséparable d'une certaine distance parce qu'il faut une « séparation fondamentale à partir de laquelle ce qui sépare devient ce rapport[30] ». Ces articulations sont rendues techniquement possibles parce que le passage d'un ordre à un autre est délégué aux lecteurs qui peuvent voir dégringoler sur l'écran des masses d'individus et zoomer sur une bulle particulière pour avoir plus d'informations. L'image-instrument, décrite par Lev Manovich[31], rend possibles de tels passages parce que le rapport entre l'individu et la communauté se déplace en temps réel sur le rapport entre la lecture et l'écriture.

L'exscription peut également passer par la traduction de données numériques en signes inscrits sur un support matériel classique. La situation que nous décrivons ne rejette pas le livre dans les abîmes de l'histoire, mais singularise son devenir en le plaçant à côté d'autres supports de mémorisation. Dans *Le registre* (2007)[32], il s'agit d'extraire du réseau des sentiments à partir d'une

29. <www.flong.com/projects/dumpster>.

30. Maurice Blanchot, *L'amitié*, Paris, Gallimard, 1971, p. 328.

31. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2002, p. 290.

32. <incident.net/users/gregory/chatonsky/works/theRegister>.

liste de mots-clés. Chaque heure, ce sont 500 phrases qui sont ainsi trouvées et qui sont automatiquement imprimées dans un livre de 500 pages. Une journée consiste en 24 livres. Une année en 8760 livres, et cela, sans limites de temps. On comprend aisément que cette bibliothèque est potentiellement illimitée et réalise ainsi, non plus métaphoriquement, mais pratiquement, la Babel imaginée par Borges[33]. Ce n'est pas un hasard si Internet est devenu le lieu d'inscription de nos sentiments, permettant de mémoriser au-delà de nous-mêmes ce caractère anecdotique et idiot de l'affectivité, ce que Boltanski nommait la petite mémoire[34], ce qu'habituellement nous oublions au réveil et qu'ici nous pouvons laisser persister. L'excription est aussi à comprendre comme une sortie du numérique hors de lui, une échappée belle qui construit un ailleurs, par exemple un livre comme Internet est l'ailleurs de l'ouvrage en papier. Une page du registre est un sentiment non signé, laissant à chacun le soin de s'approprier cet anonymat ou passant à la page suivante, cherchant peut-être l'identification ou la distance d'un inconnu. Chaque page est ensemble, les pages se suivent, elles composent des livres, ce pourrait être une seule et même voix, cela en est plusieurs, mais nous lecteurs, de ces voix disparates, qu'entendons-nous ? Sommes-nous l'Un ou déjà habités par le multiple anonyme ? Les caractéristiques matérielles de ces livres répondent aux caractéristiques mémorielles des blogues : chaque livre est unique, mais il fait partie d'une série illimitée, se faisant il défie la notion même de rareté qui est au cœur de la circulation des œuvres d'art.

Mashup !

La tentative d'industrialisation des existences est un phénomène majeur de notre époque. Elle est fondée sur des stratégies territoriales. Dans les années 1990, il s'agissait pour les entreprises du Web de créer des empires en amenant les internautes à consulter leurs sites. C'était le règne de la comptabilité des clics : le réseau était considéré comme un territoire migratoire, l'idéal étant de concentrer toute la population disponible en un seul point. Le Web 2.0 a changé radicalement cette conception impériale pour préférer la déterritorialisation : il ne s'agit pas d'amener les internautes sur un site, mais de les laisser chez eux utiliser les informations. La reterritorialisation consiste en

33. Jorge Luis Borges, *Fictions*, Paris, Gallimard, 1974.

34. « La mort est une chose honteuse, il faut essayer de tout préserver, comment sauver la petite mémoire. » Christian Boltanski et Catherine Grenier, *La vie impossible de Christian Boltanski*, Paris, Seuil, 2007, p. 45.

l'inversion de la relation entre les internautes et le site source. En d'autres termes, l'espace s'est diffusé par intériorisation, il répond à la notion contrôle développé par Foucault[35].

La forme logicielle de cette inclinaison vers le contrôle déterritorialisé est le *mashup*[36] et l'API. Un *mashup* est une application dont le contenu résulte de la combinaison de plusieurs sources d'information. Une API est une bibliothèque de fonctions destinées à être utilisées par les programmeurs dans leurs applications. Ces fonctions facilitent l'écriture des programmes en fournissant des routines et procédures. On comprend que ces deux éléments transforment la spatialité d'Internet puisqu'un site peut tout à fait être constitué d'informations venant d'un ailleurs – cela venant éclairer d'un jour nouveau notre problématique de départ –, l'ailleurs étant dès lors une source à la manière fluviale, se déclinant en fleuves, rivières, ruisseaux. Il y a un amont et un aval. L'espace est déterritorialisé, mais il est orienté, il a une origine permettant de couper et décoder le flux des anonymes, c'est-à-dire de le reterritorialiser. Le Web 2.0 a compris que la question identitaire sur Internet ne résidait plus dans l'appropriation des marques commerciales, mais dans l'expression des singularités : prenez nos sources, restez vous-mêmes sur vos propres sites Internet. Ainsi, le détournement est intégré d'avance. Cette logique artistique qui avait eu son heure de gloire dans les années 90, consistant à se présenter tel un pirate des temps modernes face aux logos et objets commerciaux, est devenue obsolète parce que les entreprises désirent d'avance être détournées. La contestation devient un facteur de stabilisation complice parce qu'avec elle on entre dans le grand courant du *socius*, fût-ce à titre de contre-courant, on dessine une ligne de cisaillement qui désigne encore la source.

Couper, découper, coder, décoder et recoder des flux devient une pratique artistique comme dans *Mypocket* (2007)[37] de Burak Arikan. Ce projet est constitué de deux volets : l'artiste mémorise et rend accessible sur Internet l'ensemble de ses factures, ces petits papiers que nous promenons tous et qui constituent une inscription privée. Puis un logiciel prévoit, à partir de cette base de données, les futurs achats qu'Arikan pourrait réaliser selon des facteurs statistiques. Il peut suivre ces recommandations ou non. Ce qui se rend ainsi public c'est quelque chose de privée, mais qui est d'avance orientée de façon impersonnelle parce que les choix ont peut-être déjà été réalisés en prenant en compte la prévision du logiciel. Cette manière de découper pour recomposer est au cœur de la performance imaginée par Christophe Bruno,

35. Michel Foucault, *Dits et écrits*, vol. II, Paris, Gallimard, 2001, p. 606-617. L'interprétation deleuzienne présente la société de contrôle comme un modèle succédant à d'autres, alors que chez Foucault, il s'agit de polarités qui coexistent.

36. <www.programmableweb.com/mashups>.

37. <transition.turbulence.org/Works/mypocket>.

Human Browser (2001-2006)[38] : grâce à un casque audio, un comédien entend une voix de synthèse qui lit un flux textuel provenant de l'Internet en temps réel. Il interprète le texte qu'il entend. Ce flux textuel est capté par un programme qui détourne Google. En fonction du contexte dans lequel se trouve l'acteur, des mots-clés sont envoyés au programme et utilisés comme mots-clés dans Google, de sorte que le flux textuel est toujours lié à l'environnement. On voit alors le comédien déambuler dans une rue, parlant d'une voix désarticulée, suspendant son intentionnalité, disant des mots parfois cohérents, parfois incohérents, essayant de suivre le flux du réseau, cette folie anonyme du langage, ne parvenant pas à produire ce lieu commun. Il est dans la rue comme en une terre étrangère. Nous ne sommes pas avec lui, nous observons ses hésitations, les hasards de son langage, la disjonction de son corps et de ce lieu.

Ce caractère ironique des *mashups* artistiques replace la prétendue circulation de la communication du côté de l'absurde et des machines célibataires. Quelque chose peut rapidement se désarticuler et devenir imprononçable parce que le partage entre les voix particulières du réseau et le brouhaha de la foule est toujours instable. Dans *Want* (2008)[39], réalisé par les MTAA et Radical Software Group, six écrans représentant six personnages. Chacun d'entre eux se tait et parle, il commence toujours par « *I want…* », le reste de sa phrase est fonction d'informations récupérées en temps réel sur Internet. Ils se synchronisent et se désynchronisent, leurs voix parfois se superposent au hasard du rythme donné par le flux. Cette œuvre est emblématique de l'être-ensemble du réseau, de ce flux de paroles soliloquantes de chaque individu qui l'organise à d'autres flux selon le devenir, et que l'auditeur prendra le soin de lier à des contextes, à d'autres voix, à d'autres flux parce qu'il suppose dans sa perception même une intentionnalité de l'ensemble comme tropisme sémantique. Quel est donc cet autre lieu que nous partageons de la sorte ? Est-ce, comme semble le dire cette installation, le caractère saccadé de la consommation ? La conjonction entre la volition du « *I want* » et le mot commun trouvé sur Internet ? Ou sont-ce plutôt ces moments de silence, cet interstice entre les paroles par lesquelles les personnages semblent s'attendre, s'énerver, faire du sur-place, chercher quelque chose qui n'est pas là et qui pourtant structure de part en part leur coexistence ?

Dans *Leurs voix* (2008)[40], deux cabines téléphoniques sont placées face à face. Peintes en blanc, elles sont rendues opaques, devenant des espaces privés coupés de l'extérieur alors même qu'elles livrent habituellement le corps des discussions privées aux regards des passants. Si on décroche le combiné,

38. <www.iterature.com/human-browse>.

39. <mtaa.net/want>.

40. <incident.net/users/gregory/chatonsky/works/theirvoices>.

on entend une voix de synthèse féminine récitant sur un ton monocorde un sentiment trouvé en temps réel sur Internet puis enchaînant sur un autre et sur un autre. Dans l'autre cabine, une voix synthétique d'homme qui prononce une litanie semblable. Parfois les affects se suivent de façon cohérente, parfois ils passent si rapidement de la joie à la peine, revenant ensuite à la joie, se détournant vers le regret, qu'un décalage se produit entre l'anonymat du ton de la voix et la singularité humaine des sentiments[41]. Chaque voix est plusieurs voix. Tout se passe comme si deux robots essayaient de communiquer ensemble et à cette fin allaient chercher des sentiments sur le réseau sans critère de discrimination, produisant ainsi la mémoire d'un discours, certes rapprochée par la proximité de leurs cabines, mais éloignée par l'absurdité de leur positionnement et par le caractère autiste de leurs dialogues. Ce ne sont pas seulement les deux robots qui sont séparés, c'est chacun d'entre eux qui se sépare parce qu'il y a inadéquation entre ce qui est dit et la manière de le dire. L'intentionnalité des voix est suspendue dans le contexte d'un déterminisme technologique. À qui sont donc toutes ces voix ? Au programme informatique qui va les chercher et qui les récite automatiquement ? Aux internautes qui ont écrit dans leur blogue ce qu'ils ressentaient ? À l'auditeur qui décroche un des combinés ? Il y a une circulation continue entre ces trois éléments : le dispositif technologique, le destinateur et le destinataire qui construisent un site circulant de place en place. Cette disjonction entre la voix et le lieu n'est pas spécifique à un art du réseau, car on la retrouve sous d'autres formes dans les films de Jean-Luc Godard, de Marguerite Duras, d'Alain Robbe-Grillet ou des Straub. « Qui parle ? », c'est-à-dire, puisque j'entends bien une voix, d'où ça parle ? Quelle est la communauté de lieu entre celui qui parle et celui qui entend ? Quel est cet ailleurs par lequel j'entends bien cette voix, cet ailleurs dans lequel ne réside ni celui qui prononce, ni celui qui écoute ?

Tra(ns)duction

> La rue, un corps glissant le long des ruelles. Connaît-il cette ville ou est-ce la première fois ? Son ombre s'évanouit sur les murs, les fenêtres du rez-de-chaussée sont closes, en hauteur elles sont ouvertes mais inaccessibles au regard du passant. Au loin, des immeubles, plus loin encore, des immeubles, partout des habitants vivants dans les cases d'une ruche. Porte, fenêtre, chambre et salon, couloir et salle à manger, salle de bain, carreaux blancs, rebord de la fenêtre, en bas la rue, en face d'autres cases, d'autres habitants. Il ne les connaît pas. Il pourrait mener une autre vie, chacune de ces vies dans chacune des fenêtres. Il connaît cet anonymat. Il le reconnaît en lui. La ville est là. Il ne la connaît plus. Il la découvre sans savoir où il va. Il la parcourt. Il suppose que chacune de ces

41. Jacques Derrida, *La carte postale*, p. 252.

> fenêtres contient autant d'histoire qu'il en contient lui-même : le tissu de la mémoire, cette confusion d'odeurs et de temps. Il effleure des épaules, les regards se baissent, le fixent un instant. Il y a d'autres passants allant et venant entre leurs fenêtres. Il fait comme s'il était un d'entre eux. Il ne sait pas très bien ce que fait son corps, quelle image il donne du dehors, alors il essaye de suivre le rythme insensible des autres corps.

L'excription est fondée sur un ensemble de structures technologiques qui ne sont pas seulement des moyens de matérialisation d'une idée, mais qui lui donnent une tonalité très particulière. Si être ensemble peut aujourd'hui consister à être ailleurs sans que cet ailleurs soit une utopie, ce n'est pas seulement parce que les tuyaux de communication ont changé et permettent la télécommunication. C'est une structure bien plus profonde et enracinée qui reconfigure la genèse même du *socius* comprise comme spatialité, c'est-à-dire une structure transcendantale de la perception. Deux expériences nous permettent d'entrer plus encore dans le caractère problématique de l'excription et de ce que nous nommons la tra(ns)duction[42] : nous sommes dans un bus et une sonnerie retentit, quelqu'un parle au téléphone portable. Dans le même bus, au même endroit, deux personnes discutent ensemble avec le même niveau sonore. Dans le premier cas, nous allons ressentir un énervement, comme si nous ne pouvions faire abstraction de cette voix solitaire qui parle à un autre absent – ce qui explique d'ailleurs les interdictions de plus en plus fréquentes du portable dans les lieux publics. Dans le second cas, nous parvenons aisément à faire abstraction du dialogue parce que paradoxalement nous entendons tous les éléments de la communication. L'interlocuteur solitaire est une voix excrite ; en parlant à un absent, il nous exclut du partage de la parole et de l'ailleurs, et nous empêche de l'oublier. Cela veut dire que l'ailleurs en tant que privation produit l'urgence d'une présence. Nous descendons dans la rue, quelqu'un parle au téléphone, il marche et dit : « Je suis dans la rue ! » Cette phrase, nous l'avons maintes et maintes fois entendue, son caractère commun ne doit pas cacher sa profondeur, car que dit-il en désignant ainsi le lieu de sa parole ? N'est-ce pas parce qu'avec un cellulaire, nous sommes ailleurs, toujours, à la différence d'un téléphone classique qui est attaché à un lieu, domicile ou travail, mais pas à une personne ? Alors qu'avec le portable, c'est l'inverse, on ne téléphone pas à un lieu, mais à un porteur dont on connaît l'identité. La question n'est plus « À qui je parle ? », mais « D'où parles-tu ? ». Essayons à présent de comprendre les fondements matériels de cette relation entre identification et spatialisation et gardons à l'esprit qu'il s'agit, toujours et encore, de corps, discrets et singuliers. Que se passe-t-il entre eux ?

42. Grégory Chatonsky, « Tra(ns)duction : la perception des informations », dans Nathalie Bachand (dir.), *Angles_Arts numériques*, Montréal, Elektra, 2009.

Traduction

La traduction est le processus le plus courant de l'être-ensemble technologique[43]. Les procédures informatiques sont fondées sur une traduction asignifiante fonctionnant de façon discrète, point à point. Cette traduction n'a pas pour objectif de garantir la continuité du sens entre le message d'origine et le message de fin, parce que le premier n'est pas signifiant. Elle a seulement comme fonction de garantir l'intégrité de la traduction elle-même. Elle peut être d'entrée ou de sortie, elle peut être liée à des interfaces matérielles ou à des mécanismes strictement logiciels. Le fait que l'ensemble des informations est codé de façon binaire a pour implication que l'interprétation du monde par l'informatique est une *mathesis universalis* : au-delà de la singularité des phénomènes, il y a un seul et même code, un langage universel opérant sur un plan d'équivalence généralisée. La traduction s'autorise d'elle-même. Le fait que ce plan ne peut se réaliser que dans la petite boîte de l'ordinateur, une production humaine, signale tout autant son échec ontologique que son succès performatif. C'est ce plan d'équivalence qui va donner sa logique et sa structure à l'ailleurs technologique, qui n'est ni une négation de l'espace tel qu'il est ni la transformation de celui-ci, mais la production d'espaces associés.

Ce passage entre des productions langagières et l'organisation de l'espace est au cœur de nombreuses pratiques artistiques contemporaines. Pour ne citer que *Le projet de vie* (1965-) de Roman Opalka, consistant à tracer sur une toile une suite de numéros qui se suit, jusqu'à atteindre 1 000 000 en 1972. La démesure du projet, son caractère répétitif et différentiel, puisque ce sont toujours des chiffres, mais jamais les mêmes suites, dit la démesure existentielle. Puisque rien ne viendra mémoriser adéquatement ce qu'est une vie, il s'agit d'inventer une procédure de réduction pour témoigner de l'écart entre ce qu'il y a à inscrire et ce qui est effectivement inscrit. Tout média suppose un effort d'inscription sur un médium qui donne à voir sa temporalité existentielle, de sorte que des chiffres peuvent être l'existence elle-même. L'espace numéroté de la toile est une traduction exacte de la temporalité vécue de l'artiste. L'asignifiance de la traduction informatique est soulignée par Mark Napier dans *Feed*[44] (2001) : un formulaire nous permet d'entrer une adresse Internet, site qui s'affiche ensuite, suivant la logique du *mashup*, à l'écran, mais de façon totalement déstructurée, nous montrant une partie du code HTML, exhibant donc les entrailles de la bête traduite et la non-correspondance entre ce que nous voyons et ce qui est inscrit. L'important dans ce dispositif est la construction d'un espace qui n'est ni ici ni ailleurs, parce que ce qui s'affiche

43. Nous avons appliqué le modèle de la traduction à l'esthétique numérique dans « Tra(ns) duction : la perception des informations », *ibidem*.

44. <feed.projects.sfmoma.org>.

est bel et bien un site qui n'est pas là, à l'écran, mais est en même temps le site tel qu'il est. L'espace numérique s'infiltre dans les interstices de la traduction informatique. Placer la traduction dans un cadre non sémantique est aussi l'un des enjeux de *Talking Popcorn*[45] (2001) : un micro écoute l'éclatement du maïs et envoie le signal à un ordinateur qui le traduit en morse, morse qui est ensuite lu par une voix de synthèse. Au-delà du caractère absurde de cette traduction à trois niveaux (amplification, binarisation, synthèse), Nina Katchadourian donne une voix à ce qui n'en a normalement pas. Peut-être espère-t-on dans le moment bref d'un éclatement que le hasard nous fera entendre un mot que nous connaissons. Les signes ne sont plus référentiels, mais inférentiels.

Ce changement de structure dans la traduction a de profondes conséquences sur la relation entre le visible et l'inscription, et c'est cela même qui produit un ailleurs paradoxal. Ainsi, Jim Campbell avec *Photo de ma mère* (1996) et *Portrait de mon père* (1994-1995)[46] a enregistré ses rythmes cardiaques et respiratoires. Il enferme cet enregistrement dans une boîte métallique reliée aux photographies de ses parents morts. Une impulsion électrique est envoyée selon le rythme et donne à voir ou cache l'image. Ce qui est inscrit est la trace de la vie de l'artiste qui partage le sensible, le visible et l'invisible. Le portrait des parents palpite selon le rythme de l'enfant, de sa mémoire, de ce qu'il a enfermé dans une petite boîte selon le grand plan d'équivalence de la *mathesis*. Cette équivalence est finalement celle de la mort des parents et des enfants, parce que ce double enregistrement survivra à Campbell et sera donc une trace de trace.

D'autre part, traduire l'asignifiance c'est conquérir une inconsistance, c'est montrer qu'elle est objet de production et d'invention. Les limites langagières de l'ordinateur peuvent alors être utilisées pour produire un espace différentiel comme dans le cas du *Donneur de noms*[47] (1991-) de David Rokeby. L'utilisateur place devant une caméra des objets que l'artiste a laissés là. Ceux-ci sont interprétés selon leurs formes et leurs couleurs par une base de données qui tente de traduire ces données en langage. On voit à l'écran apparaître de façon progressive le tissu de relations entre les mots, parfois reliés à l'objet, parfois indépendants. On cherche donc l'espace à partager entre le langage et sa référence. Bien sûr, cela ne fonctionne pas parce que le langage informatique est dénotatif avant d'être connotatif. Il est tel un étranger dans le langage humain. Mais ce qui opère est un ensemble-ailleurs parce que, comme l'exprime très bien l'artiste, « les ordinateurs et les logiciels sont habituellement perçus comme étant des canaux transparents à travers lesquels un certain

45. <www.ninakatchadourian.com/languagetranslation/talkingpopcorn.php>.

46. <www.jimcampbell.tv/MW/MWMotherFather>.

47. <homepage.mac.com/davidrokeby/gon.html>.

contenu est exprimé et transmis. Mais ma propre expérience m'a montré que l'acte de programmation modifie l'expérience de l'expérience du contenu (je sais, il s'agit là d'une étrange formulation). À travers leurs décisions et constructions, les programmeurs définissent certains aspects de l'expérience d'être de l'usager[48]. » La communauté de l'espace est une traduction impossible, la prétendue communication ne peut alors avoir lieu qu'ailleurs, c'est ce que semble dire les machines autistes de *n-cha(n)t*[49] (2001) qui s'écoutent, se répondent, parfois repartent chacune dans leurs soliloques, essaient justement de trouver cet espace commun de la voix, en s'accordant sur un chant, mais un chant à plusieurs qui laisse toute sa place aux discordances et aux singularités. L'espace dans cette installation est comme bouché, ça communique mal, mais ça communique en tous sens, et les erreurs d'interprétation seront autant d'occasions pour que de nouvelles perceptions voient le jour.

Translation

Étrangement, nous découvrons que si l'ordinateur est une machine langagière, la manipulation des signes logico-mathématiques a des implications sur l'organisation de la matière et de l'espace. Comment est-ce possible ? Le plan d'équivalence supposé par la binarité informatique se comporte comme un lieu neutre[50] qui permet l'échange d'un médium à un autre, d'un lieu à un autre. C'est ce neutre, fort particulier, qui va teinter le reste du processus et constituer une structure spatiale qui n'est pas elle-même un espace déterminé, mais un espace possible, parce que « l'espace n'est pas quelque chose d'objectif et de réel, ni une substance, ni un accident, ni une relation ; mais quelque chose de subjectif et d'idéal, issu de la nature de l'esprit par une loi fixe, à la manière d'un schéma destiné à coordonner absolument tout ce qui est apporté du dehors par les sens[51] ».

Les années 1980 et 1990 avaient problématisé l'écran, la virtualisation de l'image par l'intermédiaire du fameux concept de réalité virtuelle. Ce que notre époque découvre, c'est que l'ordinateur peut piloter d'autres machines produisant de la matière et se comporte ainsi comme un métaoutil au cœur de nouveaux mécanismes de production à la demande, nommés customérisme. Des artistes comme Andreas Nicolas Fischer s'emparent de ces possibilités

48. Citée par Ernestine Daubner dans « Anonymity », dans « David Rokeby's electronic creations : A Duchampian model », *Parachute : Contemporary Art Magazine*, janvier 2003.

49. <homepage.mac.com/davidrokeby/nchant.html>.

50. Roland Barthes, *Le neutre : Cours au collège de France (1977-1978)*, Paris, Seuil, 2002.

51. Emmanuel Kant, *Dissertation de 1770*, III, ch. 15, D ; trad. P. Mouy, Paris, Vrin, 1995, p. 69.

dans *Reflection*[52] (2008), qui est l'interprétation sculpturale d'une composition musicale de Frans de Waard. Un tournant majeur a lieu : la traduction informatique devient indissociablement une inscription matérielle et réalise donc un double déplacement d'un médium à un autre (du numérique au bois) et d'un espace à un autre (de l'ordinateur au lieu d'exposition). Nous nommons ce passage complexe une **transcripture**. Dans la mesure où l'origine de celle-ci est langagière, la nature même des espaces envisagés peut être hétérogène. Ainsi dans *+++++smiles+++++*[53] (2008), le visage de l'artiste est relié à des électrodes, chaque note de musique déclenche un courant qui traverse sa peau, touche un nerf et contracte son visage comme durant les expériences de Duchenne de Boulogne. Il y a bien traduction entre le son et les expressions faciales, mais celles-ci produisent quelque chose d'incohérent, comme si le visage se disloquait et que l'expression était sans intentionnalité, donc sans adresse, au moment même où nous le voyons. Ce que nous observons alors, ce n'est pas une fonction qui réduit l'hétérogénéité, ce sont plutôt deux espaces qui ne devraient pas aller ensemble, une musique et l'expression d'un visage qui ne ressemble à aucun autre, car il est agi sans agir, il perd son expressivité intentionnelle pour gagner sa visagéité[54]. Celle-ci est une **disparation**, c'est-à-dire « deux ensembles jumeaux non totalement superposables, tels que l'image rétinienne gauche et l'image rétinienne droite, sont saisis ensemble comme un système, pouvant permettre la formation d'un ensemble unique de degré supérieur qui intègre tous leurs éléments grâce à une dimension nouvelle (par exemple, dans le cas de la vision, l'étagement des plans en profondeur)[55] ».

Le plan d'équivalence langagier influence donc la répartition de l'espace, et cela explique sans doute le regain d'intérêt, ces dernières années, pour la notion de psychogéographie élaborée par Ivan Chtcheglov[56], qui est exactement à cet entrecroisement. Hans Haacke est peut être l'un des artistes travaillant le plus précisément sur cette nouvelle structure, par exemple avec *Birthplace and Residence Profile, Part 1* (1969), où il demandait aux visiteurs de marquer leurs lieux de naissance et d'habitation superposant à l'espace d'une galerie new-yorkaise la cartographie des visiteurs et essayant par là même d'interroger l'ensemble de l'espace d'exposition non plus seulement considéré comme un endroit particulier, mais selon un jeu d'espacement. Cette collision entre deux

52. <dasautomat.com/?page_id=130>.

53. <jp.youtube.com/watch?v=YxdlYFCp5Ic&fmt=18>.

54. Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Pourparlers*, Paris, Flammarion, 1977, p. 125-146 ; Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux*, p. 140-184.

55. Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, Paris, Jérôme Millon, 1995, p. 203.

56. Ivan Chtcheglov, *Écrits retrouvés*, Paris, Allia, 2006.

espaces va constituer l'une des lignées les plus prometteuses de l'art contemporain, comme dans *Dislocation of Intimacy*[57] (1997), l'installation de Ken Goldberg, qui se compose d'un cube noir placé dans une galerie dont l'intérieur est rendu inaccessible. Par un autre espace, Internet, il est possible de modifier les lumières dans la boîte et de voir apparaître un jeu d'ombres mystérieux. Là encore, il s'agit d'un espace négatif qui, par un jeu subtil de frustration, ferme un espace déterminé pour ouvrir un autre espace qui appartient au domaine du possible. Les internautes et les visiteurs de l'exposition ne sont ensemble que par la disjonction de l'espace. La collision spatiale est encore à l'œuvre avec *You Are Not Here*[58] (2006) de Mushon Zer-Aviv, Dan Phiffer, Kati London, Thomas Duc, Ran Tao et Charles Joseph. Les auteurs définissent ce dispositif comme un *mashup* touristique permettant de superposer une ville à une autre ville, d'afficher donc l'expérience d'un espace dans un autre espace. Vous vous promenez à Tel-Aviv et en téléphonant à un numéro, selon l'endroit où vous êtes, vous entendez une voix décrire Gaza. La superposition de deux espaces montre bien qu'il existe un troisième espace les faisant se rencontrer. Il en est de même dans les célèbres promenades de Janet Cardiff : il y a collision entre l'espace d'enregistrement et l'espace de lecture, la caméra et le magnétoscope, le temps de l'artiste et le temps du spectateur.

La traduction produit donc une collision qui est une translation incessante d'un espace vers un autre espace à partir d'une équivalence langagière. Mais c'est plus encore la différence entre les fonctions langagières et spatiales qui se brouille parce que la notion même de partage est déléguée pour une part à la machine. C'est le propos de *The Apartment*[59] (2001), réalisé par Marek Walczak et Martin Wattenberg. Selon les mots entrés par les internautes, un plan d'appartement se compose par une base de données linguistique. L'internaute peut ensuite naviguer dans cette étrange habitation constituée de formes sur lesquelles sont mappées des images du réseau correspondant aux mots-clés. Chaque appartement est mémorisé et prend place dans un immeuble, chaque immeuble dans un bloc et chaque bloc dans une ville. Là encore, c'est la circulation dans l'espace qui le génère. Il n'est pas un préalable à l'habitation, il est son produit et en ce sens il est temporaire, fluide, modifiable, en flux[60]. Cette translation collusive n'est pas simplement la superposition entre deux espaces préexistants, ce qui relèverait finalement d'une logique du collage ou du jardin de mémoire, mais la production par une telle rencontre d'un espace

57. <goldberg.berkeley.edu/art/doi.html>.

58. <www.youarenothere.org>.

59. <www.turbulence.org/Works/apartment>.

60. C'était aussi le projet de François Roche dans l'exposition *I've Heard About* (2005) <www.new-territories.com/I'veheardabout.htm>.

ailleurs, d'un lieu toujours autre. Il n'est pas fondé sur l'inclusion des corps, il ne prend pas corps, mais sur la distance, sur la différence d'un espace à un autre espace. De sorte que leur relation s'autonomise : « La première opération de la figure pourrait être nommée translation, le déplacement. Comme si le contrat figural s'ouvrait sur un commandement du genre : "Tu ne t'arrêteras jamais en un seul point." Rien ne dit mieux la prévalence structurale des relations sur les termes. Ce que Freud – dans le domaine du rêve, du mot d'esprit et du symptôme – nommait un incessant "travail du déplacement" (*Verschiebungsarbeit*) se retrouve ici dans la puissance qu'ont les figures de ne jamais signifier exactement au point où elles ont arrêté leur représentation, je veux dire au point qu'elles racontent, décrivent ou dénotent[61]. » L'espace n'y est plus conçu comme un vide à remplir, mais comme un possible. *Can you see me now ?*[62] (2002), du collectif Blast Theory, pousse un cran plus loin cette logique en prenant la forme d'un jeu en réseau entre des joueurs devant leurs ordinateurs et des joueurs du collectif qui sont physiquement présents dans une ville. Interconnectés par le biais de GPS et d'une carte 3D, les joueurs vont partager un troisième espace qui n'est ni celui du réseau ni celui de la ville, mais qui est fonction de la différence et de la collision entre les deux. Cela ne peut se faire, répétons-le, qu'à la mesure d'une traduction géométrique et logique, concevant l'espace comme un nuage de points discrets qui sont reportables sur un autre espace, et ainsi de suite. Nous voyons alors des personnes munies d'un accoutrement étrange courir dans les rues contre un ennemi que nous ne voyons pas, à la manière de cet homme qui parlait à une personne absente grâce à un téléphone portable. Un espace est manquant et pourtant nous pouvons agir dessus parce qu'un autre espace, invisible, mais fonctionnel, est bel et bien là.

Passages

Ce troisième espace, qui fonctionne à la manière de *Third Memory* (2000) de Pierre Huyghe, est fonction de passages. Passage entre les espaces, mais passage aussi entre les corps, qui n'est pas leurs ressemblances, qui n'est donc pas basé sur une représentation, parce que si on place deux corps au même endroit ils meurent. Passage qui produit un ailleurs qui ne s'incarne dans aucune unité, mais qui est la palpitation entre plusieurs polarités, des attracteurs étranges. Nous découvrons la nature dialectique de l'espace, qui est toujours fonction d'un espacement et qui ne se résout pas. Le troisième espace restera à part, plus benjamien qu'hégélien. Essayons de décrire en

61. Georges Didi-Huberman, *L'image ouverte*, Paris, Gallimard, 2007, p. 211-212.

62. <www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html>.

termes de communauté et d'espace *Rhizomes*[63] (1999-2000) : l'artiste, Reynald Drouhin, demande à des internautes d'héberger sur leurs serveurs une petite image. L'association de ces images sur une grille de 12 sur 16 produit une image plus grande en mosaïque. Ces fragments visuels, qui sont physiquement distants, sont recomposés grâce au code HTML sur un seul et même écran, celui de l'internaute. Cet appel à des ailleurs pour constituer un ici pourrait être la définition d'un *in situ* spécifique au réseau. Quand nous chargeons la mosaïque de *Rhizomes*, nous voyons en bas de notre fenêtre s'afficher les différentes adresses dont proviennent les petites images, du langage donc qui est aussi de l'espace. La notion de **lieu-dit** pourrait être utilisée pour désigner cette situation. Nous comprenons bien qu'il y a deux espaces : les serveurs et l'écran, mais il faut y ajouter un autre espace qui est langage et dialectique, qui donne la présence, mais qui ne s'incarne pas.

Voilà une situation pour le moins paradoxale. Quelle est donc la nature de cet espace qui semble structurer la logique des lieux ? *Se toucher toi*[64] (2004) peut sans doute éclairer cette question : en déplaçant la main au-dessus d'une vitre semi-opaque, l'interacteur pilote les caresses et les effleurements des mains d'un homme et d'une femme. Il jouit ainsi d'un certain contrôle en étant le voyeur actif d'une situation qui lui ressemble. Il est la main invisible qui commande aux images-instruments. Mais les mains commencent à bouger d'elles-mêmes et ne répondent plus aux ordres. C'est qu'ailleurs, sur Internet ou dans un autre espace d'exposition, il y a un double du dispositif, et ce que nous voyons alors est la résultante de cette autre interaction. En retour, et c'est ce retour réflexif qui nous concerne ici dans la constitution d'un ensemble-ailleurs, nous comprenons que la jouissance solitaire de l'image-instrument imposait en fait à l'autre installation de n'être qu'une visualisation. Un jeu d'échange se met en place, non plus à deux espaces, mais à trois espaces. Cet autre espace est le passage entre les lieux, c'est donc le réseau en tant que tel, dans son caractère transcendantal parce qu'il est supposé dans la structure même des deux lieux d'interaction.

Nous comprenons dès lors que lorsque nous parlons d'espace évidé ou négatif, il n'y a là en fait aucun manque, aucun vide, aucune négativité au sens classique du terme, mais plutôt une vacance des lieux permettant précisément à la communauté d'entrer dans un devenir dynamique. Nous nommons cette vacance, la **lagune**, qui est une structure aussi bien spatiale que narratologique, pour jouer sur une sonorité proche de « lacune », mais qui fait référence au

63. <incident.net/works/rhizomes>.

64. <incident.net/works/touch>.

bassin si vivant entre l'île et l'océan. *Blind City*[65] (2006) de Fransciso Lopez construit un tel espace qui, tout en étant manquant, s'excède. Il s'agit d'une œuvre relationnelle où le public est amené à se bander les yeux et à prendre la main d'une personne aveugle qu'il ne connaît pas. Le duo sort alors au dehors, dans la ville, dans cet espace si commun, mais qui est brutalement brouillé, lieux de dangers parce que nous sommes non voyants. Lieux aussi d'abandon à la main de l'autre qui, aveugle, est paradoxalement celui qui nous donne à voir autrement. Il y a bien là un être-ensemble, simple et radical, se tenir la main, par la constitution d'un ailleurs à deux faces. L'un pour l'aveugle, l'autre pour le non-voyant temporaire. C'est dans la mesure où cet ailleurs est lui-même hétérogène qu'il peut faire objet de partage, c'est-à-dire finalement de passage ; en ce sens, « la discontinuité est une modalité de la relation[66] ».

L'ailleurs, compris comme passage entre plusieurs espaces grâce à l'équivalence du langage binaire, nourrit de part en part la passion des anonymes, cette nouvelle esthétique qui nous permet de percevoir des multiplicités insubsumables. De nombreux sites Internet se nourrissent de cette dialectique entre l'espace et le langage, tel *Twinverse.com* (2009), dont le slogan est à forte connotation ontologique : « notre planète est un monde virtuel ». On pourrait y retrouver le conflit entre la terre et le monde que Heidegger avait thématisé[67]. Les utilisateurs de ce service entrent des informations en temps réel sur leurs activités cette inscription est ensuite visualisée sous forme cartographique par localisation. Ainsi, on peut parcourir des territoires entiers en voyant les données des différents contributeurs. Il y a l'espace informatique, l'espace terrestre, et aussi cet autre espace par lequel passent en même temps le langage et la spatialisation. Ce que nous voyons alors, ce sont des ensembles d'individus ; nous en choisissons un, nous repartons dans l'ensemble, nous flânons à travers les anonymes. Quelque chose se répand de proche en proche, chaque individu s'individualise et connote l'individuation des autres. Peut-être se répondent-ils à distance, tout comme les *feeds* dans Facebook, juxtaposant les dernières nouvelles de nos « amis » – et il faudrait voir quel type d'amitié ce site développe – dans un espace qui est le nôtre.

La notion de passage n'est donc pas restreinte à la relation entre deux éléments, elle se répand. Elle est une transduction, notion définie par Gilbert Simondon : « Il y a transduction lorsqu'il y a activité partant d'un centre de l'être, structural et fonctionnel, et s'étendant en diverses directions à partir de ce centre, comme si de multiples dimensions de l'être apparaissaient autour

65. <www.champlibre.com/citeinvisible/fr/participants/pagetype.php?rubrique=inst&ssrub=1&fiche=063>.

66. Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, p. 100.

67. Martin Heidegger, *Chemins qui ne mènent nulle part*, Paris, Gallimard, 1980, p. 52 et 407.

de ce centre ; la transduction est apparition corrélative de dimensions et de structures dans un être en état de tension préindividuelle, c'est-à-dire dans un être qui est plus qu'unité et plus qu'identité, et qui ne s'est pas encore déphasé par rapport à lui-même en dimensions multiples[68]. » Sa forme technologique la plus populaire est le *buzz*. Brutalement des images semblables se répandent en quelques jours sur Internet, profitant d'un effet de mode, elles se diffusent à une vitesse surprenante, elles se démultiplient sans autorité initiatrice. Des internautes commencent à les copier, miment les gestes, se filment et comme ils ont la possibilité de les diffuser grâce à la logique du Web 2.0, tout un nouveau champ iconique apparaît, puis un autre, puis un autre. Ce flux incessant doit nous questionner sur la manière dont non seulement les images se diffusent, mais dont les corps communiquent, se ressemblent et se ritualisent, c'est-à-dire inscrivent leurs gestualités dans un temps commun. Ainsi dans *Dance with Me*[69] (2008), une centaine de jeunes filles, principalement américaines, se sont filmées et diffusées sur YouTube en copiant la même chorégraphie d'un vidéoclip R&B. En les enregistrant et en les mettant simplement côte à côte, le spectateur, s'il est muni d'un lecteur MP3, peut observer comment ces corps fonctionnent, de quelles façons ils communiquent les uns avec les autres, dont ils gardent des traces d'une matrice originelle dont nous n'avons plus l'enregistrement. En lançant un morceau de musique à partir de son lecteur, il fait se mouvoir au même rythme ces jeunes filles. Il y a quelque chose de commun entre elles. Est-ce les lieux, souvent une chambre ou un garage ? Est-ce ce face-à-face avec la *webcam* ? Est-ce l'ironie, elles s'exposant et sachant le jeu de cette exposition ? Est-ce plutôt pour ces adolescentes ce désir de devenir des images sans aucun intermédiaire[70] ? Elles sont ensemble, sans se connaître, parce que si elles ne partagent pas un espace d'existence, elles participent d'un même espace d'inscription (YouTube) et d'un même espace de visualisation (notre écran). L'espace conçu comme un vide homogène à parcourir, parfois à explorer ou même à conquérir, cède sa place à des lieux-dits, subdivisés, reliés, ramifiés ponctuellement selon les attentes et les recherches d'un utilisateur, s'alliant autrement pour un autre, mais gardant toujours comme en mémoire le principe de leur individuation, de leur genèse, sauvegarde qui permet justement cette restructuration dynamique à partir du langage.

68. Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, p. 31.

69. <incident.net/users/gregory/chatonsky/works/dancewithme>.

70. <incident.net/users/gregory/wordpress/26-la-cite-des-anges>.

Esplacement

> Les mots sont imprimés sur la page que vous êtes en train de lire. Ils mettent en scène ce dont il est déjà question : un support d'inscription scindé en deux faces impaires, d'un côté l'écran de mon ordinateur, de l'autre cette page blanche. Vous lisez mes mots, à distance. D'où venaient-ils ces mots ? De mon cerveau, vraiment ? Ne les avais-je pas entendus ailleurs moi aussi, mais dans un ailleurs fort différent du vôtre ? Vous pouvez les lire, car je ne suis pas là, je me tais. Peut-être ai-je disparu ? Peut-être les parcourez-vous dans 50 ans ? « Dans », quelle est cette inclusion ? Puis-je parler ainsi au présent de ce qui est votre passé ? Comment puis-je parler et écrire au futur antérieur ? M'adresser à vous ? Est-ce encore possible ? Ne présupposons-nous pas toujours déjà, le destinateur comme les destinataires, cet autre espace, cet ailleurs différentiel faisant pourtant objet de partage, avant même de commencer à écrire, à lire ? Et nos places sont-elles, dans leur distance même, interchangeables ? « Puis vous m'enterrez pour dormir tranquilles. Vous m'oublierez, moi et mon nom[71]. »

Nous avons approché la manière dont l'écriture et l'espace s'articulaient en réseau pour produire une nouvelle topologie de l'être-ensemble. Nous nous sommes ainsi positionnés à la source du phénomène en en voyant ensuite le mode de propagation, qui opère à la manière d'une matérialisation du passage entre des éléments hétérogènes qui gardent en mémoire leur genèse langagière. Mais ainsi, nous nous sommes limités à la description. Il nous faut encore définir le sentiment esthétique propre à cette circulation des corps, c'est-à-dire éclaircir la passion des anonymes. Cela ne pourra avoir qu'une valeur introductive parce que cette esthétique devrait, pour être convenablement problématisée, expliquer la relation entre perception et technologie. Comprendre comment cette dernière peut transformer la structure transcendantale de la première. Elle suppose donc une anthropologie technologique qui reste un objet théorique à venir. La question se limitera ici à expliciter de quelles façons l'esthétique contemporaine du réseau est une inattention qui tient à distance et qui, nous l'avons déjà indiqué avec l'exemple du téléphone portable, ouvre la possibilité d'un ailleurs non utopique.

Multitudes

« Ensemble ailleurs » résonne selon une articulation problématique entre l'un et le multiple, l'individu et le groupe, car l'ailleurs concerne-t-il seulement le sujet ou peut-il faire objet de partage ? Si tel est le cas, pourquoi le nommer ailleurs ? L'ailleurs n'est-il pas fonction de la distance entre au moins deux

71. Jacques Derrida, *La carte postale*, p. 109.

corps ? Une translation s'effectue, d'un point à un autre point. Plus encore, cette translation plie le premier point sur le second et les superpose ainsi à la manière de calques. Tout se passe comme si en allant autre part, nous nous souvenions du point de départ et ne ressentions l'arrivée que par l'espacement ainsi ouvert. Cette question est ancienne, elle structure la représentation politique selon deux versants : la promesse démocratique et, dans les arts visuels, les images de groupes humains. Le peuple aura été représenté par d'autres, il aura été justement le nom accordé à cette extériorité de la représentation, et si notre époque est ce par quoi le peuple se présente à lui-même, alors il ne saurait plus être nommé ainsi.

Le multiple est longtemps apparu comme un signe de désorganisation tant du côté de la vérité du *logos*, c'est la question de la prolifération des simulacres, que du côté du politique, c'est la peur de la foule, ensemble chaotique, violence absurde des corps livrés les uns aux autres, sans autorité transcendante. « Présence du peuple ? Il y avait déjà abus dans le recours à ce mot complaisant. Ou bien, il fallait l'entendre, non comme l'ensemble des forces sociales, prêtes à des décisions politiques particulières, mais dans son refus instinctif d'assumer aucun pouvoir, dans sa méfiance absolue à se confondre avec un pouvoir auquel il se déléguerait, donc dans sa déclaration d'impuissance[72]. » Il a été question de décoder et coder ce flux du *socius*, d'en extirper le devenir pour former des règles généralisables, c'est l'humanisme. Arrêtons-nous un instant devant *La Liberté guidant le peuple* (1830) de Delacroix, et remarquons combien c'est une idée qui donne une orientation à cette multitude désorganisée, en arrière-plan les corps se mêlent. Suivant les préceptes hégéliens, sa nudité est permise parce qu'elle est une idée incarnée, elle est la Raison à l'œuvre dans l'absurdité des histoires individuelles[73]. Et si les combattants peuvent ainsi marcher sur les morts, autant ennemis qu'amis, c'est parce qu'ils tirent leur légitimité d'un ordre idéal qui les transcende. C'est d'ailleurs pourquoi les formes de l'avant-plan sont nettement représentées, tandis qu'elles se perdent progressivement à l'horizon, s'éloignant de l'idée. C'est ici une certaine conception républicaine qui prend forme dans un tableau, en mettant en relation le langage de la liberté et l'espace désorganisé de la foule.

De la Commune de Paris à la Seconde Guerre mondiale, ce sont de multiples représentations oscillant entre le chaos et l'ordre, et essayant de transformer la foule compacte en un peuple reconnaissable, sculptant, modelant et rebasculant ensuite dans l'anonymat de corps entassés. Dans *Musique aux Tuileries* (1862) de Manet, chacun vaque à ses occupations et même s'il y a le lieu partagé du parc, chaque individu est dans un sous-espace, l'ilot

72. Maurice Blanchot, *La communauté inavouable*, Paris, Minuit, 1983, p. 54.

73. Hegel, *Esthétique,* tome premier (1835), Paris, Librairie Germer-Baillère, 1875, p. 329-330.

de sa table, le jeu d'enfants au sol. Certains regardent l'observateur comme seul point commun. Des hommes vêtus passent d'une table à une autre, visitant les dames, passages indéterminés là encore. Mais nulle idée directrice ne vient coordonner cette multitude des loisirs naissants et c'est justement pour cette raison que les chaises à l'avant-plan sont laissées vacantes. Les corps sont hors champ, la musique se fait silencieuse, le peintre désigne une lacune dans laquelle nous prenons place. Il y a une dialectique entre ces deux polarités : réduire le multiple à l'un (le peuple) ou, et c'est toute l'esthétique contemporaine, représenter des groupes en sauvegardant les individualités (les multitudes). C'est ce que nous disions à propos de Warhol essayant de voir les individus comme des peuples et les peuples comme de multiples individualités. C'est aussi ce que Simondon développe en écrivant qu'« il n'est donc pas juste de parler de l'influence du groupe sur l'individu ; en fait, le groupe n'est pas fait d'individus réunis en groupe par certains liens, mais d'individus groupés ; d'individus de groupe. Les individus sont individus de groupe comme le groupe est groupe d'individus. On ne peut pas dire que le groupe exerce une influence sur les individus, car cette explication est contemporaine de la vie des individus et n'est pas indépendante de la vie des individus ; le groupe n'est pas non plus réalité interindividuelle, mais complément d'individuation à vaste échelle réunissant une pluralité d'individus[74]. » Ce sont des questions qui amènent des stratégies visuelles très concrètes. Et c'est un peu la même chose quand le marché de l'art est fondé sur une économie de la rareté ou des séries illimitées d'objets uniques. Passer du multiple à l'un par la hiérarchisation afin de retrouver l'ordre de l'idée ou palpiter du passage incessant entre les deux ?

Dialtones (A Telesymphony)[75] (2001) est emblématique de cette pulsation entre le *socius* et l'individu. Habituellement, l'ordre d'un concert symphonique exige que l'on éteigne son téléphone portable afin de ne pas gêner les autres. Le public fonctionne comme groupe dans l'oubli des dissonances individuelles afin que les sons soient consonants. Ici c'est tout le contraire, le public doit se munir d'un téléphone portable et en donner le numéro d'appel avant le concert. Il y a une scène, des instrumentistes certes étranges parce qu'ils sont munis d'ordinateurs, mais l'ordre semble respecté. Brutalement un petit son résonne dans la salle, un téléphone sonne. La personne gênée tente de l'éteindre, car tout est silencieux autour d'elle. Le concert ne semble pas avoir commencé. Voici qu'une autre sonnerie commence, ailleurs dans la salle, puis une autre. On sait que la musique a commencé et qu'elle est dans la salle, là où habituellement il faut faire silence pour disparaître. À la prochaine sonnerie, le

74. Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, 1989, p. 184-185. L'individuation des individus est antérieure au groupe et continue en lui.

75. <www.flong.com/projects/telesymphony>, Golan Levin, Gregory Shakar, Scott Gibbons, Yasmin Sohrawardy, Joris Gruber, Erich Semlak, Gunther Schmidl et Joerg Lehner.

porteur se lèvera et élèvera son bras pour que chacun entende. Sur la scène, ce n'est qu'une centrale d'appels qui coordonne l'ensemble. L'inversion entre la scène et la salle dans cette œuvre est fondamentale parce qu'elle relève d'un nouvel ordre où la distribution des singularités produit de nouveaux espaces, c'est-à-dire des ailleurs où nous étions ensemble sans même nous en apercevoir.

La participation, ce concept un peu galvaudé, doit être alors entendue dans la radicalité de ce retournement. Lorsque Georges Legrady demande au public, dans *Pockets Full of Memories II*[76] (2003-2006), de vider ses poches pour placer les objets dans une interface les numérisant, il fait tout autre chose qu'associer les visiteurs à son œuvre. Les images des objets sont mémorisées dans une base de données qui va ensuite les associer selon des familles de formes. Des grilles d'objets sont alors produites, constituant par là même des espaces partagés dont l'origine est l'espace le plus privé, entendez le plus individuel : les poches d'un vêtement. L'artiste propose donc ici d'inventer un ailleurs, la grille du programme, pour être ensemble, non pas en subsumant et en réduisant les singularités, mais en les activant. Cela veut dire que c'est la définition même du concept d'« ensemble » qui tremble. Être-ensemble ne peut plus désigner une totalité d'éléments qui constituent un tout, car ce dernier fait défaut, mais doit être entendu dans toute la plasticité du devenir, de nouvelles relations se séparant l'instant d'après pour se reconfigurer en de nouveaux groupes. Dans *Peoples*[77] (2007), réalisé avec Jean-Pierre Balpe, il s'agit d'un générateur automatique de textes produisant des autobiographies fictives. Chacun des personnages est lié à d'autres déjà générés ou à venir, dans des rapports familiaux ou d'amitiés. Certains mots-clés de ces textes envoient une requête à Flickr, site qui permet aux internautes de mémoriser leurs photographies personnelles, et affichent les images selon une logique du *mashup*. Ainsi, la fiction s'inspire d'individus existant bel et bien pour s'illustrer, dans la disjonction entre le textuel et le visuel. Mais plus encore, il faut dire que chaque personnage fictif assemble un album photographique constitué d'images en provenance de plusieurs vies. Il n'y a plus de peuple, au sens d'une identité déterminée et définitive, mais des multitudes passant dans des rapports du simple au complexe qui restent indéterminables.

Autodistance

Les multitudes, et on comprend bien pourquoi le pluriel est exigé par ce mot, rapprochent dans la distance, puisque la conscience de l'écart des individualités n'est pas un argument contre leur proximité. Il n'y a plus d'idée

76. <www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/glWeb/Projects/pfom2/pfom2.html>.

77. <incident.net/works/peoples>.

ordonnatrice de sens. Alors quel est l'élément qui rapproche les multitudes ? Quelle est l'unité qui n'est pas elle-même unitaire ? Celle-ci est à trouver au cœur même des individus, elle est la distance la plus intime à soi et, pour le dire paradoxalement, la plus proche. C'est cette relation à soi-même qui configure l'anonyme comme tel. On en trouve de nombreuses figures dans la culture contemporaine, tel que les personnages de James Graham Ballard dans *Crash* (1973), dont les actions sont orientées par une recherche de plaisir, mais sans fin du plaisir, sans jouissance. C'est l'invention d'un tropisme qui n'est pas fondé sur une finalité. C'est d'une autre manière les personnages de Samuel Beckett qui, comme dans *Compagnie* (1980), sont dans une pièce vide, isolés, et qui se tiennent eux-mêmes compagnie en se tenant le genou, assis sur une chaise. Ou ces longs monologues solitaires et scindés : « Je faisais tout ce qu'il désirait. Je le désirais aussi. Pour lui. Chaque fois qu'il désirait une chose moi aussi. Pour lui. Il n'avait qu'à dire quelque chose. Quand il ne désirait rien moi non plus. Si bien que je ne vivais pas sans désirs. S'il avait désiré une chose pour moi, je l'aurais désirée aussi[78]. » C'est encore un adolescent qui chantonne chez David Lynch « je vois mes chaussures si loin de moi[79] ». Ces personnages semblent vides, mais en fait ils se peuplent. Ils deviennent eux-mêmes des multitudes, non parce que leur identité est brisée en petits morceaux, mais parce qu'il y a sans doute au sein même de l'individu quelque chose qui produit un ailleurs transcendantal, un exil, répondant à cette autre structure qu'est la technologie[80].

Nous nommons cet ailleurs l'**autodistance**, ou distance à soi qui mobilise un tropisme dans le sens intime, car « l'objectivité n'est pas première, non plus que la subjectivité, non plus que le syncrétisme ; c'est l'orientation qui est première, et c'est la totalité de l'orientation qui comporte le couple sensation-tropisme ; la sensation est la saisie d'une direction, non d'un objet ; elle est différentielle[81] ». Cela concerne tout autant la conscience que la perception, cette expérience que les percepts se doublent toujours, si ce n'est que pour être mémorisable. On peut trouver là une des sources de l'intérêt contemporain pour la figure du dormeur, comme dans *The Sleepers*[82] (1992) de Bill Viola, où sept moniteurs sont placés côte à côte dans des tonneaux remplis d'eau. Le dormeur n'est plus une figure de l'inconscient psychanalytique, mais l'image

78. Samuel Beckett, *Têtes-mortes*, Paris, Minuit, 1967, p. 33.

79. David Lynch, *Fire Walk with Me*, 1992.

80. C'est la notion de parallélisme non isomorphique que nous avions développée dans l'article « Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité », Montréal, Intermédialités, 2004. Le caractère transcendental de cet ailleurs mériterait bien sûr un développement approfondi.

81. Gilbert Simondon, *L'individuation psychique et collective*, p. 117.

82. <artsplastiques.ac-bordeaux.fr/isabelle/viola.htm>.

d'une personne ne se sachant pas vue, c'est-à-dire oubliant l'enregistrement de la caméra vidéo qui est la réciprocité d'un regard, ce tropisme fondamental de l'être humain comme des animaux, définissant notre rapport à nous-mêmes. C'était aussi l'objet de *Netsleeping*[83] (2002). La difficulté actuelle à faire des images consisterait en ce qu'elles sont toujours déjà des images d'images. C'est parce qu'il y a une autodistance qui définit la structure transcendantale de notre perception que quand je caresse la main d'un autre, je perçois en même temps sa peau et ma peau, je ne sais plus si je suis le touché ou le touchant, car « la caresse ne sait pas ce qu'elle cherche[84] », selon les paradoxes d'un inframince que Marcel Duchamp avait exploré.

L'installation *He Weeps for You*[85] (1976) de Bill Viola met en scène cette doublure de la perception qui est aussi celle de l'image. Un tuyau fait tomber lentement une à une des gouttes d'eau sur un tambourin amplifié. Une caméra face à la goutte diffuse sur un vidéoprojecteur celle-ci en gros plan. En rapprochant le visage de la goutte pour la voir se déformer, notre visage est lui-même reflété et inversé par la goutte, et se déforme jusqu'à ce que la goutte tombe et qu'une autre apparaisse, et ainsi de suite. Il y a là une frange dans la sensibilité, produisant de la différence dans le redoublement et exhibant un ailleurs qui est bien là sans être incarné, parce qu'il est la condition même de la distance de soi à soi, c'est-à-dire de la perception. En ce sens « la perception ne saurait exister sans l'usage différentiel de la sensation, que l'on considère parfois comme une preuve de subjectivité et une justification de la critique de la validité d'un savoir obtenu à partir de la perception : la sensation n'est pas ce qui apporte à l'a priori du sujet percevant un continuum confus, matière pour les formes a priori ; la sensation est le jeu différentiel des organes des sens, indiquant relation au milieu : la sensation est pouvoir de différenciation, c'est-à-dire de saisie de structures relationnelles entre des objets ou entre le corps et des objets, mais cette opération de différenciation sensorielle ne peut être cohérente avec elle-même que si elle est compatibilisée par une autre activité, l'activité d'intégration, qui est perception. Sensation et perception ne sont pas deux activités qui se suivent, l'une, la sensation, fournissant une matière à l'autre : ce sont deux activités jumelles et complémentaires. Les deux versants de cette individuation amplifiante que le sujet opère selon sa relation au monde[86]. » On comprend mieux pourquoi des artistes comme Gordon Matta-Clark ont creusé des espaces, troué les murs, découpé en deux une maison pour montrer le caractère scindé de ce qui nous met en contact de la façon la plus

83. <incident.net/works/netsleeping>.

84. Emmanuel Lévinas, *Le remps et l'autre*, Paris, Presses universitaires de France, 1983, p. 82.

85. <www.medienkunstnetz.de/works/he-weeps-for-you>.

86. Gilbert Simondon, *L'individu et sa genèse physico-biologique*, p. 207.

indéterminée possible. C'est le même paradoxe dont nous avons parlé dans *Se toucher toi* d'un lâcher-prise qui est la caresse elle-même et plus généralement la relation à autrui : « Il se demande si la solitude n'est pas liée à sa présence, non pas directement, mais parce qu'elle l'obligerait, sans qu'il puisse jamais y parvenir tout à fait, à vivre d'une manière impersonnelle. Quand il la touchait et l'attirait d'un mouvement auquel elle consentait aussitôt, il savait pourtant que leurs deux images restaient à une certaine distance l'une de l'autre, une faible distance qu'il ne perdait pas l'espoir de réduire encore un peu[87]. »

Marek Walczak et Martin Wattenberg, dans *Third Person*[88] (2004), proposent pour leur part un miroir temporel : nous voyons notre image découpée par la silhouette d'une personne qui nous a précédés. Il y a le présent dans lequel nous sommes, le passé par lequel d'autres ont été mémorisées, et il y a un autre temps, cette troisième personne qui est la rencontre des deux premières dans un espace commun qui n'est pourtant pas existentiellement partagé. C'est finalement notre autoperception qui est travaillée par cette mémoire de l'altérité. Artaud dit « je me souviens de n'être jamais né ». L'anonyme devient alors une véritable passion, c'est-à-dire quelque chose qui nous agite radicalement, qui trouble notre relation à nous-mêmes, car il est le détour de l'ailleurs que nous sommes pour nous. *Tall Ships*[89] (1992) de Gary Hill est un couloir dans lequel des projections fantomatiques viennent à notre rencontre et questionnent indirectement notre statut d'observateur en se tournant et en s'en allant. Ces œuvres produisent des ressemblances qui tendent à s'écarter, comme dans les circuits fermés tels qu'*Interface* (1972) de Peter Campus. Une vitre est disposée dans le fond d'une pièce, la caméra est placée derrière. Le vidéoprojecteur relié à la caméra est de l'autre côté. Le visiteur se déplace dans l'espace situé devant la vitre, dont la fonction est de refléter son image à la manière d'un miroir et, d'autre part, d'être un écran permettant au visiteur de visualiser son image enregistrée par la caméra. Il est confronté simultanément à deux images de lui-même, l'image vidéo en positif et le reflet en négatif. Tandis que la vitre renvoie une image en couleur aux contours bien définis, l'image enregistrée, indirecte, projetée en noir et blanc, fantomatique, semble quant à elle plus fragile. L'opérateur entre les deux images n'est pas d'ordre logique, mais constitue une superposition d'un même référent – celui qui observe la vitre – décalée entre deux images de nature différente. Le percept est ici construit par objectivation du mécanisme de la perception en dehors de celui qui perçoit. Ce décalage de la perception face à elle-même est inframince puisqu'il crée une zone de contact qui produit des effets au troisième degré,

87. Maurice Blanchot, *L'attente l'oubli*, Paris, Gallimard, 1962, p. 33.

88. <mw2mw.com/third-person>.

89. <www.acmi.net.au/deepspace/ar_gh2.php>.

car « sans cette non-identité à soi de la présence dite originaire, comment expliquer que la possibilité de la réflexion et de la re-présentation appartienne à l'essence de tout vécu ? […] La temporalisation du sens est d'entrée de jeu "espacement". Dès qu'on admet l'espacement à la fois comme "intervalle" ou différence et comme ouverture au dehors, il n'y a plus d'intériorité absolue, le "dehors" s'est insinué dans le mouvement par lequel le dedans du non-espace, ce qui a nom le "temps" s'apparaît, se constitue, se "présente". L'espace est "dans" le temps, il est la pure sortie hors de soi du temps, il est le hors-de-soi comme rapport à soi du temps. L'extériorité de l'espace, l'extériorité comme espace, ne surprend pas le temps, elle s'ouvre comme pur "dehors" "dans" le mouvement de la temporalisation[90]. »

La distance à soi n'est pas nouvelle, elle avait pris le nom de distance critique, puis d'étrange familiarité, de flânerie, « et si je devais vivre comme ça (comme je vis), je ne vivrais pas, je n'y arriverais pas. Du tout, un seul instant. Il doit donc y avoir autre chose[91]. » Notre époque lui accorde un nouveau nom, la passion des anonymes, parce qu'elle rentre en contact avec un contexte technologique et médiatique d'une puissance étonnante qui vient exhumer des potentialités passées par intensification. Ce contexte est celui par exemple des médias de masse collectionnés par Jennifer et Kevin McCoy dans *How I Learned*[92] (2002). Une série télévisée, *Kung Fu* (1972-1975), a été découpée en plusieurs centaines de morceaux consistant en des leçons de vie du maître à l'élève. Ces fragments sont ensuite gravés sur des DVD et classés par ordre alphabétique. Le public peut alors sélectionner ce qu'il souhaite voir. Il va de soi que les artistes se souviennent ici de leur enfance et de la manière dont ils ont appris par la télévision. Apprendre c'est justement partager un ailleurs en intégrant des connaissances qui, au départ, ne sont pas le produit de notre expérience directe. C'est donc, avec cette série télévisée, une pédagogie au deuxième degré, une expérience d'expérience, comme l'image est d'image. Mais les artistes peuvent aussi produire ce contexte en achetant par exemple, comme Pierre Huyghe et Philippe Parenno, *Ann Lee* (2000), qui est le personnage le plus basique d'une entreprise japonaise spécialisée dans la création de personnages de mangas. En récupérant un déchet de l'industrie culturelle, les artistes investissent la vacuité d'une personne qui, n'ayant que très peu de caractéristiques physiques et psychologiques, peut potentiellement raconter toutes les histoires. Ils nous font aimer cette anonyme parmi les anonymes, parce que la pauvre Ann Lee se promène telle une âme en peine

90. Jacques Derrida, *La voix et le phénomène*, Paris, Presses universitaires de France, 1967, p. 76-96.

91. Jacques Derrida, *La carte postale*, p. 160.

92. <www.flickr.com/photos/mccoyspace/sets/327764>.

dans des déserts lunaires. Elle est la lagune faite personnage. Elle n'a rien à dire, ni même rien à faire. Elle n'est pas concernée par elle-même. Cet ailleurs indéterminé et transcendantal qui nous permet de partager une mémoire semble être aussi la problématique de Josh Azzarella dans sa série *Untitled*[93] (2006), qui reprend des documents que nous connaissons tous : Lee Harvey Oswald en 1963, New York le 11 septembre 2001, Abou Ghraib en 2004, etc. L'artiste a toutefois pris soin d'effacer un élément important de ces images : le fusil, l'explosion et les corps entassés. Que désignent alors ces images ? Elles sont des espaces que chaque spectateur partage avec l'autre, nous avons cela en commun, peut-être même n'avons-nous plus que cela, mais les lieux sont vides, quelque chose manque, et cela qui manque accroît encore notre partage. L'artiste montre ici combien notre perception, dans ses conditions de possibilité, est dépendante d'un contexte médiatique, donc combien voir c'est habiter des lieux sans jamais y avoir été. Dans *World State*[94] (2008), une jeune femme est enfermée chez elle. Elle semble malade, parfois elle va mieux, parfois son état empire selon une logique qui ne semble pas dépendre de ce que nous voyons à l'image. Juste en dessous, on peut lire les sous-titres qui sont les informations tirées en temps réel de CNN. C'est donc selon certains mots-clés que l'état de la jeune femme change. Elle applique au pied de la lettre l'idée que nous sommes ensemble sur cette planète et qu'ainsi nous pouvons souffrir de ce qui se passe dans le monde, des famines, des guerres, des génocides. Mais cette littéralité est paradoxale parce qu'elle la dépossède d'elle-même, elle est agie, elle n'agit pas. Le plus lointain devient le plus proche, tandis que le plus intime s'éloigne. Pour désigner ce double mouvement, nous utilisons une notion forgée par Jean-Luc Nancy[95], **esplacement**, qui dit la solidarité entre distance et la proximité.

Inattention

Nous sommes des multitudes, entre nous, mais aussi avec nous-mêmes selon une logique de la distance à soi. Cette structure esthétique explique sans doute le fait que la passion des anonymes est un affect que nous ressentons lorsque, naviguant sur Internet, nous percevons le grouillement sourd et profond des individus avec lesquels un espace se donne en partage sans que nous puissions y être. Cette passion concerne aussi les anonymes qui exhibent la puissance de leur indétermination. Elle est une passion qui vient des anonymes et dont ils sont l'objet. Mais comment percevoir quelque chose d'aussi contradictoire ?

93. <www.joshazzarella.com>.

94. <incident.net/works/worldstate>.

95. Préface à Benoît Goetz, *La dislocation*, Paris, Verdier, 2001.

Comment pouvons-nous être en contact avec ce qui est proximité et distance ? Dans *Miami Vice* (2006) de Michael Mann, Sonny Crockett regarde pendant de longues minutes la mer. Observe-t-il les bateaux ? A-t-il vu quelque chose dans le paysage ou est-il seulement perdu dans ses pensées ? Il regarde bien quelque chose, mais cette chose n'est pas là. Si elle est là, elle est tout ce qui est autour des yeux du personnage, tout ce qui est hors champ, cette villa, son acolyte Ricardo Tubbs, la violence ; toute cette « proximité s'ordonne à la préoccupation (*Besorgen*), c'est-à-dire au souci (*Sorge*) dont la temporalité forme la condition existentiale de possibilité[96] ». L'inattention ne semble plus quelque chose de négatif, elle est la construction d'un mode de perception adapté à cet ailleurs non utopique, mais en flux, dont nous parlons.

La naissance de la modernité a été aussi celle de la représentation de l'inattention, comme l'a bien démontré Jonathan Crary dans son livre majeur *Suspensions of Perception : Attention, Spectacle, and Modern Culture* (1999). Au XIX^e^ siècle, les physiologues exercent de nombreuses expériences tentant de quantifier l'attention comme modèle de perception. Percevoir consisterait à s'immerger et à être hors du temps. Or, selon Crary, quand la perception et l'attention sont menées à leur terme, elles s'annulent, et cela, quel que soit l'objet perçu. L'intensification de la perception peut se fondre avec son annulation. Observons le jeu à l'œuvre dans *Le conservatoire* (1879) d'Édouard Manet. Une femme est assise, le regard absent, un homme semble penché vers elle, mais en observant mieux on remarque que la main gauche de la femme est dans une étrange posture, comme si elle cherchait un contact, tandis que le regard de l'homme n'est pas dirigé vers la femme, mais lui aussi vers le vide. Il y a bien un espace commun, coupé par le banc, elle est assise, il est debout, et ce qu'ils partagent est cette indifférence, cette visagéité qui n'est pas l'expression d'une intériorité romantique, mais d'une attention qui s'abandonne à la surface des choses. Le désengagement de la perception est aussi à l'œuvre dans *Le balcon* (1868), non plus comme une surface, mais comme une externalité. Le lieu du partage lui-même, un balcon dont Haussmann va faire le symbole de la reconstruction de Paris, est entre l'intérieur et l'extérieur, il ouvre la maison vers un ailleurs. Ce n'est plus le monde de la représentation, c'est-à-dire de la correspondance entre le monde et le sujet. C'est un monde dans lequel la communauté des lieux engage une distance des regards qui, pour une femme, se porte vers la droite, pour un homme vers la gauche, pour la seconde femme vers nous. Mais si ces regards existent bel et bien, ils ne semblent rien regarder de particulier, ne s'attacher à aucun détail, exister seulement comme regard suspendu, attendant un spectacle, un défilé, un événement à venir. Le monde est devenu évanescent, sa substantialité est discréditée.

96. Didier Franck, *Heidegger et le problème de l'espace*, Paris, Minuit, 1986, p. 66.

C'est encore cette attente qui se joue dans la *Parade de cirque* (1888) de Georges Seurat, et qui adopte comme espace partagé les attractions dans les foires, c'est-à-dire justement un espace ayant comme objectif de mobiliser l'attention du public. Vue de loin, cette peinture semble homogène et monochrome, mais lorsqu'on s'approche, elle se disloque en de multiples points et couleurs, de sorte qu'elle met en scène par son procédé plastique ce qu'elle représente : l'invention moderne de l'attention, la vision comme durée et la participation du spectateur dans la production du travail. Les images d'Étienne-Jules Marey opèrent également par cette participation, et ne se limitent pas à une décomposition du mouvement. Dans les chronophotographies comme dans le pointillisme, un autre espace apparaît, il n'est pas là, pas inscrit en tout cas sur le médium, même s'il en surgit. Il est la matérialisation d'une perception, c'est-à-dire d'une relation. Sensation et mouvement commencent alors à être considérés comme un seul et même événement. Il ne s'agit plus de sens discrets, mais d'un jeu d'effets et de réponses réciproques, passant d'un percept à un autre par traduction. Cette conception d'une perception continue va être à l'origine des méthodes d'enregistrement visuel et sonore, et trouver ensuite une voie de réalisation majeure avec la généralisation du feedback cybernétique.

Comprendre comment nous pouvons être ensemble ailleurs, c'est faire la généalogie des loisirs et des vacances[97], ces lieux de tranquillité qui apparaissent précisément au moment où l'industrialisation voit aussi le jour, c'est-à-dire une agitation continue qui décompose les corps, leurs mouvements, pour qu'un autre corps prenne forme, celui de la productivité et des objets de consommation. Il faudrait comparer *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte* (1884-1886) avec le travail des corps dans les usines, voir comment la coexistence dans un même lieu est simultanément la production d'une insularité perceptive. L'inattention est un des phénomènes esthétiques majeurs de la modernité, on en trouve les précurseurs ici et là. Ainsi, « chez Dostoïevski, les personnages sont perpétuellement pris dans des urgences, et en même temps qu'ils sont pris dans des urgences, qui sont des questions de vie ou de mort, ils savent qu'il y a une question encore plus urgente, ils ne savent pas laquelle, et c'est ça qui les arrête. Tout se passe comme si dans la pire urgence, il y a le feu, il y a le feu, il faut que je m'en aille, je me disais, non non il y a quelque chose de plus urgent, quelque chose de plus urgent, et je ne bougerai pas tant que je le saurai pas. C'est l'idiot ça ; c'est l'idiot, c'est la formule de l'idiot. Ah ! mais vous savez, non non, il y a un problème plus profond, quel problème ? Je ne vois pas bien, mais laissez-moi, laissez-moi, tout peut brûler[98]. »

97. Jereny Rifkin, *L'âge de l'accès : la nouvelle culture du capitalisme*, Paris, La Découverte, 2005.

98. Gilles Deleuze, « Qu'est-ce qu'un acte de création ? », conférence donnée à la FEMIS (1987), <multitudes.samizdat.net/Qu-est-ce-qu-un-acte-de-creation>.

De nombreux artistes vont construire des dispositifs d'inattention, permettant de passer sur les franges de la perception et d'ainsi ne plus être dans une relation sujet-objet, mais sujet-objet-sujet. Pour se faire, ils utiliseront des relations dialectiques, c'est-à-dire en tension, faisant coexister des hétérogènes, les plaçant bord à bord. *Past Future Split Attention* (1972) de Dan Graham s'ouvre sur cette phrase : « deux personnes qui se connaissent sont dans un même lieu. Tandis que la première raconte le comportement de la deuxième, celle-ci raconte (de mémoire) le comportement de l'autre par le passé. » On comprend bien la structure consistant à partager un même lieu, mais à le disjoindre de lui-même par les descriptions passée et future. De sorte que le présent se dérobe toujours, tout comme la représentation comme adéquation est inaccessible. Les deux discours se contaminent, se chevauchent : la personne parlant au présent est brouillée par le passé et réciproquement, parce que ce dont ils parlent est la parole elle-même. L'inattention, ou *split attention*, doit donc être conceptuellement reliée au *feedback* technologique parce qu'entre la distance à soi transcendantale de la perception et les éléments techniques, il y a un lien structural et non pas seulement accidentel. C'est aussi David Crawford qui, avec *Stop Motion Studies*[99] (2003), enregistre des individus dans des lieux publics, principalement des moyens de transport, pendant ces moments où ils ne se savent pas observés et où ils attendent sans rien percevoir de particulier. Les images sont alors placées sur le réseau et leur défilement dépend du flux de notre connexion.

Waiting[100] (2007) tente de visualiser l'articulation contemporaine entre attention et inattention. On voit des personnes les unes à côté des autres, immobiles. Elles sont dans le même espace, visiblement une gare, mais ne se regardent pas. Leurs yeux sont rivés pourtant dans la même direction, hors champ. Elles attendent leur train et sans doute regardent-elles, pour tuer le temps, le panneau d'affichage des horaires. Des phrases défilent, de gauche à droite, « *8 minutes ago, Munchflower said "I love you more than monkeys and bunnies with tentacles" from Oregon, USA* », « *13 minutes ago, danusia said "será que eu vou ou não vou no skol beats?" from Brazil* », « *2 minutes ago, erfan said ".10" from Iran* ». Parfois, des mots-clés apparaissent, puis des images qui leur correspondent. Les textes viennent d'un site très particulier nommé Twitter : les utilisateurs peuvent écrire des phrases courtes décrivant ce qu'ils sont en train de faire, permettant ainsi à leurs d'amis d'y avoir accès. Écrire ce qu'on est en train de faire est bien sûr paradoxal parce que l'autoréférence, écrire que l'on écrit, pourrait bien, si elle était prise littéralement, devenir une boucle sans fin, un éternel retour, mais du même. Des mots en sont extraits et traduits

99. <www.turbulence.org/Works/sms>.

100. <incident.net/works/flussgeist/waiting>.

en images par Flickr. Plusieurs lieux se superposent : la gare, le réseau, votre écran, les images partagées, etc. Le regard des voyageurs semble en même temps si focalisé et si inattentif, on voit bien que parfois il se perd parce qu'ils s'ennuyent d'attendre ainsi d'être transportés dans un autre espace commun, un wagon, dans lequel assurément ils tenteront de s'isoler en regardant un autre espace, le paysage qui défile à toute allure, le reflet du regard dans la vitre quand l'inclinaison du soleil le fait apparaître. « La gare ne peut, à proprement parler, être ce qu'elle doit être pour nous, aussi longtemps que n'est pas là le moment de l'arrivée du train. Le temps qui tarde à passer lui refuser, pour ainsi dire, qu'elle nous offre quelque chose. Il la force à nous laisser vides. Le temps met la gare hors circuit, mais il ne peut cependant la faire disparaître. Si bien que c'est justement dans ce fait de n'encore-rien offrir, dans ce refus de soi, en ce qu'elle nous fait attendre – c'est justement à travers cela, dans son laisser-vide, que la gare devient importune, ennuyeuse[101]. »

Biodiy

L'étrangeté de la formule « ensemble ailleurs » nous a semblé bénéfique dans la compréhension de nouveaux phénomènes ayant trait au réseau. Ceux-ci semblent au premier abord contradictoires, de sorte qu'il est aisé de les expliquer par des concepts aussi confus que l'immatérialité. Or, nous avons vu bien contraire qu'il s'agit de structures matérielles qui, en jouant de multiples déplacements, brouillent leurs localisations. Notre époque est sans doute la première où les individus peuvent mémoriser et partager des inscriptions mémorielles sans autorité culturelle. Les anonymes deviennent alors visibles et lisibles dans la multiplicité de leurs singularités. Il devient possible de contempler leurs inscriptions.

Cette démultiplication est rendue possible par les technologies informatiques qui réalisent des traductions asémantiques à partir d'un plan d'équivalence généralisée. Ce plan est un nouvel espace permettant à des lieux hétérogènes de communiquer et de se déplacer, sans que leur translation ne soit limitée à un parcours entre deux points. La relation devient un objet en soi. Le passage s'autonomise des éléments de départ et d'arrivée parce qu'il est modélisable, quantifiable et traduisible, indifférent.

Ces technologies affectent de manière fondamentale la configuration appréhensive de l'espace qui n'est plus conçu selon l'opposition entre le proche et le distant, c'est-à-dire selon la temporalisation. C'est pourquoi nous estimons

101. Martin Heidegger, *Les concepts fondamentaux de la métaphysique*, Paris, Gallimard, 1991, p. 163.

être contemporain de l'apparition d'un nouvel être-ensemble, qui n'est pas la foule, pas le peuple, mais les multitudes. Celles-ci sont fondées sur une récursivité de structure en chaque individu qui consiste en une distance par rapport à soi-même. Elle nous semble être au fondement de la réflexion et de la perception. On peut y observer l'émergence progressive d'une esthétique de l'inattention, adaptée à l'influence croissante des technologies sur l'anthropologie.

Il y a un aller-retour inextricable entre l'esthétique et l'apparition des objets techniques. Il n'y a pas d'un côté l'être humain naturel, de l'autre, tel un corps étranger, la technique. L'origine est radicalement impure, elle est indissociable. Nos cadres transcendantaux changent du fait de l'apparition de nouveaux phénomènes ; ces nouveaux phénomènes émergent pour répondre à de nouvelles pulsions esthétiques. La perception n'est pas passivité de la réception pure, mais performation sur le monde, production de nouvelles dispositions esthétiques, tension vers un ailleurs. La technique est cet ici-ailleurs, le fait que l'ici ne peut se concevoir pour l'être humain que comme une projection et une protension vers un ailleurs. La perception est liée à l'avenir de la perception, elle n'est pas répétition de l'identique, mais émergence.

Nous voyons ainsi des continents perceptifs se déplacer, des structures transcendantales évoluer selon des circonvolutions dont nous avons encore bien du mal à comprendre le devenir. La passion des anonymes qui est au cœur d'Internet ne se limite pas au réseau. Elle est plus profonde, et doit être liée à d'autres changements, peut-être encore plus radicaux, qui ont déjà cours. Ils concernent les corps, ceux-là mêmes qui habitent les espaces. Que voudront dire les mots ensemble et ailleurs quand l'unité biologique de notre espèce sera disloquée par l'application des biotechnologies ? Avec quel regard observerons-nous alors les machines célibataires de Marcel Duchamp, notre avenir, et les corps tremblés, hésitants, marqués de mille repentirs, d'Alberto Giacometti, notre passé, cette espèce que nous quittons ? DIY signifie « *Do It Yourself* » et fait référence à un mouvement non organisé s'opposant à la surconsommation des décennies passées. Il ne faut pas seulement y entendre le bricolage ou le système D, mais aussi la possibilité de *designer* son propre corps, le « *It* », par ce qui reste de la subjectivité du « *Yourself* ». Sans doute Stelarc est-il l'artiste qui pousse le plus loin cette privatisation du corps, cette exclusion de l'espèce pour devenir radicalement singulier – nous pensons en particulier au projet *Extra Ear*[102] (1999). L'autodistance des multitudes anonymes ira-t-elle jusqu'à briser l'unité génétique de l'espèce qui était, le croyait-on, le soubassement

102. <www.stelarc.va.com.au/extra_ear>.

ultime de toutes nos inscriptions ? Il aura donc fallu, pour incarner, découper les espaces selon l'équivalence mathématique et ouvrir les corps en les décodant comme un langage. Faire donc que l'espace-corps devienne un possible.

Pourquoi cette distance et toujours cette autre distance ? N'est-ce pas que notre manière d'être au monde est fondée sur l'éloignement en même temps que sur une tendance essentielle à la proximité, à se procurer, se saisir, disposer et avoir à portée de main ? Il y a, dans tous les modes d'accélération de la vitesse, un désir de proximité qui n'est rien d'autre que la diminution du temps perdu, c'est-à-dire de la fuite du temps. Mais « la fuite devant soi-même ne fuit pas vers un ailleurs, elle est une des possibilités mêmes du temps : le présent[103] ». Plus encore, l'éloignement est toujours par rapport à un moi, à un corps localisé, fini. N'est-ce pas dire que l'ailleurs qui fonde l'être-ensemble est la finitude, la mort de l'autre : « si la communauté est révélée par la mort d'autrui, c'est que la mort est elle-même la véritable communauté des êtres mortels : leur communion impossible. La communauté occupe donc cette place singulière : elle assume l'impossibilité de sa propre immanence, l'impossibilité d'un être communautaire comme sujet. La communauté assume et inscrit en quelque sorte l'impossibilité de la communauté… Une communauté est la présentation à ses "membres" de leur vérité mortelle (autant dire qu'il n'y a pas de communauté d'êtres immortels…). Elle est la présentation de la finitude et de l'excès sans retour qui fonde l'être-fini[104]. » La non-immanence de l'être-ensemble explique que son espace partagé soit toujours d'une façon ou d'une autre ailleurs, et Internet n'est qu'un mode parmi d'autres. *Mission Eternity*[105] (2007) est un projet ambitieux d'Etoy consistant à créer des capsules dans lesquelles l'ensemble des informations ayant trait à une personne sont accessibles après sa mort. Et, par informations, il faut tout aussi bien entendre les traces dont nous avons parlé, photographies, textes, vidéo, etc., que le code génétique. Comme l'indique fort bien le texte de présentation, le projet « est autant sur la perte que sur la conservation de l'information », comme si finalement toute inscription disait l'effacement et que cet ailleurs, notre ailleurs, était constitué par l'indétermination de cet irrémédiable.

103. Martin Heidegger, *Prokegomena zur Geschichte des Zeitbegriffs*, Francfort, Klosterman, 1925[1979], Ga Bd.20.

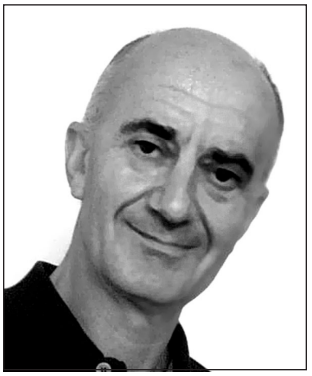
104. Jean-Luc Nancy, *La communauté désœuvrée*, Paris, Christian Bourgois, 1986, p. 87.

105. <missioneternity.org>.

L'œil de Lynch

FRANCE (PARIS)

Jean-Claude
CONESA



***Jean-Claude Conesa**, Ph.D. en histoire de l'art, est inspecteur des enseignements artistiques à la Délégation aux arts plastiques, chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres. Ses activités de recherche portent sur différents domaines : cinéma, histoire de l'art, littérature, psychanalyse, pédagogie artistique. Il a aussi été concepteur et organisateur de nombreux colloques.*

> Dieu sait que ce désir, nous avons appris au cours de notre recherche à nous apercevoir qu'il court comme un furet que nous voyons disparaître et reparaître, dans un jeu de passe-passe. En fin de compte, nous ne savons toujours pas si il est à situer du côté de l'inconscient ou du côté du conscient. Et désir de qui ? Et de quel manque surtout ?
>
> Jacques Lacan[1]

Le choix que je fais d'ouvrir cette communication sur une phrase extraite du *Séminaire* se justifie par le fait que comme ça on n'en parlera plus. Car de Lacan et de Lynch souvent on a scellé des noces forcées, mais les images ne sont pas des substituts de la langue, même si celle de Lacan est bien pendue[2].

Le Maître avait, dit-on, le don d'ubiquité, mais pas autant que ceux qui chez Lynch incarnent ces procès d'apparition et de disparition et en font leur mode de vie / de mort. L'ubiquité est une

1. *Le Séminaire*, livre I, Paris, Seuil, 1975, p. 56.
2. Slavoj Zizek, « David Lynch ou l'art du sublime ridicule », dans *Lacrimae rerum*, Paris, Éditions Amsterdam, 2005, p. 211-250.

forme d'immobilité ; ce n'est pas le sujet qui change, ce sont les situations, les paysages, le temps et l'espace, tandis que la réversibilité dont je vais vous entretenir appartient à un autre genre. Elle est une forme de transformation de l'être en puissance, une disposition particulière à retrouver un état initial, mais cet état ne peut être le même, car tout se joue sur une perte qui n'est pas immédiatement perceptible comme un état de dissipation des forces et énergies premières qui ne reviendront jamais. Tout dans le cinéma de Lynch fonctionne sur ce qui disparaît et réapparaît au détour d'une image. Il n'y a pourtant pas d'intention de feinte ou de leurre, mais une distinction rigoureuse entre le perçu et le perceptible. Comment ne pas voir chez tous ces personnages une obsédante particularité, une inquiétante familiarité à disparaître et reparaître comme un furet, à être bien partout pour y être le mal (le mâle extrême comme dans *Lost Highway*) ? Il n'y a pas d'ubiquité chez Lynch, mais un passage étroit de temps et d'espace que seuls les initiés connaissent et empruntent et qui les transforme imperceptiblement jusqu'au dénouement funeste. Leur réversibilité est de même nature que celle décrite par Baudelaire dans son poème éponyme, elle est subversive.

Introduction

Ange plein de bonté, connaissez-vous la haine,
Les poings crispés dans l'ombre et les larmes de fiel,
Quand la Vengeance bat son infernal rappel,
Et de nos facultés se fait le capitaine ?
Ange plein de bonté, connaissez-vous la haine[3] ?

En 1999, David Lynch tourne, pour la chaîne de télévision ABC le pilote d'une nouvelle série intitulée *Mulholland Drive*[4]. Après bien des hésitations, la chaîne décide de ne pas le diffuser et met un point final au projet. Raisons invoquées : un rythme trop lent, des personnages qui apparaissent et disparaissent sans raison ainsi que des séquences jugées bizarres. Alors que David Lynch a rangé le film dans ses tiroirs, Canal + convainc le cinéaste de transformer le pilote de télévision en long métrage de cinéma. Une bataille juridique s'engage alors pendant un an pour récupérer les droits du film.

3. Charles Baudelaire, « XLIV – Réversibilité », *Les fleurs du mal*.

4. Mulholland Drive désigne la route et le lieu ; *Mulholland Drive* désigne le film de David Lynch.

Ce film a été désigné par l'association des critiques de New York comme meilleur film de l'année 2001, et Lynch, meilleur réalisateur. Lynch a été deux fois en nomination aux Oscars pour *Elephant Man* et *Blue Velvet*, sans succès jusqu'ici.

Les difficultés de l'objet de l'étude que je vous propose aujourd'hui sont que l'on ne peut avancer un point d'analyse de ce film et le passer au filtre de l'interprétation sans que ce même point soit aux prises avec la dissémination. Ce qui est en cause n'est pas seulement la justesse ou l'incongruité de tel ou tel point de vue adopté sur le film, mais toute extension potentielle due à l'élasticité dangereuse du récit à la lisière du débordement de sens. C'est comme si nous avions affaire à un bombardement d'atomes affolés qu'aucun clinamen ne saurait détourner[5]. Car chaque élément de récit ou d'image est la résultante de l'ensemble de ses possibilités iconique, sémantique, sémiologique, sémiotique, herméneutique voire heuristique.

1. Apparition, disparition

Le cinéma de David Lynch est conçu comme une théorie complète du réel organique, et progressive en même temps, qui pourra non seulement coordonner le présent mais aussi le relier au passé. Évoluant dans cette somme que la subjectivité organise à sa manière – mais dans le cas de Lynch il n'y a rien de plus glissant, fuyant que la subjectivité –, les personnages apparaissent comme des vecteurs orientés/désorientés et orientant/désorientant un récit dans lequel deux régimes narratifs sont à l'œuvre : l'un passif du « tout est joué », l'autre actif du « on se joue de tout », et seul l'échange entre ces deux régimes vaut comme motif et mobile narratifs.

Cependant, dans l'échange entre ces deux régimes, une part de l'énergie est perdue ou ne peut plus être transformée. Cette dégradation d'énergie augure gaspillage et mort. Or, chez Lynch, on ne parlera pas de gaspillage mais de décomposition après la phase de réversibilité.

5. Dans la physique épicurienne, le clinamen est un écart, une déviation (littéralement une déclinaison) spontanée des atomes par rapport à leur chute verticale dans le vide, qui permet aux atomes de s'entrechoquer. Cette déviation est spatialement et temporellement indéterminée et aléatoire, elle permet d'expliquer l'existence des corps et la liberté humaine dans un cadre matérialiste. Bien que cette théorie ne se retrouve que dans le *De rerum natura* de l'épicurien latin Lucrèce, elle est attribuée à Épicure lui-même.

> Los Angeles. Sur Mulholland Drive, le braquage de la passagère d'une limousine tourne à l'accident. La femme sort de la voiture en titubant et se réfugie dans l'appartement de Ruth, star de cinéma absente pour quelque temps. La nièce de Ruth, qui espère devenir actrice, vient s'installer dans l'appartement et trouve la femme, qui – frappée d'amnésie – dit s'appeler Rita. Son sac à main contient une forte somme d'argent et une étrange clef bleue. Enthousiaste, Betty prend Rita sous sa protection et ensemble, elles tentent de découvrir l'identité réelle de celle-ci. Le réalisateur Adam Kesher résiste aux pressions de financeurs mafieux qui veulent lui imposer l'actrice Camilla Rhodes pour son prochain film. Un cow-boy menaçant le convainc plus tard de jouer le jeu. Rita se rappelle le nom de Diane Selwyn. Partant à la recherche de celle-ci, Betty et Rita decouvrent son cadavre. Elles deviennent amantes et Rita est contrainte de se rendre au Club Silencio, où elles trouvent une boîte bleue qui correspond à leur clef. Lorsque la boîte s'ouvre, Betty découvre qu'elle est Diane Selwyn et que Rita est devenue l'actrice à succès Camilla Rhodes, qui l'a quittée pour le réalisateur Adam Kesher. Follement jalouse, elle engage un tueur pour assassiner Camilla. Il promet de déposer une clef bleue ordinaire comme signe que le meurtre est accompli, mais Diane, harcelée par un vieux couple avec lequel Betty s'était liée d'amitié dans l'avion pour Los Angeles, se suicide.

Comme vous l'aurez compris, j'écarte toute interprétation du sens de ce film puisque dans la narration lynchéenne, il y a toujours un reste de sens énigmatique (une énonciation qui court toujours plus vite que l'énoncé). Mais je m'en tiendrais à l'interprétation de quelques séquences et images dont l'économie est constamment en instance de variations : dédoublement, disparition, suspension, remasterisation…

L'équilibre narratif, naturellement complexe et fragile de *Mulholland Drive* repose essentiellement sur la distribution entre apparition et disparition : « L'apparition d'une image – que quelque chose lui corresponde ou non dans la réalité – est absolument certaine. Seulement cette certitude, l'apparition de l'image la tient non de son contenu particulier mais du simple fait qu'elle apparaît. De l'apparaître dépend par conséquent toute l'existence, tout être possible[6]. »

Ce qui se produit et que l'on ne trouve nulle part ailleurs est – ce qui a eu l'heur de déplaire, voire d'irriter la critique ou les précédents producteurs qui refusèrent d'aller plus loin que le pilote proposé par Lynch – de l'ordre de la disparition, de l'escamotage plus ou moins long d'un personnage au beau

6. Jacques Rancière, *Le destin des images*, Paris, La Fabrique, 2003.

milieu d'une scène. Disparition qui n'est pas la perte mais la transformation d'un personnage en un autre, plus énigmatique, à la fois témoin et acteur d'une autre situation dans laquelle il se trouve littéralement projeté. Ce trou, cette béance qui absorbe tout est la condition de la nouvelle existence marquée par une dynamique incessante accompagnant la dérive du récit.

La narration pour Lynch est autonome dans sa substance, autoportante et autoréalisante, ne s'embarrassant pas de faux principes de vraisemblance[7]. Sa construction rythmique consiste en la possibilité de ne jamais laisser aucun espace narratif à l'abandon, de veiller à ce que tout soit nécessairement articulé, sans espace vacant ni friche. Lynch ne dissimule rien de cet excès, d'ailleurs la narration file et ne connaît jamais de heurts, elle prend le chemin qu'elle veut, c'est-à-dire qu'elle ne se soucie pas du genre, elle est tous les genres à la fois[8].

Le déclic de ce film était, pour David Lynch, le nom sur un panneau éclairé en pleine nuit par les phares d'une voiture. Mulholland Drive est, en effet, une route inchangée depuis de nombreuses années séparant Hollywood et Santa Monica de ce qu'on appelle la Vallée. Une grande partie de cette route traverse des zones encore sauvages ; on y trouve encore des coyotes et des chiens errants. Mulholland Drive est une route figée dans le passé, il y fait très sombre la nuit et c'est très sinueux. « Cette route, dit David Lynch, donne le sentiment d'être imaginaire[9]. »

Le film démarre sur la ligne de crête de la route de Mulholland. Signe inaugural, cette ligne-route distribue deux lignes narratives obliques : la vallée illuminée vers laquelle se réfugie Rita et la villa du metteur en scène qui surplombe la route dominant la vallée vers laquelle monte Betty. Cette villa est en effet ouverte dépliée, comme dans *LostHighway*, où la villa est si ouverte qu'elle est l'endroit de la transparence, perméable aux regards du malin. C'est un volume développé d'une façon similaire aux représentations axonométriques de *De Stijl*. Il s'oppose au volume clos de la maison de la tante, lieu central du récit. Clôture et protection y sont accentuées par le manque de résonance du son, on frappe beaucoup à la porte, on ne sonne jamais, ces bruits sont d'ailleurs obsédants par leur matité.

7. Il a déjà pu faire la démonstration de son talent avec une *Histoire vraie (The Straight Story)*.

8. Le philosophe Michel Serres, dans son ouvrage *Les cinq sens*, écrit : « L'histoire, je le sais, passe de la réalité au langage, de la chose au signe et de l'énergie à l'information : de la solution dure à la seconde dite douce. Je demande seulement qu'on se souvienne de la dureté » (Paris, Hachette, coll. « Pluriel », 1998).

9. Faut-il entendre cette phrase comme route qui n'existe pas ou route qui produit sur nous le sentiment d'être imaginaires ?

Si *Mulholland Drive* vibre majoritairement de l'univers extensif hollywoodien, il se déroule aussi dans des espaces plus circonscrits ou plus restreints : le lieu de rencontre du cow-boy et du metteur en scène, le bureau de la compagnie de films, la maison du metteur en scène, l'ensemble pavillonnaire et ses deux ou trois maisons, le snack-bar etc. Le snack est un autre lieu essentiel, plaque tournante de l'intrigue (hommage non dissimulé à Billy Wilder : *Sunset Boulevard*), c'est le lieu qui redistribue certains rôles.

D'autres maisons participeront aux pulsions et pulsations narratives, notamment l'ensemble pavillonnaire qui était à l'origine une zone résidentielle que Disney avait fait construire spécialement pour y loger ses nombreux employés où Betty et Rita mènent l'enquête et d'où suinte une atmosphère glauque et terne. Enfin, le théâtre *Silencio*, qui exerce un magnétisme considérable puisque non seulement il réorganise le regard des personnages et en trouble la stabilité subjective, mais il fait basculer le film.

2. La séquence du début

Nous avons vu que si le film s'ouvre sur une ligne (la route) et qu'elle dessert deux domaines, le générique qui précède cette séquence de la route de Mulholland Drive fait alterner des silhouettes noires et blanches qui s'agitent et perpétuent les dynamiques des papiers découpés de Matisse ou reprennent des séquences inspirées par *Adebar* de Peter Kubelka. Cette séquence montre bien le battement entre des mondes de surface et des mondes incarnés.

Ces mondes se touchent au plus près, se recouvrent et se confondent, soit en s'écrasent sur deux surfaces parallèles (scène du nain et de la douche, l'identité de Rita vue au travers du miroir) soit en se convertissant en abîme (la boîte bleue). C'est d'ailleurs ce qui fait que tout palpite (les êtres, les images, les lumières qui grésillent, la caméra qui trépide).

Si la construction de l'espace respecte l'ordre de la ligne, de la surface et du volume, l'incontrôlable du monde chez Lynch naît d'abord de la surface, car l'absence de profondeur est dans un premier temps ce qui permet d'installer et de rendre tout visible (au sens de purement descriptif) et à la portée du regard sans hiérarchie d'espace ou de position.

Cependant, la complexité du récit, ses différents agencements plus ou moins paradoxaux sont le fruit d'un creusement, d'une transformation de l'écran lynchéen en un espace tridimensionnel autant par le temps qui s'y déplie que par l'organisation en profondeur de l'espace narratif. Ce moment de creusement est aussi le moment d'implication du spectateur – en pastichant Marcel Duchamp –, lequel passe d'un statut de « spectateur aidé » à

celui de « spectateur rectifié[10] ». Mais cette profondeur est aussi le résultat d'un pivotement des personnages eux-mêmes et annonce un lien indéfectible entre les choses et le personnage qui est situé devant elles. Tandis que la surface peut, à première vue, passer pour une relation entre les choses elles-mêmes où le sujet percevant n'est pas impliqué[11]. La profondeur lynchéenne (la fusion de l'espace filmique et du récit) ne transforme pas seulement un corps-percevant en corps-perçu (en gros un spectateur-acteur en acteur-acteur), mais il devient une sorte d'œil théorique, tout à la fois et simultanément spectateur et acteur[12]. C'est par cette opération que nous sommes liés au cow-boy (le double de David Lynch) dans la mesure où, invitant le metteur en scène (une sorte de Wim Wenders) à se mettre au boulot pour qu'il auditionne pour le rôle le plus de filles possible – « Le choix du premier rôle de la fille, déclare le cow-boy s'adressant au metteur en scène, c'est pas de toi que ça dépend » ; il ajoute qu'il n'apparaîtra qu'une seule fois s'il se conduit bien ou bien deux fois, s'il se conduit mal –, le cow-boy disparaît. En fait, on voit le cow-boy deux fois, dans la maison (« Allez debout ! ») et dans la villa, où il traverse en fond du champ, mais nous seuls le voyons car nous partageons la place de l'œil théorique qui voit tout. Le spectateur en est alors médusé[13].

Le philosophe Berkeley dit, par ailleurs, que la profondeur est tacitement assimilée à la largeur considérée de profil ; c'est ce qui la rend invisible[14]. Ce pivotement de l'espace filmique défie les lois de la narration en engloutissant spectateurs et personnages.

---

10. Distinction que faisait Marcel Duchamp dans l'établissement des *ready made* en différents genres.

11. *Cf.* la scène où Betty devient une autre et joue avant d'être confrontée à un (son ?) destin.

12. Il cesse d'être corps percevant, chair du monde repliée et ouverte, regard vu et voyant. Ce corps-sujet est neutralisé comme tel, désinvesti de sa situation mondaine, spectateur du tableau.

13. « Plus directement, écrit Merleau-Ponty, que les autres dimensions de l'espace, la profondeur nous oblige à rejeter le préjugé du monde et à retrouver l'expérience primordiale où il jaillit ; elle est, pour ainsi dire, de toutes les dimensions, la plus "existentielle", parce que – c'est ce qu'il y a de vrai dans l'argument de Berkeley – elle ne se marque pas sur l'objet lui-même, elle appartient de toute évidence à la perspective et non aux choses ; elle ne peut donc ni en être tirée, ni même y être posée par la conscience » (Louis Marin, *Détruire la peinture*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1997, p. 75 et 77. Extrait tiré de *Phénoménologie de la perception*, Maurice Merleau-Ponty).

14. « La profondeur est en réalité une juxtaposition de points comparables à la largeur. Simplement, je suis mal placé pour la voir. Je la verrais si j'étais à la place d'un spectateur latéral, qui peut embrasser du regard la série des objets disposés devant moi tandis que pour moi ils se cachent l'un l'autre – ou voir la distance de mon corps au premier objet tandis que pour moi cette distance est ramassée en un point […] » (*ibid.*, p. 76).

Déjà, la réversibilité finale du musicien de *Lost Highway* n'était possible qu'à la seule condition que tout circule, que rien ne s'arrête : spectre, fille, truand, cow-boy ou clown (visage et texture de la mort). Dans *Mulholland Drive,* la métamorphose domine et l'emporte, non pour éclairer ou pour obscurcir tel ou tel moment narratif mais pour en différer la résolution, jusqu'à parfois la suspendre à jamais, car, comme nous le verrons plus loin, le réel arrive toujours en son temps pour vérifier ce qu'il en est.

3. La mort n'a besoin que d'une seule prise : *Death needs only one shot*[15]

La mort du consommateur dans le snack est naturellement anticipée puisque rêvée. Il faudrait évoquer, ici, l'autre versant de l'activité onirique, prépsychanalytique. Alors qu'en psychanalyse, la dynamique de l'opacité des rêves n'est pas celle de l'inconnu mais du refoulé[16], le rêve du consommateur du snack est tributaire d'une phénoménologie de la prévision (oraculaire ou prophétique).

Les répétitions de la scène du snack ont déjà eu lieu en rêve (métaphore du cinéma), et ce qui sera enregistré ne sera que confirmation. On peut d'ailleurs remarquer que l'ensemble du film porte sur la répétition (le double de la femme blonde ou brune, le *bis repetita* de la sentence du cow-boy, la répétition de la scène chez la tribu des acteurs *has-been*)[17], mais la mort n'a besoin que d'une seule « prise ». Et le son que l'on entend à ce moment-là est ce que le mourant entend : un son étouffé de bruit extérieur qui va disparaissant au fur et à mesure que la mort gagne du terrain sur la vie, sur l'organique (c'est ici que l'image fabrique son dedans).

Le récit qui est développé par le personnage (analysant) devant son ami (analyste) a déjà bouclé le destin de celui qui le prononce, mais Lynch ne veut pas que l'image puisse avoir un temps de retard sur le récit. C'est la raison pour laquelle la caméra palpite en permanence. L'objet technique est autoaffectant ou autoaffecté, il endosse de manière prémonitoire le sort du personnage et vit à son rythme ou *est* son rythme. La caméra précède toujours de quelques mètres le personnage, on sent qu'il ne s'agit pas de caméra subjective mais d'un instrument qui anticipe l'image qui va venir, qui aurait une légère avance

15. Séquence du rêve dans le snack, ch. 7 sur le chapitrage du DVD.

16. Georges Steiner, *Passions impunies*, trad. Louis Evrand et P.E. Dauzat, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essai », 2001, p. 245-246.

17. Ceux qui ont été et ne sont plus, ceux que la société ne veut plus parce qu'ils sont restés tels qu'ils étaient, qu'ils se sont accrochés à un passé révolu. Ils sont irréversiblement dépassés, mais ils feignent de l'ignorer.

sur le réel, à la manière d'un sismographe. Car le réel attend toujours qu'on vienne à lui. Le réel ne fait pas la preuve du rêve, il est l'unique preuve. Le réel a tout son temps il est l'entièreté du temps.

Le cauchemar de la cafétéria : le non-figurable de la mort (quelle est-elle ? est-il possible de la représenter et si oui de quelle manière ?) libère le matériel de sa construction cinématographique en termes de son, de focale, de plan. L'image n'est pas une représentation, un double, mais une composition de rapport de forces, faite de vitesses, de lenteurs, qui connaît également des variations de puissance[18].

La mort d'un sujet (réelle ou due à la réversibilité), c'est en termes de perte d'énergie qu'il faut l'envisager par le triomphe des nécessités négatives. La réversibilité correspond à un trop-plein subjectif qui ne trouve de solutions qu'extensives.

L'image chez Lynch est au sens propre un tissu, une matière, vivante, palpitante qui se déchire et se ruine. Une image pour lui ne peut naître que lorsqu'elle tue celle qui la précède ou celle qu'elle recouvre, d'ailleurs Lynch utilise beaucoup dans ce film des superpositions d'images qui se saturent de lumière et font donc bien lire le forfait qu'elles sont en train d'accomplir.

C'est ainsi que l'épisode de la boîte bleue, intervenant après la scène de *Silencio*, qui ouvre sur une sorte de résolution narrative doit être compris non pas comme une posture stylistique propre à Lynch mais comme une méditation profonde sur la narration et son économie temporelle propre[19]. Si la temporalité n'avait pas de raison d'être, si l'on confondait l'avant, l'après et le pendant ou si l'on n'était que dans la durée, alors le récit ne pourrait s'organiser. Or l'organisation du récit, quelles qu'en soient les finalités dramatiques, ne peut se passer de ces identités temporelles parfaitement identifiées, quitte à les bouleverser, quitte à en perturber la lecture et la succession.

La boîte bleue est l'objet-pulsion qui redistribue l'axe du temps non pas en l'interrompant mais en le laissant filer[20]. Ce qui a été perçu au détour d'un plan se retrouvera reconduit pour mieux en justifier l'irruption subreptice. Dans cette scène les modalités d'organisation de l'espace et de sa perception

18. Deleuze l'entend comme une apparition, un système d'actions et de réactions au niveau de la matière elle-même, de sorte que l'image existe en soi comme ébranlement, vibration, mouvement.

19. *Cf. Lost Highway* et la transformation psychologique radicale du joueur de saxophone et son rajeunissement.

20. La narration chez Lynch est une exploration du temps. Une forme d'économie (passé/présent/futur) dont la rationalité délirante réside dans le maintien équipolent de l'équilibre entre ces trois moments.

sont différentes. On passe de l'« œil théorique », du « voir absolu », celui du cow-boy, à l'œil qui pleure, un œil devenir-conscience représenté par les pleurs des deux jeunes femmes. La fin du film, certes préparée depuis la scène du théâtre, prend à revers tout ce qui précède : la disparition de Betty, l'apparition de sa tante dans la pièce laissée brutalement vide par Rita, la scène du suicide de celle qui pourrait être Betty, etc., l'image persistante de son corps mort sur le lit et sa décomposition amorcée lors de la visite par effraction des deux jeunes femmes dans le pavillon à la recherche de celle qui pourrait éclairer Rita sur son identité. Cette scène condense violemment les trois registres de temps (passé-présent-futur), comprime l'espace, la chambre de la villa de la tante (une sorte de case vide signifiée par la boîte bleue) où tous les protagonistes pourraient se rencontrer, et précipite le récit dans un vertige de résolution narrative inouï.

Conclusion : « Il n'y a jamais nulle part où aller qu'en dedans[21] »

Chez Lynch, l'image de cinéma est une réalité et en tant que telle, elle est dans certains cas dotée d'un intérieur qu'il suffirait de faire passer à l'extérieur (on emploie souvent le terme « se retourner comme un gant »). C'est une nouvelle propriété de l'image qui la dote, sur le plan de la matière elle-même, d'une amorce de subjectivation. Cette subjectivation ne veut pas dire que l'image renvoie à un sujet, est rapportée à un sujet, car selon la belle formule de Gilles Deleuze : « certaines images ont un dedans et s'éprouvent du dedans. Ce sont des sujets […] Il y a en effet un écart entre l'action subie par ces images et la réaction exécutée. C'est cet écart qui leur donne le pouvoir de stocker d'autres images, c'est-à-dire de percevoir. Mais ce qu'elles stockent, c'est seulement ce qui les intéresse dans les autres images : percevoir, c'est soustraire de l'image ce qui ne nous intéresse pas[22]. »

Les images chez Lynch ont un pouvoir de s'affecter les unes les autres, leur mode de relation relève moins d'une opération de montage que d'un processus de contamination-séparation, de formations organiques qui ont des durées de vie limitées. Le sujet lynchéen est aux prises avec un monde, il est polarisé, s'orientant dans un monde tout en étant orienté par lui. La caméra comme la narration (mais faut-il en détacher le sort ?) a toujours quelques longueurs d'avance. Cela signifie que dans le cinéma, l'on est toujours en attente d'une image, de quelque chose. Cinéma de l'anticipé, le pacte qui lie chaque image avec l'autre est un pacte de mort, car chaque image se doit de tuer celle qui

21. Doris Lessing, *La descente aux enfers*, Paris, Albin Michel, 1988.

22. Gilles Deleuze, *Pourparlers (1972-1990)*, Paris, Minuit, 1990, p. 62.

la précède. Ici la réalité, en confirmant le rêve, tue le rêveur parce que l'enjeu du rêve est toujours de vouloir prendre le réel à revers, faire sans lui pour être lui ; mais le réel ne permet ni n'autorise rien. Le stéréotype du cow-boy chez Lynch, *l'œil à tout faire*, l'œil théorique par excellence, réside dans la banalité de son unité formelle (veste à carreaux, chapeau, foulard). Il est une pythie et un poseur d'énigme.

Le rêve ayant « répété la scène », il suffit d'en vérifier l'exactitude et la conformité. Étrange métaphore du cinéma que celle que propose David Lynch. Installée au cœur de l'empire du cinéma, Mulholland Drive ne pouvait éviter de se confronter avec ce monde de la feinte, de l'illusion, du faux semblant, des trahisons, des compromis, etc. Si le propos du film avait été descriptif, David Lynch aurait fait un *remake* de tous les films qui parlent d'Hollywood, mais qui parlent sans cesse d'une réalité repoussée jusqu'au moment où elle ne peut plus être écartée et qui conduit à la déchéance quelle qu'en soit la nature (*Sunset Boulevard*). Conscient de cette fatale issue, le sort de *Muholland Drive* est donc scellé : les sourires du début, la grâce absolue et rayonnante de Betty sont contrebalancés par l'inquiétude de Rita et sa fuite pour sa survie. La mort des adolescents succède aux pas de la danse endiablée du début jusqu'au moment où les destins devront se confondre et les vies s'échanger. Mais comment se préparent et s'organisent ces échanges ?

Par des oppositions simples blonde/brune, jeune/vieux, bien/mal, innocent/corrompu… après avoir établi des prototypes physiques/moraux standards, David Lynch opère des croisements, des hybrides monstrueux, des *freaks* (nains diaboliques, infirmes, tarés, camés…), des expérimentateurs des limites, des traits dont l'originalité tératologique est leur impossible reconversion, ayant déjà été l'objet d'une métamorphose indépassable. Une fois l'hybride réussi, son évolution ne peut être que la décomposition, physique (le cadavre de la jeune femme) mais aussi mentale : la scène du snack. Décomposition littérale et symbolique même si chez Lynch, la notion de symbolique, voire d'allégorique n'a strictement aucune importance car elle priverait le film de ses propres forces, de ses capacités à dépasser ses frontières. D'ailleurs la paralysie ressentie par le rêveur, la difficulté sensorimotrice indique que quelque chose est devenu trop fort dans l'image. Le rêveur visionnaire, celui qui anticipe la réalisation de son rêve, ne se contente pas d'avoir des visions mais il veut voir, c'est-à-dire éprouver, expérimenter au risque de mourir. Ce désir scopique est le devenir-voir de l'action.

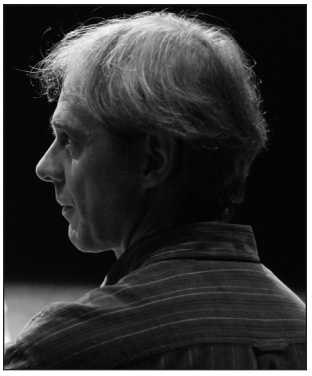
Ange plein de gaieté, connaissez-vous l'angoisse,
La honte, les remords, les sanglots, les ennuis,
Et les vagues terreurs de ces affreuses nuits
Qui compriment le cœur comme un papier qu'on froisse ?
Ange plein de gaieté, connaissez-vous l'angoisse[23] ?

23. Charles Baudelaire ; « XLIV – Réversibilité », *Les fleurs du mal*.

Communauté du présent dans un ailleurs à venir

CANADA (MONTRÉAL)

Mario
CÔTÉ



En 1992, ***Mario Côté*** *reçoit le Prix de la Vidéo aux 10e Rendez-vous du cinéma québécois, pour* 13 Tableaux 13 Portraits. *Depuis 1994, il enseigne à l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal. En 2002, une importante exposition au Musée d'art de Joliette (Québec),* Tableau, *présentait une première rétrospective de son travail. En 2007, il coréalise* Les saisons Sullivan *et, en 2004,* Sans terre ni mère. *Il est chercheur associé à l'Institut de recherche/création en arts et technologiques médiatiques Hexagram et dirige un groupe de recherche sur les archives sonores et les phonographies visuelles.*

Dans le cadre du colloque *Ensemble, ailleurs*, deux programmes vidéo ont été offerts au public de l'événement réunissant ainsi des artistes de la vidéo québécoise et française. Un premier programme comportait six œuvres réalisées par de jeunes artistes ayant presque tous terminé leurs études à l'Université du Québec à Montréal et dans lequel j'avais aussi inséré une œuvre que j'avais produite lorsque j'étais étudiant à cette université. Le deuxième programme proposait une brève rétrospective de mon propre travail accompli entre 1992 et 2007. Cette double présentation permettait d'offrir un ensemble de productions ayant, certes, une communauté d'esprit, mais elle était surtout un moyen d'afficher un engagement présent par rapport aux images à venir.

Jean-Marie Straub n'affirmait-il pas qu'« un film c'est un cadeau qu'on fait à des gens qui vous ressemblent et qu'on ne connaît pas et… y'a pas de raison…[1] » ?

Étonnamment, le thème *Ensemble, ailleurs* peut être entendu d'une façon non orthodoxe en faisant ressortir la dimension du temps qui s'écoule. Et

1. Philippe Lafosse, *L'étrange cas de Madame Huillet et Monsieur Straub*, Garches, À Propos, 2007, p. 262.

pourtant, ne sommes-nous pas en présence de deux notions qui s'inscrivent beaucoup plus dans une dimension spatiale que dans une visée temporelle ? Si la notion d'être *ensemble* peut être prise dans le sens de la communauté et du partageable, et celle de l'*ailleurs*, dans le sens du lointain et de l'inatteignable, ne peuvent-elles pas aussi se concevoir comme les dimensions du présent et du futur ? À mes yeux, *ensemble* peut se concevoir dans l'évidence du présent, si vite évanoui. Puis, *ailleurs* implique le déplacement, soit dans une autre contrée, soit dans un imaginaire sans frontière, mais un déplacement à venir. La fixité parfois indéfinissable et anachronique qu'imposent les termes m'oblige à entrevoir à la fois les deux programmes vidéo que j'ai proposés dans l'esprit d'un *ailleurs* où le temps est imaginé, et d'un *ensemble*, comme une communauté à la recherche du temps présent dont l'*ailleurs* reste à venir.

Le premier programme regroupait les œuvres de Sophie Bélair-Clément, Sophie Castonguay, Mathieu Latulippe, Frédéric Lavoie et Laurent Pernot. Le choix s'est arrêté sur un ensemble d'œuvres qui explorait les zones délicates où le son devient bruit, le bruit murmure, le murmure parole et la parole image. Le programme affichait le titre suivant : *Le bruit des mots, l'image encore*. Ces préoccupations ont particulièrement été éloquentes dans plusieurs œuvres au cours des dernières années.

Le programme débutait par une coréalisation de Sophie Bélair-Clément et Frédéric Lavoie, *2 minutes 23* (2006). La vidéo porte une extrême attention à un simple et banal rituel matinal qui consiste à faire griller une tranche de pain. Et ce cliché du matin révèle non pas une image, mais plutôt le chant offert à la journée par l'amplification sonore des éléments chauffants et du mécanisme d'arrêt d'un grille-pain. Un cliché est une image usée et faire entendre ce que l'image stéréotypée cache en dessous ou en dedans, c'est peut-être enfin lui donner une autre signification. L'objet se sépare de son enveloppe initiale, celle qui le retient dans l'image-cliché, et conduit celle-ci dans une extériorité d'image. Étonnamment, le déploiement de l'espace sonore devient une stratégie pour alimenter toutes les questions relatives à la fonction de l'image.

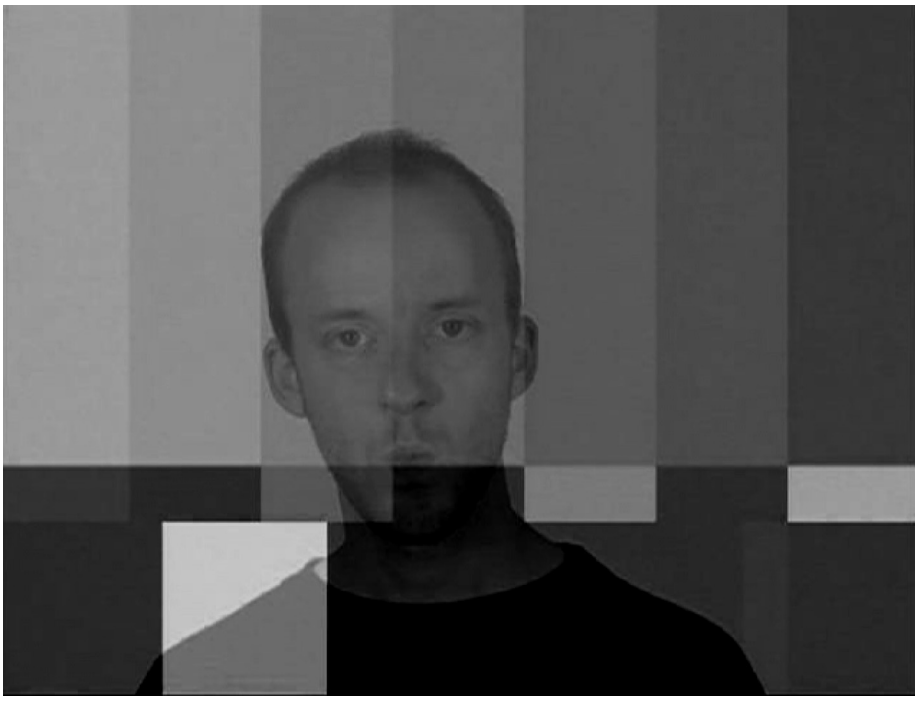
Prenons l'œuvre de Sophie Castonguay, *L'attente I* (2005), qui révèle toute la potentialité de l'espace sonore. Nous sommes dans un face-à-face avec l'image fixe d'une jeune femme assise sur un banc de parc. Une voix hors champ, celle que l'on attribue à cette femme, raconte ce que signifie cette attente, mais aussi pour nous, qui sommes devant l'image, ce que nous souhaitons qu'elle devienne. Comment réanimer l'immobilité ? Tout le propos narratif se construit à partir de cette proposition où une voix féminine est elle-même arrêt sur image : « Je suis ici tous les jours, à la même heure, au même endroit, dans la même position. Je ne bouge pas. J'attends. » L'espace de l'image, même fixe, se déploie indéfiniment par le biais de cet autre espace que permet la trame sonore.

De Mathieu Latulippe, *Essai de contamination 2 : La moue* (2006) présente la lente transformation du visage de l'artiste. Nous devons soutenir ce regard imperturbable parce que image, plongée dans un silence absolu. Dans la salle, seul l'inconfort audible des spectateurs est perceptible. Et peu à peu, ce visage esquisse une grimace qui se révèle être une moue. Faire la moue, c'est produire un affaissement du visage jusqu'à exprimer la tristesse du regard. Ce plan-séquence indique peut-être le refus de n'être qu'une image. Et dès ce constat, le visage reprend peu à peu sa position, sa forme initiale et solitaire, en maintenant toujours un silence éloquent.

Puis *Gravity*, de Laurent Pernot (2006), plonge le spectateur dans un réel état de suspension. Un corps adolescent qui, par une certaine nuit éclairée par les différentes phases de la Lune, tente d'esquisser maladroitement une sorte d'envol puisque, heureusement, il possède des ailes. Cette nuit, celle du rêve et de l'idéal inassouvi, ramène ce désir de voler comme un mouvement perpétuel pour échapper à la gravité.

Frédéric Lavoie, avec *De la poubelle* (2007), montre la répétition d'une simple action, la traversée de l'image de la gauche vers la droite, par un personnage masculin qui répète infatigablement la même action, celle de jeter dans une poubelle des objets que l'on croit personnels. Bibelots, jouets, livres et autres objets fétiches sont carrément balancés inlassablement dans cette poubelle sans fond. Le bruit de l'objet qui tombe est la seule chose qui en reste.

Ensuite, *Tableau 14*, que j'ai réalisé en 1992, pouvait facilement s'insérer à cette étape du programme. La vidéo a été montée d'une part au moyen de documents d'archives audio faisant entendre des cours de langue anglaise et, d'autre part, avec des images tirées d'une « archaïque » télé en noir et blanc. Des images de train ou d'une présentatrice ne deviennent alors qu'un simple flux d'images à régulariser par une trame sonore insistante où le français et l'anglais essaient de s'accorder dans leur traduction d'expressions quotidiennes.



Enfin, le programme présentait la vidéo *Biotech* (2007), de Mathieu Latulippe, qui fait apparaître non plus des images, mais plutôt une seule et unique image, celle de la barre des couleurs. On sait qu'habituellement, elle vient donner à tout document qui va être dupliqué l'indice des couleurs de référence. Sur cette image initiale, en fondu enchaîné, apparaît peu à peu le visage de l'artiste qui tente de reproduire le signal sonore en sifflant une note imitant l'intensité du 440 Hz, autre code de référence. Cette vidéo toute brève et à bout de souffle complète le premier programme vidéo. Il faut bien terminer par un recommencement sans fin.

Le deuxième programme comprenait *Tableau 16* (1992), *Chant 1* et *3* (1997) et *Dédale* (version 2007). Mentionnons que ce choix s'inscrivait à la suite d'une présentation faite à l'automne 2007 au Théâtre La Chapelle. Le directeur de l'époque, Richard Simas, m'avait invité à produire un événement rétrospectif dans le cadre des événements multidisciplinaires Vasistas. Lors de

cet événement, j'ai eu l'idée non pas d'organiser une rétrospective habituelle avec un programme de visionnements successifs d'œuvres, mais plutôt d'occuper l'espace du théâtre comme un immense plateau de tournage où j'allais inviter un certain nombre d'acteurs complices de mon travail à rejouer certaines scènes d'œuvres antérieures. Cet événement m'a conduit à revisiter le travail fait jusque-là et à produire d'autres œuvres à partir de propositions antérieures. C'est dans cet esprit que *Tableau 16* est actuellement repris dans une nouvelle version, *Tableau 20,* qui a été présentée lors du 26e Festival international du film sur l'art (FIFA 2009).

La vidéo *Dédale* représente un tout nouveau travail entrepris depuis 2006 autour de figures importantes de la danse moderne au Québec, dont Françoise Sullivan et Jeanne Renaud ont été les pionnières. C'est dans cet esprit qu'en 2007, j'ai coréalisé avec Françoise Sullivan *Les saisons Sullivan*, document dans lequel nous reprenions, entre autres, la célèbre *Danse dans la neige*. Cette chorégraphie de 1948 a marqué plusieurs générations de danseurs et peut être vue comme une des premières performances exécutées dans un paysage nordique. Dans ce contexte, reprendre aujourd'hui la chorégraphie *Dédale,* qui avait été créée le 3 avril 1948 à la Maison Ross, s'inscrit dans une entreprise qui permet de donner à ces œuvres marquantes la qualité d'une archive. *Dédale* a été filmée sous les viaducs de l'échangeur Turcot à Montréal. Le site, qui est appelé à être démoli, donne à la danseuse une prodigieuse impulsion, celle que la danse initie au moyen d'un simple geste de la main pour ensuite entraîner tout le corps dans une spirale presque infinie. Cette performance dansée dans un décor architectural urbain, devenu désuet et fragile, produit cet effet fulgurant où le passé rencontre le présent, où le mouvement périlleux de la danseuse rencontre un *ailleurs* presque intemporel.

Ailleurs, ensemble. *Ailleurs* dans la contemplation des mouvements dansés émergeant du passé, le temps d'un regard rétrospectif, et dans celle d'œuvres représentatives de la jeune vidéographie ; *Ensemble* dans un présent qui signe l'avenir, dans les œuvres à réaliser s'inspirant de celles du passé et dans celles qui s'inscrivent résolument dans l'inquiétante question de l'*ici* et *maintenant*, voilà en quoi consistait, bien humblement, la contribution de ces deux programmes vidéo.

CANADA (TORONTO)
Nina
CZEGLEDY

***Nina Czegledy**, media artist, curator and writer works internationally on collaborative art & science & technology and educational projects. She has produced time-based and digital works, won awards for her artwork and exhibited widely. Czegledy has led and participated in workshops, forums and festivals worldwide. Her academic lectures led to numerous international publications in books and journals. Her collaborative projects focus on the changing perception of the environment and the human body and are presented via on-line and on-site events. Recent and upcoming curatorial projects: Device Art in Budapest (kitchen.hu 2009), co-curator for e-mobile Art, the European Mobile Lab for Interactive Artists, Leonardo Education Forum Sessions at Arts in Society (Venice 2009) ISEA2009 (Belfast), ARS Electronica09 (Linz), Re:live09 (Melbourne), KepesXMalina project, Ludwig Museum, Budapest (2010), co-curator for the 3rd Quadrilateral Biennial, Rijeka (2009) and co-organizer of Eco Sapiens, New Plymouth, New Zealand (2011). Czegledy is a Senior Fellow, KMDI, University of Toronto, Associate Adjunct Professor Concordia University, Montreal, Honorary Fellow, Moholy Nagy University of Design, Budapest, member of the international space art network, co-chair of the Leonardo Education Forum (LEF), executive board member of Increate.org (NZ), board member of Leonardo/ISAST, member of the OLATS scientific community, ex-officio chair of ISEA.*

Mapping Time and Space – in Media Art

Note: I take the conference title, Together Elsewhere in a literal sense, referring to physical togetherness, breaking geographical and cultural borders.

Crossing over time and space is characteristic of our contemporary media art practice. This was brought to me in sharp relief when I was immersed in the curatorial tasks of the IA25 exhibition celebrating the 25th anniversary of the InterAccess Electronic Media Arts Centre and INTER(PR)AXIS, a linked collaborative conference between OCAD and York University. The events addressed the historical context, current milieu and future directions of media art practice in Toronto and beyond. The IA25 exhibition brought together the pioneering art of Norman White, Simone Jones, Lorena Salome and Galen Scorer, showcasing installations which span over three generations. In the conference, a dozen speakers, including Machiko Kusahara from Japan, described and probed the media art timeline from the seventies up until now and into the future. Thus, both the exhibition and the conference connected diverse initiatives forming a time horizon by tracing and re-examining – in an encapsulated format – media art practice from different moments in time. I would also like to

point out that while media art in comparison to traditional art forms is a recent phenomenon, currently there is more and more emphasis placed on the archeology of media art and the development of archival databases.

In this text my primary intention is to address some of the spatial features of collaborative practice, which brings together people from distant horizons and interdisciplinary backgrounds for workshops and exhibitions. Today, from Bogotá to Bratislava, an increasing number of professionals are deeply involved in the convergence of mobile communication, online communities and urban space. They frequently work in cross-disciplinary teams, connecting from remote locations and collaborating in hybrid environments. Within the process of these hybrid collaborations questions emerge. How does the politics of spatial practices influence (remote) collaborative projects? How do we approach cultural differences? Are there any rules? How can we define the underlying artistic, social, and political motivations?

Before moving to case studies, I would like to briefly discuss spatial perception related to distance and proxemics. Jean Dubois presented in this symposium various aspects of proxemics in detail; I would like to confirm that the field of proxemics (the study of people's use of space as an aspect of culture) was established in the 1960s by the anthropologist Edward T. Hall. He observed that people from different cultures not only speak different languages but what is possibly more important, they structure and experience space differently and as a consequence inhabit distinctly different sensory worlds (Hall, 1966). The complexity of proxemics, mostly formed outside our awareness, includes the physical distances maintained in our encounters with others. In his book on spatial perception entitled *The Hidden Dimension*, Hall provided a wide range of classification related to proxemics, from the intimate and personal to public spaces. As we all know, due to the explosion of communication and information technologies, the notion of public and personal space has changed dramatically. However, it is of interest to note that Hall observed as early as three decades ago that social distances are being modified by the use of communication and visualization devices. Thus it is intriguing to consider in the contemporary world of shrinking distances, instant communication, and hybrid (physical/virtual) environments if our intercultural competence changed, and if so, how?

Thirty years after Hall had published his studies on proxemics, renewed interest has been shown on issues of space across the social sciences. Anthropologists set in motion a paradigm shift to foreground the spatial dimensions of culture in contrast to other considerations. Extensive studies in personal and public territorial behaviour provided new clues concerning spatial perception beyond personal and collective space considerations. There is a focused attention on territorializing aspects of identity, especially since investigations

of contested spaces reveal strong connections between the meaning of place and identity. As a result, new space emerged in this discourse, as well as a new space for social interaction. Manuel Castells describes this transmutation in his analysis of a dual city, one in which the "space of flows" supersedes the local meaning of places (Castells, 1996).

Due to the rapid progress of globalization and its consequences, the emergence of so-called global, transnational and translocal space attracted special attention. Global and transnational space in this context is conceived as a space allowing the free flow of ideas and goods, people, services, capital, and technology. Consequently the notion of global space is closely linked to economic transformation while cultural globalization, including particular forms of migration, leads to the emergence of translocal space.

Translocal culture manifests itself in transnational collaborations including production workshops, presentations and exhibitions bringing together artists, curators, and theorists from distant points. To illustrate my point, I would like to present my personal experiences at the Solar Circuit Aotearoa, Taranaki, New Zealand (SCANZ) in 2006 and at the Summer Open Academy in Bratislava, Slovakia in 2006 and 2007. The two workshops differed in character. At Solar Circuit established artists came together with their individual projects for knowledge transfer and exchange of skills, while at the Summer Academy in Bratislava a broad variety of people worked together in production workshops with presentations of their results.

The Solar Circuit Workshop and Residency, the largest event of its kind ever in New Zealand, was held between July 3 and 16, 2006. Twenty-five artists, curators, and producers gathered from several countries to collaborate on projects across hemispheres, between nations or cultures. There was a significant emphasis on referencing environmental issues in response to the amazing local setting in New Zealand and the Pacific Ocean in terms of human, natural, and technological environment. Three themes were central to SCANZ:

1. Fostering a sense of community and translocal media environment by enhancing links between northern and southern hemisphere practitioners.
2. Providing time, space and a unique environment for media artists to workshop, research and collaborate on creative methodologies.
3. To create an opportunity for artists to work together over a given period of time to develop new artistic content exploring the relationship between media and practitioner's response to an environmentally unique location – Taranaki, Aotearoa, New Zealand, South Pacific. Environment here refers to human, natural, and technological environments and the integration of these into diverse creative forms.

In the course of the residency, artist presentations and workshops were scheduled on streaming media, pure data and electronics for the intimidated, GPS for the happily lost – to name a few. A considerable amount of time was spent in the surrounding nature. SCANZ culminated in a conference and an exhibition in the Govett-Brewster Art Gallery, New Plymouth. This remarkable event brought together good energy, generosity, and inspiration from elsewhere and as proof of significance plans are in progress for the next workshop in 2009.

The Summer Open Academy in 2006 and 2007 presented two-week-long working sessions for people from interdisciplinary backgrounds from Central Europe, Belgium, Austria, Japan and other countries at 13Kubikov in Slovakia. To begin with, the location of the Summer Academy is curious. Situated within an industrial zone at the periphery of Bratislava, this abandoned industrial area is tucked between a socialist holiday resort and a gigantic newly built shopping mall. Thus the refurbished cement factory where the two editions of the Summer Academy took place provided an unusual setting for electronic arts. The project was aimed at obtaining new practical skills and theoretical knowledge for everyday life in contemporary information society.

The main part of the program consisted of a wide variety of creative workshops. In addition there were discussions, lectures, performances and particularly presentations of workshop productions. The program was aimed at interdisciplinary cooperation and networking as an impulse of social participation. The question, particularly pertinent in Central Europe today (How to take active part within an information society?), was raised and discussed extensively. I participated in the critical writing workshop, which was focused on issues concerning critical writing and translations. This is a very sensitive point in a region where colonization by the English language is strongly felt. Simultaneous with this session, workshops were offered in basic electronics or sound design. Based on the assumption that each participant has skills in specific areas, people could participate as students or instructors according to the situation. New approaches were initiated to already existing forms of creativity and theoretical reflection, and particular disciplines which can be enriched by new analogies and parallels. I don't have the figures for 2006, but in 2007 for example 17 workshops were held by 35 lecturers with more than 150 participants.

Today the notion of transnational space is closely connected to global spatial economy and is obviously an axiomatic feature in such a multicultural country as Canada, where people from across the world live, work, and produce and present their work time and again. Proxemics, no longer confined to physical distances, became truly an aspect of translocal culture here and elsewhere. The case studies presented here attest to this fact. Residencies and international workshops have a time-honoured heritage, however due to

contemporary exchange possibilities, ubiquitous technologies and shrinking distances, fresh concepts emerged on coming together from elsewhere. While we live in a world of extremes in terms of climate change, fundamentalism and so forth, it is reassuring to have positive past experiences and looking forward to coming together from elsewhere in the future.

References

Castells, Manuel (1996). *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture*, Vol. I, Cambridge, Wiley.

Hall, E.T. (1966). *The Hidden Dimension*, Garden City, Doubleday.

IA25. *Mapping a Practice of New Media Art*, <www.interaccess.org/exhibitions/index.php?id=65>.

Inter(pr)Axis, <www.interaccess.org/exhibitions/index.php?id=66>.

Solar Circuit Aotearoa, New Zealand, <www.scanz.net.nz/over_context.html>.

Summer Open Academy, Bratislava, <13m3.sk/dielne/program.v2.rtf>.

Steve
DANIELS

Steve Daniels *uses electronics and communication technologies to create kinetic sculptures, ubiquitous spaces and networked events. He is currently interested in the non-utilitarian possibilities of DIY social devices. Through his practice Steve juxtaposes disparate knowledge systems and experiences in an effort to reveal their underlying structures and assumptions. Steve's has recently presented his work at Mobile Nations, Together Elsewhere, Future Sonic, DorkBot (Toronto) and GOSH! (Banff Centre).*

Steve was the recipient of the InterAccess emerging artist award in 2003 while still a student at OCAD. He was hired by Ryerson University shortly after graduating in 2004 and is currently assistant professor and past Program Director of the New Media option in the School of Image Arts. Steve teaches courses in Physical Computing, Telepresence and Networked Objects. He holds an MSc from the University of Manitoba (Zoology) and is a graduate of the Integrated Media program at OCAD (Toronto).

Steve can be found online at www.spinningtheweb.org

A Space Between

At *Together Elsewhere* I asked the audience to join me in the following exercise:

> I would like you to join me in thinking about the spaces between us. When we are seated together in a room, bathed in light, we can see a particular relationship among us. The configuration of chairs, pockets of empty seats. In this room, I can see those of you close to me and make out the details of your clothing. I can see others, who I perceive to be further away because they are fragmented and obscured by those in between. The light that bounces about this space, tirelessly traveling in straight lines, makes it possible for me to approximate such distances. I exploit clues, like my perception of scale, saturation of color, relative speed of movement. These clues combined with the horizon line implied by the meeting of walls and floor help me to understand where you are in relation to me, in relation to my eyes. These clues suggest a space between.
>
> But in this room we are not just bathed in light. The space between us is also filled with a network. This network is invisible; unlike light it travels in all directions. This network is air. Just for a moment, listen to yourself

> breathe. Before you leave this room, the air that just left my lungs will travel through each of yours. Carbon dioxide liberated by the movement of your bodies and expelled by your lungs will enter me. Oxygen that you do not use will fuel me to give this talk. Through our breath we are connected in this space at the level of blood. Through our collective breath we become one.
>
> For some, this realization is uncomfortable, disquieting. As a New Media artist, I feel this realization is vital.

The works and ideas I discuss in this paper are works that strive to understand the spaces between us in terms aligned more with the image of a collective breath than with images made possible by light. They are works that strive to understand space from the perspective of embodiment and agency. Like the air in the room described above, they are works created collaboratively through the efforts of many. In this regard they are works I have initiated and shared in but do not own.

Historical Context

Artists have been long interested in the ways that telecommunications technologies can integrate with and reshape traditional creative practices.[1] Through their work artists have sought to understand the experiential nature and creative potential of the spaces that emerge within telematic systems.[2]

The earliest of these works were characterized by explorations into spaces defined and informed by the remote simultaneous image. These works created a kind of telescopic view of the far made possible by the emerging technologies of satellite image transfer and teleconferencing. Prescient among these was Vera Frankel's *String Games: Improvisations for Inter-City Video* (1974).[3] The piece drew its title and interactive structure from the two-person children's game *Cats Cradle*. The work was staged in the Bell Canada Teleconferencing labs that connected Toronto and Montreal. Performers engaged in a series of real-time video-mediated improvisations that played of the duality of the string game and the paired nature of the conferencing lab. Similar in structure, but

1. Tom Standage, *The Victorian Internet*, New York, Berkeley, 1999, p. 227.
2. For reviews of emerging communication systems and artistic explorations of these fields : Dieter Daniels and Barbara U. Schmidt (eds.), *Artists as Inventors, Inventors as Artists*, Limz, Ludwig Boltzmann Institute, Hatje Cantz Verlag, 2008, 240 p. ; Eduardo Kac, *The Aesthetics of Telpresence* IN. *Telepresence and Bio Art*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2005, p. 3.
3. Caroline Langill. *Shifting Polarities.* Langlois Foundation online Publications. Interviews with Vera Frankle, <www.fondation-langlois.org/html/e/page.php ?NumPage=1961>.

conceptually distinct is the communication sculpture *Hole in Space* (1980). In this work Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz created a visual and aural intersection of people walking past the Lincoln Center for the Performing Arts in New York City and "The Broadway" department store at the open air Shopping Center in Century City (LA).[4] The public became performer in this work as the distant image served to connect people on the street and, on its second night, long-separated family and friends.

Following these early satellite driven works, but before the ubiquity of the Internet, a number of artists began exploring the potentials of telerobotic pieces support by telephone connections. Eduardo Kac created several works that relied on telephone-connected spaces including his collaborative work with Ed Bennett, *The Ornitorrinco Project (1989-1996)*. In this work, users had the opportunity to visually explore a remote space through the camera "eye" of a small telephone keypad–controlled robot. Video images from the perspective of the robot were returned in near real-time to the person at the telephone control. Like *String Games* and *Hole in Space*, these works relied on the transmission of remote images and the construction of a visual field for users to understand the ways that telecommunications technologies were bridging geography.

Distinct from these works, and in some ways most influential to the events that this paper describes, was *Telephonic Arm Wrestling* (1986) by Canadian artists Norm White and Doug Back. As the Web was still a "dream for poor little artists,"[5] this work created a connection across space via telephone line and like other works relied on a point-to-point linear communication structure. Significantly, the artists abandoned the screen for this work and in so doing created an experience that, long before others, imagined a kind of telepresence that was not optical, but active.

Telephonic Arm Wrestling connected people through their energy, not their image. The idea "was to allow contestants in two different cities to arm-wrestle, using motorized force-transmitting systems interconnected by a telephone data link"[6] and "you could almost feel the pulse of the other person … it was uncannily human-like – the sensation of sinews and muscle – not at all like feeling a machine."[7] The two identical force-sensing mechanical

4. Electronic Café International (Sherrie Rabinowitz, founding member), online documentation of artist's works, (1984-), <www.ecafe.com/getty/HIS/>, retrieved March 2009.

5. Doug Back, personal communication, 2008.

6. Norman White, *Telephonic Arm Wrestling*, description from artist's website, <www.normill.ca/artpage.html>, retrieved March 2009.

7. Eduard Shanken, "Hot to Bot", accessed at <neme.org/main/689/hot-to-bot#fn19>, retrieved March 2009.

arms, constructed of scrap parts and custom electronics, were successfully exhibited through a telephone link-up between the Canadian Cultural Centre, Paris, and the Artculture Resource Centre, Toronto (Canada) and again later between Toronto and University of Salerno (Italy).[8]

The rapid proliferation of the Web through the 1990s opened a vast array of new communication possibilities and new models for communication. The Web's structure and reliance on asynchronous communication achieved through an information storage and retrieval model creates a distinct kind of telepresence. Ken Goldberg and Joseph Santarromana produced the influential installation *TeleGarden* that elegantly made use of these asynchronous properties. "The *TeleGarden* is an art installation that allows Web users to view and interact with a remote garden filled with living plants. Members can plant, water, and monitor the progress of seedlings via the tender movements of an industrial robot arm."[9] This piece employed the Internet as a kind of distributed eye (and hand) allowing remote users from around the globe to tend a central garden housed at the *Ars Electronica* museum in Austria. Initiated in 1995, the piece was retired in 2004.

Inter-connecting Days

Since the spring of 2005, I have coordinated five telepresent events that have partnered in various combinations New Media students from Ryerson University, Integrated Media students from OCAD, graduate students from SUNY Buffalo and InterAccess Electronic Media Arts Centre in Toronto. These events have been produced in association with undergraduate and graduate classes in physical computing, networked objects and/or telepresence at each of these universities. Each event has involved 25 to 60 emerging and established artists/students situated in physically disparate locations presenting unique networked interfaces and experiences. In this regard, these are collaborative works that I initiated and developed but do not own.

I was most interested in working in active social spaces that were informed by White and Back's strategy of embodied participation and agency, rather than creating continuations of the progression from telescopic to distributed eye. The organizing principles of these events were informed by the many sources and pre-Web art works outlined above and, for clarity, may be succinctly re-articulated with the words of Eduardo Kac, who claims that in the context

8. Back, *op. cit.*

9. Ken Goldberg, *The Telegarden,* artist's website, <queue.ieor.berkeley.edu/~goldberg/garden/Ars>. See also Ken Goldberg (ed.), *The Robot in the Garden. Telerobotics and Telepistemology in the Age of the Internet*, Cambridge, MIT Press, 2001, p. 366.

of high-speed data networks, "the shortest distance between two points is real time."[10] In other words, two remote spaces can be made to feel experientially like one if they are connected with real-time communication networks.

Our telepresent events have been conceived as creative response and experiential investigations into the consequence of mapping communications systems over physical space. By developing projects that distribute, merge and entwine, in real time, participant energy throughout and across the networked system we seek to understand the relative roles of embodiment, interface design and network structure on the experience of space and each other. As such we have encouraged the production of experiences that are driven by active audience participation. We have in this context found that the majority of our most successful interfaces link multiple physical systems rather than provide opportunities to remotely control media playback systems.

There are three fundamental but distinct transformations that user interfaces have to address in embodied telepresent works. The first is movement of the participant's body into virtual space – this is really a form of energy transformation that captures participant energy and moves it into the network. The second transformation is the distribution of this energy across the system. Finally, the original user energy is re-embodied and given form or agency in the receiving interface. Combined, these transformations in, across and out of the system create the telepresent experience. In this context the most challenging experiences employ interfaces that are animated only when a user's energy brings them to life.

To achieve these conceptual goals our events purposefully operate at the level of electronic circuits and the Internet, rather than at the level of the desktop applications and World Wide Web[11]. A typical node in these events consists of do-it-yourself (DIY) electronic interfaces connected to an Internet backbone. We employ a broad range of production strategies merging and overlapping interface design, physical computing and networking layers to create an overall experience. We have used Arduino, basic stamps and pic microcontrollers and have connected to the Web with old-fashioned cables, WiFi, serial-to-TCP/IP links, xBee radios and Bluetooth devices. Our Web and network communication is usually handled with PHP, MAX/MSP or Processing and JAVA.

10. Eduardo Kac, *op. cit.,* p. 136.

11. Steve Daniels, "The mobilization of art practice : Body metaphors and the desktop worldview," in Martha Ladly and Philip Beesley (eds.), *Mobile Nation : Creating Methodologies for Mobile Platforms*, Cambridge, Ont., Riverside Architectural Press, 2008, p. 215.

The Significance of Network Structure

At the end of our first event it was clear that communication networks could reconfigure space, but it was also clear that space does not simply collapse. Telepresent audiences in our systems are not in a single tele-unified space but rather paradoxically are in simultaneous yet distinct hybrid realities of one and many spaces. Perhaps more important, the various events have revealed that tele-present experiences depend critically on the kinds of network relationships that are constructed to support them. While a full understanding of how network structure affects experience is only emerging,[12] the network topologies of our events have significantly shaped the extent to which a space collapsed by real-time communication systems is perceivable and identifiable as one. Several of our interconnecting events, each with its own distinct network topology, are informative in this regard.

Power and Perspective was mounted in the spring of 2005. Students from Ryerson University created works that were physically located in the Image Arts building at Ryerson and a few kilometers away at InterAccess Electronic Arts Centre (then located at 401 Richmond St., Toronto). The two physical spaces were innervated with multiple data streams between locations (nodes). Experiences within nodes were also *intra*-related, richly sharing user energy. It was fascinating to watch, at each location, the audience flow in synchrony with the distant movements of other groups, not just in response to local events.

The *Art of Tom Foolery* (April 1, 2006) event involved multiple pieces that emphasized inter-connections between physical sites but not local connections among the works. The simultaneous and parallel works in this event were each structured as a kind of tele-mirror of the remote node with their own distinct network stream supporting the experience. Each of these works did create the internal impression of contiguous telepresent space. However, the lack of explicit node-level intra-connections prevented the previous global experience of being in a single tele-collapsed space at the scale of the site.

While acknowledging that a sense of deep wonder is established when physical locations are separated by the breadth of the globe, we sought to examine the playfulness that can emerge when spaces are separated by scales closer to those traversed by the body. As such the next events *Sources and Sinks* (2007) and *Imperial Measures* (2008) attempted interconnections that employed three physical nodes. These events were conceived to purposefully subvert the point-to-point structure that dominates models of communication

12. Mark Buchanan, *Nexus: Small Worlds and the Groundbreaking Science of Networks*, New York, Norton, 2002, p. 235.

and intended to explicitly create a web topographically as well as topologically. We presented these interconnected experiences at Ryerson, OCAD and InterAccess. With these events we had hoped to strongly encourage audience flow from site to site, not just achieve space-collapsing connectivity across sites. Again, the works revealed that carefully conceived systems could collapse space. However, the ambitious idea of creating a flow of people across physical space as well as through telepresent space revealed the limits of audience participation. Systems that seek to explore topographic connectivity must be spatially scaled very carefully. Physically distanced locations that are too far apart can become too taxing.

These experiences are dramatically contrasted by the outcomes of *Cross-border Disputes,* also held in the spring of 2006. This event was a simultaneous show of works by makers at Ryerson and Buffalo (NY). A variety of factors including security concerns led us to link the spaces with temporally asynchronous file transfer protocol (FTP) methods rather than real-time streams. Asynchronous connections are behaviorally similar to the experience of downloading a Web page (interfaces for the show remained DIY and were for the most part screenless). Information must be requested and delivered rather than allowed to flow between sites. Characteristic of these kinds of connections is a time lag between the occurrence of a local user-event and the remote internodal experience of such events. This lack of immediate, real-time connection left the two physical sites dislocated and while both groups of artists hosted great local successes the communication bridges between them did little to transform space.

Unframing Telepresence

It is clear to me that network structure is strongly influencing our ability to construct telepresent works. But it is also becoming clear that real-time communication on its own is not on its own sufficient to create a rich experience. Real time is necessary to collapse space, but user feedback makes that collapse meaningful. In our systems where local feedback is richly woven into a local site the *fact* of connection becomes more knowable. When feedback fails, the sites are experienced as dislocated. When the system provides feedback channels that users can manipulate the space comes to be understood more intuitively and spaces collapse palpably.

I believe that much of the richness in our events is a reflection of new potentials made possible with Internet-driven communication networks. With Internet-based systems, multiple layers of experiential feedback can be woven into physical sites. With as little as $20 in parts and an IP address anyone can connect to anywhere on the Net and have at hand the elements of an

embodied telepresent experience. In this new communications context we can produce works that address questions of remote agency in ways never before imagined. It is now conceivable to plan and produce multichannel as well as multiuser, fully networked (by that I mean organizationally, spatially, temporally and socially) experiences that I constantly reconfigure our sense of space and time. This ability represents a radical shift from how previous telematic works were structured.

I have also come to realize that the spatial qualities that do exist in telepresent works are not optical; they are relational. To attempt to understand them as spaces only from a perspectival sense is to misunderstand their true character. I am coming to understand the distance between us in these works as a social distance and that such distances can be mediated through the structuring of relationships. This represents an important shift in thinking because it allows me to re-approach the question of telepresence not from the perspective of what can I see, but rather from within a notion of what can we share.

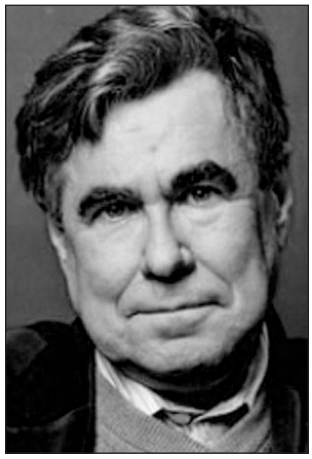
Based on these experiences, my understanding of telepresence has shifted tremendously. We expand the original statement by Kac and observe that space can be not only collapsed with real-time communication but also pushed apart by mediating the temporal relationships of a system. It can be made to expand and contract, as if breathing, by modulating data rates on the fly. Further, the configuration of the network, socially and technically, can dramatically influence how space is experienced as reconfigured. The hybridization of distant topographies and the bringing together of distant audiences is greatly controllable through network topologies. These too can be altered dynamically such that none of these relationships need be stable through time. We no longer need to be together or apart, but at least theoretically, can be at every distance in between.

First, Bodies!

Notes on the Firstness of Our Physicality

CANADA

R. Bruce
ELDER



R. Bruce Elder *is the author of* Image and Identity: Reflections on Canadian Film and Culture *(1989),* A Body of Vision: Representations of the Body in Recent Film and Poetry *(1997),* The Films of Stan Brakhage in the American Tradition *(1998) and* The Body in Film, *a catalogue for an exhibition Elder assembled for the Art Gallery of Ontario in 1989. In 2007, he was awarded the Governor General's Award in Media Arts, Canada's most prestigious award in the discipline, and was elected a Fellow of the Royal Society of Canada. In 2009, his book* Harmony and Dissent: Film and Avant-Garde Art Movements in the Early Twentieth Century *(2008) was awarded the Robert Motherwell Book Prize. In October 2009, Bevivino Editore, Milan brought out a special section of* Parol *devoted to Elder's films and aesthetic ideas.*

Frederick Jameson remarked that "there is something special about the mediatization of our current culture, placing unprecedented pressure on the reality of the subject."[1] Terms such as "unprecedented," "novel," and "transformative" appear often in writing on the topic of the new electronic media (as do remarks about current developments putting the subject at stake). The frequency of claims for novelty strikes me as odd, for it seems to me that much speculative writing about the new media is bound to a conceptual framework from the past. However, new media theorists seem not to acknowledge this filiation, possibly because they are forgetful of the tradition from which their ideas derive, or possibly because they want to associate their ideas with progress (and to claim that their formulations represent a historical advance). The topic I wish to consider is whether new media theorists and media makers would be so eager to embrace the ideas of recent theorists of virtuality if the antecedents for their theories were to be made evident. I argue that one very common framework for understanding the

1. Cited in Jay David Bolter and Richard A. Grusin, Remediation: Understanding New Media (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999), p. 57.

media of the virtual has assumed its warrant only through its association with a historical phenomenon, the transformation of the means of production, that has challenged received notions of art and thought – this challenge has sufficiently disrupted the received ways of understanding that thinkers have turned to older models to give them bearings in this uncharted terrain (though they do not acknowledge the models, and perhaps do not even realize they have assimilated ideas from an older model). By resorting to atavisitic models that are not adequate to the task they are asked to fulfil, these theorists cripple their conceptual formulations.

A film-maker and media theorist whom I shall have occasion to mention again encapsulated the metaphysical conviction that lies behind much writing on new media: "the whole visible cosmos seems about to transform itself into a gigantic whirling rebus within which all things cast off scores of approximate apparitions, which turn again to devour and, finally, replace them."[2] The author of that elegant remark was Hollis Frampton, an artist of formidable erudition who had been schooled in Classical languages and literature; so he probably knew the provenance in Greek and Medieval philosophy of many of the comments about the virtual image that were beginning to become commonplace in discussions of the new media (at that time, video) even as he penned this remark. Most commentators on cyber-media, however, seem not to be aware of their antecedents; consequently, they end up in conceptual and ideological deep waters. The media theorist who opines that "*everything is information* – it is digitized, moves at the speed of light thus annihilating spatio-temporal distinctions" does not seem to write in the light of the history of debates around energy and materiality. The media theorist who proposes that in the new "mediatized" regime "*there will be no more* ***there*** *there!*" likely remembers only Gertrude Stein's very smart, and much quoted, remark – but is probably unaware of earlier debates about different orders of reality, and of the relation between the transcendent (atemporal, aspatial) order and the order of everyday, spatially and temporally situated, objects. Arthur Kroker's "Data Trash" proposes: "So begins our violent descent into the electronic cage of virtual reality. Down we go into the floating world of liquid media where the body is daily downloaded into the floating world of the net, where data is the real [there's the theme that reality is electrified information again!] and where high technology can fulfil its destiny of an out-of-body experience."[3] But it does not situate that remark in the context of earlier debates concerning the status of the body and the relation of body and spirit/energy. Lack of historical

2. Hollis Frampton, "Meditations around Paul Strand," *Circles of Confusion*, Rochester, Visual Studies Workshop Press, 1983, p. 130.

3. Arthur Kroker, *Spasm: virtual reality, android music, electric flesh,* Montréal: New World Perspectives (CultureTexts Series), 1993, p. 36.

awareness can engender an unwarranted enthusiasm for the novelty of the phenomena one discusses: it is that unwarranted enthusiasm, arising from historical obliviousness that allows William Gibson to portray cyberspace as a site for heroic adventuring and the release of imaginings and unconscious desires and to celebrate (in his *Neuromancer* trilogy) the possibility of our being shuffled off into "bodiless exultation." That same enthusiasm, arising from historical obliviousness, makes Microsoft's question "*Where do you want to go today?*" seem plausible, even when we sit, forlornly immobilized in front of our computer monitor. When we are dulled by historical oblivion, we allow language operates by stealth and to reshape our thinking without our being aware of the effects it has.

Here is a not atypical passage from a handsomely produced volume of Roy Ascott's collected essays, titled *Telematic Embrace* – I present it, with interpolated comments.[4]

> Ascott: While Euclidean space appeals primarily to the physical body, . . .
>
> > Comment: That would certainly surprise Plato, who had to develop an elaborate account of how people, whose bodies never encounter Euclidean triangles or circles, can nonetheless have knowledge – an account that relied on the idea that the discorporate soul had acquaintance with such Euclidean objects between periods of being re-incarnated.
>
> Ascott: cyberspace . . .
>
> > Comment: So cyberspace is non-Euclidean! Then, pray tell, is its geometry a spherical geometry, a hyperbolic geometric, or something else?
>
> Ascott: appeals primarily to the mind. The body loves surfaces, solidity, resistance;
>
> > Comment: Really? My leg hurts when it strikes a solid surface!
>
> Ascott: it wants its world to be limitless but safely ordered,
>
> > Comment: Does Ascott's non-Euclidean geometry lack order – I would dearly like such a geometry explained to me!
>
> Ascott: open to the clouds but protected from indeterminacy.
>
> > Comment: Why, you ask, does Ascott believe that it is the body that strives to eliminate indeterminacy? Our author does not reveal his reasons, and one is left wondering, "Is determinacy really a carnal

4. Roy Ascott, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, Consciousness*, edited and with an essay by Edward A. Shanken, Los Angeles and Berkeley, University of California Press, 2003. A note tells us that the volume was brought out by the University of California Press, with financial assistance fro

longing?" Some would suggest that it is reason's mania for categories, order and determination that is responsible for our terrified response to indeterminacy. That view, that it is reason that demands order, has a long history. That history is not addressed.

Ascott: Above all, the body wants its senses put in perspective. In twentieth-century architecture, the body ruled. But in our new century, architecture progressively will embody mind; technoetics will be at the foundation of practice.

Comment: Is the claim "bodies want their senses put in perspective" a universal truth, true of all bodies, at all times and in all places? What evidence could Roy Ascott educe to establish that universality? What would he make of the writings of people from Edmund Carpenter to Marcelin Pleynet, who treat perspective as an historically relative perceptual system structured by ideological influences like those that undergird the geometric optics that developed during the Quattrocento? No answer is forthcoming.

And what is technoetics? The "art and the technology of consciousness," Ascott informs us.[5] It is moreover immaterial, he tells us. Well, sometimes he sees that mind/information/spirit is immaterial, as is connectedness. One who hopes for explanation, that avoids the problems of Cartesian dualism, of the relation between the material and the immaterial realm waits in vain.

Ascott: The mind seeks connectivity

Comment: It is hard to tell what Ascott means by "connectivity": If he means "connection to the Internet," then his assertion is either tautologically empty or simply wrong (either it is the empty comment that "the Internet is a mind form, and the mind craves what is its own" or it is wrong, in saying that bodies don't crave connectivity: after all, the Internet clearly has addictive features, and surely a bodily craving is the most likely explanation why people endanger jobs and family life to spend time surfing the Net).

On the other hand, if by "connection" he means simply what we usually mean by "connection," the claim is preposterous. Remember, Ascott's argument proceeds by the appalling logic of binarisms: according to this logic of division, to say that the mind seeks connectivity is to say that bodies don't. Now, do bodies really seek isolation and non-connection? That would be interesting news to teenagers with surging hormones! One thing is clear: some of us take delight in connecting bodies!

Ascott: and complexity, uncertainty and chaos.

5. Ascott, "Cybernetic, Technoetic, Syncretic: The Prospect for Art" *Leonardo* 41:3 (June 2008)

Comment: Did the Greek conception of reason have nothing to do with the West's rage for order? Reading ancient philosophy reveals that is just not so. Ascott lumps together the term "complexity" and the terms "uncertainty" and "chaos." There is a history that suggests that mind craves complexity and abhors uncertainty and chaos. One feels inclined to recommend to him a good primer on the Greek idea of το απειρου (*to apeiron*, the infinite, the indefinite, that which does not possess order) so that he might come to understand something of the history of these concepts. (The privative prefix, 'a,' should give him a clue, however.)

Ascott: It knows reality to be layered and ambiguous, constantly collapsing and reforming, observer-dependent, endlessly in flux. In reflecting these attributes, twenty-first-century architecture will be like nothing the world has ever known. Distributed mind, collective intelligence, cybermentation, connected consciousness, whatever we choose to call the technoetic consequences of the Net, the forms of telematic embodiment likely to emerge will be as exotic to our present conception of architecture as they will be protean. Stylistic and functional diversity will increase exponentially as the practical consequences of nano-engineering kick in.

Comment: I guess in Ascott's view minds are different, and seek variety, but bodies are the same and seek what is similar. Some form of conceptual sclerosis is all that that could account for this prejudice. Many of us take endless delight in the diversity of bodies (and their carnal longings).

And, by the way, "telematic" seems to mean "web-based" in Ascott's distinctive techno-idiolect – you can decide for yourself how the terms "telematic" and "embodiment" go together, Especially when connectivity is supposed to be immaterial. (Is the idea of an immaterial body not oxymoronic?)

Ascott: In turn, our frustration with the limitations of our own bodies will demand prostheses and genetic intervention of a high order. We realise that the body, like our own identity, can be transformed,

Comment: We all know the dogma: genetics counts for nothing, flesh counts for nothing, matter counts for nothing. And yet, and yet: my efforts to slim down get nowhere and I seem fated to resemble physically my Scottish ancestors.

Ascott: indeed must become transformable. […]

Comment: I thought Ascott said that bodies already are transformable. Well, consistency is not the be all and end all, I suppose. It is so interesting how Ascott slides back into a dualistic view that accords greater value to that which belongs to the non-material realm, on the basis that that which is non-material can take on different

> characteristics, while material has a given nature. That binary, of course, was bequeathed to philosophy by Plato: incorporating it into a new theory of media and consciousness would hardly seem a step towards a new conceptual ecology.

Ascott: Increasingly, the attitude of mind towards body is cybernetic, seeking always the perfectibility of systems.[6]

> Comment: Yes, of course, the perfection of the rational. Truly, here, we back in Plato's domain. For Plato, that which is higher (ultimately **υοῦς**, *nous*, mind) had to correct that which is lower (**αιθανόμενον**, *aisthanomenon*, used generically for "projection" and specifically for an "organ of sense"; or even **πασχον**, *paschon*, that which passively receives, a term used to refer to the senses); for Ascott, that which is higher, mind, must steer ("cyber" from **κμβερναω**, *kybernao*, "to steer, to drive, to guide, to act as a pilot") the body toward perfection. Presumably, it will do so by making the body more like mind. (Thanks for offering, but no thanks!)

I'd love to go on; however, space forbids. Let me assure readers who might think I have chosen this passage because it is a conceptual muddle, that I have chosen it only because bears directly on my theme: I could select nearly any passage from the book and give it a similar treatment, and the result would be the same. And what a book it is! In addition to a hagiographic essay by Edward Shanken, the book consists of 285 pages, which differ little from the pages on which I have commented.[7] A highlight is an appendix glossing Ascott's idiolect. This is its gloss on "ki": "Consciousness in artificial systems, self-aware machines, and intelligent architecture. The Japanese know this spiritual energy to be intrinsic to advanced technology."[8]

6. Ascott, "Art @ the Edge of the Net": pp. 371-372, emphasis mine.
7. A note informs us that *The Telematic Embrace* was brought out by the University of California Press, with financial assistance from "The Art Endowment Fund of the University of California Press Associates and a major gift from the Ahmanson Foundation."
8. It might be worthwhile to point out in this connection that the kanji for "ki," which does mean "an unseen force," has an "X" figure on the lower left and a radical consisting of lines "rising" above the "X" figure and sliding down its right. The "X" figure is generally taken to refer rice, while the "rising" lines are usually interpreted to refer to vapour; together, they refer to the vapour arising from cooking rice, presumably one of the first technologies that the early inhabitants of what is now Japan developed. Does the kanji for "ki" therefore suggest that a spirit or invisible force inhabits the technology of boiling rice? Perhaps that is what early Japanese throught. We no longer find that conjecture plausible – any more than a tough-minded thinker would find this (so-called) definition of "ki" plausible.

George Santayana's now clichéd remark, to the effect that a person who does not remember history is condemned to repeat it, seems apposite here. It seems apposite because speculative discussions of the new media often re-cast theological arguments that, I believe, few media theorists (and fewer new media artists) would be willing to accept. If there is, as Jameson claims, something special about the mediatization of our current culture, it seems to me it is not being well theorized.

As a point of departure, let us consider hypertext or, more precisely, hypermedia. This seems a suitable choice, because of hypermedia's exemplary status: all the new media partake of some of its attributes, and the much ballyhooed composite medium, yet to be produced through convergence, will surely have many of its attributes. Accordingly, an analysis of hypertext's character might reveal the fundamental structures of virtual being. Hypertext, we are told, is an open text (in the sense that it has no definite beginning or ending); it redefines the borders of the text by blurring the distinction between the intra- and the extra-textual. Thus, we are told, it brings into question our traditional notion that the real is constituted (largely) by spatially located material objects – indeed it brings into question the notion of location itself: hypertext conjoins links – the word "spaces" is often used to describe this pure virtual geography. It is, potentially, everywhere at once and nowhere in particular.

We are told, too, that hypertext, by integrating pictures and sounds, is becoming a multi-medium that is more apt than prose is at representing our complex and non-linear mental operations. The brain, with its myriad connections of neuron pathways, associates pieces of information to form aggregates of formidable complexity (just as the links of hypertext/hypermedia draw discrete pieces/complexes of information into astonishingly dense formations). The purported capacity to link disparate elements in a complex that has no spatial location grounds the claim that the new geography of the linked spaces is a "no-where" (where there is no *there*) and manner of functioning allows us to understand the status of these linked nodes: they constitute a reality whose character is essentially ideal, subjective. Hypertext, we are told, mimics the way the brain works: by association. Authoring hypertext results in the production of a net-like structure that creates a rhizomatic, multiform, and complex picture of the author's multiform and complex thoughts. The potential of hypertext to mimic the structure of human thought had been recognized when hypertext was still a recent development: in 1991, the father of hypertext, Vannevar Bush, reflected on his invention: "The human mind operate[s] by association. With one item in its grasp, it snaps instantly to the next that is suggested by the association of thoughts, in accordance with some intricate web of trails carried by the cells of the brain." Thus, new media enthusiasts propose that the development of computer technology is leading to systems

that might replicate thought. At the same time, we are told, the structure of western thought is changing to reciprocally reflect the structure of its newest technology of communication – the hyperlinked, multisequential computer network. Developments in various disciplines are converging, creating a new conceptual system based on "multilinearity, nodes, links, and networks" rather than on "centre, margin, hierarchy, and linearity."

The World Wide Web, like hypertext, adheres to a distributed principle of knowledge representation, with knowledge stored as a network of nodes and links. Nodes can contain any combination of plain text, images, sounds and movies. Links connect items from a one node to any other node, according to the author's preference, taste, and intent. As for the user interface, the user is expected to retrieve information by traversing meaningful links from node-items to other nodes, thereby making associative judgments that, from an arbitrary initial position, will lead to the node containing the desired information.

Taking the idea of hypertext to its conclusion, every node would be linked, through a path of some finite length, to all others. Ultimately, every text would be a link in every other text. The *telos* of hypertext is to have all books and journals now housed in real libraries (and others yet to come) subsumed in "one metatext" stored in a virtual library. That this would be the end towards which hypertext would progress was anticipated right at the beginning of the medium: in his renowned article in the *Atlantic Monthly* in July, 1945, tellingly titled "As we may think," Vannevar Bush predicted that, as a result of his Memex hypertext system, "wholly new forms of encyclopaedias will appear, ready-made with a mesh of associative trails running through them, ready to be dropped into the Memex and there amplified."[9]

But before we get carried away with Vannevar Bush as a visionary innovator, we run down an (incomplete) list of earlier proposals for a Memex-like system. In 1883, the head of the Buffalo Public Library published, in *Library Journal*, an article, "The Buffalo Public Library of 1983," which described a system that would allow people, sitting a desk, equipped with a keyboard

9. Vannevar Bush, "As we may think," *Atlantic Monthly*, August 1945, 101–108; the passage cited appears on page101. Note that these associative trails would mean that each user could leave a trace of path he or she traced through the knowledge base, and his or her own evaluations of the links. (Otlet proposed similar tables of associations.) We still cannot do with the Internet what they envisioned: not being able to do so raises questions about "dumb" hyperlinks. Vannevar (the middle 'e' is long, and the middle syllable stressed) Bush proposed that all links in his Memex would be two-way; that microfilm images would be part of the data linked; and, most importantly, that pathways people followed, and the assessments of the links they made, would be visible, so the Memex would be an organically evolving system.

connected by a wire, to indicate, though index numbers, what book they wanted and the book would be delivered to the desktop screen after an astonishing short interval.

A Belgian, Paul Otlet, went even farther. Paul Otlet was an early theorist of books (one of his most important publications was *Traité du documentation: Le livre sur le livre: Théorie et pratique,* 1934) and information, and one of his contributions was to develop a universal classification for information, the Universal Decimal Classification.[10] His most forward-looking idea was based on the insight that books assemble many pieces of information, and that a next step in information storage and retrieval was to find a way to break apart the individual pieces of information that are stored in books, so that individuals could assemble this information in novel ways. He conceived of the Mundaneum, an advanced library, to accomplish this; in the 1920s and 1930s, he would attempt to construct the Mundaneum, in Brussels. The project involved extracting information from various media (video, audio, books) and indexed that information on index cards, using the decimal classification system he developed. What is more extraordinary, the index to the information (the index cards) would also contain information about previous uses made of that information and tables indicated (by "+" and "–" signs) the sort of affinity between different pieces of information; therefore, over time, the index would evolve toward a map of the relations between the different pieces of information. In *Traité de documentation*, Otlet set out his plan for a global nexus of linked "electric telescopes" that would allow people to search and then view, at a distance, millions of interlinked documents, images, audio and video files. People could use these devices – we would come to call them computers, of course – to send messages to one another, share files and even congregate in online social networks. Remarkably, he referred to this global linkage as "réseau," or "network"; this global network would link all the world's knowledge (a documentary on Otlet, shown on Dutch television on Nov. 1, 1998, is titled *Alle Kennis Van de Werld: Het papieren internet*).

The first glimmering of an idea for such a *réseau* dated back to 1895 (the year the first screening of films took place, when the secret of dreams was revealed to Sigmund Freud, and Rötgen rays were discovered), when Otlet met the future Nobel prize winner, Henri La Fontaine, who joined with him in planning to create a master bibliography of all the world's published knowledge. This evolved into a proposal for a networked world where "anyone in his armchair

10. Paul Otlet, *International Organisation and Dissemination of Knowledge: Selected Essays of Paul Otlet*, translated, edited and with introduction by W. Boyd Rayward (Amsterdam: Elsevier, 1990). A full-text reprint of this work can be found at http://www.archive.org/stream/internationalorg00otle/internationalorg00otle_djvu.txt.

would be able to contemplate the whole of creation"; a telephone, a screen and a loudspeaker would give anybody access to all the information accumulated in the vast edifice that the Mundaneum would be. (He even foresaw the need for consulting multiple documents simultaneously, and proposed using multiple screens to do so.) He also forecast that books would be replaced by the multimodal film-cum-sound-recording-cum-radio-cum-television, which would become a key new tool for the diffusion of human thought.[11]

These were all proposals, essentially, for systems whose content would be a universal encyclopaedia, a compendium of all the knowledge the old era possessed, yet (as we are so often told) its form would serve to initiate the new era. The philosopher Eric Voegelin has a name for this closure of tradition that is at the same time the formulation of a new doctrine: it is "koran." Voegelin gives an interesting example of a "koran": the *Encyclopédie française* "as the comprehensive presentation of all human knowledge worth preserving."[12] In

11. Otlet went some distance towards realizing his dream. However, in 1939, the Nazis took over Belgium and destroyed the Mundaneum; the centre was converted to an exhibition for the approved art of the time, the art of *Blut und Boden*. The visionary dream of a universal (read "European") information archive was smashed. For those who know this history, it is so distressing that we are hearing from those who would destroy the universal (read "European") archive in the interest of ethnic *Blut* and ethnic *Boden.* We all know Fascism never sleeps, but many of still find it upsetting when we find it close to home.

    In the mid-1960s, W. Boyd Rayward, a library science student, who would go on to teach at University of Western Ontario's School of Library Science, discovered some clues about Otlet's work and began to track down evidence of his accomplishment. In 1967, he published "The UDC and FID [Féderation international de Documentation] – A historical perspective" in *The Library Quarterly*, vol. 37 #3 (July 1967): 259–78; in 1968 he published "Paul Otlet, a Centennial Tribute," *International Associations* 20:55-58, wrote his Ph.D. dissertation on "Paul Otlet, bibliographer, internationalist" for the University of Chicago in 1973, and, later published "The case of Paul Otlet, pioneer of information science, internationalist, visionary: Reflection on biography," *Journal of Librarianship and Information Science* 23 (September 1991):135–145, and "Visions of Xanadu: Paul Otlet (1868-1944) and hypertext," *Journal of the American Society of Information Science,* vol. 45 (1994):235–250 (reprinted in *Historical Studies in Information Science*, Trudi Bellardo Hahn and Michael Buckland (ed.), Medford, N.J., Information Today, Inc for ASIS, 1998), and "Knowledge organization and a New World polity: The rise and fall and rise of the ideas of Paul Otlet," *Transnational Associations/Associations Transnationales,* 1 and 2 (June 2003): 4–15.This article introduced a theme issue of this journal devoted to Paul Otlet. W. Boyd Rayward has also written on the topic of H.G. Wells "World brain," another visionary proposal that anticipated the archive of universal knowledge, that we should discuss here, but cannot. (We should also discuss the work of Douglas Engelbart, especially his paper "Augmenting human intellect," but cannot.)

12. Eric Voegelin, *The New Science of Politics (Charles R. Walgreen Foundation Lectures),* Chicago: University of Chicago Press, 1987, 137: these lectures were originally delivered in 1951, and the book was originally published, under the title *Truth and Representation*, in 1952.

his introduction to Vannevar Bush's famous article, the editor of the *Atlantic Monthly* wrote, "Now, says Dr. Bush, instruments are at hand which, if properly developed, will give man access to and command over [I stress the "command over"] the inherited knowledge of the ages." As the *Encylopédie* was for the Enlightenment, hypertext will be for us.

We should not underestimate the importance of Voeglin's insight: the ideas we have heard in the last few years about hypertext really do, I suspect, represent the closure of an earlier tradition. At the same time, we must not overestimate the novelty of these ideas: they are, like Voegelin's typical "koran," rooted in the earlier tradition. We glimpse that earlier tradition in the early writings of Jacques Derrida, composed when the idea of hypertext was, for all intents and purposes, still a dream in the minds of the likes of Vannevar Bush and the wonderful contrarian,Ted Nelson (author of *Literary Machines*, *Dream Machines* and *Computer Lib* who, in 1965, coined the term hypertext).[13] Derrida argued that a text is an unending combination of contexts that may be endlessly reshuffled to produce meaning, an "assemblage," a "schema" for a general system and a "bringing-together" that "has the structure of an interlacing, a weaving, or a web, which would allow the different threads and different lines of sense or force to separate again as well as being ready to bind others together."[14] (Many readers will have recognized the resonance of Heidegger's plurisemic notion of *Sammlung*, gathering, in Derrida's "bringing together.") Barthes proposed similar ideas about textuality:

> Any text is a new tissue of past citations. Bits of code, formulae, rhythmic models, fragments of social languages, etc., pass into the text and are redistributed within it, for there is always language before and around the text. Intertextuality, the condition of any text whatsoever, cannot, of course, be reduced to a problem of sources or influences; the intertext is a general field of anonymous formulae whose origin can scarcely ever be located; of unconscious or automatic quotations, given without quotation marks.[15]

The universal hypertext, we realize, would simply be this general field of textuality, newly electrified. It would embody, in such a way as to make them obvious, the underlying structures of textuality that the earlier tradition

13. Nelson had a penchant for neologisms – "hypertext" was only one. Others were: transclusion (meaning embedding documents within documents), stretchtext, thinkertoys, window sandwiches, zippered lists, and tumblers.

14. Jacques Derrida, "Différance," *Speech and Phenomena*, trans. David B. Allison, Evanston: Northwestern University Press, 1973, p. 131.

15. Roland Barthes, "The theory of the text," in Robert Young (ed.), Untying the Text: A Post-structuralist Reader, Boston, Routledge and Kegan Paul, 1981, pp. 31–47; passage cited, page 39.

had only just revealed – revealed, appropriately, at the very moment of the tradition's closure. Thus, it would embody the structuralist underpinnings of Barthes' and Derrida's *oeuvres* (from which the latter philosopher, especially, has gone to such lengths to distance himself).

The koranic status of the final hypertext reflects its totalizing character (resulting from the comprehensiveness of the links that it would incorporate). Over and over, we are told that the structure of hypertext reflects the ideal of total knowledge, of the immediate and direct awareness of all that was and is.[16] Everyone recognizes, surely, that the idea of total awareness is a fictional construct. But it is interesting to ask what conditions – what technological developments, pre-conceptions and narrative pressures – have made this fiction seem so compelling in recent years.

The technological conditions are those that have allowed for the development of enormous, distributed databases, with the result that the fiction of a total database that could contain all the world's knowledge today has supplanted the fiction of the universal library (the earlier home of the mental garden of the forking paths) in the imagination of new media theorists. To be sure, the universal library (our theme to this point) and the universal database are similar in most ways. What distinguishes the database from the earlier libraries is that it is accessible from everywhere and "distributed" (various parts of the "object" exit at different locations); so, in some important sense, it is located nowhere – recall the media theorist's "there is no *there* there." It is not located in any real space, but in (virtual) cyberspace. What exists in the totalized database is, because of its status as information, divorced from space and time.

This universal database encodes the world's knowledge. However, this knowledge exists nowhere; so it is separate from the real world of objects. We are learning to live in this new nowhere. Or, to put the notion in other terms, we are becoming alienated from the objective world: the realm of virtual knowledge is electronic (that is to say, transitory, fluxing, unstable, and, may I say, spiritual), while the world of objects is material. Alienation from the objective world has now become so widespread that it has produced a widespread sense that the material world is wholly opposed to the internal, spiritual world – this sense is the groundwork of Kroker and Gibson's rhetorical

16. Prolog (a computer language for making inferences on databases of facts – inferences based on the first-order predicate calculus) has a natural affinity with hypertext systems. It is telling that it works on a "closed-world" assumption: the assumption that everything worth knowing is in its database of "facts." The implication is that there is no outside world that might contain hitherto-unknown information. Thus, if a fact is not known to be true, it is assumed to be false.

tropes (and they are only two examples among others). The material world, according to one of the theological *topoi* that govern the texts of new media theorists, has encumbered us, shackled us to time and place; the ontology of virtual media is transforming the ontological structures of our being (which, for new media theorists, is tantamount to consciousness) in their image, so, in time to come, we will exist anywhere and everywhere (at once) in the virtual geography of new media reality.

Many of the salient features of the world-view that has developed from the new technologies of representation are consonant with the Gnostic world view: the belief in the duality of matter and mind; the notion of a knowledge that will save us; and the conviction that the key to this knowledge lies not with God but with the individual – all of these beliefs, whose acceptance helped to foster technological development and are congenial to our era, when technology has come to shape thinking, have Gnostic provenance. Gnosticism, in its classical form, is a system of cosmic redemption. The world is said to be evil as it was created by an evil God, the Demiurge. We are trapped in a bodily prison, from which there is no escape except through the knowledge that can free our spirit. In opposition to the Christian salvation by faith, by works, or by grace, Gnosticism offers salvation by knowledge (*gnosis*); this belief appeals to an age like ours in which learning is valued above faith (and intellectual pursuits above prayer). Further, since Gnostics hold matter and the body to be evil, they deny Christian belief in bodily resurrection (just as the soteriology implied in new media theology does).[17]

The Gnostic conception of history challenges the Christian conception (and the character of that challenge helps explain why, in the past one hundred years, Gnosticism has become the unofficial religion of the West). Early Christianity contested classical antiquity's view of history as cyclic and replaced that conception with a linear view: the view that history would culminate with the reappearance of Jesus Christ. (Acts 1:11 shows that the disciples of Jesus expected this *parousia* to happen in their lifetimes.) A linear view of history raises the key question of what the meaning of history is. Christianity answered this question with the eschatological proposal that at the end-time, God will make a new world, populated by those who, through faith in Jesus Christ, are saved. But faith is too demanding for most people, so if salvation depends upon faith, it seems terribly uncertain. Ways of overcoming this uncertainty

17. The artist Stephen Wilson, extolling the progress made toward the supposed process of decorporealization, provides a useful summary of the views propounded by a number of advocates on a page on his website: http://userwww.sfsu.edu/~swilson. Wilson's site can be read as a collection of Gnostic texts. He covers some of the same territory in his *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology* (Cambridge: MIT Press/ Leonardo Books, 2002).

will be welcomed, and Gnosticism's idea of salvation through knowledge fits the bill: acquire the requisite knowledge, and salvation is assured. Further, Gnostic doctrines do not maintain that humans have to wait until the end-time for the meaning of history to be revealed. For the individual, at least, *gnosis* can bring Heaven to Earth, now. Unwilling to wait for a celestial salvation, the Gnostic proposes to bring the future world to this world. Thus, Gnosticism immanentizes the *eschaton*. These ideas appeal to a culture whose ethos celebrates instantaneity.

Eric Voegelin demonstrated some decades ago that Gnosticism lies at the heart of modern technology (that is to say, the technologies that developed after the rise of science in the sixteenth century). His insight has been born out: the discussions around convergent technologies offer a full-blown Gnosticism. This is understandable: as a technology that is very closely related to intelligence, electricity and light (consider how often theorists of the virtual point out that communication now occurs at the speed of light, and that speed dissolves space), the computer seems almost bound to awaken dreams of revelation and transcendence. Cyberspace is often interpreted as an opportunity for humanity to climb outside the confines of material reality and to access a disembodied dimension in which one can realize one's true self (which, on this view, is disembodied reason) – Arthur Kroker's description of a digital "floating world of liquid media where the body is daily downloaded into the floating world of the net, where data are the real, and where high technology can fulfil; its destiny of an out-of-body experience" is a typical (and typically hysteric) example. Pure electric knowledge, we are told repeatedly, will graciously put paid to the evil "wetware" of biological being.

Further, we hear that new electronic/digital media leave behind the physical ground of the older media, transforming them all into non-corporeal electronic data that can be stored and accessed by anyone from anywhere. Awareness is liberated from the constraints of space. Time alone becomes of importance. And time, as Kant pointed out, is the form of inner sensation. The celebrations of the technologies of the virtual, intoned in Gnostic inflections, portray cyberspace as a new sphere of freedom – freedom from biological determinacy, from local censorship, and from geopolitical determinism. A soteriologic rhetoric is at work here, valorizing a kenosis – an emptying of the self propadeutic to redemption. Thus, one of the most common commendations of new media proposes that the singular advantage of the media of the virtual is their power to negate the individual by transforming him or her into a non-corporeal being: corporeality is the basis of the *principium individuationis* – so, in becoming pure (electric) mind, one takes on an aspect of universal being. Mind is again ascendant in the metaphysical propositions of theorists of virtual media – even if (as Plato's philosophy often does) it speaks of the temporally situated (though inherently eternal) mind that knows the forms

that populate the realm of the timeless. The theorists of virtual media tell us repeatedly that overcoming the idea that reality is composed (largely) of bounded, fixed objects will bring to an end 2500 years of Western metaphysics. But this hardly seems the end of the metaphysical tradition: the bulwarks of that tradition are still in place in the new media theorists' supposedly novel metaphysical/theological system.

The framework for media theory's disparaging the body in favour of mind was established decades ago: Marshall McLuhan famously remarked that "When you are on the phone or on the air, you have no body."[18] But McLuhan was a very Catholic thinker, and the remark reflects an Augustinian strain in his writing. (McLuhan's writing generally evinces a tension between a strain that derives from Augustine and Bonaventure, and a strain that derives from Aquinas.) Gnosticism and Augustinian Catholicism have often found themselves bedmates (just as Augustine himself had once kept company with those relatives of the Gnostics, the Manicheans); in McLuhan's thought the same fateful coupling occurs again.[19] The Augustinian/Neo-Platonic strain in McLuhan's thinking led to his interest in Pierre Teilhard de Chardin (a non-canonical interest that McLuhan struggled mightily to conceal from administrators at St. Michael's College, where he taught). McLuhan was an expansively erudite and fabulously allusive writer whose fundamental theme was how new technology might join the individual mind to the Nous that is the Communion of Universal Catholic Ecclesia – or, to put the notion in terms that Teilhard would have endorsed, how technology has engendered a new organ of consciousness, the Noosophere, that will lead to the Omega point of consciousness where the coalescence of consciousnesses might guide us to a new state of peace and planetary unity (just as the more traditional Rite of Holy Communication once had done). McLuhan embraced a tradition and schooled himself in its writings. He was acquainted with the variety of ideas of that tradition had proposed about embodied existence, humans relation to nature, being and the Good, and the mind's participation in a higher reality of a *noēsis noēseōs* that is a purely self-referential actuality and **ενεργεια** (*energeia*,

18. This interesting claim might be questioned by anyone who has ever found himself or herself talking on the phone to an expansive interlocutor, while the pressure to use the toilet becomes urgent. Or perhaps McLuhan meant that when we are on the phone, we become bodiless for our interlocutor. But what does that claim amount to, but that technology obscures aspects of our being?

19. McLuhan was also deeply influenced by the poetics of early "English" modernism, including the ideas of the American-born Anglophile, Ezra Pound; McLuhan even visited, and corresponded with, Pound during the latter's incarceration in St. Elizabeth's (and aided Pound in the publishing ventures he began there). Pound's poetry expounded a light metaphysics not altogether different from Grosseteste's; and Pound, as Leon Surrette has done a fine job of showing, was deeply engaged in Gnostic and heterodox ideas.

activity or something that brings possibilities to actuality) that in no way refers beyond itself. McLuhan's spiritual heirs and intellectual offspring among new media theorists do not seem as fundamentally committed to a Neo-Platonic/Augustinian Catholic world-view as the devout Marshall McLuhan was, nor do they seem as aware of the tradition that McLuhan embraced with such devotion. I would like to know what they make of the roots of the metaphysics of the virtual in this tradition. I can't believe they would be troubled by having those roots exposed.[20]

The parallel between prevalent understandings of the semiotics of hypertext and prevalent conceptions of new digital communitarianism is striking. The exchange of messages and information over the Internet is said to be integrative – but one that accomplishes its aims through the decorporealization of the human being. Hypertexts, too, are understood as having a "virtual," electrical existence. According to the common metaphysics of digital reality, the converged media promise to unite non-corporeal information and non-corporeal individuals in the same electronic medium, in which everything and everybody are co-extensive. This total co-extensivity is the basis for the "total awareness" my new media students keep telling me is dawning (for so their new media professors assure them) – it is total awareness based on complete identification of the subject and the object celebrated in the Romantic tradition that new media theorists routinely disparage, though now the subject and object of knowledge are volatilized into light and energy, rather than being converted (subject and object alike) into pneumatic forms, as Romantic thinkers had it. This is, essentially, a distinction without a difference.[21]

At the opening of this paper I remarked that Jameson has commented on the pressure that this digital communitarianism is putting on the self. The effects of this pressure are understood differently by different thinkers, but a common theme is that this pressure has labilized the self and that this labilization liberates us from the prison of identity. Some even maintain that the techonologies of the virtual have unleashed a process that will result in the vanishing of the self into a realm of ephemeral apparitions (or, as a variant of the thesis, a process that will eventuate in the self's becoming no

20. Indeed, when I read this paper at Pierre Tremblay's "Together Elsewhere" conference, it was greeted with a chorus of outrage and fury, just as I expected of that congregation of new media apostles and their acolytes. Few if any seemed aware of theological roots of new media theory and almost all were appalled by the very idea of being associated with that tradition.

21. Another way of considering the Romanticism of the new media theorist's position is to recall that Romantic thought had affinities with the Advaita tradition in Hindu philosophy; and then to realize that Advaita thought celebrates the blissful state of total awareness brought on by the recognition that self and the Universal Being are one.

more, or no less, real than those apparitions). The idea that the self's destiny is fulfilled in selflessness is a traditional one; nevertheless, it is not one whose implications most new media theorists would eagerly embrace (though they accept the proposition itself). The core of the argument is to eliminate a crucial Aristotelian distinction, that between things that grow and change because an inner principle makes them grow and change until they reach their final form, and things that require an outer force to give them definite form. Most thinkers (philosophers and common-sense thinkers alike) would maintain that self belongs to the former category; nonetheless, the appeal that the idea of dematerialization has for new media theorists is that it supposedly exposes that nothing possesses an internal principle that accounts for its growth – that the self, to take it as an instance, is wholly and completely malleable and can, and is, constantly remade by changes in the conditions of the system of representation that shape it. Most new media theorists, I suspect (I can only conjecture, since they are silent on the matter), would claim that the self develops (at least primarily) according to an internal principle; yet they propound an ontology, phenomenology and epistemology of the media of the virtual and of its effects on its spectators that contradict this principle.

There are other anomalies in their position. The propositions that modern exponents of decorporealization offer are based on an extravagant metaphysics: an extravagant, but traditional metaphysics that, if stated baldly in its traditional form, I believe few new media theorists or artists using technologies of the virtual would be disposed to accept. It is the metaphysics expounded by (*inter alia*) Robert Grosseteste. I choose to mention Grosseteste not to select a straw man whose wan ideas expose him to easy ridicule; on the contrary, it is (partly) the poetic richness of Grosseteste's writing that recommends it for our attention. That Grosseteste's metaphysics was one of the touchstones of the thought of Hollis Frampton, one of the earliest and, likely, the most poetic expositors of the new media metaphysics, bolsters Grosseteste's claim on our interest.

Robert Grosseteste's was a polymathic intellect. He was one of the most learned individuals of his time: a peasant lad from Sussex, born around 1175, he studied law, medicine, science, philosophy, and theology and became, eventually, one of the first Chancellors of Oxford University. He was an educational reformer, a philosopher with scientific interests. He mastered geometry, optics, and astronomy, and even propounded the scientific principle – central to the later work of his young pupil, Roger Bacon – that experimentation must be used to verify a theory by testing its consequences. He also wrote beautiful, almost poetic, prose whose purpose was to teach people religious truths. Among those writings was a remarkable text entitled, "On Light, or, The Ingression

of Form." A key line in the text is that "In the beginning of time, light drew out matter along with itself into a mass as great as the fabric of the world." Another passage further develops the idea:

> But I have proposed that it is light which possesses of its very nature the function of multiplying itself and diffusing itself instantaneously in all directions. Whatever performs this operation is either light or some other agent that acts in virtue of its participation in light to which this operation belongs essentially. Corporeity, therefore, is either light itself or the agent which performs the aforementioned operation and introduces dimensions into matter in virtue of its participation in light, and acts through the power of this same light.

He proposes, in a fashion that has surely become familiar again in the past decade, that non-corporeity is higher that corporeity. Of the higher, non-corporeal realm he wrote

> The form and perfection of all bodies is light, but in the higher bodies it is more spiritual and simple, whereas in the lower bodies it is more corporeal and multiplied. Furthermore, all bodies are not of the same form even though they all proceed from light, whether simple or multiplied, just as all numbers are not the same in form despite the fact that they are all derived from unity by a greater or lesser multiplication.[22]

The word Grosseteste used for "form" was "*species*." The original sense of the term "species" was of an aspect, i.e., an outward appearance. Early Greek atomists proposed that objects emit what they called **ειδωλα** (*eídōla*, copies of the object's form). These reproductions penetrated the viewer's eye and vision resulted. The philosopher-poet Lucretius embedded this theory of vision as intromission in *De rerum natura* (especially Book 4, Part II), in what strikes moderns as a fantastic, even preposterous, theory of the *eidolon*. According to his conception of "radiant species," objects radiated their image through the air and entered the eye of the beholder. "These images are like a skin, or film," Lucretius writes, and he compares them to husks and birth sacs, to the sloughed hides of snakes and the carcasses of molting insects: "All things project such likenesses of themselves."[23] Perception is the result of species entering the sensory organs.

---

22. Robert Grosseteste, *On Light*, trans. Clare C. Riedl. (Milwaukee: Marquette University Press, 1942), pp. 10–11.

23. As preposterous as this theory of vision may seem, it shares with some modern misconceptions of visual perception the idea that vision is the result of objects projecting images of themselves onto a screen in the mind. Needless to say, filmmakers have taken up the idea that the mind is an interior chamber (or better, an interior theatre) into which projections are cast.

Now will I undertake an argument –
One for these matters of supreme concern –
That there exist those somewhats which we call
The images of things: these, like to films
Scaled off the utmost outside of the things,
Flit hither and thither through the atmosphere,
And the same terrify our intellects,
Coming upon us waking or in sleep,
When oft we peer at wonderful strange shapes
And images of people lorn of light,
Which oft have horribly roused us when we lay
In slumber – that haply nevermore may we
Suppose that souls get loose from Acheron,
Or shades go floating in among the living,
Or aught of us is left behind at death,
When body and mind, destroyed together, each
Back to its own primordials goes away.

And thus I say that effigies of things,
And tenuous shapes from off the things are sent,
From off the utmost outside of the things,
Which are like films or may be named a rind,
Because the image bears like look and form
With whatso body has shed it fluttering forth –
A fact thou mayst, however dull thy wits,
Well learn from this: mainly, because we see
Even 'mongst visible objects many be
That send forth bodies, loosely some diffused –
Like smoke from oaken logs and heat from fires –
And some more interwoven and condensed –
As when the locusts in the summertime
Put off their glossy tunics, or when calves
At birth drop membranes from their body's surface,
Or when, again, the slippery serpent doffs
Its vestments 'mongst the thorns – for oft we see
The breres augmented with their flying spoils:
Since such takes place, 'tis likewise certain too
That tenuous images from things are sent,
From off the utmost outside of the things.
For why those kinds should drop and part from things,
Rather than others tenuous and thin,
No power has man to open mouth to tell; […]

So, if we test
A square and get its stimulus on us
Within the dark, within the light what square
Can fall upon our sight, except a square

> That images the things? Wherefore it seems
> The source of seeing is in images,
> Nor without these can anything be viewed.[24]

The Pythagoreans challenged this intromissive thesis, arguing that if this theory were true, then, in order to see large objects, large species would have to penetrate the eye, and that is clearly impossible. Accordingly, the Pythagoreans argued instead that the viewer's eye must be the source of the power of seeing: the eye, they claimed, issues a fiery beam that, in making contact with the object, makes vision possible. The Stoics largely agreed with the Pythagoreans, except for them eye does not emit a fiery beam but, rather, an aery substance – or rather a mixture of fire and air – they referred to as "pneuma."

Plato attempted to synthesize the views of the Pythagoreans and the Stoics. He claimed that the fiery beam emitted by the eye interacts with a force that emanates from the object and that the beam returns from this interaction to the eye carries an impression of the object. The fascinating details he offered concerning this process, we shall have to pass over. To give a sense of his theory, we highlight his remarks on when the motions that bodies give off, which carry their appearance to us, are active enough to disturb our sleep:

> but where the greater motions still remain, of whatever nature and in whatever locality, they engender corresponding visions in dreams, which are remembered by us when we are awake and in the external world. And now there is no longer any difficulty in understanding the creation of images in mirrors and all smooth and bright surfaces. For from the communion of the internal and external fires, and again from the union of them and their numerous transformations when they meet in the mirror, all these appearances of necessity arise, when the fire from the face coalesces with the fire from the eye on the bright and smooth surface (*Timaeus* 45b–46c).

The idea that decorporealized apparitions have reality, and do so because they are energy, has a long history in philosophical writings: new media theorists did not bring forth the idea that our mind has intercourse with realm of apparitions that have a reality independent of their original model (or, to express that idea in other terms, a reality that transcends the spatio-temporal limitations of their model; or again, to express the idea in more Bazinian language, a reality that is freed from the temporal fate of their model). The *dissensus* from the tradition that new media theory represents was to embrace the idea that apparitional realm is higher than the corporeal realm (and as a

24. Lucretius (Titus Lucretius Carus), *On the Nature of Things*, trans. William Ellery Leonard, London: Everyman Library, 1921, pp. 145–6; p. 152.

matter of fact, they had plenty of Gnostic predecessors to help them to formulate that view) or, even, at the extreme, that it has supplanted the corporeal realm. But once one accepts that apparitions are freed from the spatio-temporal limitations of their models, that conclusion will seem to force itself upon us with the inexorability of fate.

The meaning of "species" underwent a shift in the early medieval period: St. Augustine used the term (*De trinitate* xi 9) to refer to an incorporeal likeness of an object – in the first instance, to an external likeness, but also to an internal likeness produced by the senses: the species of some body, when it is perceived, produces the species that arises in the sense of the percipient, and the latter gives rise to the species in memory, which produces the species that arises in the gaze of thought. Moreover, in Augustine's system, each of the senses produced a different type of species – so our total understanding of, say, a particular person would depend on our synthesis of the various species we received through sight, hearing, and touch as well as the species that that person excited in the mind. Grosseteste and Bacon extended the meaning of the term to designate the first effect of any thing. Thus, it came to denote al-Kindi's universal force, which radiates from everything to produce effects.

For Grosseteste, lower-order beings derive from higher orders; in the metaphysical system of new media theorists, the objects (or object/events) that belong to the realm that the media of the virtual have recently made (or are about to make) – the object/events composing this reality are, of course, data – are also derivative: they derive from what they once imitated (though with the advance of the process by which this reality came to supplant the reality of spatially and temporally located material objects, they ceased to be imitative, and in the process their status as derivative was obscured):

> From medium to medium, the real is volatilized, becoming an allegory of death. But it is also, in a sense, reinforced through its own destruction. It becomes *reality for its own sake,* the fetishism of the lost object: no longer the object of representation, but the ecstasy of denial and of its own ritual extermination: the hyperreal […] The hyperreal […] manages to efface even this contradiction between the real and the imaginary. Unreality no longer resides in the dream or fantasy, or in the beyond, but in the *real's hallucinatory resemblance to itself.*[25]

25. Jean Baudrillard, "Symbolic exchange and death," *Selected Writings*, ed. and with intro. by Mark Poster Stanford, Stanford University Press, 1988, pp. 144–5. But we should ask, "what exactly is hyperreality?" Hyperreality is the *terminus ad quem* of historical simulation, the phase in which natural world referents have been rendered obsolete – replaced by signs that refer to other signs, in an endless chain. It is a product of the world in which a reproduction is ontologically identical with that of which it is a copy. It is the regime (Baudrillard does seem to believe that the era of hyperreality will be massively

The idea that derivative existents threaten/promise to supplant higher realities is a key topic of new media historiography – and the undecidability of the question whether this supplanting is baneful or beneficial is the core of the debate that is taking place in contemporary new media theory (though on the matter that this transformation is inevitable there seems to be widespread agreement). Gibson supposes the process has a positive role. Kroker seems unable to make up his mind (for, as we saw in the sentence quoted in the second page of this article, he, on the one hand, describes virtual reality as an electronic cage and, on the other hand, writes of "out-of-body experiences," as being akin to ecstasy); thus, in a single panic-fuelled sentence, he registers the undecidability of the question. Baudrillard is skeptical, even pessimistic: for Baudrillard every realistic image, but especially an electronic image that offers a virtual reality, is the source of malfeasance. In a lecture resoundingly entitled "The evil demon of images," Baudrillard proclaimed:

> It is precisely when it appears most truthful, most faithful and most in conformity to reality that the image is most diabolical […] It is in its resemblance, not only analogical but technological, that the image is most immoral and most perverse.
>
> The appearance of the mirror introduced into the world of perception an ironical effect of *trompe-l'oeil*, and we know what malefice was attached to the appearance of doubles. But this is also true of all the images which surround us: in general they are analysed according to their value as representations, as media of presence and meaning. The immense majority of present day photographic, cinematic and television images are thought to bear witness to the world with a naive resemblance and touching fidelity. We have spontaneous confidence in their realism. We are wrong. They only seem to resemble reality, events, faces. Or rather, they really do conform, but their conformity itself is diabolical.[26]

administered) in which the independent object world is replaced by the simulation. It is the regime that comes into being when the contents of reality can be multiplied endlessly, through the technology of reproduction. Since (as I have already pointed out) uniqueness is a benchmark of self-identity, and self-identity is a benchmark of reality in traditional ontology, that ontological system will be contested in the regime of hyperreality.
Given this, it is important to stress that the idea of the doubled world, or the mirror world, was especially troubling to German Romantic thought, and led in the end to claims that the dreamworld had overtaken "the real world." The theme of the ghost that haunts the real world so prevalent in Benjamin's writing exemplifies the troubling impact that the idea of the doubled world had on German thought. The metaphor is still at work, structuring thinkers' ideas about virtual media.

26. Jean Baudrillard, "The evil demon of images," in *The Evil Demon of Images*, Sydney, The Power Institute of Fine Arts, 1984, 13–14.

Baudrillard asserts that the march of history is realizing the evil world that Gnostics understood to ensnare us: history ensures that the world's power to entrap increases, as these seductive images come to constitute the real itself.

Most often, however, the process by which scores of approximate apparitions, which began as imitations, came to devour and, finally, replace what they once imitated – the process by which information (data, electricity, energy) came to supplant material reality – is seen as positive, beneficial, promoting intellectual, moral and spiritual liberation: in becoming energy (information), reality reverts to a higher level on Grosseteste's scale of being. Take this passage, from Roy Ascott's *Telematic Embrace*:

> Ascott: Finally, the quality of coming-into-being, of apparition, is replacing the quality of representation, of appearance, which has for so long been the defining characteristic of Western art.
>
> > Comment: Yes, I have quoted correctly; the word "apparition" does appear here! But one wonders if Ascott really believes that new media technology produced the urge to replace "the quality of representation" (which Ascott naively identifies with "appearance") A cursory survey of early twentieth-century art and history of abstract painting (and film) will reveal that urge to replace "the quality of representation" began well before telematic art made its appearance. Western art began to repudiate representation long before there were new media. The historical revisionism here, claiming that the attributes of new media are fuelling the drive to replace "the quality of representation" has the undesirable effect of pushing into the background such question as what desires fuelled the push towards abstract art in the first decades of the twentieth century, long before the beginning of new media art?
> >
> > And if, as seems evident, other forces conspire with new media to "overcome" representation, then (any reflective reader would be inclined to ask) what exactly is the relation between digital technology and the overcoming of representation? No answer is forthcoming.
>
> Ascott: It's not simply that many colleges are haunted by the ghosts of culture past, . . .
>
> > Comment: Torontonians know that Roy Ascott, in his brief tenure (1971–72) as the President of the Ontario College of Art implemented a curriculum founded on the belief that colleges are haunted by the ghosts of culture past, a curriculum that dispensed with drawing . It is instructive to compare the account this book offers of Ascott's time at OCA (including the remarks that E. Shankin offers in the introduction) with Morris Wolfe' engaging, if all-too-balanced, account *OCA 1967–1972 : Five Turbulent Years*.[27]

27. Morris Wolfe, *OCA 1967–1972 : Five Turbulent Years. Toronto: Grub Street Books, 2001.*

> Ascott: . . . but that apparitions of the future are emerging on every screen, in every network. These apparitions are the constructions of distributed mind, the coming-into-being of new forms of human presence, half-real, half-virtual, new forms of social relationships, realised in telepresence, set in cyberspace. They are challenging the old discarded forms of representation and hermeneutics, which still haunt the lecture halls [...] Art has a place in this cultural reformation. It can bring new values and new understandings of our post-biological condition and assist in defining the new responsibilities we carry for our own bionic evolution.[28]

The contents of this new reality have (or, alternatively, depending on the theorist, will) become more like light/consciousness. Hollis Frampton's meditations on new media took place within a framework bequeathed by Grosseteste: he was fascinated by the volatilization of material in the image, a volatilization that would result in material reality reverting to a higher (immaterial) condition. Frampton's meditation on the ontological implications of the historical process effecting this conversion was likely based on the medieval idea of "species" – an incorporeal likeness that has real existence (and in that respect resembles the simulacra that populate the digital realm). To put the Frampton quotation I cited above in context, I quote it more expansively.

> The image and its pretext (the "portrait" and the "face," which bear to one another the relationship called "likeness") are ontologically manacled together. Every discrete phenomenon has its corresponding photograph [compare Frampton's idea of the photograph with the medieval idea of species], every photograph its peculiar subject; and after little more than a century, the whole visible cosmos seems about to transform itself into a gigantic whirling rebus within which all things cast off scores of approximate apparitions, which turn again to devour and, finally, replace them.[29]

Arthur Kroker's celebration of the floating world of liquid media into which the body is daily downloaded, where data are the real, and where high technology can provide an out-of-body experience (thereby fulfilling the body's destiny, to overcome materiality) is likewise formulated on the model of Grosseteste's light metaphysics: according to his theory of virtual media, high technology allows corporeal matter to return to its form and perfection, as energy.

The Gnosticism of new media theorists' idea of decorporealization is evident: our world is the wrong world, they say; it is wrong not only because it is a bad world, but also because it offers the illusion of corporeality, and,

28. Roy Ascott, "The Planetary Collegium," 317–8.

29. Hollis Frampton, "Meditations around Paul Strand," in *Circles of Confusion*, 130.

as Baudrillard suggests, the illusion of corporeality is the root of all evil. According to the soteriological principles of these new media theorists, the reason why it is so important to see through the illusion of the self – why it is so important to understand that we possess no internal principle but (according to Haraway's famous theme) are subject to endless remaking – is that the new, non-corporeal reality (including our own being) can come under our complete control: and once under our control, we would know how we made it (including how we fashioned our self or selves) and how to reproduce it (including our own being). Everything, including ourselves, is potentially eternal and infinitely multiform. Nothing would constrain this ceaseless process of making and remaking. In the end, we would act as a new Creator. Thus, according to the theological system into which new media theorists fold the media of the virtual, the virtual realm releases us from all moral limitations the material world imposes on us, so nothing outside of us limits our capacity to impose on the world or to engender new forms of the self.

Ascott again provides proof of the currency of such ideas. Writing about museums, he states:

> Indeed, is it not time to reconsider the notion of the disembodied self in order to reach a better understanding of who we are and what we may become?[…] [W]e are not only leaving our bodies, the old definitions of "body," we are leaving behind embodiment as the primary measure and sign of reality. Through telematic networks, our presence is distributed. We are both present and absent, **here and elsewhere, all at the same time**. It seems that embodied representation is giving way to disembodied reconstruction of ourselves.
>
> In this immersion in the immaterial, which constitutes a culture of computer-mediated events, fuzzy logic, principles of uncertainty, undecidability, and chaos, what place do repositories of old pots and pans, sticks and stones, bones and baubles have in our consciousness? (Ascott, "The mind of the museum," in *Telematic Embrace*, pp. 350–351, emphasis mine)

There is that gnostic religious hope again: the unity of the altogether-all-at-once beyond material realm.

Every Canadian who has realized how crucial to self-understand is thinking about technology knows George Grant had already provided, decades before Ascott, a stunning critique of that way of thinking, in such deeply moving books as *Technology and Empire* and *Technology and Justice*. Grant's philosophy amounts to a demonstration of the role that the conviction that the Good is not inherent in the order of being played in forming the regime of modernity. The repudiation of the belief that beings owe their being to beneficience, Grant shows, underpins the idea that nature, both human and non-human nature, is endlessly available for making and remaking, unconstrained

by any moral reality. And that belief, in turn, forms the groundwork of the regime of technique in which we exist and through which we conceive the world, and is used to justify our feeling that humans are free to remake the world. Grant pointed out that the notion of technique is central to modern civilization – so much so that the progress of technique by now has become the horizon for those who seek to understand the Good. Moderns have lost the ability to understand the standards of goodness by which particular techniques may be judged. The conviction that human knowledge has the purpose of mastering human and non-human nature is central to moderns' ideas about the nature of human being. The belief that theorists of virtual media expound, that human being possesses no inherent nature, has the purpose of justifying the proposition that humans can be made and remade at will – that nothing in (human or non-human) nature limits society's/ideology's/the artist's freedom to refashion them.[30] And that conception, in its turn, belongs to a discourse on value and freedom that is associated with the will to technique – it is part and parcel of the modern belief that nature, since it is objectively devoid of value, can be remade at will.

What more than anything impresses me about the metaphysical propositions issued by virtual reality theorists is their aggrandizing tendency. The consequence of this aggrandizement, I fear, may well be tyranny. I mean "tyranny" here in the Straussian sense, as it arose within the remarkable exchange between Leo Strauss, the renowned political philosopher, and Alexandre Kojève, France's great interpreter of Hegel. A key topic of the debate, Grant pointed out, was Kojève's affirmation "that the universal and homogeneous state is the best social order, and that mankind advances to the establishment of such an order."[31] Kojève pointed out that the final stage of civilization, the establishment of the universal and homogeneous state, comes into being as the secularization of the political ideal of the Christian community, which proposed that all humans could transcend their given differences through their faith, and be made one in the body of Christ's church. Everyone, surely, will have noted that this claim resonates in the beliefs of the new media communitarians (who, again following McLuhan, proclaim that everybody will be made one in the electrified virtual space of instantaneous information exchange). Behind this lies the assumption (not unlike that of soteriological assumptions that undergird the metaphysics of virtuality) that thought (and specifically, for the ancients, philosophy) takes its bearings not from an ahistorical eternal order, but from eternity as the totality of all historical epochs (the sum of all knowledge that our new hypertextual "koran" represents).

30. Consider the works of Orlan and Stelarc, those poor, half-humans with only one name

31. George Grant, "Tyranny and wisdom," in *Technology and Empire: Perspectives on North America*, Toronto: House of Anansi, 1969, p. 86.

Strauss argued, against Kojève, that the goal of Hegel's state, universal happiness, is unachievable – and what is worse, efforts to realize it will end in tyranny. Strauss' argument was founded in the classical belief that humans find their fulfilment in that thinking which leads to wisdom – a premise that Hegel had rejected in favour of the premise that humans find adequate fulfilment in a form of recognition that is available to all. Hegel's gambit, Strauss argued, had effectively lowered the goal of political action, for his idea of universal recognition as the basis of community and state cannot recognize the inevitable differences among humans, and he thus depicts human communities as nexûs of undifferentiated beings. When we must all be the same, no person will be a true thinker. The universal, homogenous state will erode difference and conflict in favour of the mindless consumerism of the liberal ethos. In such a state, philosophy will disappear through the convergence of technology and ideology.[32]

It is time to put away this myth of decorporealization, of the totalization of knowledge that will bring history to an end. The phenomenon of decorporealization, even if it were real, would hardly justify the optimism that it will bring 2500 years of metaphysics to an end. For that myth, too, is rooted in the metaphysical tradition. In fact, it is rooted in one of the paradigms of metaphysics, the Neo-Platonic tradition, and specifically in the later Gnostic systems whose shapes Neo-Platonism helped generate (as its unfortunate offspring?). Furthermore, because it is grounded in the myth of total identity, total transparency, the prevalent metaphysics of virtual reality neglects the actual condition of knowledge: it arises from the Gnostic technologist's belief in the possibility of immanentizing of the *eschaton*, a belief that goes hand in hand with the idea that the future can be foreseen and planned.[33] The prevalent metaphysics of virtual reality is simply the "dream world" of Gnostic lore, where the structure of reality is disregarded, facts ignored, and the openness of history replaced by a single, bold, revolutionary step into the New Age.[34] To counter this myth, may I suggest that we return to where all true understanding starts: to the real body, not the amalgam of metal and flesh that is the cyborg, nor the data body of Kroker's Gnostic dream, but the actual flesh body. Let us start with the real body that belongs to an actual, localized

32. Indeed the process which will lead to the disappearance of philosophy is now is too far advanced to be reversed.

33. Voegelin discusses the idea that, since the 17th century, science has become the symbolic vehicle of Gnostic truth. Even the specialized sciences are seen as roads to salvation in Lecture IV, section IV of *The New Science of Politics*. Voegelin discusses the types of fallacious immanentization of the *eschaton* in section III of the same lecture.

34. *ibid*., 167.

community and that experiences not in an mode of instantaneous ecstasy that affords complete identification with all that is (that is to say, nexûs of data), but experiences concrete reality partially and perspectivally.

Let us begin by considering how to develop a theory of media that takes into account the fundamental fact that in advanced capitalist countries such as the USA, more that 50 percent of labour production involves the manipulation of information. The convergence of computer and communications technologies, a process that began in the 1960s and now occurs with ever increasing rapidity, has rendered the global information infrastructure ubiquitous. This convergence has facilitated the development of an international economy and the development of multinational and transnational corporations. This is the true "totalization" that electronic media are effecting; it is furthering the process of commodification that dominates global economic transactions. The flow of information across the planet now regulates resource distribution and control, wealth, and power. Transnational information linkages and "harmonization of systems" across different media produce tendencies towards centralization, through which power agglomerates by swallowing up disparate corporate entities. This, again, is the true totalisation that the new electronic technologies are effecting – not the totalized end of history, effected through the identification of the (now-volatilized) community of knowers with the (now-volatilized) objects of knowledge.

A hysterical, panic-fuelled theory of digital media that celebrates these global information structures in terms of the universal post-human who is about to emerge does not help us think about the problems that emerge from these economic changes. Nor are we helped by a metaphysics of digital communications whose political effect is the celebration of the universal, homogenous state – for the political effect of the widespread acceptance that the World Wide Web, this non-hierarchical, undifferentiated all-encompassing totality, will be the final form of knowledge is to endorse a variant form of the universal, homogeneous state of Strauss' dark vision. We need to think about our local realities – to think soberly about our local realities, since they are much endangered by these global information structures.

So, too, we must consider the concrete body, lest the forces that would turn it into a despised object should prevail. We must consider how these new media can intensify bodily experience, not deplete it: the more we have denied the body pleasure and the more we have allowed life to be sacrificed, the more we have allowed ourselves to be seized by its double, the mere spectacle of life. And the more daily life is thus impoverished, the greater the spectacle's attraction becomes. Through this process, the spectacle has dislodged us from the core of our lives, as the simulacrum has conspired to make lived reality seem trivial by comparison: this idealized projection has

even come to obscure the importance of the reality of actual bodily pleasure. We have allowed identification with the re-externalized *imago* to compensate for the life energies we sacrificed to that projection. We need to deliberate for a moment on this process.

In the absence of the sense of the One that binds pages of the universe into a single volume, phenomena have become impoverished, eroded by desacralization. We live in a realm where nothing is higher and nothing is lower. Exchange value has all but consumed Be-ing, and without a summit of Be-ing, there is no hierarchy of value: changes in fashion decide what has value, so what has value today will become worthless tomorrow, and what was worthless yesterday has great value today. Nothing is more authentic than anything else and every being, even Being itself, is subject to re-evaluation – indeed everything is now available for infinite reinterpretation. In an era of infinite reinterpretability, everything is finally of equal value, and everything is interchangeable and exchangeable. There is no centre. We are left with an eroded consciousness that has lost its metaphysical bearings.

The Logos was the common framework that integrated all, that all brought all beings together. Now we find ourselves enclosed within a fractured space in which beings lack connection with a transcendent. Now, only the brutality of Power can accomplish anything in the way of organizing the fragments. Nothing from above brings order; and lacking any reference what is above, we cannot even make contact with our deeper selves.

The Logos, in encompassing all, gave all meaning. The spectacle has reduced this unity to a series of fragments which it interrelates through the pseudo-connections of a thinned-out rationality whose characteristic form, as Bergson pointed out, is the series of linear succession. Thus this denatured reason constructs a life-world that depends upon an abstract temporality that assigns us positions according to the co-ordinates of power. Such a thinned-out, eroded rationality is what puts the spectacle, a feeble organization of appearance, on display. At the same time, the spectacle has colonized every area of modern experiences, and has subjected all phenomena to the iron law that no real change is possible – that only insignificant changes to fragmentary aspects of the system will be allowed. All we are left with is an enfeebled, eroded awareness of our role the spectacle.

Immersion in the phantasmagoria of a delirium-inducing ocean of sights and sounds is the condition that the culture industry has imposed upon; they have even established that state of semi-consciousness as normative. A most dire facet of this new regime is that the very ontology of our image culture increasingly includes its participant and incorporates their perspectives within the constitutive mechanism of representation. Subjects, therefore, are no longer

the absolute centre of seeing – the illusion of the panopticon (Foucault's fruitful reworking of Merleau-Ponty's notion of the "outside observer") is dispelled; subjects, we are now convinced, are simply nodes of network of vision/visuality that operates beyond their control as phantasmic centres, by facilitating currents that course through the network, affecting the peripheral nodes by engendering a distorted replica of desire. This view entails that vision has its blindspots.

But even if vision includes blindspots, and even if the delirium induced by the image culture lures us into the other world of visual representations, these facts would not imply that the subjects' relations to social realities have been dissolved and the real has been replaced by simulation; nor does it imply that representations have been deprived of reference to the Real and so have acceded to their death. Only the delirium induced by immersion in the phantasmagoria of sights and sounds is responsible for the impression that reality has ephermalized into simulation.

Reality has not vanished, nor will it. It simply mutates, and this process of mutation is incessant. Reality is ever re-produced, for reality is never anything more than the product of the technique of a given epoch (remembering, of course, that technique is form in which the dispensations of Be-ing occur). Be-ing arises only within the whole that is the form of the dispatch (the *Geschick*, as Heidegger puts it); and the dispatch is historical (the *Geschick* is always *geschichtlich*). Be-ing appears only through the activity of transmission (*Überlieferung*). Reality is always being re-invented: humans transform themselves and nature through activity – this is something that always has been, is, and always will be. What Baudrillard believes to be the substitution of a signifying system for reality is not that at all – it is merely the replacement of the reality that is the product of one system of technique with another reality that is the product of another system of technique. There is no loss of reality; reality and virtual reality are still locked in an eristic relationship.

Subtending the belief in the precession of the simulacrum is the tendency to regard information as an autonomous form from Beyond, a magic form of being without roots in the realm of concrete particulars, and therefore beyond our control. Is it really surprising if that which we exempt from the condition of being a product of labour, and from being subject to transformation by labour, should be accorded a spiritualized form of existence? Yet, in reality, both the realm of the simulacral and the technology which is used to produce it are expressions of the social relationships between real humans. It is human activity which is objectified in machines and information. And remembering that fact should remind us of the importance of the now unfashionable questions about how the rewards of this labour should be allocated to the different groups involved in the production of machines and information.

It is true: only the delirium induced by immersion in the phantasmagoria of sights and sounds is responsible for the sense that reality has transformed itself into a spectacle. Only the delirium induced by immersion in the phantasmagoria of sights and sounds is responsible for the impression that reality has been volatized. So we must ask how to counter the effects of the delirium that the culture industries have induced, and how to rediscover our groundedness.

How can we rescue ourselves from immersion in the phantasmagoric? The phantasmagoric operates by creating the impression that its realm is a seamless unity. Our art must overcome that impression. This demands that art become physical – that we acknowledge that artworks are machines for affecting the bodies of those whom they address. Immersion in the phantasmagoria of sounds and images has reduced our capacity for direct sensory – and sensuous – experience. To counter that effect, we must emphasize the physicality of the making and the reception of artwork. That is to say, we must emphasize the body's role in making and experiencing art. Art – ars, making – should teach us about the body's way of knowing. The body learns first through activity, not through concepts. Recall that the unity of thought and practice that was central to the concept of **τέχνη** (techne, the rational method involved in producing an object or accomplishing a goal or objective) – acknowledging the unity of thought and practice is a key to countering the pernicious notion that human beings are information processing systems, an error that traced back to the Platonic form of idealism (which also disparaged the senses and maintained the unreality of the physical world and the superiority of a "hyperreality"). Our art must distort and fragment all with which it comes into contact: it must do all that it can to damage the wholeness of a work of art, to tear apart the seamless unity that is that staple form of both the entertainment "arts" and those new media forms that approach the condition of being "ambient media," that seamless form that absorbs our be-ing and leaves it inert and unproductive. Further, it must make the mediation of the apparatus explicit, for the occultation of the apparatus figures among the phenomena that has led to erroneous thinking about the disappearance of reality.

To serve these physical ends, art should become genuinely erotic. Erotica is physical: it operates by elevating the corporeal unconscious to consciousness in sexual arousal. It reveals, and revels in, unacknowledged desire. Erotica plumps for the liberation of desire. Erotica shows the way for art to become a desiring machine that operates by induction to shape liberatory energies. Erotica demonstrates that the marvellous inhabits the everyday, that the physical bodies around us constitute the dreamworld and that the true dreamworld is made up of real physical bodies. Of course, most pornography conveys only body-hatred, but that should not lead us to the erroneous conclusion that

erotica has no potential for the enhancement of bliss-consciousness. If ours is a culture mad for death, erotica has a role in transforming it into one mad for love – into one blessed with *amour fou*.

Furthermore, the truly erotic reaffirms joy – even a joyfulness of "repetition" that acknowledges that there is no such thing as exact repetition. But there is no reason why we should accept Baudrillard's despairing claim that melancholy is the fundamental tonality of functional systems, including the grindingly repetitive systems of simulation, programming and information.[35] There is no reason to believe that, by implosion, history has collapsed into inertia, into the endless repetition of the same – the same dead forms organized again and into new permutations and combinations.[36]

The first goal of the intensification of life is to dissolve the subjugated consciousness that, by this process, has come to feel itself impotent. Intensity makes us feel our belongingness-to-others. The recognition that social relations are between real, embodied human beings is a key to overcoming that fetishism that generates the sensation that autonomous relations between simulacra have become the core reality for present-day metaphysics. It is important to remember that the psychological condition that allows relations between things, or between images, is a measure of *anomie*. The antidote to that *anomie* is intensity.

The kind of knowledge that arises from our familiarity with particular bodies, in particular times and places, is certainly also a *gnosis*, but not the *gnosis* of a place beyond, where everything will be better. On the contrary, this kind of *gnosis* aims at our actual, lived condition. It knows not some decorporealized, universal, totalized existence, but is *real* knowledge that begins with concrete experiences of immediate, localized reality, in the here-and-now. That is enough to be getting on with.

Let us begin with the body, for all thought is bodily: all that we know begins in a peculiar fusion of the human abilities for cognitive processing of sensory inputs, for abstract conceptualization as a means of problem-solving, and for the co-ordination of bodily functions (such as those of the hand and the eye) that enables us to translate thoughts into action. Yet, though all thinking is bodily, that does not mean that physiology alone determines

35. "Melancholy is the quality inherent in the mode of disappearance of meaning, in the mode of volatisation of meaning in operational systems.»"Jean Baudrillard, "On nihilism," *On the Beach* 6 (Spring 1984): pp. 38-39

36. For a shocking statement of these beliefs, see Jean Baudrillard, "The Year 2000 Has Already Happened" in Arthur and Marilouise Kroker (eds.) *Body Invaders: Panic Sex in America, Montréal, New World Perspectives*, 1988, pp. 37ff.

beliefs. For all knowledge is culturally mediated – all thought and all action belong to culture, a system of beliefs and behaviours whereby human beings create meaning in their experiential world. It is through the system of culture that consciousness acquires the ability to represent the world both internally, within the individual psyche, and externally, through communicating with others. It is through culture that the mind manifests itself to itself.

The technologies of representation have a role in forming the structures of consciousness: consciousness is shaped by the systems of signification we use, the systems of language and technology in which thinking and our being are housed. Language and all the other technologies of representation are conscious recreations of our world of experience (linguistic constructs reflect the world); and, conversely, the world of experience is also a concrete representation of language (the structure of the world as we know reflects the structure of language). To put this in another way, we could say that we are parts of a reality that has become aware and able to reflect on events. Thus, we know reality from the "inside," from our experience of consciousness. This is the "immanentization" that must be thought, not the immanentization of the *eschaton* so celebrated in the theology of virtual media. That technology has penetrated the recesses of our being does not reflect "something special about the mediatization of our current culture": our self-understanding has always (even before the commodification that characterizes the present) been intimately linked to technologies of representation (and pre-eminently the technology of language). Technology has never been something that stands outside us, available for use. Technology (and pre-eminently the technology of language) has always haunted the inner recesses of our being, defining what we are.

Humans understand themselves by transforming the realm of the alien "other" into a world intimate with their own being. This transformation occurs through the technologies of representation. This capacity to bring the other within a very highly developed system of consciousness makes human be-ing the most open of all living be-ings – permeable to what we sometimes call "the outside," even though it is constituted as a dialogue between the internalized system of representation and what lies outside the system of representations. Let us consider the dialogue between the concrete person and the specific conditions in which he or she lives, and the role that systems of representation have in that dialogue, and how that dialogue has been effected with the development of new systems of representation. This could provide a so much better foundation for a theory of virtual media than the grand reflections about the return to pre-lapsarian conditions offered by those whose thought longs to escape from actual, local realities.

NoBody danse, un sacre du printemps 3D en infochorégraphie de particules pour l'écran

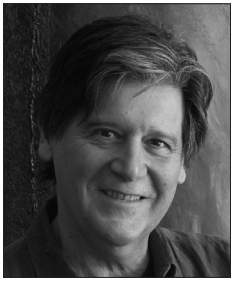
CANADA (MONTRÉAL)

Photographe : François Brunelle

Martine
ÉPOQUE

Martine Époque *a été fondatrice et directrice artistique du Groupe Nouvelle Aire. Elle fonde aussi le Département de danse de l'Université du Québec à Montréal (1985) et l'Agora de la danse (1991). Récipiendaire du Prix Clifford E. Lee de chorégraphie 1983 et du Prix du Québec Denise Pelletier 1994, elle se consacre à la technochorégraphie depuis 1989. Elle est fondatrice et directrice du LARTech avec son mari Denis Poulin. Elle est membre du CIAM, d'Hexagram et du réseau de chercheurs Transnet (SFU).*

CANADA (MONTRÉAL)



Photographe : Martine Époque

Denis
POULIN

Denis Poulin *est professeur associé au Département de danse de l'Université du Québec à Montréal (2006). Il a fondé le Département de danse (1985) au Collège Montmorency, ainsi qu'un programme en animation 3D du mouvement humain (2007). Depuis 1971, il a signé nombre de films et œuvres vidéo pour ses créations chorégraphiques multimédias et celles de Martine Époque. Son film de danse* Ni scène, ni coulisses, *produit par l'Office national du film, lui a valu la Coupe Enta maratone dei Templi du Festival international de cinéma de Salerno (1983). Il est cofondateur et codirecteur du LARTech avec son épouse Martine Époque. Il est membre d'Hexagram et du réseau de chercheurs Transnet (SFU).*

Introduction

NoBody danse est une recherche-création infochorégraphique menée depuis 2005 par les artistes-chercheurs Époque, Poulin et leur équipe du LARTech pour valider et documenter leur paradigme « de danse sans corps » (2004), qui désigne une écriture infochorégraphique dans laquelle le corps identitaire des interprètes disparaît au profit d'une mise en lumière de leur personnalité motrice. Ce paradigme repose entièrement sur les technologies d'enregistrement numérique du mouvement (MoCap pour *Motion Capture*). En effet, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, la capture du mouvement rend désormais possible l'enregistrement de la danse sous forme de données numériques. Cette extraction permet de voir et manipuler le mouvement recueilli en dehors de tout lien avec le corps – physique et en image – de son interprète. Pour illustration, disons que cette technologie est à la danse ce que fut l'enregistrement audio pour la voix et la musique.

Procédant d'outils numériques divers, la réalisation de cette cinédanse expérimentale implique donc un recours simultané à des processus et matériaux de création traditionnels et des méthodes

inusuelles d'écriture chorégraphique : capture optique du mouvement, animation 3D, traitement des fluides. Cette expression chorégraphique émergente nous transporte ensemble ailleurs, dans un territoire sensible où le corps dansant n'est que le soubassement de strates multiples de composantes numériques, à la fois adjacentes, superposées et entrecroisées qui la composent, et qui ne rendront l'œuvre visible qu'en fin de parcours. La *danse sans corps* impose ainsi aux créateurs de négocier avec l'imprévisible, de composer avec le plausible, d'inventer des possibles, allant jusqu'à transiger avec l'impossible dans ce qu'il connaissent le mieux : la danse elle-même, dont certaines gestuelles sont incompatibles avec la capture du mouvement.

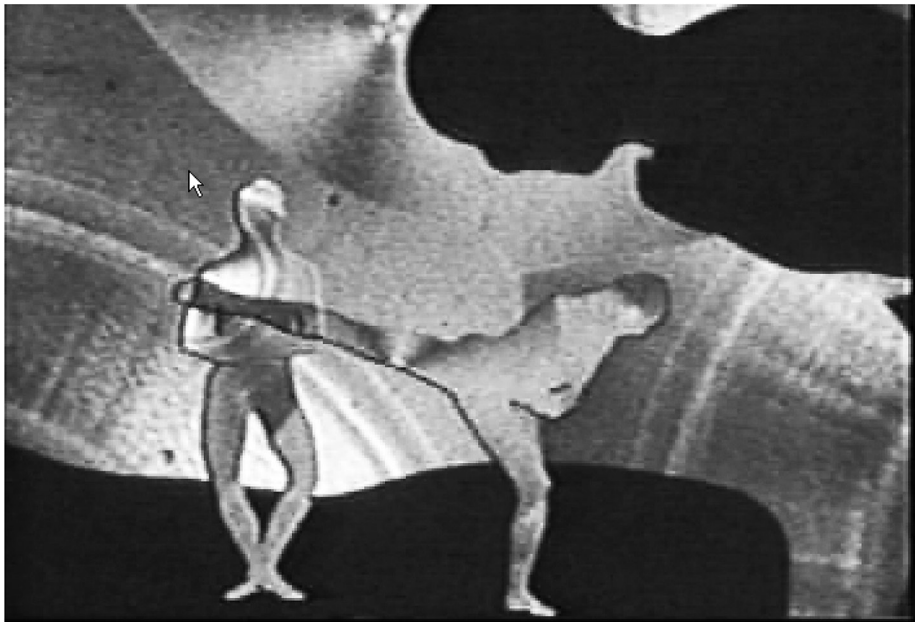
La formidable potentialité de représentations du mouvement dansé et les multiples combinaisons de tous les éléments mis en jeu par ces outils numériques donnent aujourd'hui aux chorégraphes une infinité de possibilités de création dans lesquelles ni le corps vivant ni son image réaliste ne sont les médias obligés. Ainsi, dans *NoBody danse*, ce sont des particules qui donnent formes et mouvements à la ciné-chorégraphie. L'enjeu technique était de faire se mouvoir des particules – dotées de leur propre vie grâce aux paramètres de vitesse, dynamique, poids, directions qui leur étaient attribués – à l'intérieur et autour d'une figure elle-même en mouvement. L'enjeu artistique était de réussir à produire des images visuellement efficaces et inédites. Et l'enjeu esthétique de cette première œuvre de « danse sans corps » était de parvenir à toucher le spectateur par la présence indicible mais palpable de l'Humain qu'elle dégagerait.

Cette recherche-création a été rendue possible par un soutien financier du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH, aide à la recherche-création en arts et lettres 2005-2008), du Département de danse de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) et de l'Institut Hexagram de recherche-création en arts et technologies médiatiques.

Du corps organique au corps numérique : un parcours attendu

Art du mouvement humain, la danse se singularise des autres arts de la scène par son impossibilité de faire l'économie du corps de son interprète. Hors de ce corps, point de danse… l'œuvre chorégraphique n'existe que par et à travers lui. Ce corps organique est le lieu où s'inscrit, s'écrit et se déroule le mouvement dansé. Pourtant, le danseur *live* et l'impact de son corps expressif viennent involontairement troubler la perception du spectateur et son expérience sensible du mouvement dansé proprement dit, qui se trouve en grande partie occulté par cette présence physique de l'interprète, et ceci d'autant plus

que le spectateur est novice. Liée indissolublement à ce corps organique uniforme et soumis aux lois gravitationnelles, la danse tire de cette matérialité même sa beauté éphémère, et ses propres limites.



Cette problématique de la prégnance du mouvement dansé est présente dans nos recherches et nos créations depuis la fin des années 1970. Ainsi, dans son film *Ni scène, ni coulisses*[1] produit par l'Office national du film du Canada (1979), Denis Poulin mettait à l'écran trois interprètes qui apparaissaient sous formes de courbes mouvantes colorées et de silhouettes emplies de cristaux de vitamine C polarisés.

Dans l'histoire de l'humanité, il est notable que les apparitions successives de nouveaux outils et de nouvelles techniques ont agi sur toutes les sphères de l'activité humaine en provoquant des modifications substantielles des savoirs, des savoir-faire, des sociétés elles-mêmes et de leur culture. Il n'est ainsi pas surprenant que l'arrivée du numérique dans l'univers de la danse, il y a une quarantaine d'années, ait profondément influé sur la culture chorégraphique en incitant certains de ses créateurs à s'engager dans ces avenues autres que ses outils leur ouvraient, avec pour résultat une diversification des processus d'écriture chorégraphique, des lieux d'expression de la danse et, bien sûr, des esthétiques de la représentation dansée.

1. Chorégraphie de Martine Époque interprétée par Michèle Febvre, Solange Paquette et Paul-André Fortier, du Groupe Nouvelle Aire.

Ainsi, durant les dernières décennies, les arts de la scène se sont enrichis d'un corpus imposant d'œuvres pour écrans faites d'*images analogiques des interprètes*. Après les techniques d'animation au cinéma puis à l'ordinateur qui ont permis la représentation de danses moins liées au corps réaliste, les technologies numériques de capture du mouvement permettent aujourd'hui de remettre en question la présence obligée du corps dans l'œuvre de danse. À l'interprète réel et organique de la *danse scénique traditionnelle*, les technologies actuelles ajoutent un interprète numérique à morphologie variable qui serait, lui, un spécialiste du *mouvement dansé*. Il est en effet possible désormais de créer des œuvres de danse exclusivement avec des interprètes numériques, comme en témoignent la vidéo-chorégraphie de n+n Corsino[2], *Captives 2nd mouvement* (2000), sa version interactive *Topologies de l'instant n^o 7* (2002) et leur navigation chorégraphique 3D *Seule avec loup* (2005), dans lesquelles tout est virtuel, mais où les danseurs numériques, par choix artistique des auteurs, demeurent à l'image des danseurs réels. Il s'agit là pour le créateur en danse d'un changement de cap considérable : cet art vieux comme l'humanité serait-il sur le point d'entrer en mutation ?

Nous soumettons donc que ces technologies numériques ont induit un paradigme original de « danse sans corps », que le projet *NoBody danse* s'attache à expérimenter et documenter.

Les origines du projet : *Tabula rasa* et *LIFEanimation*

Notre première incursion dans l'univers de la capture du mouvement fut pour la création de ma chorégraphie multimédia *Tabula rasa* (2001). Celle-ci se faisait simultanément au développement de notre logiciel de traitement de geste *LIFEanimation*, pour lequel nous devions modéliser trois interprètes numériques, Mona, Phil et Ostar. Menant les deux projets de front, nous fîmes de l'un et l'autre des laboratoires d'expérimentation respectifs.

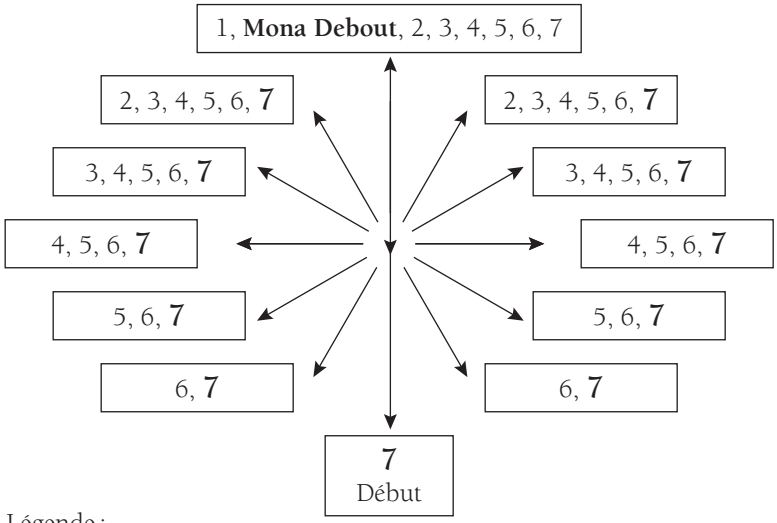
Tabula rasa est une pièce de 38 minutes[3] basée sur un désir-défi de garder les 22 danseurs toujours sur scène rivés au sol, comme incapables de se mettre debout, tandis que la danseuse numérique Mona matérialiserait en images durant le final de 10 minutes le développement de l'idée qui germerait dans leur pensée que se relever sur leurs pieds leur est possible. Tout comme une idée qui jaillit, prend corps, s'affirme et disparaît quand l'action s'enclenche,

2. <www.nncorsino.com>.

3. Sur les musiques *Fratrès* et *Tabula rasa* du compositeur estonien Arvo Pärt.

le corps de Mona se construirait à l'écran partie par partie (pieds, puis pieds plus une jambe, deux jambes, deux jambes plus bras, enfin ajout de la tête et du tronc) avant de disparaître[4].

Comme la capture du mouvement nous coûtait très cher à cette période (location d'un studio commercial), il fallait trouver une structure chorégraphique efficace artistiquement mais économique. Une approche de composition inspirée de la musique sérielle apporta la solution et une série de sept phrases gestuelles fut créée comme matériau chorégraphique de base. Présentée dans l'ordre hiérarchique dans le 1er mouvement, cette série est reprise dans le final sous forme d'accumulation rétrograde[5] durant laquelle Mona danse à l'unisson avec les interprètes sur scène à chaque retour de la phrase no 7 (sauf à la 5e exécution, pour briser la régularité).



Légende :
⟶ : Direction du corps
7 : Interventions de Mona

4. Voir *Tabula rasa*, dans la Galerie du site Web du LARTech, <www.lartech.uqam.ca>.

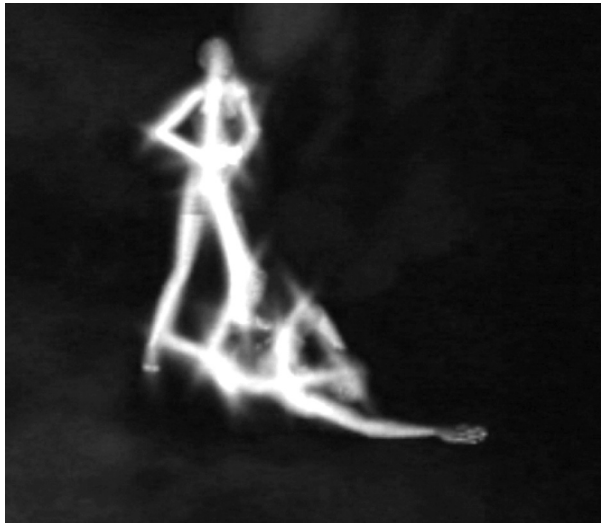
5. Répétition des mêmes éléments présentés dans une suite décroissant de façon systématique : 7 ; 6-7 ; 5-6-7 ; 4-5-6-7 et ainsi de suite jusqu'à la série intégrale de 1 à 7.

Tabula rasa : la suite, une étape vers le corps en creux

Après avoir construit Mona morceau par morceau à l'écran dans *Tabula rasa*, notre objectif pour *Tabula rasa : la suite*[6] (Époque, Poulin, 2003, Laval) fut de renforcer la prégnance du mouvement dansé. Pour ce faire, les deux moyens que nous avons retenus furent d'augmenter l'abstraction de nos personnages et de faire la projection sur un tulle fermant le cadre de scène afin d'atténuer la définition des corps des danseurs sur le plateau par l'introduction de ce voile entre eux et le spectateur. L'image prenant alors toute sa force en premier plan, les danseurs sembleraient en faire eux aussi partie.

Parfois associés à Mona et à Phil, les personnages de lumière de *La suite* furent créés par Denis Poulin (2003) par rotoscopie à partir de vidéo des gestuelles de la pièce. Ces formes tracées, suggérées, immatérielles, sont ce qui a induit notre paradigme de « danse sans corps ».

6. Voir *Tabula rasa : la suite* dans la Galerie du site Web du LARTech, <www.lartech.uqam.ca>.



Le projet *NoBody danse* : une cinédanse de particules

Comme, à partir de l'hiver 2005, nous allions avoir accès au système de capture du mouvement Hexagram-UQAM[7], il nous devenait possible de concevoir un projet de danse pour l'écran qui explorerait et pousserait l'abstraction des corps et la mise en premier plan du mouvement dansé à leur degré le plus élevé grâce à la numérisation de la gestuelle de la chorégraphie. Ce sont des particules vues dans des publicités diffusées à la télévision dans le courant de l'année 2004 qui ont induit chez nous le désir d'y recourir pour le projet *NoBody danse*.

Sachant que de nouveaux logiciels sur le marché rendaient désormais accessible le traitement des fluides et des particules, nous avons décidé de les mettre à profit pour traduire les mouvements des danseurs à l'écran. Il nous semblait éminemment intéressant de tenter de faire se déployer dans et autour d'un personnage en mouvement des particules elles-mêmes vivantes puisqu'animées par leurs propres paramètres de poids, vitesse, directions et dynamiques. Mais surtout, c'est le lien qu'ont les particules avec la vie qui nous apparaissait tout à fait approprié comme concept de base de cette création chorégraphique singulière : l'univers est fait de particules, les matières vivantes et même celles en apparence inertes sont faites de particules, nous sommes particules.

7. Système optique Motion Analysis de 20 caméras à infrarouge très performant acheté grâce à une subvention de la Fondation canadienne pour l'innovation (FCI).

L'idée d'une « danse de particules » n'est pas neuve. Cette expression est même couramment utilisée en physique quantique, comme l'ont montré des recherches effectuées pour dresser un état de la question sur ces composantes conceptuelles et artistiques du projet *NoBody danse*. La consultation du Web a en effet montré que les expressions « danses de particules » et « chorégraphies de particules », sont couramment utilisées non seulement par des gens de danse mais aussi par des physiciens, d'autres scientifiques et des théologiens. Dans la culture indienne par exemple, « la danse de Shiva, c'est la danse des particules[8] ». Le physicien et théoricien Fritjof Capra, Ph.D., écrit à ce propos :

> Tandis que je me tenais sur la plage, mes expériences théoriques passées devinrent vivantes. Je vis des cascades d'énergie descendre de l'espace au sein desquelles les particules étaient créées et détruites selon des pulsations rythmiques. Je vis les atomes des éléments et ceux de mon corps participer à cette danse cosmique de l'énergie. J'en sentais les rythmes et j'en entendais les sons[9].

Le Pr Raphaël Cannenpasse-Riffard a intitulé « la danse des particules[10] » le chapitre VI de la troisième partie de son livre *Biologie, médecine et physique quantique*. Comme dernier exemple, citons un communiqué de presse du Fonds national suisse (2003, Berne) qui, annonçant la création d'une nouvelle technologie pour la prévision des avalanches, mentionnait :

> En se déplaçant sous l'effet du vent, les cristaux peuvent rebondir plusieurs fois sur le sol enneigé. Cette danse des particules de neige, appelée saltation, […] a été étudiée en détail pour les grains de sable et la formation des dunes[11].

En danse de scène occidentale, la physique et les particules ont inspiré et inspirent encore plusieurs chorégraphes. Par exemple, dans son quatuor chorégraphique *Corpuscules Ex Vacuo* (2004), la Française Virginie Mirbeau

> expérimente de façon métaphorique la structure de la matière : les corps sont autant de particules en perpétuelle interaction. [Ses] 4 danseurs expérimentent de façon métaphorique les relations d'interactions qu'entretiennent les particules de matières entre elles, à travers la rencontre des corps, leurs déviations et leurs changements d'états[12].

8. <www.syti.net/Capra.html>.
9. Cité dans *De Shivanataraj au Shivalingam*, <www.syti.net/Capra.html>.
10. <biogassendi.ifrance.com/biogassendi/quantique.htm>, consulté en octobre 2007.
11. Le Fonds national suisse pour la recherche scientifique (3 janvier 2003), image du mois : « Quand les cristaux dansent, le danger guette », <www.snf.ch/F/NewsPool/Seiten/mm_03jan20.aspx>, consulté en octobre 2007.
12. *Corpuscules Ex Vacuo* – Cie Arts'Fusion (2004), <www.happen.fr/theatre_et_danse.php?n=28>, consulté en octobre 2007.

À propos de *Under Construction,* chorégraphie du Lausannois Gilles Jobin, le quotidien allemand *Der Tagesspiegel* titre sa critique (2004) « La danse des particules élémentaires », qu'il décrit comme « une étude sur le mouvement de la masse – bancs de poissons, nuées d'oiseaux ou de vers[13]. » Parmi d'autres encore qui pourraient être cités ici, le chorégraphe américain Stephen Petronio, dans sa pièce de scène *Strange Attractors* (2000), « travaille avec ses huit danseurs sur la dynamique insaisissable des particules et la théorie du chaos[14] ».

Faire une chorégraphie de particules reviendrait donc en quelque sorte à célébrer le Monde : la thématique du *Sacre du printemps*, musique d'Igor Stravinski et livret de Nicolas Roerich, s'est alors immédiatement imposée à nous. Le concept du projet était désormais clair : *Le Sacre* Stravinski/Roerich en constituerait la matrice référentielle, la version chorégraphique de ce *Sacre* créée par Époque en 1988 (Salle Marie-Gérin-Lajoie, UQAM) en serait la base chorégraphique et des particules le matériau constitutif. Notons cependant que la faisabilité du concept n'était pas assurée car, si les logiciels permettant de réaliser le traitement de fluides et de particules avaient énormément progressé depuis quelques années, il était à cette période habituellement appliqué à des objets numériques inertes (un verre par exemple que l'on remplit d'eau) et non à des objets mouvants[15].

Ainsi, tout comme Poulin l'avait fait dans *Ni scène, ni coulisses* en 1979, nous utiliserions l'enveloppe des avatars de *NoBody danse* pour recevoir et émettre des particules élémentaires animées, qui en seraient à la fois les fluides internes et les étoiles et galaxies environnantes. Et bien qu'aucune anticipation du visuel que produirait un tel traitement appliqué à de la danse ne nous était possible, intuitivement, nous sentions qu'il y avait là une piste de recherche-création fascinante.

Du concept à l'œuvre : le processus

En juin 2005, nantis de l'équipement nécessaire et de subventions du CRSH, du Département de danse de l'UQAM et d'Hexagram, le projet pouvait démarrer. Nous avons consacré plus de la première année à apprendre :

13. Gilles Jobin (2002), *Under Construction*, Peindre avec des corps, <www.mouvement.net/html/fiche.php?doc_to_load=2107>, consulté en octobre 2007.

14. Stephen Petronio Dance Company, <www.stephenpetronio.com/artist.html>, consulté en octobre 2007.

15. Ce procédé, inédit au moment du démarrage de notre projet, a été mis à profit depuis quelque temps par de grandes maisons de production cinématographique. Quelques films commerciaux comme *Spiderman 3* (mai 2007) et *Harry Potter 5* (juillet 2007), entre autres, en offrent des exemples fulgurants.

- à opérer le système de capture du mouvement Motion Analysis et à contrôler son logiciel EVaRT ;
- à nettoyer les données de capture avec doigté pour ne pas lisser les mouvements ni en altérer les qualités énergétiques ;
- à configurer les *markers sets*[16] en lien avec le type de gestuelle à capturer afin d'enregistrer le plus finement possible la chorégraphie ;
- à tester et apprendre des logiciels d'animation 3D ainsi que de traitement de fluides et de particules ;
- à transporter les données nettoyées dans les logiciels d'animation retenus (Motion Builder, Maya) pour y créer les acteurs humanoïdes qui transporteraient nos danseurs numériques[17] ;
- à amener ces danseurs numériques dans les logiciels de traitement de particules retenus (Real Flow, Maya) ;
- à générer, et surtout contrôler, l'émission de particules puis en faire le rendu, opération prenant de quelques heures à plusieurs jours de calcul pour l'ordinateur selon la séquence gestuelle traitée ;
- à réaliser ces images 3D dans un format haute définition Blu-Ray.

Durant tous ces travaux de constitution du pipeline de production et de collecte et traitement des données gestuelles, le fait d'être chorégraphes a été d'une aide précieuse pour obtenir des données de capture du mouvement fidèles en tous points à l'interprétation chorégraphique, d'une dynamique parfaite tant dans la force que dans la douceur et d'une fluidité sensible tant dans la vitesse que dans la lenteur.

Il a également fallu créer un costume de capture du mouvement spécial afin de pouvoir enregistrer des portés, car celui venant avec le système ne permettait pas de le faire à cause de son procédé d'accrochage des marqueurs par velcro, ce qui fait que des marqueurs passaient d'un interprète à l'autre dans l'exécution de portés comportant un contact étroit, rendant ainsi les données caduques.

Il a aussi fallu modifier la gestuelle à plusieurs reprises, car certains mouvements, principalement dans les passages au sol, font que les caméras perdent de vue trop de capteurs, ce qui provoque des occlusions dont certaines

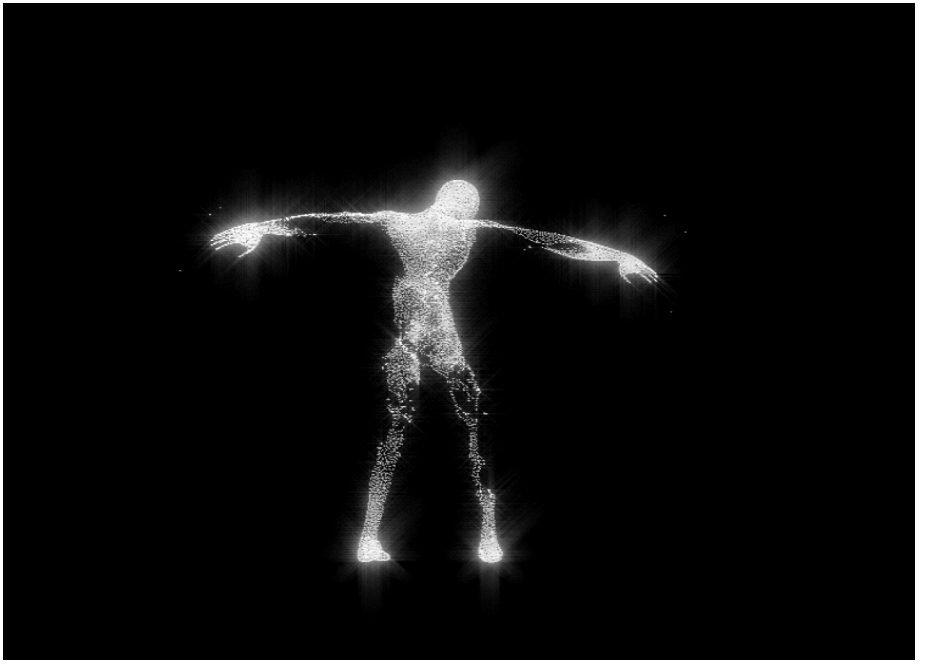
16. Organisation de l'emplacement des marqueurs réfléchissants sur le corps des danseurs.

17. Mona, du logiciel LIFEanimation, et un modèle spécialement créé par Franck Lechenet, un membre du LARTech, pour agir comme receveur ou émetteur de particules.

sont difficiles à gérer. Théoriquement réparables par l'ajout de marqueurs virtuels pour combler le mouvement manquant, leur correction a tendance à trop dénaturer ses qualités pour être acceptable dans une œuvre artistique.

Il a enfin fallu apprendre à apprivoiser le risque car, dans un tel processus créatif où le visuel recherché est impossible à imaginer ni visualiser, conditionné qu'il est par les nombreuses strates de techniques et d'outils qui le conditionnent, il faut bien sûr procéder par intuition créatrice mais aussi et surtout accepter de travailler avec les résultats.

Mais la plus belle découverte que la réalisation de ce projet a favorisée est celle d'un retour à l'authenticité dans l'interprétation chorégraphique. Il est en effet très facile de modifier à loisir la forme, la vitesse et même la dynamique des mouvements dans un logiciel 3D. Par contre, ce qui est impossible à recréer et, *a fortiori*, corriger ou modifier, c'est la signature motrice de chaque individu. Chacun possède une façon singulière d'aborder le mouvement, de le dessiner dans l'espace-temps, de le conclure. Et cette singularité est parfaitement enregistrée, conservée et restituée par la MoCap. Il s'agit donc, avec cette technologie, de demander au danseur d'oublier le besoin de perfection technique, d'oublier son image formelle pour simplement être vrai, à sa plus simple expression : un être vivant unique et irremplaçable dans sa façon de le manifester.



Conclusion

Le projet *NoBody danse* visait donc à faire porter le regard sur le mouvement dansé plutôt que sur l'individu dansant en remplaçant le corps des interprètes par des particules. Ce choix d'utiliser des particules pour la transduction des mouvements de la chorégraphie n'était pourtant pas sans écueils majeurs. Tout d'abord, le risque de tomber dans un exercice futile de maestria technologique dans lequel le traitement visuel aurait pris le dessus sur le contenu artistique était important. Ce danger fut bien réel car construire les images s'est avéré la partie la plus largement chronophage de cette recherche-création. Il est même possible de dire que le temps consacré à la chorégraphie (répétitions et capture) est une trentaine de fois moins élevé que celui consacré au traitement technologique[18]. Ensuite, le fait d'éliminer des images toutes les références corporelles identitaires des danseurs aurait théoriquement dû couper cette cinédanse de toute fibre sensible. Or, curieusement, la transduction de leurs mouvements en particules animées permet au contraire si bien de dé-couvrir l'Humain à

18. Nettoyage des données, leur transfert vers les danseurs numériques, établissement du pipeline de production, tests et choix de particules en fonction des diverses gestuelles, réalisation des séquences visuelles finales, rendu, composition sonore et enfin montage audio-vidéo en haute définition.

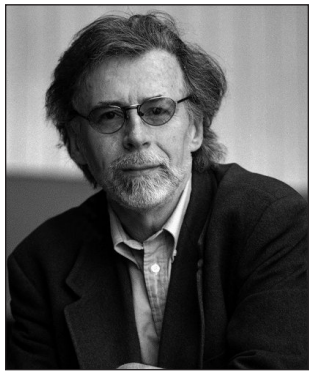
travers leurs personnalités motrices et leurs signatures cinétiques singulières que leur présence demeure entière. Ainsi, compte tenu qu'à chacune de ses présentations lors de divers colloques internationaux *NoBody danse* a éveillé chez les spectateurs une émotion esthétique tangible, il semble approprié de modifier l'énoncé de notre paradigme d'écriture infochorégraphique pour celui d'une « danse sans corps mais non sans danseurs ».

Ce type de recherche-création, qui procède d'un traitement chorégraphique inusuel dont les outils sophistiqués ne sont malheureusement pas encore accessibles à tous et dont les processus de création ont été et sont encore à inventer, a permis non seulement de créer une œuvre prototype qui inaugure et illustre un nouveau genre artistique, l'infochorégraphie, mais aussi d'énoncer les connaissances et processus inhérents à ce type d'écriture hybride de la danse. D'un point de vue théorique, elle favorise simultanément la poursuite d'une réflexion sur les tenants et aboutissants philosophiques et esthétiques d'un tel paradigme et ses impacts sur la création chorégraphique d'aujourd'hui et demain[19].

19. Cette recherche-création constitue le sujet de thèse de doctorat en études et pratiques des arts *La capture du mouvement : de la forme-poids à la forme-lumière* de Normand Marcy (MA danse), assistant au LARTech, opérateur du système de MoCap, interprète et compositeur de la trame sonore pour *NoBody danse*.

Mythanalyse de l'ailleurs

CANADA (MONTRÉAL)
Hervé
FISCHER



***Hervé Fischer** a été maître de conférences en sociologie à la Sorbonne-Paris V et titulaire de la chaire Daniel Langlois des technologies numériques et des beaux-arts à l'Université Concordia de Montréal. Il est actuellement professeur associé à la Faculté des arts de l'UQAM–CIAM, directeur de l'Observatoire international du numérique. Il a publié une vingtaine de livres dont* Nous serons des dieux *(2006) et* La société sur le divan. Éléments de mythanalyse *(2007).*

Ensemble/ailleurs. Il pourrait s'agir simplement d'un projet de vacances qui réunirait deux personnes que la vie ordinaire sépare. Mais l'*ailleurs* évoque aussi une évasion de la réalité quotidienne et le désir d'un horizon meilleur, plus propice au bonheur. Il y a même une résonance de possible paradis dans cette invocation, comme si nous rêvions d'un ailleurs qui nous promettrait d'échapper aux frustrations d'ici-bas.

Le psychotrope numérique

L'*ailleurs* euphorise. Et il n'est pas pensé comme un lieu de solitude. Il implique qu'on y soit *ensemble*, dans un espace où nous partagerons une harmonie communicationnelle, une intimité ou même un lien fusionnel entre personnes qui se connaissent déjà. *Ensemble/ailleurs* : selon l'étymologie latine, ce sont des êtres *in simili in aliore loco*, « pareils dans un autre lieu ». Nous découvrons donc tout à la fois une redondance et une tension contradictoire dans le désir de l'*ensemble ailleurs*. Le lien qu'il implique est d'autant plus fort qu'il est implicite. Et il est l'accomplissement d'une rencontre en apesanteur, dans une concordance quasi spirituelle, comme seule le permet l'évocation d'un autre monde,

immatériel. On espère y retrouver cette autre personne avec laquelle on partage une affection, un amour, un désir. Cet ailleurs irréel comme le ciel peut même signifier la promesse d'y retrouver une autre âme, celle d'un être cher disparu.

Nous avons ici-bas une tendance archaïque spontanée à imaginer l'existence d'un ailleurs, chargé d'une émotion qui témoigne d'un investissement mythique inconscient. Et puisqu'on y est non plus solitaire, mais ensemble, il s'agit d'un inconscient collectif. C'est pourquoi je ferai appel à la mythanalyse pour en explorer la signification emblématique et j'en analyserai les effets dans le contexte des technologies numériques, qui, au-delà des résonances de religiosité que j'ai soulignées, lui confèrent une nouvelle dimension onirique des plus actuelles.

Les technologies numériques bouleversent les paramètres de l'espace-temps classique et donnent accès à une ubiquité dont les plus grands sorciers n'auraient pas même oser rêver. Certes, la technicité est différente, puisque nous remplaçons les objets fétiches, les grigris et les incantations par un ordinateur connecté à l'Internet, mais l'effet magique est tout aussi fascinant. Le pouvoir instrumental de ce télescopage de l'espace-temps a certes trouvé de multiples déclinaisons dans ce qu'on pourra appeler les « utilités », dans le travail, la gestion *just-in-time*, les communautés de pratique, la recherche technoscientifique. Mais il s'exerce aussi de façon irrésistible dans l'imaginaire, qu'il s'agisse des relations amoureuses ou des jeux vidéo. Cet espace virtuel libéré des résistances du réel stimule les fantaisies et permet aux sentiments de se déployer merveilleusement. Les amoureux séparés le savent, qui succombent à l'enchantement des cyberémotions. Le bonheur amoureux n'est-il pas précisément d'être ensemble ailleurs, dans l'irréel, enfin réunis intimement dans un petit nuage numérique ? Le retour à la terre pourra être d'autant plus difficile. C'est en ce sens que j'ai déjà insisté sur le « romantisme numérique[1] ».

Cette problématique n'est pas nouvelle, si l'on en juge par l'archaïsme des désirs humains de communication et de présence à distance, et par les réponses que nous avons pu leur donner avec les technologies traditionnelles de la magie et de la religion. La magie nous fait communiquer avec les esprits, et la communion chrétienne avec Dieu. Des technologies plus récentes, comme celle du cinéma, en ont renouvelé la puissance. Le cinéma est un rituel social. Et dès l'invention du cinéma, la lanterne magique de Méliès inventait d'autres mondes où les spectateurs jouissaient du plaisir de se retrouver ensemble ailleurs avec des personnages et des événements fascinants. Le cinéma de fiction a depuis lors multiplié les chefs-d'œuvre en exploitant ce même émerveillement.

1. Hervé Fischer, *Le romantisme numérique*, Fides et Musée de la civilisation de Québec, 2002.

J'en donnerai pour preuve à contrepoint le cas inverse des films de Jean-Luc Godard. Celui-ci considère la caméra et le projecteur de cinéma comme des outils de vision pour scruter le monde, au même titre que le microscope ou le télescope. Il a opté pour le rejet de cette magie et en a payé le prix. Son point de vue théorique est assurément intéressant[2], mais il explique aussi pourquoi les films de Godard nous paraissent si prosaïques et finalement ennuyeux. Certes, dans le même esprit, le cinéma vérité fit brièvement fureur, mais il est tout aussi réducteur et nous voyons bien aujourd'hui, avec l'essor des technologies numériques et des effets spéciaux, que Méliès avait raison dès l'origine du cinéma de nous transporter ensemble ailleurs, à travers un écran cinématographique, dans des mondes imaginaires. Nous comprenons que c'est là l'une des principales vertus du cinéma et le fondement de son succès social. Nous en trouvons un autre exemple significatif au deuxième degré dans le cinéma de science-fiction, avec la *téléportation* de la série légendaire des *Star Trek*.

La puissance imaginaire du numérique tient aussi au mythe de l'abondance communicationnelle, de la fluidité des liens et de l'échange fusionnel qu'il exploite. Cette technologie, qui est capable de réactiver, voire de bouleverser intimement notre vie, est décidément sentimentale. Les liens interindividuels que nous développons si facilement grâce à l'internet nous offrent l'euphorie d'un échange ombilical de fluides ; ils nous rassurent en nous reconnectant au corps maternel de la société. Nous pouvons désormais clavarder en temps réel à distance, nous exercer à la téléprésence, ou nous rencontrer à travers nos avatars dans un espace collaboratif de jeu ou de vie, tel que Second Life, et nous activer sur des plateformes numériques de socialisation comme MySpace ou Facebook. Sommes-nous dans la vie réelle en manque de cette *seconde vie* que nous offrent les jeux multi-usagers de rôles et de compensations ? Il semble bien que oui. Ces nouvelles possibilités interpellent évidemment les philosophes, mais aussi les psychologues et les psychanalystes, les sociologues et les phénoménologues. Et plus que tous, les artistes, qui créent ces espaces virtuels, leur donnent forme et les animent. Le succès faramineux de Facebook, qui en quatre ans a été capable de réunir sur son site quelques 60 millions de participants, de valoir tout aussi vite plus d'un milliard de dollars, et de dériver dans les marchés publicitaires, constitue un exemple extraordinaire d'innovation psychonumérique. Mais a contrario, il nous apparaît aussi comme un symptôme criant de la perte de solidarité organique de nos sociétés de masse actuelles. Seul un profond sentiment de solitude peut inciter des jeunes et maintenant des citoyens de tous âges à aller mettre sur une plateforme publique d'échanges toutes sortes d'informations personnelles

2. En témoigne le documentaire sur Jean-Luc Godard réalisé par Alain Fleischer (2007).

au vu de tous et sur lesquelles ils perdent contractuellement tout contrôle. Quelle compensation espèrent-ils de ces mondes virtuels ? Leurs désirs sont-ils à la mesure des déceptions et des résistances du monde réel ? Dans la vraie vie, celle du quotidien, celle des *foules sentimentales* que chante Alain Souchon, malgré les promiscuités urbaines, nous ne sommes jamais vraiment ensemble, tant nos solitudes existentielles sont insurmontables – et peut-être même sont-elles nécessaires, car fondatrices de nos autonomies. Nous ne sommes jamais vraiment ailleurs, tant nous sommes liés affectivement à nos proches et étroitement à l'*Autre* (j'entends par là, au sens lacanien, le langage social et les structures contraignantes de la vie collective). Et c'est en ce sens que l'ailleurs est toujours un lieu de rêve, que nous investissons de désirs. Au-delà de ces liens biologiques, psychologiques et sociaux, voilà que les hyperliens du numérique donnent réalité à nos anciennes sorcelleries. La magie digitale permet ces évasions du réel immédiat, ces rencontres à distance dans des communautés virtuelles, où nous imaginons participer à des fusions multiples paradoxalement impossibles dans le cercle étroit de notre vie quotidienne. Même – et surtout – un couple amoureux désire sortir de temps à autre de son cocon pour se retrouver ensemble ailleurs, donc plus intensément, par exemple au cinéma. Et avec l'internet, même en restant chez soi, on trouve dans l'écran bleuté cathodique l'euphorie du virtuel. Le numérique nous relie à un ailleurs, à une communauté virtuelle, où nous nous sentons allégés du poids et des routines du réel. Le numérique est un psychotrope, un excitant neuronique. Des gourous prétendent même que ces hyperliens nous rattachent à un cybercortex planétaire. Nous y serions plongés dans l'intelligence collective, comme dans une potion magique, grâce aux synapses d'un immense cerveau numérique transculturel et transpolitique, qui entourerait la terre comme une atmosphère irisée. Aussi étrange que puisse paraître ce fantasme, il a le mérite de célébrer la qualité de certains des nouveaux échanges que nous pouvons développer grâce à la sorcellerie de ces nouvelles technologies. Allons-nous, grâce au Web, créer de nouvelles solidarités humaines réelles ? Il est permis d'en douter, bien que le fantasme mcluhanien d'un village planétaire ne manque pas de charmes, quelles qu'en soient les illusions politiques ou même psychiques.

De fait, ce mythique *ensemble/ailleurs* est fort incertain et volatil. Il semble en suspension hors gravité sociologique, et c'est précisément là son charme, qui nous attire tant. Car même lorsque nous naviguons dans le cyberespace pour les utilités, nous y aimons ce flottement qui nous libère du réel, comme si, dans l'apesanteur, nous étions plus heureux d'éprouver le sentiment ou d'y cultiver l'illusion d'y être virtuellement ensemble. Étonnamment efficace, même s'il est trompeur, l'imaginaire numérique crée donc une forte dépendance psychique. Et les cadres sociaux traditionnels de l'espace et du temps éclatent réellement sous la pression des technologies numériques.

Le mythe de l'unité

Comment expliquer précisément cette illusion magique ? Elle tient à son pouvoir de guérisseur. Car si nous rêvons d'être ensemble ailleurs, c'est d'abord parce que nous souffrons d'une séparation que nous rêvons de surmonter en nous unissant à un autre être ou en nous intégrant à une communauté. Et c'est aussi parce que nous aspirons à nous distancer des frustrations du réel et à être téléportés dans une plénitude. Ce désir d'une unité retrouvée naît de la conscience d'une unité perdue. Laquelle ? La question n'est pas seulement individuelle, puisque cet état d'esprit est très répandu chez les humains. Et il se manifeste de diverses manières dans les comportements de nos contemporains.

L'un est nomade. Il a un besoin constant de voyager et n'est jamais plus heureux que dans les aéroports et les avions. Il rêve même d'être pilote. L'autre ne se fixe jamais, ni dans une maison, ni dans un couple, ni dans son travail. Il a la bougeotte, il déménage souvent et en accepte sans broncher le coût et les inconvénients. Ce nomadisme semble constituer une sorte de recherche d'équilibre dans le mouvement qui aide à échapper à l'angoisse de soi-même. La solitude, que beaucoup de personnes supportent si mal, c'est donc le pôle opposé à cet ensemble ailleurs dont nous rêvons, comme d'une unité retrouvée de l'être avec soi-même.

D'ou vient ce mythe de l'unité, que nous nous employons obsessionnellement à retrouver ? Il est bien sûr primitif, au sens où il met en jeu les figures de l'origine et de la création. La première unité perdue de l'être humain est évidemment toujours fœtale. C'est celle de l'appartenance originelle au corps maternel. Elle est la matrice biologique du mythe élémentaire. Et la séparation, lorsque le cordon ombilical est coupé, créera une durable nostalgie organique et psychique. Le rapport au père n'est pas moins biologique, même s'il trouve son expression sociale davantage à un niveau symbolique. Et ce mythe élémentaire de l'unité perdue est déterminant dans l'image du monde qu'imagine chaque enfant. Il perdure et suscite encore chez l'adulte de fortes représentations compensatrices qui détermineront ses comportements et ses désirs fondamentaux. Nous en observons l'effet puissant dans une déclinaison de mythes secondaires, qui varient selon les sociétés, les époques, les cultures, et donc les religions. Nous le transposons par exemple dans notre nostalgie vis-à-vis de la Nature panthéiste, ou dans l'invention biblique du paradis terrestre et du lien fusionnel avec un Dieu qui nous en a chassés, ou dans notre intégration au corps social au sein d'une communauté familiale, religieuse, politique, d'une bande, d'un club, etc., ou plus universellement dans le désir amoureux[3].

3. J'ai développé ces idées dans *La société sur le divan. Éléments de mythanalyse*, vlb, 2007.

Au niveau individuel, cette séparation originelle se traduit par un sentiment de manque d'être, une aspiration à une plénitude dont on se sent frustré, autrement dit un mal d'être, voire une scission en soi qui peut tendre à la schizophrénie. On observe divers niveaux d'intensité. L'individu qui n'a pas obtenu assez d'affection et d'attention parentale passera éventuellement sa vie à tenter de compenser cette souffrance. Il manquera de confiance en lui, il ne réussira éventuellement pas à se centrer sur lui-même et à construire son autonomie. Il sera constamment en demande d'un ailleurs amoureux, affectif, géographique, professionnel pour remplir son défaut d'être, par le nomadisme et les communications. Décalé par rapport à lui-même, en quête latérale de ce qui pourrait le rendre heureux en lui conférant une plénitude, il éprouvera une anxiété constante sur ce qu'il est et sur ce qu'il pourrait faire dans la vie ; il compensera éventuellement ce manque par une suraffirmation de lui-même. Tout être humain semble ressentir à des degrés divers ce besoin ou cette aspiration à rétablir en lui l'unité perdue.

Dès lors, nous comprenons mieux la puissance mythique de l'internet, dont les hyperliens nous offrent un cordon ombilical numérique avec le corps social virtuel. Et c'est bien là l'une des causes principales du succès de toutes les plateformes de communication et de socialisation qu'elles proposent, incluant le clavardage, l'interactivité du Web 2.0, les blogues, et toutes les déclinaisons des *Facebooks*.

Les hyperliens du numérique, que nous avons magnifiés, dont nous tirons tant de plaisir, et que nous avons en quelque sorte dotés de puissance magique, que nous théorisons de façon fantasque dans la métaphore si répandue de l'*hypertexte*, ne relèvent donc pas seulement de l'efficace d'un code binaire trivial. Ces liens ont pris la relève des formules, évocations, invocations, philtres, convocation des esprits et autres techniques magiques, à la mesure de leur puissance électronique sans effort et à distance, de leur miniaturisation et de leur invisibilité. Et si nous évoquons les nanotechnologies numériques, les dispositifs RFID (identification par radio fréquence), le sans-fil et le *Bluetooth*, nous ne pouvons pas nous y tromper. D'ailleurs les téléphones cellulaires, les écouteurs mains-libres ou les clés USB ressemblent de plus en plus à des objets fétiches ou à des grigris. Les Japonais, qui demeurent particulièrement infantiles dans leur amour de tous ces gadgets, leur ajoutent des perles, des plumes et des figurines, ou leur parlent et les chérissent comme des petits animaux[4] qu'ils traitent comme des esprits sacrés (*tamagochis, furby, robopets*, etc.). Étonnamment, cette Nature maternelle dont nous gardons le marquage biologique dans notre inconscient se technologise aujourd'hui. Nous parlerons ici d'une nouvelle naturalité. Et elle n'est pas moins imaginaire que jadis,

4. Voir Hervé Fischer, *CyberProméthée, l'instinct de puissance à l'âge du numérique*, vlb, 2003.

bien que sous de nouvelles représentations technoscientifiques. L'organique maternel, le végétal et le numérique sont autant de métaphores du même désir d'unité harmonieuse et de plénitude.

Les imaginaires numériques

Il n'existe pas actuellement de théorie synthétique ou globale des imaginaires numériques, alors que ceux-ci jouent pourtant un rôle central dans les arts et les industries culturelles contemporains, donnant à penser que ces imaginaires réactivent des mythes archaïques ou en suscitent de nouveaux, qui ont un impact social, artistique et industriel majeur. Ce domaine de recherche est encore émergent, bien qu'il soit culturellement stratégique. Il existe, certes, une bibliographie d'une dizaine de titres significatifs sur l'imaginaire numérique, et un certain nombres d'articles, soit de gourous enthousiastes[5], soit d'intellectuels critiques[6], mais ce sont des points de vue de technophiles, ou de technophobes excessifs ; et ces déclarations fantasmatiques ou ces points de vue rétrogrades démontrent le manque général d'une théorie et d'un appareil conceptuel critique cohérent pour analyser les mythes sociaux actuels, qui inspirent ces imaginaires, comme aussi bien leur critique.

C'est aujourd'hui la technoscience qui a pris le relais des utopies sociales du XIX^e^ siècle, et dans laquelle nous investissons nos visions du futur. Abandonnant le principe de l'adaptation darwinienne à la nature, nous voyons la technoscience comme le nouveau moteur prométhéen de notre évolution. Il est donc important de faire l'inventaire de ces imaginaires, selon leurs diverses facettes, d'en établir et analyser la configuration mythique générale, et de contribuer ainsi à une meilleure compréhension des imaginaires numériques et de leurs applications artistiques, sociales et industrielles.

Nos hypothèses nous incitent d'abord à repérer et caractériser des attitudes très significatives de ces imaginaires, tels que les explorent les artistes actuels :

– Ils dévalorisent le réalisme et le temps présent pour survaloriser des mondes numériques, dématérialisés, une hyperréalité futuriste dont les références traditionnelles d'espace-temps mutent en faveur de la

5. Par exemple de l'Américain du MIT Ray Kurzweil : *Les machines intelligentes* (1997) et *Les machines spirituelles* (1999).

6. Par exemple les Français Patrice Flichy (*L'imaginaire d'Internet*, 2001), Philippe Breton (*Du Golem aux créatures virtuelles*, 1995 ; *Le culte de l'Internet*, 2000) ou Alain Finkelkraut et Paul Soriano (*Internet, l'inquiétante extase*, 1999).

vitesse, des transformations, de nouvelles logiques non linéaires. Ils sont fascinés par la nouveauté et les mondes futurs, ou la puissance est miniaturisée et s'exerce en temps réel.

– De ce fait, sans doute, ils sont fascinés par les imaginaires scientifiques, qui sont aujourd'hui d'une extrême audace. Ils s'inscrivent ainsi dans leur sillage – ce que j'appelle les « arts scientifiques » – et explorent les domaines de la génétique, de la biologie, des sciences neurocognitives, de la vie et de l'intelligence artificielles, des écosystèmes, de la physique et des mathématiques, des nanotechnologies et de la robotique. Beaucoup d'artistes explorent toutes les déclinaisons de la convergence technologique et rêvent d'œuvres multimédia, qui seraient donc multisensorielles, voire d'un art total et d'immersion dans des mondes virtuels, porteurs d'une nouvelle puissance d'évocation imaginaire.
– Ils abordent les valeurs humaines selon des logiques simplistes, binaires et ingénues, souvent ludiques, tantôt euphoriques, tantôt malignes et catastrophistes, de façon générale assez élémentaires en comparaison des complexités psychologiques qui dominent encore notre culture.
– Ils s'intéressent à l'interactivité et à tous les types d'interfaces homme/machine, dont les performances les fascinent comme de nouveaux pouvoirs magiques qu'aurait l'*Homo numericus*, désormais doté d'une puissance chamanique.
– Ils hybrident la captation réaliste et les images de synthèse, de même qu'ils s'intéressent à l'humanisation de la machine et la « machination » du corps humain, ainsi qu'à leur hybridation (*empowerment* et bionique) et à toutes les expressions de puissance surhumaine qui satisfont nos désirs et qui inspirent ces mondes imaginaires virtuels où nous nous évadons. Explorant les limites de l'imaginaire technologique, ils se rapprochent de la science-fiction.

Ils sont fascinés par la puissance inédite des technologies numériques de communication ; ils proposent de nouvelles formes narratives avec des personnages synthétiques, développent des œuvres d'art sur le Web (*net art*), créent des communautés virtuelles, des univers irréels de rencontre, des plateformes collaboratives Web 2.0, des expériences médiatiques participatives, etc., qui répondent manifestement à un besoin émotionnel de communication sociale compensatoire des solitudes urbaines et d'un manque d'être personnel. Nous constatons tous que ces médias numériques excite l'imaginaire et crée souvent, de ce fait, une véritable dépendance.

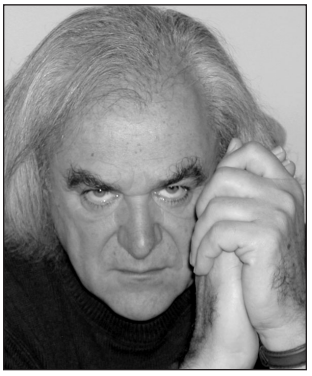
Cette dépendance est d'ordre affectif plus qu'elle relève d'une exigence de lucidité. Et c'est un grand défi pour l'humanité que de se réorienter dans l'époque de crise qui résulte d'un tel changement d'imaginaire. S'*orienter*, c'est se tourner vers l'Orient, là où la première lumière apparaît, qui chasse l'obscurité de la nuit et donc le chaos.

La topologie imaginaire de notre image du monde se transforme avec notre évolution. Les humains sont désormais de plus en plus ensemble ailleurs. Cela tient au mythe fondateur de l'âge du numérique, dont la lumière, au sens de l'intelligence, ne se fonde plus sur un dieu, ni sur l'électricité, mais sur l'information. Ce ne sont plus les esprits du feu qui dansent dans nos cerveaux, ni les ombres et la lumière de la caverne platonicienne, ou de la révélation divine, mais les octets du numérique.

À l'ombre du temps[1]

FRANCE (LILLE)

Alain
FLEISCHER



Après des études de lettres, de linguistique et d'anthropologie, ***Alain Fleischer*** *a enseigné dans diverses universités, écoles d'art, de photographie et de cinéma. Sur mission du ministère de la Culture, il a créé Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, dont il est directeur depuis 1997. Lauréat de l'Académie de France à Rome, il est l'auteur d'une trentaine d'ouvrages de littérature et réalisateur de quelque 180 films.*

En guise de préliminaire, je voudrais évoquer le paradoxe de la vitesse en photographie. La machine photographique comporte principalement deux parties : d'une part l'objectif, dont les qualités relèvent des lois de l'optique, et d'autre part le boîtier, dont les qualités relèvent des lois de la mécanique. Je ne m'intéresse ici qu'à la boîte noire qui s'ouvre un instant pour laisser passer la lumière, et dont la qualité de l'obturateur est sa précision, et aussi la hauteur des vitesses affichées : il y a quelques décennies, le 500e de seconde n'appartenait qu'aux appareils professionnels. Et puis il y a eu le 1000e, le 2000e et aujourd'hui le 4000e de seconde. Quelle est donc cette vitesse qui ressemble à celle d'un coureur de cent mètres, évaluée par le temps de plus en plus court pour parcourir la distance ? Quelle distance est ainsi parcourue de plus en plus rapidement, par des appareils photographiques dont les vitesses, comme on les appelle, sont de plus en plus élevées, correspondant en réalité à des temps d'obturation de plus en plus brefs ? Eh bien, l'apparent paradoxe logique est que ces hautes vitesses sont destinées à saisir des

1. Adaptation d'un texte paru dans la revue *Inactuel* et d'une conférence donnée à la Ryerson University de Toronto, Canada.

parcours de plus en plus courts et, en quelque sorte, à arrêter le mouvement, à saisir dans l'immobilité ce qui bouge de plus en plus vite. Les vitesses élevées d'obturation servent à figer des sujets de plus en plus rapides, sans qu'une quelconque trace apparaisse de leur mouvement sous la forme d'un flou, d'une légère traînée lumineuse, d'un dépôt de l'objet que la photographie aurait ramassé derrière lui, parce que derrière lui justement, c'est-à-dire à la traîne, comme on dit. La vitesse n'est donc pas celle de l'appareil mais celle que l'appareil est capable de transformer en immobilité. Ainsi, pour un appareil photographique aux performances élevées, rien ne bouge dans un monde où les objets sont de plus en plus vifs dans leurs déplacements : automobiles de course, fusées, TGV, balles d'un joueur de tennis, engins de guerre… Il faut donc de la vitesse pour arrêter la vitesse. Et les vieux appareils photo obturant au 250^{e} de seconde seraient incapables de ralentir à l'extrême, c'est-à-dire d'immobiliser, de saisir, certains objets qui évoluent autour de nous. Fin de cette observation préliminaire.

On croit parfois que la vitesse, qui comprime le temps nécessaire aux obligations quotidiennes, non productives de plaisir, voire mortifères, offre une extension inversement proportionnelle au temps disponible pour un reste entièrement positif, et pour des « agréments de la vie » qui l'emporteraient désormais sur les désagréments. Réduction des temps de transport par les avions, par les trains à grande vitesse, par les autoroutes urbaines, trans-régionales ou transcontinentales, transfert et échanges des images et des sons en temps réel, réciprocité instantanée, fluidité parfaite et arborescence infinie des réseaux, vitesse des moteurs de recherche (ce n'est pas un hasard si le mot *moteur* apparaît dans cette expression), immédiateté des contacts, des interfaces, des transferts de formes, et donc, pour en revenir à l'essentiel, apparition généralisée et subite des objets de désir, qui jadis mettaient du temps à se rassembler, à se constituer, à se transférer, à se rapprocher du sujet désirant, avant d'apparaître enfin pour être possédés et consommés, diminution du silence jusqu'à son extinction sous le flux continu, à haut débit, à haute vitesse, des messages ou du bruit, abolition de la séparation, de l'absence, reconnaissance du droit à l'impatience parmi les Droits de l'Homme (on peut relever une pratique de plus en plus courante et banalisée de *l'ultimatum*… et les préavis sont de plus en plus courts dans l'organisation des mouvements de protestation sociale…) : moins de temps nécessaire pour communiquer, pour prévenir, pour se déplacer, pour se rejoindre, pour voir arriver les images, les sons, les signes, les messages, moins d'attente pour obtenir satisfaction, pour parvenir à son but, toute cette *compression* (ce mot est également utilisé dans le traitement des données) avec pour objectif – ou tout du moins, avec pour *résultat* objectif – d'augmenter le temps disponible pour le reste – quel reste ? –, c'est-à-dire pour opérer un basculement des proportions entre ce qui nous est prélevé automatiquement de notre vie et ce qui nous en est laissé – du

moins en apparence – et qui nous reste. Plus grande est la vitesse du travail accumulé, et plus tôt arriverait le temps supposé libre de la retraite ! Mais quel est donc ce reste essentiel, plus important que tout le reste, quel est donc ce plus-à-vivre, ce plus-à-jouir – ou alors, ce moins-à-souffrir, ce moins-à-attendre (autre chose, quoi ?), ce moins-à-mourir dans la vie-même ? –, auquel du temps supplémentaire serait donné par le temps gagné, grâce à la vitesse ?

Par exemple, il faut du temps pour penser, pour projeter, pour rêver, pour contempler, pour aimer, et l'on pourrait espérer que tels soient les meilleurs emplois du temps gagné, épargné, du temps retrouvé. Mais la vitesse d'écoulement du temps est-elle la même selon la nature de ce que le temps contient, ou de ce que la vitesse parcourt ? On sait bien que les moments agréables passent plus vite que les autres… Ne dit-on pas, plus généralement, que le temps passe vite ? Pourtant, le temps n'a pas de vitesse, il n'a que des durées, qui se raccordent bout à bout, dans un montage qui ressemble à celui d'un film de cinéma : d'ailleurs, la vitesse de défilement de la pellicule reste toujours la même – 24 images par seconde –, quelle que soit la nature de la scène représentée : contemplation d'un paysage immobile ou cavalcade de cow-boys et d'Indiens, accomplissement d'un meurtre ou premier baiser entre des amoureux.

Si le temps est nécessaire aussi bien pour la peine que pour le plaisir, il faut aussi du temps pour se souvenir, c'est-à-dire qu'il faut du temps pour penser au temps, pour remonter le temps, pour rattraper en imagination la fuite du temps, qu'il faut dépenser du temps – certains diraient : perdre du temps – pour lutter contre cette perte du temps qu'est l'oubli : non pas du temps mal employé, mais du temps mal aimé et finalement méprisé. Parvenu à un certain âge, ou dans la plénitude d'un moment de bonheur, on dit communément qu'il faudrait arrêter le temps : autant dire qu'il faudrait instantanément mourir, comme après avoir vu la baie de Naples… En fait, c'est tout le contraire qu'il faudrait souhaiter : que le temps continue, qu'il ne s'arrête surtout pas et, s'il avait une vitesse, qu'il s'accélère, que son rythme offre plus de jours, plus de nuits à la seconde, plus de jours et plus de nuits à un même état du monde et des êtres, à un même âge de l'individu, à une même extase de la vie. On dit qu'il faudrait arrêter le temps en réaction à ce qui, dans le temps, est perçu comme allant trop vite, mais qui, en fait, n'est pas le temps lui-même – le temps ne peut être accusé d'aucun excès de vitesse –, le temps n'a qu'un rythme, c'est-à-dire une vitesse vide, un squelette de la vitesse, son effigie macabre. Le temps ne connaît que cette ossature décharnée de la vitesse qu'est le rythme, comme par exemple le rythme cardiaque, qui s'accélère dans les moments de grande émotion, ou qui se stabilise lorsqu'un cœur continue de battre dans un corps plongé dans le coma, attesté par un encéphalogramme plat, c'est-à-dire sans mouvement et sans vitesse de la conscience, de la pensée. Quand on parle de rythme lent ou de rythme rapide, il n'est pas question de la vitesse, qui

est continue, mais au contraire d'une segmentation en unités discrètes plus ou moins courtes ou longues. Le rythme est cette mesure imposée, reportée, imprimée, sur ce qui est non marqué : c'est du fini pour découper l'infini, du discontinu pour appréhender le continu, c'est une obligation de contraste faite à la transparence.

L'époque dite de la communication, de l'information, de la télévision, d'Internet, des réseaux à haut débit, de la cybernétique, et peut-être un jour celle de la téléportation – c'est-à-dire du transport des corps à très haute vitesse, à très haut débit –, n'est pas celle du temps gagné pour la pensée, elle est celle d'une pensée sans le temps, et uniquement dans la vitesse, non seulement sans le temps comme espace déroulé devant elle, mais sans le temps enroulé en elle, bobine de l'Histoire dont la pensée se vide, sous l'effet de la vitesse, une pensée sans la réserve, sans le réservoir du temps. D'où cet aveuglement d'une pensée de l'instant, d'une pensée instantanée – comme le 4000e de seconde dans les boîtiers photographiques d'aujourd'hui –, éblouie par ce qu'elle actualise le temps d'un éclair, une pensée privée de cet espace de temps, de ce souffle désormais inutile et dispersé, perdu, une pensée qui ne pense et ne produit que sa propre exhibition, sa propre représentation en miroir – une pensée hypnotisée par sa propre image, entrevue, en reflet –, au jour le jour, et de minute en minute, une pensée qui ne produit que sa propre actualisation dans la performance : la pensée comme actualité, ennemie du temps, disqualifiant et bannissant tout ce qui se présente marqué par une étoile jaune du temps. Aujourd'hui, la vulgarité des êtres, et la vulgarité de la pensée, tiennent à ce refus de reconnaissance du temps, à cette ignorance de la relativité et de la précarité de tout état – état du monde, état des êtres, état de la pensée –, face au temps, à cette volonté d'effacement définitif de ce qui s'est seulement absenté – et qui pourtant fera retour –, de ce qui n'est plus là, visible dans l'instant, face à celui qui croit être là dans une éternité de l'instant, sa bonne étoile, et qui déjà cède la place, poussé vers l'ombre par ce qui a commencé à s'agiter dans les coulisses du visible. Aujourd'hui, les nouveaux moyens de communication et de représentation, leurs outils et leurs supports, ont pour vertus revendiquées la vitesse, la réversibilité, la non-linéarité, l'interactivité (fausse innocence, inconséquence, irresponsabilité) : dans ce qui est instantané, et qui peut instantanément s'effacer, dans ce que n'importe qui peut produire et que n'importe qui d'autre peut reproduire et modifier, manipuler, advient une toute-puissance de l'actualité qui rend le temps inactuel, la pensée inactuelle. Il n'y a plus de temps pour le temps. Il n'y a plus de pensée pour le temps. Il n'y a plus de temps pour la pensée.

Aujourd'hui, l'accumulation monstrueuse d'images gratuites, non pensées dans une économie du temps, dans une économie du montage, non montées, semblent constituer de monumentales archives, un témoignage, une mémoire instantanée du temps présent. Mais cette fausse mémoire aveugle, aveuglée

par sa facilité, sa gratuité, ignore l'impossible économie de son éventuelle activation : il n'y aura jamais assez de temps pour consulter dans un quelconque avenir la phénoménale accumulation des instants filmés ou photographiés. Par exemple, le temps de travail dans la vie d'aucun chercheur de l'avenir ne lui permettra jamais de regarder tout ce qu'aura produit une chaîne de télévision, plus d'heures enregistrées que de minutes dans la vie d'un homme. Ne parlons pas des millions d'heures qu'enregistrent chaque jour les millions de touristes et de vidéastes amateurs.

Au cinéma, dans ses techniques traditionnelles, la pensée du montage se développait dans le temps nécessaire à la main, pour le travail sur les images et les sons, pour leur organisation, leur mise en ordre et en mesure linéaire, sur leur support visible, manipulable. Marquer la pellicule au crayon gras, la couper avec un tranchet – sorte de guillotine –, la rabouter, la recoller, plonger dans les bacs d'une réserve parfois définitive les chutes et les doubles, chacun de ces actes engageait une responsabilité face à la matière, au support filmiques, dans leur relation au temps. Il y avait un caractère irréversible et comme irréparable dans chacune des décisions, dans chacun des ordres transmis à la main, et dans chacun des gestes de la main sur la machine, sur la matière et sur le support, destinataires de toute pensée et de tout acte : la pellicule, le fil du temps. Tous ces actes de pensée et toutes ces manipulations de la matière relevaient d'une sorte de sorcellerie conjuratoire, opposant le temps monté du cinéma, la segmentation du récit, le déroulement du montage, au temps général, hors de portée de la main, mais présent dans la pensée, enroulé en elle, bobine principale, débitrice de temps. Comme le temps général, le temps monté du cinéma n'a pas de vitesse, dans la mesure où la vitesse de déplacement de la pellicule reste constante, et la même pour tous les films, pour toutes les scènes d'un film, donc invisible : le montage n'est qu'un rythme, toujours ce squelette architectural du temps. Au cinéma, dans ses techniques traditionnelles, une coupe et un raccord ratés se faisaient sentir comme un faux-pas douloureux, sinon irréparable – une petite opération chirurgicale qui n'a pas réussi et qu'il faut effacer, recommencer –, car la matière, support du temps, a donc été coupée, amputée et meurtrie malencontreusement, refusant de se cicatriser sur un faux raccord. Au contraire, un raccord réussi, une couture du temps devenue lisse et invisible, une réconciliation trouvée entre la matière et le temps, s'avéraient comme le résultat d'un geste magique, miraculeux. Le montage cinématographique réussit l'actualisation narrative de l'inactuel, il raccorde la matière par-dessus les abîmes de l'espace et du temps, il impose le rythme comme illusion acceptable contre l'écoulement immuable, contre la vitesse indifférente. Au cinéma, dans ses techniques traditionnelles, il fallait du temps pour penser le temps, il fallait du temps donné à la main pour manipuler le temps. Aujourd'hui, la technique du montage virtuel d'images électroniques, accumulées dans la mémoire d'un ordinateur, simule instantanément

les figures du rythme hors du temps, sans contact de la main avec le support du temps, touchant seulement l'outil à la fois manipulateur et simulateur de la manipulation. Les actes du montage – comme antérieurement ceux du tournage en vidéo – s'ouvrent à une forme de gratuité, d'irresponsabilité, de réversibilité infinie, d'innocence, de dissolution du temps dans l'expérimentation et la simulation du rythme : le temps effacé par la vitesse, non pas du temps gagné pour penser le temps (le montage), mais une instantanéité où se perdent le temps de la pensée et le risque du temps monté, du montage. Il n'y a plus ni échec douloureux, ni réussite magique : le temps nécessaire à la pensée juste, à la décision de l'acte juste, est remplacé par le temps nécessaire à la répétition de l'acte gratuit, incertain, sans conséquence, aux tâtonnements exemptés de sanction, aux jeux sans gain ni perte avec une matière toujours intacte. Le montage est moins un engagement de la pensée face au temps qu'un temps libéré par la pensée pour le jeu, et même s'il reste de la pensée pour le jeu, et même s'il y a du jeu dans la pensée (comme on dirait aussi qu'il y a du jeu dans l'ajustement des pièces d'un mécanisme). Cette virtualisation, ce basculement dans le ludique – les jeux vidéo ne sont pas loin –, pour le montage du temps, affectent la pensée bien au-delà des travaux sur les images et les sons, ils peuvent faire la facilité, la veulerie, la vulgarité, d'une pensée tout entière dans la gratuité de l'instant, dans l'actualisation de ce qui n'a pas connu le temps, dans la réversibilité sans limite des victoires et des défaites face au temps, dans l'irresponsabilité diffuse d'une matière du temps qui consent à l'interactivité, c'est-à-dire dans une pensée du temps qui le livre à la merci des jeux de l'instant : la pensée active, volontaire, soumise à la souveraineté des réflexes passifs, involontaires.

Le monde a perdu le temps faute d'avoir gardé le goût de cette recherche du temps perdu. Le monde a perdu jusqu'au désir du temps. Il n'est plus que dans le désir de l'instant, de l'immédiat, de l'actuel. Les modèles de la société contemporaine n'incitent l'individu à se projeter au-delà de ce qu'il est dans l'instant que pour se voir instantanément dans l'instant suivant, ou dans un instant à venir, dans une éternité de l'actuel. L'individu n'est pas invité à se mettre lui-même en perspective, en histoire, à se mettre en question et en doute, il n'est poussé vers son avenir que comme vers une nouvelle image instantanée, projection à haute vitesse, instantanément obtenue, réussie, idéale. Et derrière l'écran de cette apparition, il y a le temps de la retraite, dos tourné à l'image, dans son envers, tous ces retraités qui n'ont pour passé qu'une image instantanée de leur histoire, tous ces bénéficiaires des beaux jours du troisième âge, comme on l'appelle – figure de langage, figure de montage –, livrés, abandonnés, lâchés dans cet espace sans fond, à l'ombre de l'écran, derrière la projection, dans le revers de la surface où est apparue leur image, dans un au-delà de l'instant qui a intercepté et figé le temps, et avec devant eux tout ce temps libre qui est leur victoire, croient-ils, mais peut-être seulement

l'espace d'une errance sans but et d'une désespérance progressive, car les instants vont commencer à s'appauvrir, les images à perdre leur lumière, leur luminosité, le jeu du montage à manquer d'attrait, et c'est alors que le temps va faire retour enfin, quand il sera trop tard. Les modèles proposés à l'individu par la société contemporaine ne l'incitent pas à voir au-delà de lui les autres qu'il pourrait être, et qui le situeraient dans l'Histoire, dissolution des instants dans le temps, car il lui faut d'abord célébrer celui qu'il est dans l'instant, c'est-à-dire celui qui communique, celui qui émet, qui reçoit, qui échange, qui dépense, qui voit instantanément ce qui se passe au loin, qui est instantanément vu de loin, qui participe avec tous les autres, ses semblables, qui est toujours présent à tous les événements de la Terre, celui qui a le droit de se manifester, de s'exprimer sur tout, d'être écouté, reconnu, et tout cela dans l'instant, dans ce droit à la présence instantanée, dans cet accès permanent à l'actualité, celui qui remplace toute pensée du temps par sa propre mise en réseau – un *réseau pensant*, croit-il –, là où le montage a perdu son début et sa fin, là où tout se perd entre le début et la fin, là où il n'y a plus dans l'actualisation instantanée, dans la ramification infinie, dans la probabilité ouverte à tous vents, ni début ni fin.

De la pensée, se perd l'essentiel, lorsque penser et communiquer se fondent dans un même acte. La pensée ne communique que de surcroît, et inévitablement, sans obligation *d'être* de la communication. La pensée devient vulgaire dans son désir de gesticulation dans l'actuel, dans sa dimension d'événement d'actualité, dans sa recherche d'une lumière qui ne serait pas en elle mais sur elle, comme celle d'un projecteur, pour une visibilité instantanée. La pensée a besoin de se mettre à l'ombre du temps. Jamais la figure humaine n'a été représentée aussi droite, aussi élancée, aussi haute de stature – et donc aussi grandie par la conscience de sa fragilité –, aussi tendue vers le ciel, dans une telle élévation, que dans les « ombres du soir » de la statuaire étrusque (celle qui a inspirée Alberto Giacometti) : on y voit l'Homme comme une ombre idéalement projetée à terre, étirée par le temps, par les derniers moments de la lumière dans le ciel, source d'un soleil déjà bas sur l'horizon, à la fin de la journée, comme à la fin du dernier jour, à la fin des temps.

De cette ombre étirée par le temps et projetée sur la Terre, la figure humaine se relève et se redresse, plus grande que jamais face à la nuit, et dans une matière de terre et de nuit mêlées, par le dernier rayon d'un projecteur de lumière. Le temps est une ombre. Le temps est un obstacle à la lumière, qui protège la pensée de sa propre visibilité immédiate, de son exhibition indécente, des feux de l'actualité, des flashes photographiques et des instantanés à très haute vitesse. La pensée a besoin de cette réserve de nuit ; pour s'étirer, pour se déployer, il lui faut l'ombre du soir, l'ombre du temps, l'inactualité de ce qui reste invisible, échappant à l'instant. On reprochera sans doute à une telle conception de séparer la pensée de l'action, de la déposséder de tout pouvoir

sur le réel, de toute influence sur le cours des choses et sur l'Histoire. C'est tout le contraire. Aujourd'hui, l'action est dictée par ce simulacre de pensée que sont la communication, la transmission, l'apparition instantanée. Un des exemples les plus frappants est la versatilité, la précipitation, l'inconséquence, l'affolement, des mouvements de la finance et de la Bourse sur toutes les places du monde, se guettant les unes les autres, et tout ensemble synchronisées dans un instant qui croit penser le temps et se projeter dans l'avenir : courte vue, très court terme… L'Histoire n'est plus perçue que comme actualité, suite quotidienne d'instantanés, de flashes d'information : ce ne sont plus ces *Actualités* que l'on voyait avant le film, dans les anciennes séances de cinéma – en France, les *Actualités Pathé*, qui changeaient chaque semaine –, encore inscrites dans le temps sous le regard de l'Histoire, c'est l'actualité de chaque soir – sans ombre, sans ombre du soir, sans ombre du temps – vue par le journal télévisé de vingt heures, sur les plateaux en direct, par la téléréalité, autant de miroirs de l'instant sans Histoire, sans pensée, sans cette inactualité qui les menacerait, et qui inciterait le téléspectateur, maître de tout, destinataire de tout, au *zapping*, à la désinvolture d'une interactivité dans le montage, au faux raccord brutal et intempestif, sans état d'âme, à une délinquance banalisée face au temps, pourvu que le regard puisse continuer de *surfer* continûment sur la vague de l'actuel, sans jamais quitter l'auréole de son écume, la portance et la vitesse de ce nouveau creux maternel. On taxera d'archaïsme une telle vision des choses, dans l'intention de la disqualifier, de la dater dans l'Histoire de la pensée, et surtout de la rejeter hors de la pensée comme actualité, car dans la pensée actuelle, il n'y a aucune place pour l'inactualité de la pensée. Il se pourrait bien, pourtant, qu'il n'y ait d'actualité que sans pensée, hors d'elle, dans un espace autre, où la pensée s'est raréfiée, espace hors du temps, espace de la communication à haute vitesse, de la prophétie par le sondage – deviner, préfigurer le temps par l'instant –, de l'échange intensif et généralisé, de la transférabilité et de la reproductibilité sans fin, de la réversibilité sans limite, de l'interactivité comme règle, de la prévision fausse, sans loi et sans sanction. Il se pourrait bien qu'il n'y ait pas de pensée sans inactualité de la pensée. Il se pourrait bien qu'il manque une dimension pour la pensée dans l'espace plat, bidimensionnel, de l'instant. Il se pourrait bien que le supposé archaïsme d'une pensée sans actualité soit une résistance contre ce qui la menace, dans son obligation d'actualisation, de communication, de performance, de rentabilité. Une telle résistance ne serait pas celle du passé dépassé, contre le présent souverain, mais au contraire une désignation du futur, une interpellation, un appel à lui comme prochaine antériorité à venir, à laquelle se référer, comme lieu d'une inactualité qui donnera tort, et qui déjà juge, et qui peut-être condamne, dans son irresponsabilité, dans sa vulgarité, le montage instantané, réversible, universellement livré au remontage interactif. Pour avoir eu lieu, toute pensée a besoin de pouvoir avoir lieu encore. Pour avoir lieu encore, toute pensée a besoin d'avoir eu lieu.

Space, Becoming, Dislocation

Politicized Mobile Art

CANADA (TORONTO)

Paula M.
GARDNER

Paula Gardner *is Associate Professor in the Faculty of Liberal Studies at the Ontario College of Art and Design, conducting research in Media Studies/Science and Technology Studies, and producing video documentary and mobile art. She is currently leading the project "Biomapping: mobile interventions in self-computation and spatial aesthetics", which links biometric and mobile devices in explorations of space, aesthetics and selfhood. She also heads up the project "Manipulables," investigating interactive possibilities in new media architectures embedded with textural and sensory interfaces.*

Introduction

In this post-convergence age, characterized by unprecedented speed in technological development and massive environmental, social and economic breakdowns on a global level, we witness a revisiting of technological queries of modernism. Through the lens of our technological state, we are again reviewing relations between individuals and community, tarrying over the meaning of terms such as participation, criticality and public sphere, and reconsidering what it means to make political, critical art. Theorists have called again for a materialist politics that challenges post-structuralism's assumption of discourse as practice, while in contemporary art we see renewed material engagements, and experimentation with intersubjectivity. In these efforts some technological art practices have fetishized technology's power, artifice or liberatory potentials. There is much room for interventionist art that not only visualizes the interstices of technology, publics and selves, but also brings us to critically reflect upon the meaning of these collisions.

Much media theory has been devoted to understanding relationships between technology and the public or a so-called public sphere. Metaphysical and post-structural theorists have long queried notions of subjectivity and community, and some have applied these questions both to the question of the public and to art-making practices (Guattari and Bains, 1995; Howarth, 2006; Deutsche, 1996). In these discussions and considerations of the social impact of new media, the role of mobile media is an under-theorized area. Much research to date has employed early-adopter data to craft (contested) statements claiming mobile device users primarily desire instant connectivity (Castells et al., 2007). Ito (2005) reads youth mobile users as desiring for constant social connection and looks at mobile devices as having a complicated social impact. Researchers have yet to fully theorize user's (and potential user's) interests in the mobile device. There has been little analysis of the potential role of these devices beyond social networking and business use that queries, for example, the value of mobile practices in social politics, art, or subjectivity or in an activated sphere of public participation.[1]

Mobile technologies have been widely adopted across new populations and class lines, presenting deep possibilities for art that interrogates their computing, communication, and networking characteristics. New mobile apparatuses (such as high-end phones), having been born in the information age, are able to negotiate layers of time and space data; thus, they assume a globalized location and a global information and communication impact. Offering mobility or movement *while* subjects communicate, mobile environments are apt metaphors for enacting (visually and performatively), testing, and theorizing the role of the individual in politicized social practices, at the site of art. Mobile art development and engagement requires the mediation of theoretical, creative and material approaches, and begs the question of the interrelationship of sociocultural practices and mobile technologies.

This paper will employ my experience of co-leading a mobile art project, referencing two projects that refit standard time/space experiences commonly found in art installations or media art. Through these case studies, the paper evaluates the phenomenological possibilities for subjective self-understanding, transgressive self-becoming and unique social pairings or community building. In so doing, the paper leaps into the field of debate around participatory art and its political and subjectivity ramifications, querying the relationships between interactive art, mobile biases and subjectivity, through the Portage experience.

1. Elsewhere (Gardner, 2008) I have expanded on the possibility of imagining a so-called global public sphere via mobile media, blending ideas from Fraser and La Clau and Mouffe, to theorize beyond critiques of Habermas' (single, coherent, democratic) public sphere concept.

The project, entitled *Portage: A Canadian Mobile Experience*, employed an interdisciplinarity team seeking to engage the transgressive potential of mobile environments through practices melding relational aesthetics, participatory design and critical ethnography with careful attention to existing projects in the field. Our team of artists, designers, media theorists, and SME partner/consultants shared a commitment to engaging with political questions regarding how mobile art might foment and inform relations between new technology (mobile media), and might also politicize social interactions.

Our practices grew out of firm political interests. We refused to profile users and sought to draw users (with and without mobile devices) into new types of interactions with technologies, in public spaces. We endeavored to reveal the range of practices that impact mobile use (e.g. connectivity, networking, regulatory biases), and which routinely work in coordination with other technologies, such as sensors and screens. We thought resistively toward mainstream mobile research – standard uses of phones and standard ways of describing how they work. Instead, we imagined possibilities for new forms of social interaction, art practice, movement in time and space, and understandings of public space.

As a result we viewed mobile devices broadly, as multimedia-capable computers in skins that look like cellphones, PDAs, laptops and Wii wands. Mobile became anything allowing an individual to interact via communication channels and be on the move through space and time. Walter Benjamin contended that art was an activist form and conceived of technology as something we should "pass through." So inspired, we set out to design projects with interactive, "relational aesthetics" that rejected technological nostalgia. Instead, we sought to highlight technology as something that deeply augments contemporary life. We manipulated the interactive bias of mobile technologies, triggering and making tangible the uncomfortable tensions of analogue and digital, tactile and immaterial, individual and social. We understood the subject to be "in process," and viewed art as a process of becoming, reflecting Guattari and Bain's understanding (Guattari and Bain, 1995). At the end of these experiments, we came to recognize the mobile experience as a distinctive phenomenological and potentially productive political experience.

In the following, I review the *Portage* project as an experience built to encourage technologically mediated interventions in public spaces via mobile networks. The essay first grounds a phenomenology of becoming in theories of space and time, and links these to relational art practices. Then, it presents Portage's methodology and projects as a case study for considering the possibility for mobile art to advance critical subjectivity and social interaction, and to create politicized participatory art. Subjective insights and critique are crucial for constructive interventions in technologically mediated society,

with its implications for global environmental, economic and social crises. Understandings of "becomings" at the site our own (mobile) technology arguably present opportunities for deep subjective understanding and inventive, personal interventionist practices that can also trigger technology as solution.

Space, Time and Subjectivity

The radical reclamation of one's subjective self is aided by understanding the processes by which one comes to understand or frame oneself – one's process of becoming. In *Being and Time* (1972), Martin Heidegger argued that becoming was tied to time – that *Dasein*, the human entity's being, is intrinsically temporal in an existential sense – is always becoming itself and ultimately becoming its own death. *Dasein* indicates one who knows the fact of its own being through itself, and understands its ontological, as opposed to merely ontic, character.[2] Heidegger was concerned that the process of coming to know one's self ontologically is hidden or forgotten. He calls for *Dasein* to resolutely reappropriate its own radical finitude – knowledge of its temporal character, to become authentically itself.

Writing in a period when time was *not* a practice that was mediated digitally, Heidegger's theory requires consideration of the time/space dimensions of new media technologies. And since his time, it has been argued that temporality is merely one component, among others necessary, needed to understand becoming. Despite these cautions, Heidegger's still vivid lesson is that we might recognize our expectations of finitude to better know ourselves as subjects in process.

Politics, Time and Subjectivity

Heidegger's *Dasein* recognizes the temporality of the subject and yet time, here, is not presence. For Laclau (1990) presence is known through "disruption." Time is an element of the process by which systems refer to their "constitutive outside – external systems or characters" (Laclau, 1990). Systems (such as discourse, structure, etc.) evaluate, form and necessarily *become* dislocated by this movement or "time" (Marchart, 2002, p. 7). The dislocatory effect is thus a *temporal* phenomenon (which every structure is subject to), whereas

2. That is, the nature of one's self as opposed to its factual existence – what Heidegger called its "thinghood." In other words, where ontology involves time and space, the ontic involves the space dimension alone.

the structure itself is always *spatial* (*ibid.*, p. 4). In that sense, space can be said to hegemonize and, in the most extreme example, it can obliterate time and dislocation (Marchart).

Because space cannot be attained with the dislocation of time, Laclau and Mouffe were able to argue that space, and as such, society do not exist (1985). Where some have contended this depoliticizes time, Howarth refutes this challenge (2006). Time, he insists, is antagonism toward the coherence of spatial systems (e.g., societies or communities). The process of spatialization is the actual moment of politics. The logic of politics, then, is the hegemonization of time by space. One can attempt to overcome the trauma of dislocation by crafting typographies – moments in permanent relation to other moments – that Laclau terms "articulation."[3]

Along the same line of thinking, a political subjectivity (becoming) is imagined by Jean-Luc Nancy (2006), not through commonalities of "man" [*sic*] but through "presence that impedes such immanence." Presence for Nancy is linked to community. Death, for example, makes sense only in relation to community. Presence fosters an "unworking" or acknowledgement of the impossibility of a coherent, independent subject. The subject of dislocation, then, is political, and the *practice* is politicization.

There are parallels to be drawn between Laclau's understanding of dislocated systems and public venues that aim for decentered authority (or more democratic practices). Both situations must aim for *increased* agonism. And if subjectivity (a system) "becomes," as Heidegger argued, in antagonistic relationship to time, then we might well consider whether social spaces (e.g., spaces of art) can capitalize on the dislocation inherent to them bred by "time" or travels to external systems logics. Were such dislocations to be both prominent and engaging, might subjectivity *itself* become the antagonism – the element under review, to be toyed with? This would require the rupture of signifiers from their common signifieds – the disruption of numerous worldview elements that hold a subject to her subjectivity in a certain (temporal) space. Taking off from Nancy, can community be deployed to highlight subjective becoming and potential further dislocations?

3. It is worth noting that Howarth, while he agrees with the sentiment, articulates space differently – as a "structural regularity between objects," or one that enables representation (2006, p. 112).

The answer is "yes," according to Laclau and Mouffe (1985). Where society is "impossible," radical public spheres are achievable. Public space, explains Rosalyn Deutsche, emerges when one forfeits the idea of social unity (1998, p. 9). No complete element of society unifies it (making "society impossible"), or identity – they are negotiated in space (p. 43). As such, politicization or spatialization practices" (as might play out in public art) become the necessary manner in which 'public spaces" are constituted. I am suggesting it is within those public spaces particularly that "spatialization" practices become triggered.

Politicization practices occur at the interstice where time impacts space. Time is "the political" – the contestation of forces (Howarth, 2006). Space does not create conditions for politics, but rather, political intervention (the breakdown of consensus) creates public space (or space for politics) (Marchart, 2002, p. 20). In other words, spatialization *itself* generates social space (p. 19). Conflict, division and instability are conditions *necessary* to the existence of a radical public sphere. The public sphere then is "nothing but the principle of temporalising the opening of space" and in turn, public art is measured on whether it embraces this political understanding of space (Marchart, 2002, p. 22).

Like society and other systems, identity too is impossible due to its incommensurable reference to a "constitutive outside." This failure of "closure" creates a need for constant spatialization efforts or "political practices of articulation" (Marchart, 2002, p. 21). Democracy also requires (and must legitimate) conflict and ongoing debate. Subjective becomings and radicalized public spheres both rely on practices of fracture – movement (or spatialization) demonstrating the incommensurability of coherent systems logic. Might then radical political art (intervening via technology) allow for chronic dislocations that break our subjective habits and encourage critical self-understandings?

To answer these questions we must consider the constitution of political art in the 21st century and the articulation of subjectivity therein. As well we must determine the meaning of "community" and its relation to subjectivity in our technologically immersed societies. It then becomes possible to explore relationships between "becoming" and a sense of shared agonistic spaces. Finally, the creation of public art that "spatializes" must consider how to engage temporalized, located spaces to make fractured play possible.

Community is created by an "unworking" (Nancy, 2006). In the sense that community is beyond the "work" of economics, society, institutions or technology, this concept can be likened to a radicalized public sphere. Here, the

individual encounters an "interruption" – the (impossible) notion of singular being. Nancy harkens back to Heidegger's *Dasein* where being-toward death means, "I is not – am not – a subject"[4] (*ibid.*, p. 65). Coming to know one's self as individual *means* to know one's self in relation to community. The finite being presents itself together or "compears," and, therein, communication appears (p. 66). Practices of non-work, such as art creation, constitute opportunities for compearance – coming to know ourselves as "subjectivities" insensible outside of the concept of community.[5] As with dislocation, practices of unworking include interruption, fragmentation, suspension of singularities – an "exposition to the outside that defines singularity" (p. 67).[6]

Portage's Disruptions

Guided by such a commitment – to create pleasurable discomfort in public, or sublime art projects – *Portage* embedded our methods with fracture. We created coherent projects then ripped them up, re-categorizing their components and reconstituting the parts in new projects. Rather than abiding by dualisms of analogue and digital, or human and technology, we collected a range of intervention possibilities in our installations. We played with the idea of subjectivity as linked to time and space – through the layered time and space of mobile devices. We crafted mobile devices into experiential complexes, via networks of other technologies such as sensors, screens, hard drives, material urban interfaces, etc. We sought to highlight the tensions that breed understanding of selves and communities through dislocation and compearance practices available in *Portage*'s community art-based interactions.

Community for us became temporal and spatialized moments of intervention, presented via something common and recognizable: everyday mobile phones repurposed into art vehicles. In previous work, I had theorized that the mobile experience was distinctive in being a public experience with strangers, or having the potential at any time to become so. In querying what would be the best 3-D spaces for intervention, *Portage* at first assumed that "public" sites provided the most diversity, and were least likely to position passersby

4. In other words, death is an event made sensible by community, "calibrated by its members" explains Nancy (p. 65). And in turn, community understands the "impossibility of its own immanence" – a community is thus not a project and is not work.

5. Rancière is avoiding the term "subject" here, as it suggests a notion of the divine.

6. While not employing the term "space," Nancy nonetheless suggests that subjectivity should be understood in spatial relations. One might understand, for example, compearance in the passage or fracture from singular, cohesive, divine concepts of the individual.

as exhibition objects, or to muddy their subjective experience by naming it an art experiment. Deutsche however notes the weakness of this assumption – namely regarding "space" as (inhabited) environment alone.

Deutsche insists that public spaces (of art) are not necessarily outside of the gallery, but instead *emerge* from the practices of users (1998, p. 5). She links this radical notion of space (often critiqued as unrealistic) to Heidegger's reading of the complexity of the present. A space, Heidegger said, "is something that has been made room for… a boundary" – meaning "something that from which something begins its prescencing" (1971, p. 154).[7] Space is not an entity, but a relationship (Deutsche, 1998, p. 6). Space resists in a boundary laid down to cast something out; it is political and fragile (*ibid.*) David Howarth concurs, citing social spaces as "internally heterogeneous […] ontologically lacking and marked by absence" (2006, p. 122). Space then can be an opening or a strategy to distinguish and dismiss. To nurture public space we must denaturalize it – make exclusions visible and available to questioning (Howarth, 2006, p. 122, p. 7).

Art as Alterity

Art practice, insists Felix Guattari (Guattari and Bains, 1995), is precisely the venue to rupture "forms and significations circulating trivially in the social field and in the process, to denaturalize public space. Art confers a sense of 'alterity,' to a subset of the perceived world" (p. 131). The fracturing of the subject occurs in the work of art – "an activity of unframing, of rupturing sense, of baroque proliferation or extreme poverishment." This "leads to a recreation and a reinvention of the subject itself." In art's rupture of everyday significations and denotations, subjects encounter *both* "reterritorializa-

7. Notably, the Heideggerian term "prescencing" can be seen as having much in common with Laclau's reading of time-space relationships. Heidegger wrote (1975, p. 44): "Whatever is presently present is not a slice of something shoved in between what is not presently present; it is present insofar as it lets itself belong to the non-present." Here, Heidegger suggests that space becomes impossible *without* tarrying with outside elements or contexts. This "movement across" is akin to Laclau's concept of time, which recognizes that "space negotiates time. Withholding and refusing the present lets that become present which is past and which is coming toward us […] both manifest the manner of an extending opening up which gives all presencing into the open" (1972, p. 17). Notably, the referenced Heidegerrian phrase (above), according to Guven (2005), is meant to refute Homer's presupposition of "what is to be" and "what once was." Heidegger contends that the non-presently present cannot be understood as a broad universal concept of presence (1972, p. 107).

tion *and* resingularization," which allows them to imagine new possibilities (p. 80).[8] And the same applies to public spaces – obliterating their naturalized boundaries creates possibilities for new types of compearance and becoming.

In revisiting *Portage*'s core commitment to generating processes of becoming (and our own methods of collaboration fed by productive disruptions), we opened up our own spaces of consideration. *Portage*'s projects allowed for fractured self-understandings in the installations created for internal (private) spaces and in urban (public) spaces. Space became the environments in which we installed, the time-and space architectures of our mobile networks and our strategies in art practice that encouraged opening – something made room for.

And so, in the correspondences among Laclau, Deutsche, Howarth and Guattari (reflecting back to Heidegger's becoming), arises an opportunity to think through how *both* art practice and the experience of art can facilitate conflict, open subjectivity and present possibilities for radical publics. "Spaces of heterogeneity" are, concludes Howarth, compatible with radical democracy demands (i.e. for equality) and a "politics of becoming" (2006, p. 129). However, he cautions that in understanding political (or "heterogeneous") subjectivity, attention must be paid to the particularities of systems and the incomplete and contingent character of "any worthwhile universality." One must, Howarth insists, acknowledge the "voidal practices" that make subjects and come to terms with this practice of identification (p. 130).[9]

Seeking the Void: The Spatial Politics of Art Practice

Experimentations in "seeking the void," it seemed, could occur in art practices that recognize the temporal and spatial characteristics that are embedded in and characterize experiences. Practices that require participants to understand or frame themselves, too, are likely to trigger "the void" in which the subject knows, frames and negotiates herself.

Latour (2005) reminds us to challenge contemporary biases favouring shared/common spaces, such as instant networking made possible by mobile technologies. We should not assume our questions lay in co-existence, dealing in the common, in order to embrace difference. We must instead reevaluate what *should* in fact be simultaneously present, and inquire of the technologies

8. That is, where subjects are made consistent through "resingularizing," art seeks to both destablize and offer possibilities for new subjectivities.

9. And so, a politics of subjectivity linked to radical democracy requires a mutual recognition of the ontological character of this practice (Howarth, 2006, p. 130). Heterogeneous subjectivity, he clarifies, is grounded in the idea of the void constituting social spaces.

that would facilitate this type of questioning.[10] In this sense, *Portage* views the mobile apparatus as a questionable technological artifact – one whose bias allowing for immediate shared experiences is problematic. *Portage* aimed to critically acknowledge this bias, present it to users and allow them instead to see, comprehend, play and experiment with their possibilities for self-understanding through ranges of space (shared and not) and time (mediated and not).

We imagined that the void of subjectivity (and other frames of reference) could be productively teased out through the time and space experiences that mobile networks open up to subjects. In Latour's terms, if true "progress" is to be made, it would avoid single-mindedness and engage an "intertwined form of habitation," forming communities entailing "fewer claims to unity and less belief in disunity" (Latour, 2005, p. 41).

Portage queried which particular art practices could best facilitate such "progress." Contemporary art practices have sought to generate "polyvalence" or a multiplicity of meanings, to bear "witness to art's democracy, refusing to disentangle a complexity of standpoints and a fluidity of borders" (Rancière, 2006, p. 92). In contrast to modernist art (that tends to reveal oppositions) contemporary art discovers "collective vanishing lines" and "nomadic" structures that disperse unsettling situations (Bourriand, 2002, p. 163). And yet, aesthetic politicization risks, many critics warn, reinscribing the power of signs, perpetrating a worldview, and obliterating resistance. In contrast, "encounters" and "being together" is the work of relational art. It queries the *social* context of human interactions, intersubjective possibilities and collective meaning making, to arise new possibilities of emancipation (Bourriaud, 2002, p. 14). Relational art views space not as something to be passed through, but as *periods* of time to be lived through (p. 15).

The theorization of "space" in relational art can benefit from the time/space theory of Laclau, Howarth and Deutsche. Space, viewed as a resistive encounter boundaries laid down intentionally to cast something out [Deutsche], references "constitutive outsides," inspiring new practices of subjectivity. Practices of relational art can materialize these spatial interactions and provide them with theoretical (e.g. metaphorical) depth as well. Augmenting relational art practices with the theoretical concepts of resingularization, dislocation, compearance, and being together, posed the challenges with which *Portage* reckoned in our mobile designed experiences.

10. Bruno Latour (2005) worries that we are living in a moment dominated by considerations of space (series of simultaneities) rather than time (series of successions). "Revolutionary time, the great Simplificator, has been replaced by cohabitation time, the great Complicator" (p. 40).

Mobile Relational Art

Mobile environments present plentiful possibilities for relational art practices to elucidate and critique interrelationships and, in turn, subjective practices. They allow artists the possibility to dislocate space from time, clarify a range of spatial concepts and merge past and present. Mobile devices are vehicles tools of everyday life, that recognizable and popular across ethnic, gender, and class groups, and across so-called first, second and third world societies.

It is time, said Guattari and Bains, to "reexamine machinic productions of images, etc., as new materials of subjectivity" (1995, p. 133). *Portage* takes up the mobile phone as apparatus, but also as technological typography through which subjects are materialized. As a common communication device, the mobile phone is deployed as our prime medium in a network of technologies (machine and other).

One of *Portage*'s prime assumptions is that possible forms of interactions are guided by the distinctive phenomenological possibilities of mobile technology. We shared Latour's concerns that individuals demonstrated a preoccupation with shared spaces including mobile environments. We understood that playing with detailed space/time interactions, which were common events for most people, would reveal the best environments and practices for engaging participants in art interactions. As such, our team used basic mobile practices such as texting, photographing and phone-calling to create interactive possibilities.

Finally, we sought to embrace user desires. The glossed assumption that users want instant or social connectivity depoliticizes mobile experimentation, and fails to consider the spaces in which mobile technologies operate. Our past mobile research (Gardner and Shea, Alter Audio) suggests that users seek to interact with each other, while in motion, seek greater control over mobile devices and desire to use the devices to create. *Portage* endeavored to provide these experiences, turning everyday life into practices of art, while also pursuing the underexplored time/space venues of mobile networks.

We came to understand mobile media as phenomenologically distinct. Mobile environments offer the possibility to move through 3-D space, while using a device that negotiates 3-D, 4-D, hertzian, space – in time that is real, collapsed and or expanded, immediately or distantly past or present, and sometimes as a simultaneous experience. Mobile space contains not only layers of data (Manovich, 2003), but data in space that is a practice, an experience (Deutsche, 1996). The subject traverses these data spaces as *experiences*, hinging on agency or identity positioning, the technology's capabilities and characteristics, and the varied time and space dimensions of his/her travels.

Take this material scenario as example of a subject moving through a rural or urban street with her mobile device. The subject makes a phone call or texts, traces her GPS location or surfs a search engine (via cell network) for a store location, while passing 3-D ads, streets, walks and people. At the same time, her Bluetooth signal might connect her with strangers via hertzian space. These connections are made seamlessly because the device enables it, and yet, the user opens up these networking channels and directs all such spatial interactions, 3-D, 4-D or hertzian. With enhanced device capability the user might communicate across various time zones – she walks and talks in real time, while viewing others or herself on her phone, in present or past photo or video. In mobile art installations, she might see herself in expanded or collapsed time or send her image to a media venue when time is condensed or expanded. All of these experiences are mediated with ongoing (intentional and unintentional) everyday interactions with friends, family and passersby.

Additionally, the devices' EMF emissions, cell network connectivity and Bluetooth signals, and even SMS texting, provide traceable residue that add further complexity to use. These traces allow users to be tracked in everyday life, or through art installations, for example, via feedback to signals. Fluid tarrying with this range of time and space perspectives is peculiar to mobile technologies.

Perusing mobile environments is distinct from Internet browsing or multimedia gallery installations because the subject *can* traverse the space and data of varied spatial and temporal environments, while in motion. This perusal is both conscious and unconscious, intentional and inadvertent. Subjects move through mobile spaces while negotiating themselves visually (in 2- and 3-D) and in varied forms (e.g., on screen, materially) as well as aurally, textually, texturally, etc. The many traveled layers offer *minute, ephemeral* experiences of time, or fugacious time-space interventions. Users are on their own turf, augmented by their own familiar technologies, on their own terms. As casual, ordinary interventions, mobile acts offer productive possibilities to experience and play with dislocated subjectivity.

The mobile user might, for example, recognize her usual sense of identity when calling and texting, and then negotiate herself against public, 3-D ads. Incoming data (phone calls, ads or promotions from email or spam), sent from the present or past, cause her to reconsider her ethics, desires and identity, amidst *present* environmental features and the community in which she travels. Much data must be processed due to the speed of the onslaught and the layers of data forthcoming. The user negotiates her systems of subjectivity and compearity, in Nancy's terms, steadily if perfunctorily, perhaps with little recognition of the space (system logic) and time (outside mitigating logic) negotiated while processing the information.

Where the Internet allows for data access and intrusions initiated by surfing, new data comes to the mobile user while she is in motion, due to the characteristics of the device's architecture and diverse networking capabilities. While dislocation certainly occurs in other digital environments, the possibilities for these intrusions to be casual and to occur in complex (multi-media augmented) social environments increase with the mobile apparatus.

Bodies in Mobile Space

As well, the bias of mobility brings the body more apparently and deeply into the experience. The melded (mind/body) subject negotiates a complex subjectivity moving in layered time and space. Here the 3-D space becomes an object under negotiation able to critique, like Latour, our problematic obsession with being together in space. These intrusions allow for subjects to view evidence of structures of logic enwrapping their systems of agency, identity, ethics, etc. These logics, as we have seen, are fragile and unstable, allowing for the realization of Foucaultian "ruptures" in systems, new sensibilities added to systems that either embed these as "logics" or that can encourage transgression (Foucault, 1982).

The subject might or might not be attentive to the layers of space and time traveled. Nevertheless, movement through all the data of mobile space puts her in contact with data from a "constitutive outside" (time). She is a subject in negotiation, rather than one merely passing through. The mobile environment engages a diverse group (e.g., unsuspecting passersby and individuals freed from characterization as art subjects or actors). As such, it enlarges and expands possibilities for desingularization or compearance and public building. Mobile environments, then, allow for the consistent dislocation of subjectivity, identity, roles, and representations as an augmented practice of everyday life. When manipulated appropriately (by artists), these spaces can egg on dislocation or practices of spatialization.

Participatory Art

Augmented experiences produced by mobile art projects can enhance these phenomenological experiences. Projects created in mobile environments and architectures can be designed as scenarios or left "open," so that subjects can determine their experiences. *Portage* opted to make public art situated in both internal "private" space (e.g. our university lab) and urban/public gallery spaces. This mix of spaces offered a range of comfort levels for engagement and foregrounded space as process rather than environment.

In keeping with our commitments to present and allow for critique of dualistic logics and structures, *Portage* created art installations that were themselves mobile, and could move among spaces– galleries, lab, urban street locations. In deploying the mobile device to the public in institutional and non-institutional spaces, the project illustrates and employs decenteredness and facilitates agonism. The range of spaces (our university lab, and urban and exhibition spaces) employed emphasized issues of spatialization (in lieu of a space bias), and allowed us to test the possibility for each space to foster dislocation.[11] Gallery space presents more options for installation components, while urban locations, constituted by passerby subjects – who don't necessarily see themselves as "actors" in an "art space" – might, we mused, get us closer to agonist interactions with boundaries.

Portage exploited a range of communication networks and device capabilities to highlight or challenge everyday communication practices, and tested their applicability in different locations. We aimed to alleviate constraints upon subject freedom through projects offering multiple entries, a range of subjective positions, the ability to create computer processing logics, add art (visual, aural, etc.) to experiences, or disrupt or hack already-existing logics and art creations. The possibilities of mobile interventions are extensive by definition, given the range of time/space venues mediable therein.

Committed to dislocation, *Portage* broke the rules of social and technological engagement in basic and complicated ways. We disrupted the normal positioning of subjects in relation to technologies, giving subjects power to trump the technology. We agitated users' common-sense interactions with mobile technologies, allowing for unfamiliar, undetermined, and non-normative social habits and interactions. Individuals had options to engage individually, through community and materially or through mobile apparatus.

In the spirit of heterogeneous practice, our projects used code written solely by designer-artists, based mostly on open-source software. We used found objects and linked or "mashed up" a host of technologies into heterogeneous structures, so that mobile devices were but one, albeit formative piece of the experience. We entangled digital, analogue and material objects with the cache of both newness and the old – highlighting their dual nostalgia and tangibility. Our design and production practices mirrored our aims, to

11. Deutsche is notable here. She is concerned that authoritarian attempts to delimit public spaces have an objective function that grounds power in certain groups or activities, thus working against democracy. Conservative democracies, with their prevailing notions around "quality of life" for example, are "informed by an animus against rights and equality and a hostility toward strangers" (1998, p. 8).

highlight and encourage dislocatory effects of binary systems, as well as the dislocatory effect where time hegemonizes space and creates possibilities for politicized subjects.

Through these designs, we aimed to query subjects' interest in using augmented mobile environments for antagonism and conflict, to enact challenges to (ineffable) consensus, and to manifest fragmented subjectivities. The project's sublime intonations, we hoped, might encourage users to give their selves up to dislocation, achieving deeper self-understanding, and play with political possibilities.

In the following, I will analyse four *Portage* projects in terms of how they engage in practices of subjective dislocations, subjectivity grounded in "the void," and "compearing" in community. The discussion will further query the phenomenological possibilities of mobile environments. Finally, I make a case for interactive, mobile art as a practice space with transformative potentials for subjectivity and communities.

Politicizing Public Spaces: The *Cicada* Project

Users of mobile devices in information-based societies recognize the surveillance apparatuses that immerse public spaces. Surveillance technologies are either hidden or exposed, depending on the desire to surprise or deflect intrusions into private spaces, or illegitimate use of public areas. These finite spaces are recorded in real time by cameras, making it apparent to users – it is obvious that here, space extends from past to future as recorded on the film or data card.

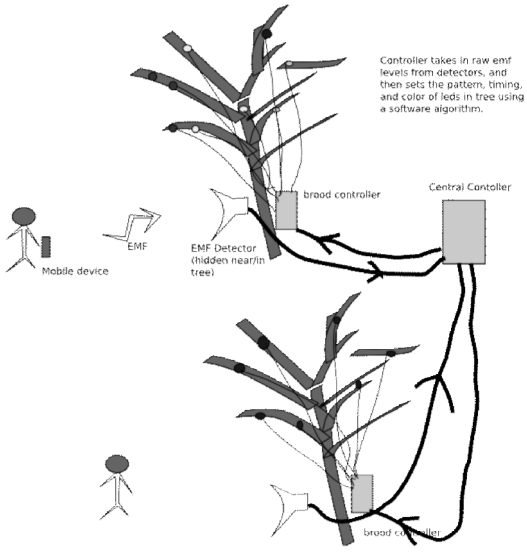
Cicada Project, *Portage*

The standard work of closed-circuit cameras is resisted by sniffers – art groups who appropriate closed-circuit cameras to make their own films.[12] They repurpose surveillance apparatuses to artistic functions wherein time is

12. One prominent sniffers group is MediaShed. Their video work can be see at <www.mediashed.org/?q=videosniffincom>.

recorded and then collapsed. Time, here, is the modus making sense of the space. Space becomes a strategy enacted through interactions in time, that make spatialization and policitization possible.

Encouraged by this repurposing, *Portage* experimented with relationships between cameras and public and non-public spaces. We employed mobile devices in networks of screens and sensors, to play out the impact of the time/space interventions upon users. In our *Cicada* project, for example, we sought to destabilize popular notions of surveillance apparatuses and, in turn, our relationships with recording machines, space and time. *Cicada* employs EMF detection devices (Soviet spy devices), to pick up EMF data emitted from (unsuspecting) the mobile equipment – phones, laptops, etc. – of passersby.



Sketch, *Cicada* Project, *I-Spy*

The signal is processed and produces feedback – a swarm of cicadas in a nearby tree responds (to the EMF swarm) with a cacophony of chirping and blinking eyes.

In deeming the "subject" to be anyone passing by carrying a mobile device, Cicadas *imposes* interaction, infers mobile machine possession to mean membership in a surveiling society. This critical project makes passing subjects into unintended objects, in surveillance interactions. The pleasing feedback instills delight, creating a dual unease and desire for further interaction. The project raises questions for this subject – hailed as a desubjectivized device

carrier – regarding her intersubjective experience with information society. In continuing to initiate the effect, the subject encounters questions regarding the hegemonizing and subversive possibilities of devices that surveil and the refuse (EMF energy) produced by mobile objects.

The role of "being together" is complicated by associating mobile device carriers only with other carriers. Users, forced into temporary communities (setting off the desirable Cicadas effect), face the implications of using technologies that facilitate surveillance and data transfer and impact communities, often disempowering them.

Urban space, argues Deutsche, is produced by conflict, in a variety of ways. In one sense, urban space reveals a lack of social foundation or the "disappearance of markers of certainty." Destabilization of familiar spaces and their markers enables Guattari's concept of deterritorialization. *Cicada*'s rearticulation of surveillance and its denormalized use of mobile device as beacon, triggers subjects to reflect upon subjectivity, particularly their potential agency in relation to a range of sensing devices. That this occurs in a public space where one is grouped into strange user communities confers a possible new subjective interaction, or even intersubjective experience with other EMF-emitters or cicada-observers. Public space, as such, becomes denaturalized – the divisions and conflicts therein made visible. A space of politics is created in what was previously viewed as simply a public urban park.

I-Spy: Visual Body Typographies

Through *Portage*'s various *I-Spy* projects, we repurpose phones into personal screens, reflecting their contents on public screens. Users in our installation space are tracked by two surveillance cameras, the data processed by a server, and their images augmented on screens. *I-Spy* encourages subjects to query the temporal mediation of the body via technology through movement. Agency and choice are achieved through movement – in and out of the mediated space and through practices of looking.

I-Spy tracks a "primary" subject using Camera One, while a secondary camera acts as effect machine. While the primary subject moves through the space, her image is tracked and digitally represented as coherent, until an image is placed in front of the effect camera's lens. The primary subject is

then "filled" with this effect so that she maintains her frame, but her contents now reflect the image (still or moving) of the secondary "effects" camera. The normal function of the camera is destabilized, generating not angle or focal point, but effect.

The subject views her augmented self on her phone screen, mediating her "real" 3-D experience with this augmented self. In contrast, a public screen shows multiple viewpoints – the primary subject unfilled, the primary subject filled, and the logic of the networked technology.

Primary subjects agree to be effect-augmented by remaining in the performance space. Users approaching the fill-camera do not surveil but, rather, consciously augment the context of the image by filling within its frame. Through the process of moving through space these bodies become markers of uncertainty in relation to the subjects' usual self-understanding. I-Spy critically turns the camera on itself, making it a tool allowing the insertion of one's self into a social narrative of process, where movement is the form of agency.

I-Spy Project (*Portage*); images fill the primary subject

The border of the body becomes an object of ontological contestation – the thing holding one's self together, and yet which cannot maintain its interior. The border no longer frames coherence, and yet it is what prevents total dissolution of the subject – that which emanates from and holds together that within. The border/frame affirms the constant mediation of the internal; it is the thing bringing in memory as subjectivity is fluidly played with. And, even as it remains, the border itself becomes effected by the movement, demonstrating its porosity.

Our understandings of intersubjectivity are rethought with this realignment of power. It is the *secondary* user who fills the lines of the frame. That subject can, for example, choose to possess the primary subject(s) with her

own image, or replace the image's humanity with flashing light. Possibilities for new subjective and intersubjective experiences are manifest in I-Spy, since all subjects are markers with delimited power in the space. The subject's usual "becoming" process is twisted – she loses the power to contextualize her internal space over time, but still determines her movement through space. The ongoing image augmentation erases her facial and fashion features, but maintains her form.

I-Spy foregrounds the joy of play with both image and body, made possible by technologies such as lenses, lights, codes and screens. The subject can experience and observe herself in unpredicted, hybrid human-tech forms. The pleasures of filmic representation, voyeurism, and exhibitionism converge here to allow for (literal) movement through different subject positions. To supplant a subject with one's own image is an act of power that is dually teasing and willful. The meaning of authority is disabled as it occurs in these art- and body-based technological experiments. This tension teases out longings and anxieties for personal identity and agency through dislocatory practices. Traveling one's body through image and subjective alteration constitutes an intoxicating destabilization.

This paired experience of (subjective) presentation and (mediated) representation hinges on the technology's architecture and participants' movements in the space. Maintaining her frame and gaining the power to reject effect, the "surveilled" primary subject is no longer "subjected" as might be the case with photographic images. This subject constantly observes her self and screen representations as mediator, rather than as subjected object. Her participation in image-mediation forms, in part, her dual subjectivity.

Finally, this process of becoming is constantly in flux, mediated by new players. The subject thus moves through a consistent rearticulation of understanding via altered bodily image and the erasure of recognizable features of herself. This fluctuating experience of representational becoming, enacts a Deleuzian "resingularization" through "reterritorialization." More precisely, "sense" is ruptured by movement itself. Movement rearticulates the "mobile" bias materially and theoretically, in the time/space passages of subjective becoming.

Memory and History in *I-Spy* Iterations

Another iteration of *I-Spy*, named "Paint by Body", creates mobile paintings. Here, subjective moments in time are captured in layered photographs, via phone key presses that record single shots. Bodies in motion are captured in frozen moments by the subject herself, and layered in the captured image.

Where it might otherwise be termed a photo, this painting represents process. It is not a montage, but a record of folded time (movement) in augmented space. Here, subjects can experiment with the presentation of their selves performing across the space and through interrelations, in *immobile* moments. These "paintings" reveal the minute experiences of "becoming" distinctive to mobile experience, revealing the process in a stratum of space and time experiences. The paintings, as frozen junctures, reveal falseness. Ironically, they present moments of being as sensible only through temporality and movement, and as aggregated self-knowledge. They suggest that subjective dislocations require reflection over time.

"Now and Then" (*Portage*)

Other *I-Spy* iterations allow subjects to move through historical and fantasy time-space environments. In "Now and Then," subjects see themselves presently and returning from the past to the same space. Another version replaces the mobile device screen background with a fantastical environment or a "portal" that appears to extend the 3-D room to a different space. Portage's past, portal and fantasy environments are visible only through the mediation of the mobile phone or public screen, while the material walls and structures in the space remain unchanged, with no projections upon them.

I-Spy "Fantasy Backgrounds" (Portage)

In both iterations, the spatial environment is destabilized, offering subjects the chance to live through the present in 3-D space or mediated space. These alterations extend or transform "real space" to unknowns that can be toyed with. The "Now and Then" iteration, for example, adds time alterations to destabilized space, so that the subject can self-consciously observe past self-images while still occupying that space in real time. Her gaze is free to move from screen (past) to 3-D environment (present). Singularity is questioned as the subject comes to know herself through the mediation of times and spaces.

While representing self through image is a familiar experience, this real-time experience allows the subject to "gaze through the looking glass" (that is, camera) across moments, as if from a dual objective-subjective position. Her movement in real time through space enwraps the subject in the distinctive phenomenological experience of mobile technology. Her movement through space facilitates her mediation of self through different periods of time. This "exposition to the outside" (in this case, the past) both defines singularity and works to undo it. In the process, the subject reveals to herself her own defining systems of "singularity" (Nancy, 1986). The "baroque proliferation" (Guattari and Bains, 1995) of space and time, made possible through mobile technology, casts suspicion on singularity.

Through *Portage*'s projects, subjectivity is understood *not* in relation to the power of the technology but to the subject's use of it, via movement through a variety of spaces. The technological apparatus plays an ancillary role to space and time, which contains and mediates subjectivity. *Portage*'s emphasis on

mobile *networks* is essential to the larger questions of spatialised (singularized) systems posed by it and lessons learned. For mobility is not simply facilitated by technology, or a practice of humans now articulated in machines. Movement is a characteristic inherent to networked machines increasingly dominated by mobile devices that, together, constitute the complex technologized world that we move through. We must analyse carefully how we mediate this complexity in all its forms, with attention to our movement, including our bodily use of these devices to meander these layered spaces. Art practice, in this case, mobile relational art, can press against system singularity so that we reveal and challenge our own subjectivities. It is within this complicated zone and its phenomenological possibilities that we might achieve new practices of spatialization.

References

BOURRIAND, Nicholas (2002 [1998]). *Relational Aesthetics*, Dijon-Quetingy, Les Presses du Réel.

CASTELLS, Manuel, Mireia FERNANDES-ARDEVOL, Jack LINCHUAN QIU and Araba SEY (2007). *Mobile Communication and Society: A Global Perspective*, Cambridge, MIT Press.

DELEUZE, Gilles (1992). "Postscript on the societies of control," *October*, no. 59 (Winter), p. 3-7.

DEUTSCHE, Rosalyn (1996). *Evictions. Art and Spatial Politics*, Cambridge, MIT Press.

DEUTSCHE, Rosalyn (1998). "The question of public space," American Photography Institute National Graduate Seminar *Public Strategies: Public Art and Public Space*, New York, Tisch School of the Arts, <www.thephotographyinstitute.org/journals/1998/rosalyn_deutsche.html>. Lecture.

FOUCAULT, Michel (1982 [1972]). *The Archaeology of Knowledge and the Discourse of Language,* New York, Pantheon.

GARDNER, Paula (2008). "Mobile publics: Methods for making virtual spaces public," in Martha Ladley and Philip Beesley (eds.), *Mobile Nation*, Canadian Design Research Network, Toronto, Tuns Press/Riverside Architectural Press.

GARDNER, Paula and Geoffrey SHEA (co-eds.) (2005-2007). Alter Audio Mobile Art Project. Part of and funded by the Mobile Digital Commons Network (Sara Diamond and Michael Longford, Principal Investigators). <www.mobilelab.ca/alteraudio.html>.

GUATTARI, Felix and Paul BAINS (1995). *Chaosmosis: An Ethico Aesthetic Paradigm*, Bloomington, Indiana University Press.

GUVEN, Ferit (2005). *Madness and Death in Philosophy*, Albany, SUNY Press.

HEIDEGGER, Martin (1971). *Poetry, Language, Thought*, translated by Albert Hofstadter, New York, Harper Colophon.

HEIDEGGER, Martin (1972). *Being and Time*, translated by J. Stambaugh, New York, Harper and Row.

HEIDEGGER, Martin (1975). "The anaximander fragment," in *Early Greek Thinking*, translated by D.F. Krell and F.A. Capuzzi, San Francisco, Harper and Row.

HOWARTH, David (2006). "Space, subjectivity and politics," *Alternatives*, vol. 31, pp. 105-134.

ITO, Mizuko, Daisuke OKABE and Misa MATSUDA (2005). *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge, MIT Press.

LACLAU, Ernesto (1990). *New Reflections on the Revolution of Our Time*. London, Verso.

LACLAU, Ernesto and Chantal MOUFFE (1985). *Hegemony and Socialist Strategy*, London and New York, Verso.

LATOUR, Bruno (2005). "From Realpolitik to Dingpolitik or how to make things public," in Bruno Latour and Peter Weibel (eds.), *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, Karlsruhe and Cambridge, Centre for Art and Media Karlsruhe and MIT, pp. 14-43.

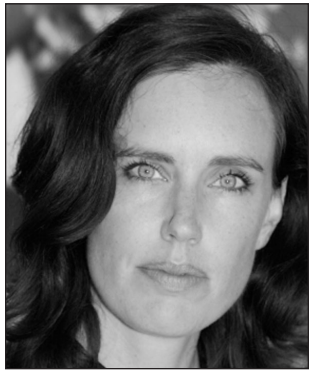
MANOVICH, Lev (2003). "The poetics of augmented space," in Anna Everett and John T. Caldwell (eds.), *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, New York, Routledge, pp. 75-92.

MARCHART, Oliver (2002). "Art, space and the public sphere(s): Some basic observations on the difficult relation of public art, urbanism and political theory," Prepublic Issue, *Transversa*, no. 01, <www.eipcp.net/transversal/0102/marchart/en>. On-line Journal of the European Institute for Progressive Cultural Politics.

NANCY, Jean-Luc (2006 [1986]). "The inoperative community," in Claire Bishop (ed.), *Participation: Documents of Contemporary Art*, Cambridge, Whitechapel and MIT Press, pp. 54-70.

RANCIÈRE, Jacques (2006 [2004]). "Problems and transformations in critical art," in Claire Bishop (ed.), *Participation: Documents of Contemporary Art*, Cambridge, Whitechapel and MIT Press, pp. 83-93.

CANADA (TORONTO)
Angela
JOOSSE



Angela Joosse *is a Ph.D. candidate in Joint Program in Communication and Culture at York and Ryerson Universities. She holds an MA in Communication and Culture, BFA in Film Studies from Ryerson, and BA in Philosophy and Fine Art from Calvin College. In 2007 she received a Governor General's Gold Medal for her Master's research, which included four short films. Joosse has contributed to the recent publication,* Image and Territory: New Essays on Atom Egoyan *(2007), edited by Monique Tschofen and Jennifer Burwell. Joosse is also a Toronto-based film, video, and installation artist. Her collaborative installations include* Dear Ruth, *a site-specific work commissioned by the Public Access Collective and L.O.T. :* Experiments in Urban Research (Collective) *for the Leona Drive Project, 2009;* Collect My Junk, *a special fifth-anniversary project for the 2007 Alley Jaunt festival; and* Film-Lab-Digestive-Track, *an interactive textile installation exhibited at the Ryerson Gallery in August 2007. Joosse's films and videos have received national and international screenings including the Montréal Festival des Films du Monde, Toronto's Nuit Blanche, and the Korean Cinematheque. Her latest film,* Film-Landscape-People: an Exquisite Corpse, *was screened at the 2009 Edinburgh International Film Festival.*

The Temporality of Embodied Intelligence

Norman O. Brown and Anton Ehrenzweig

This pairing of the words, "togetherness elsewhere," creates and idea of spatial-temporal tension. "Togetherness" gives primacy to the present and the local, a gathering together to create a shared situation. "Elsewhere" on the other hand points to an outside or a beyond, a deferred space/time. And yet, the inherent concepts of "togetherness elsewhere" also share a common concern with *otherness*. "Togetherness" seeks meaningful connection with all that is other than me in a given situation. "Elsewhere" reaches out to my existence beyond any given temporal/spatial present. In both cases as well, recognition of otherness is also a recognition of that which is deferred, that which remains in excess. When I experience togetherness, though I may be intimately gathered with the other, I never become completely incorporated with the other. Also, I am continually reminded that I cannot be wholly elsewhere, for if I were, that elsewhere would naturally become "here." Yet, the human capacity to exist beyond the bounds of one's own self is also integral to the experience of togetherness. We must be able to reach out in order to gather together.

Through techniques of abstract thinking and digital technologies we are increasingly dislodged from the "here," for what is here is merely interface and not the true object of our concern. Nevertheless, we continue to want to reach out to what is beyond, to connect with what is quivering through from elsewhere. But what is at stake in our concern with pushing out beyond ourselves while simultaneously gathering together in a bonded experience with the other? What is the nature of these outreaching and ingathering movements of human existence? To begin to dig into these questions we will move below the surface so to speak, with an examination of what psychoanalytic thinking has contributed to understanding of the energetic movement of human being. Specifically, this paper turns to the work of Norman O. Brown and Anton Ehrenzweig to grapple with the nature of the human need for togetherness, as well as the human capacity to reach out to that which is *other than* or *in excess* of the strict bounds of ourselves.

In his 1959 book *Life against Death* Norman Brown is interested in opening up rather primary questions of human existence. In Part One he states: "Mankind today is still making history without having any conscious idea of what it really wants or under what conditions it would stop being unhappy; in fact what it is doing seems to be making itself more unhappy and calling that unhappiness progress" (Brown, 1959, p. 16). To wrestle with this question of why it is that humans continually remain so discontented, behave so aggressively towards others, and suffer guilt, Brown turns to Sigmund Freud's contribution to understanding the nature of human being. As Brown points out, psychoanalysis reminds us that we are bodies. Freud's theory of the drives comes off the surface of the body. The deep human need and capacity for togetherness, to give and to receive belongingness, also emerges from our primary experience of embodiment. As Brown argues, this longing for connection with others stems from our unique human experience of a prolonged infancy, an experience that distinguishes us from other animals. Human infants are born helpless; as babies we are entirely dependent on the care of another. This distinctly human experience has a double effect in shaping our movement through life. First of all, it instils in us a capacity for narcissistic pleasure. Through a total immersion in the care, attention and love given us by our primary caregivers in infancy, we completely absorb and indulge in a state of protection from the realities of life. This state of reception and absorption develops in us our capacity for omnipotent indulgence in pleasure. Brown states that

> infancy is protected from the harshness of reality by parental care; it represents a period of privileged irresponsibility and freedom from the domination of the reality-principle. This privileged irresponsibility permits

> and promotes an early blossoming of the essential desires of the human being, without repression and under the sign of the pleasure-principle (pp. 24-25).

On the other hand, our experience of prolonged infancy creates in us a marked dependency on others. We never forget our primary experience of being totally connected to another, of complete need for another and dependence on the other for life. This primary experience of a deep bond with an other through Eros, that is to say, through a life-giving bond of love, creates in us a deep need for connection with others. As Brown states,

> the infant's objective dependence on parental, especially maternal, care promotes a dependent attitude toward reality and inculcates a passive (dependent) need to be loved, which colours all subsequent interpersonal relationships. This psychological vulnerability is subsequently exploited to extract submission to social authority and to the reality-principle in general (p. 25).

Through this we develop a dependency on others, and continue to seek to renew this attachment to the world and to others.

Thus our primary erotic bond with our maternal caregiver, which in infancy is our entire world, instils in us a deep need for connection with others and the world. However, as psychoanalysis points out, there is also a painful side to this experience. As we mature, as we take up a name and identity in the social world, we must break with this experience of narcissistic pleasure and erotic dependence. Once this break has been made, we can never go back, and yet we also never forget what it was to be held in the complete, centred attention of another. We learn to repress our desires in order to fit into the social world, but the desire for connectedness, embodied togetherness, remains enmeshed in the very fabric of our existence. Through our experience of prolonged infancy, we develop the need and capacity for connection with others. However, this desire is complicated by a desire to also remain separate once we have taken up an identity in society. We paradoxically desire to remain together and else simultaneously. For complete connection with the world and with others would mean the dissolution of the self, whereas rigid protection of the self cuts the individual off from dynamic participation in life. At both extremes of these modes of existence we face a death-like state: dissolution of the self is a kind of annihilation, and rigid protection is a kind of stasis. The movement of human being is caught in a perpetual tension between an outflowing and ingathering dynamic flux. We hold ourselves together by repressing and sublimating a great deal of this energy.

However, in *Life against Death* Brown also offers reflection on how we might recuperate our connectedness with others and the world in an unrepressed way. This can be found in Brown's recovery of the richness of Freud's definition of human sexuality. As Brown makes clear, Freud's definition of the sexual instinct is indeed very broad. Brown states, "The sexual instinct is the energy or desire with which the human being pursues pleasure" (p. 26). Further, sexuality, in Freudian terms, is a total experience, including all interior and exterior sensations of the human body. Sexuality, understood in this way, envelops one's capacity to absorb love and to pursue an erotic connection with others. Considering the breadth of this definition of sexuality, we can see that infants, who are not yet restricted by the reality-principle, are able to indulge in a very rich sexual life. In fact, Brown argues that if we follow Freud's definition, we come to understand that infants have richer sexual lives than adults since infants are fully absorbed in their bodies. "Infantile sexuality is the pursuit of pleasure obtained through the activity of any and all organs of the human body. So defined, the ultimate essence of our desires and our being is nothing more or less than delight in the active life of all the human body" (p. 30). This full-body sexual pleasure and delight then becomes narrowed to genital sexuality in adulthood. Thus, as Freud's theory asserts, sexuality does not simply appear in puberty, but rather has continuity with the "life instinct" and pleasure principle. Adult sexuality, then, can be understood as a controlled and reduced version of infantile sexuality. This narrowing of sexuality coordinates with the acceptance of the reality-principle, namely curbing the Dionysian pursuit of pleasure and accepting the procreative function of sexual activity. The excess of the fullness of sexuality experienced in childhood must then be discarded and repressed; it must be desexualized and sublimated into socially functional activities. These discarded elements, from the adult perspective, are judged to be perverse since they are disruptive to social order and to the executive functions of the ego. Thus Brown refers to infantile sexuality as "polymorphous perverse": an unbounded and unordered experience of pleasure throughout the whole self. These "'perverse' components of infantile sexuality […] include the pleasure of touching, of seeing, of muscular activity, and even the passion for pain" (p. 30). As much as the polymorphous perverse is not a socially acceptable form of pleasure it remains an excess of energy within us. It is with dis-ease that we accept the drastically narrowed formulation of sexuality or pleasure in adulthood. This excess of energy must then remain repressed or be sublimated into socially and culturally acceptable modes of expression. The implication of this is that all humans are at least somewhat neurotic since we all must repress some of the polymorphous perverse in order to get along in the social world.

However, in *Life against Death* Norman Brown is actually interested in facing the question of how humans might live an unrepressed life, that is, examining the conditions under which humans might stop being unhappy. Brown points out two marked places where something of the wholeness of infantile sexuality can be captured once again. The first is found in the experience of childhood play. In play, children experience activity which is meaningful and pleasurable but which is not ordered toward a specific aim. Time in childhood play is not experienced as ordered and linear (as it is in, say, adult labour) but rather as unbounded, and is marked by cycles and repetitions. Children can repeat the same activity with the same delight for prolonged periods, and the pleasure remains immersive. As Brown argues, "Play is 'purposeless yet in some sense meaningful.' It is the same thing if we say that play is the erotic mode of activity. Play is that activity which, in the delight of life, unites man with the objects of his love" (pp. 32-33).

Here, the phenomenological description of play found in Hans-Georg Gadamer's *Truth and Method* (Gadamer, 1989) is helpful in filling out this articulation of the importance of play in connecting meaningfully with that which is outside of ourselves. In *Truth and Method* Gadamer contributes a philosophical approach to hermeneutics the details of which we certainly do not have space to engage with at this point. However it is worth noting that his description of play is key to his philosophy of interpretation since play is a mode of being which offers the possibility to overcome the subject/object divide. Gadamer's phenomenological study of play flows as follows: play is not serious, yet someone who does not take the game seriously is a spoilsport. Play has no goal, but rather is constantly renewed in repetition. Play itself offers primacy over the consciousness of the player, in that one becomes entirely lost and absorbed in the game. The to-and-fro movement of play is taken on without strain, where one is "free from the burden of taking initiative" (p. 105). And so, in playing, the player is taken over by the game, which is also the attraction of the game. The subject of the game, then, is not the player, but the game itself. Individual subjectivity is suspended in the movement of the play. In the case of play, one plays *something* out of *wanting* to play a particular game rather than another. In the game one still has a role and tasks to perform, but these are unburdened from purpose and function other than to perpetuate the play (as opposed to, say, the tasks of paid employment). In the game, the play "presents" the achievement of the players' tasks, but freed from any purpose beyond the game, this becomes an act of playing oneself out, a "self-presentation" within the closed field or structure of the game. "Play is really limited to presenting itself. Thus its mode of being is self-presentation" (p. 108). It is in this mode of being that the concept of play

becomes significant for the work of art. In both play and art, we encounter the presentation of something for someone which occurs within a closed field, unburdened from serving a function beyond its field.

Returning to Norman Brown, we note that he also makes a strong connection between the modes of experience engaged in play and in art. Indeed, Brown argues that in addition to the full pleasure of childhood play, this reconnection with the "polymorphous perverse" mode of pleasure is also accessible to adults through the experience of artworks. The drive toward life or Eros is correlated with Freud's notion of primary process thinking which also links to the experience encountered through art. The primary processes are unconscious, associational forms of thinking, which are not bound by the either/or logic which regulates the executive secondary process thinking of the ego. As Brown states,

> The technique of art, so radically different from the technique of science and rational discourse, is rooted in what Freud called the primary process – the procedures of the unconscious which, Freud insists, are radically different from the logical procedures of the conscious system, and which, though in this sense illogical, are nevertheless in their own way meaningful and purposive (Brown, 1959, p. 55).

Through the experience of artworks, adults regain the possibility of participating in an activity which is meaningful, but which does not stand within the bounds of ordered regulated time nor become capitalized by a rationalized teleology of progress. The *materiality* of an embodied encounter with an artwork is also key to regaining this experience of the fullness of connected pleasure. As Brown points out, "Art differs from dreaming not only because it makes the unconscious conscious – a purely cognitive relation – but also because it liberates repressed instincts – a libidinal relation" (p. 63). Thus the materiality of experiencing artworks is extremely important in order to reconnect with the excess of pleasure, the polymorphous perverse. Dreaming and fantasy are not enough; the drives, which are rooted in the body, must find bodily and material release. Thus Brown argues, against Freud, that art cannot be considered in the same category as dreams and fantasies since dreams and fantasies remain "substitutes for forbidden pleasures" (p. 65). Artworks, on the other hand, are able to catch us up in an immersive relation with the excess of polymorphous perverse pleasure.

The distinction between a cognitive relation and a libidinal relation is very helpful when considering the experience of artworks. There is a sense in which artworks refuse to simply be *about* something, refuse strictly cognitive relations, and also actually assert meaning through libidinal relations. Through the way in which artworks can engage meaningfully with our perceptual and affective faculties in addition to our cognitive faculties, we can actually engage

in a polymorphous mode of pleasure which is also meaningful. Further, the meaningfulness of the artwork must come through an embodied experience of being situated with artwork itself; a description of the artwork can never substitute for the experience nor completely summarize its meaning. In this way artworks enable us to reconnect with the excess of pleasure, the polymorphous perverse, rather than repress it.

Thus through Brown's recovery of Freud's characterization of the polymorphous perverse not only do we begin to gain further understanding of the human need for togetherness, but we also begin to see how we might again bond with that which has become wholly "other" to ourselves. Our entry into the world as infants completely dependent on others creates in us a deep need and capacity for a life-giving, erotic connection with others. Further, through Brown's consideration of our experience of artworks, we come to understand the importance of the materiality of experience in reconnecting with the excess of pleasure discarded from infancy. But working through this questioning of the source of our longing for togetherness and coming up against the question of the materiality of experience has also led us to a sense of how we connect with "elsewhere" and extend beyond the strict bounds of ourselves. Both in the making and experience of artworks we are creatively able to live out the excess which is repressed under the reign of the reality principle within individuals as well as within culture.

This phenomenon also finds resonance with Anton Ehrenzweig's articulation of scanning vision in his book *The Hidden Order of Art: A Study in the Psychology of Artistic Imagination* (Ehrenzweig, 1967). As Ehrenzweig argues, "unconscious scanning," which also functions according to the "logic" of primary process thinking, is actually able to handle more complex and open-ended situations than is the executive realm of secondary process thinking. As he states, "unconscious vision is thus proved to be capable of scanning serial structures and gathering more information than a conscious scrutiny lasting a hundred times longer" (p. 39). The primary processes are aligned with the id and can actually defy the executive secondary process thinking of the ego. Whereas there is no "no" in the unconscious, the ego is bound by either/or logic. Ehrenzweig's characterization of scanning vision, or dedifferentiated attention is one that is also able to handle "or-or" logic, a form of "logic" which tends to appear chaotic to conscious scrutiny, or surface vision. Unconscious scanning, then, is polyphonic, able to diffuse its array of attention and to take in a whole field of experience at once. This mode of attention, Ehrenzweig argues, is operational in the apprehension of artworks as well as all creative activity. The activity of play also helps illustrate his articulation of the workings of scanning vision, but according to Ehrenzweig the difference between playing games and creative activity is marked by the lack of preformed rules

governing creative activity. "No such limiting rules exist in creative work; it creates its own rules which may only be known after the work is finished" (p. 39). The temporality contained within this description of creative work is one in which we could say that the cause is *created* by the effect. Ehrenzweig demonstrates how any attempt to clearly visualize what lies ahead actually inhibits creative activity as well as creative engagement with artworks. Citing the later Wittgenstein's description of how we are able to grasp meaning "in a flash" without yet having all of the necessary definitions and detailed information to spell out that understanding, Ehrenzweig explicates the unique temporality of creative engagement. It is through this capacity to grasp the future permutations and uses of a word without rational precision that we are able to play what Wittgenstein calls the "language game." Ehrenzweig extrapolates on this phenomenon by stating that "unconscious scanning – in contrast to conscious thought which needs closed gestalt patterns – can handle 'open' structures with blurred frontiers which will be drawn with proper precision only in the unknowable future" (Ehrenzweig, 1967, p. 42). That is, unconscious scanning is well equipped to handle, and in fact creatively thrives upon, instability, polyphony and complexity. And in this way it gathers the future into the present without reducing it to any one of its possible permutations or to prescribed analytic ideas.

For the creative individual, movement between unconscious scanning and secondary process thinking happens rather easily. But this experience can also be resisted by the ego's insistence upon a clear and narrow focus of attention. As Ehrenzweig describes,

> the disruption of consciousness is hardly felt. The momentary absence of mind will be forgotten as the creative mind returns to the surface with newly won insight. If however the surface faculties react with defensive rigidity and insist on judging the contents of dedifferentiation from their own restricted focus, then the more scattered, broadly based imagery of low-level visualization impresses us as vague and chaotic (p. 35).

Thus the surface faculties of secondary process thinking are not only ill equipped to engage with creative work, but can also defensively repress these experiences. Here I would like to offer that the experience of chaos *as such* can, in light of Ehrenzweig's thinking, be understood as a facet of repression. In this way, the labelling of certain experience as chaotic is a reaction of the secondary processes or the analytic faculties of cognition against that which it does not have the capacity to understand. What is gathered in the *present* through "unconscious scanning" is *future* for the conscious, rational mind. Another way of saying this is that rational thinking lags behind the embodied engagement in any given situation; there is a certain *pastness* which is characteristic of rational thought. In the experience of an artwork the pastness of

abstract thinking is not able to dominate, but can only begin to come to grips with the work by allowing its contributions to be led by the other regions of experience.

What the work of psychoanalytic theorists Norman Brown and Anton Ehrenzweig shows us is not only that we are bodies, but also that our embodied condition is integral to our intelligent connection with others and with the world. Further, the temporality involved in full engagement with what is other to ourselves is one which gives primacy to the present and to the local. Any sense of togetherness we experience in the elsewhere, though it may hold significance for us, is derivative of our embodied, polymorphous, experiences of togetherness. As we move forward with the development and design of digital technologies, we may want to gather the strength demonstrated by Norman Brown and again ask under what conditions humans might actually be able to become less rather than more repressed. I leave off with a few words from Luce Irigaray, "Little by little, we have lost the habit of looking at each other, of listening to each other, of touching each other, of perceiving each other. We have looked elsewhere, or we have remained in the night saying: I love you" (Irigaray, 2001, p. 99).

Works Cited

BROWN, Norman O. (1959). *Life against Death: The Psychoanalytic Meaning of History*, Middletown, Wesleyan University Press.

EHRENZWEIG, Anton (1967). *The Hidden Order of Art: A Study in the Psychology of Artistic Imagination*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press.

GADAMER, Hans-Georg (1989). *Truth and Method*, London and New York, Continuum.

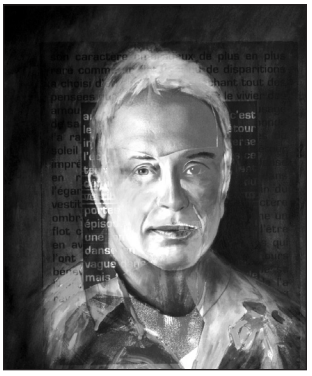
IRIGARAY, Luce (2001). *to be two*, trans. Monique M. Rhodes and Marco F. Cocito-Monoc, New York, Routledge.

La Toile

Sculpture sociale totale et étoilements

FRANCE (BORDEAUX)

Bernard
LAFARGUE



Photographe : Karl Lakolak, 2009

Bernard Lafargue *est professeur d'histoire de l'art et d'esthétique à l'UFR Arts de l'Université Michel de Montaigne de Bordeaux 3. Il est également critique d'art, rédacteur de la revue* Figures de l'Art*, et auteur de nombreux articles sur l'art actuel et l'esthétique.*

Le Jésus-Christ superstar, hippie psychédélique en machine désirante révolutionnaire à la mode marcusienne, reichienne ou deleuzienne des années 1970, meurt du sida dans les années 1980. Il ressuscite quelques années plus tard sous la forme du *Network*, cette grande Toile[1] habile à relier tous les êtres humains en frères arachnéens. Dans le cyberespace en effet, les virus ne tuent pas ; ils débranchent ; ce qui, *in fine*, revient presque au même, car la Toile est devenue, en ce début de troisième millénaire, La Matrice. *Matrix*, la célèbre trilogie éponyme des frères Andy et Larry Wachowski, nous le donne à voir, à rebours, comme une tragédie antique : être déconnecté de la Toile, dont le centre est partout et la circonférence partout, c'est être excommunié du sein mater/paternel primordial universel, ne plus être. La Toile est devenue un « fait esthéthique social total » tellement prégnant, un totem si mondialisé qu'il subsume tous les autres. Être humain ce n'est

1. D'ordinateurs interconnectés par des réseaux de transmission mondiale et quasiment instantanée de textes, sons et images. *Cf.* l'article de Bruno Latour, « From the concept of Network to the concept of attachment », *RES Anthropology and Aesthetics*, n° 36, automne 1999, p. 20-31.

plus être au monde à partir d'un corps situé dans un lieu, comme le pensait l'existentialisme, mais « *ex-sister* » virtuellement dans un cyberespace virtuel comme une personne virtuelle connectée à d'autres personnes virtuelles, grâce à des ordinateurs tellement miniaturisés et des réseaux si peu visibles qu'ils n'apparaissent plus comme des prothèses, mais comme des parties de soi-même, des prolongements biotechnologiques. S'étoiler en cyborg dans le cyberespace infini et intemporel qui s'incruste en palpitant sur l'écran de son ordinateur, au risque de s'y disperser telle une poussière d'étoile ou bien s'étioler, déconnecté, dans son « être-le-là » étriqué et obsolète, telle est la nouvelle donne, *Hamlet's Question,* aujourd'hui !

En trois décennies, la Toile, qui, à la différence de tous les médias dominants précédents, favorise des relations, non plus d'Un vers tous, mais de tous vers tous, sans exclusive de classe ou de genre, a ouvert les frontières et les châsses les mieux gardées, damant le pion aux lieux traditionnellement voués à la mis en (s)cène cérémonieuse des images ou des textes sacrés et aux processions hiérarchiques de clercs ou médiateurs qui allait de pair. La Toile est manifestement aujourd'hui La Bibliothèque des bibliothèques, Le Musée des musées, La Télévision des télévisions, Le Forum des forums, Le Bazar des bazars, Le Salon de jeux des salons de jeux, Le Lieu de rencontres des lieux de rencontres, La Muse des muses, L'Atelier des ateliers. Non pas une *Second Life* ni une double vie, mais une redoublée. Et comme la Toile est en expansion illimitée et que tout y est à portée d'un clic de souris, tout sera bientôt en elle, immédiatement offert à tout un chacun pour un prix modique. À chaque nouveau monde ses c(h)artes et ses odyssées. Il faut bien sûr naviguer avec la « métis » d'un netUlysse pour y faire son chemin.

Cet article se propose de montrer comment les œuvres en réseau les plus stimulantes des dix dernières années mettent en scène et en abyme, « é-toilent » en un mot, cette nouvelle manière d'être d'un homme qui a largué les amarres du *Dasein* heideggerien attaché au terroir de ses racines, pour devenir un sédentaire/nomade ubiquiste, d'autant plus présent ou absent à lui-même ici et maintenant que ses avatars numériques s'avèrent téléprésents à d'autres avatars, là-bas sur les cartes géographiques et en même temps tout proches[2] sur la toile.

2. À chaque culture correspondent des systèmes de proximité et d'*habitus* qui vont de pair. Sur la toile, que je compare volontiers à une monade leibnizienne en expansion infinie qui contient l'infiniment petit dans ses replis, il n'y a pas de distance entre les sites ou les adresses IP. C'est pourquoi l'internaute s'y déplace ou téléporte à la vitesse de son curseur.

De *Satellite Arts Project*, cette chorégraphie de Sherrie Rabinowitz et Kit Galloway (1977) où des danseurs séparés par des milliers de kilomètres (le Goddard Space Flight Center de la NASA au Maryland et l'Educational Television Center de Menlo Park en Californie) réussissent un ballet par le biais d'images vidéo mixées en direct, à *Topologies de l'instant*, cette installation multimédia du couple N + N Corsino (2002) qui invite les spectateurs appareillés d'un *joystick* à danser avec des danseurs virtuels dans un paysage d'images hybrides, en passant par les netœuvres interactives de Roy Ascott, Fred Forest, Louis Bec, Eduardo Kac ou Paul Sermon, des artistes, chaque jour plus nombreux, transforment la Toile en cette « sculpture sociale » que Beuys et Warhol avaient tenté de réaliser, chacun à sa manière, en invitant tout un chacun à devenir artiste. Tout s'est passé comme si les « cadavres exquis » des dadaïstes et surréalistes Fluxus avaient « rhizomé » avec les arbres du chaman Beuys, les stars de la machine warholienne et les oulipos – ouvroirs de littérature potentielle – de Queneau pour venir boire « le vin nouveau » avec les netspectacteurs des cyberœuvres interactives évolutives en réseau.

Les cyberœuvres en effet se développent comme des organismes pluriels hybrides, tissés de conversations, de phylactères, d'images et de sons ; des hypermédias, dont Wikipédia, cette encyclopédie multilingue que, depuis une dizaine d'années, des internautes ne cessent d'étoffer et diffusent gracieusement sur le Web, présente l'une des figures tentaculaires les plus célèbres. Une netœuvre en effet ne se distingue plus par sa perfection sibylline, la quintessence du *to ti en einai* d'Aristote, mais par sa capacité à stimuler le plus grand nombre possible d'interventions d'internautes propres à la faire vivre comme un *biotechnopatchwork in progress*. Loin d'être cette Beauté altière qui, de Platon à Baudelaire, « hait le mouvement qui déplace les lignes » et ordonne en Christ ressuscité et fétichisé en marchandise tabou : « *Noli me tangere* », elle ne vit que d'être téléretouchée, remodelée, « actée » par ses internautes mêmes. En se re/con/naissant en elle, ces derniers, qui ne l'auraient pas cherchée s'ils ne l'avaient pas déjà trouvée, tel un miroir magique d'Alice les invitant à la reconfigurer à leur propre image, forgent une sorte d'emblème totémique et de tribu virtuelle. Non plus une Arche d'alliance tout droit venue du ciel avec l'aura de son auréole en *Lux mundi*, grandiloquente, majestueuse, exclusive, impérialiste, guerrière et, *in fine*, mortifère dans sa volonté d'être Le Chef-d'œuvre acheiropoïète du Dieu Unique avec son chœur de fidèles monotonothéistes, fanatiques et intégristes, mais la petite effigie/étoile d'une « reliance[3] » tribale, inclusive, interactive et enjouée avec son groupe de *fans* aux identités multiples, joueurs

3. J'emprunte bien sûr le mot et le concept aux analyses si heuristiques de Michel Mafessoli.

et infidèles, parmi d'autres petites effigies/étoiles et d'autres reliances tribales. À l'ère du pape, qui proférait sur le mode pontifiant du datif performatif que la Rome des Poissons catholiques était Le Centre du monde : « *urbi et orbi* », et à celle de tous ses épigones en habits d'empereur, *duce, Führer*, timonier, mais aussi pape avant-gardiste de Manifestes politico-esthétiques, a succédé celle d'un Fred Forest invitant, sur le mode performatif ludique des artistes postmodernes, les netcathodiques de tous les pays à mêler leurs propositions à celles qu'il a installées en 1999 durant trois jours sur neuf écrans disposés dans l'Espace Pierre Cardin de Paris pour réaliser une netœuvre collective hybride et interactive, ironiquement intitulée *Le Centre du monde*. Un centre parmi des milliers de centres, donc.

C'est pourquoi, tout en invalidant la légende dorée de Vasari, qui a donné aux artistes de la Renaissance célébrés en tant que *piu excellenti uomini*, les attributs du *Deus-Lux* de la Bible, et trouvé son heure de gloire dans la période désignée par Hegel comme « romantico-chrétienne », que je prolonge avec Danto jusqu'à la fin du Grand Récit théotéléologique de la modernité dans les années 1960-70, les œuvres collectives tribales du netart ne renouent pas pour autant avec l'œuvre d'art totale du Moyen Âge, ses ordres ecclésiastiques, ses compagnons anonymes et ses inquisiteurs intransigeants, tel qu'il a pu être repris, sous le mode de la farce ubuesque dont parle Marx à propos de Napoléon III, dans les effroyables chorégraphies des (Inter)nationales de la vie politique et de l'art confondus du vingtième siècle. Leur forme, inédite, de *cosa mentale* artialise une nouvelle figure, fondamentalement pluraliste, relativiste et ludique, de la mise en (s)cène du monde de l'art. Non plus le temps théotéléologique guerrier des Manifestes esthético-politiques avec sa procession de manifestations s'acharnant dans une pratique d'une *tabula rasa* chaque fois plus épurée à « monstrer » Le Vrai Idéal dans toute sa scandaleuse nudité, pauvreté ou laideur[4], mais une scène festivalière, où les « spectacteurs » n'adhèrent à la religion universelle du Web que pour être tout à la fois et selon les occasions cénobites, gyrovagues, sarabites, *hackers* et parfois même ermites, sur le mode kitsch donc.

À la différence de la scission dualiste entre Le Vrai Monde des Idées et le fallacieux monde sensible, qui va de pair avec celle de la vérité de l'esprit pur de l'homme bon opposée à la fausseté du corps-bourbier de l'homme mauvais, instaurée par le platonisme et poursuivie tout au long de l'ère romantico-chrétienne, dont les paradis procustéens des réalismes totalitaristes du siècle dernier apparaissent à bien des égards comme les derniers épiphénomènes, la virtualité du cyberespace ne s'oppose pas à la réalité du monde sensible. Tout

4. Je reprends ici, à rebours, les analyses d'Alain Badiou dans *Le siècle* (Paris, Seuil, 2005), qui montrent que les grandes utopies du XX^e^ siècle ont été terriblement réalistes.

au contraire, elle l'actualise en la complétant et l'amplifiant. Aussi, loin d'être obligé d'apprendre à mourir à son corps et à sa terre pour vivre en Esprit dans le paradis des Élus là-haut ou bien dans celui du Parti ici-bas où, comme dans la cité des Dieu d'Augustin, le règne des fins de Kant, l'Absolu de Schelling/Hegel ou la société sans classes des hommes nouveaux de saint Marx/Engels, où toutes les brebis doivent être blanches/rouges, le spectacteur internaute, parce qu'il sait qu'il est hybridé à l'écran de son ordinateur par une souris et une *webcam*, joue au surfeur cénobite ou au gyrovague tout en gardant les pieds sur terre. Son seul mot d'ordre : « *Gamer* d'abord ! » Ce n'est qu'ainsi, en sachant qu'il joue et que ce jeu est d'autant plus profond qu'il demeure un jeu, que, pour paraphraser Nietzsche, il peut devenir ce, ceux et celles qu'il est ici en œuvrant là-bas dans telle communauté ou là-bas dans telle autre, car dans le cyberespace ici est là-bas et là-bas ici. À l'image d'Ulysse, il se fait *outis*, une personne capable de se déprendre de son cogito identitaire pour emprunter plusieurs personnalités, et résister aux sirènes du Charybde de l'œuvre d'art totale sans sombrer dans celles du Scylla de la dissolution, en tirant des bords ici ou là dans tel bateau, avec tels compagnons. Ce sont ces étoilements de la tentation matricielle de La Toile comme sculpture sociale totale que mettent en scène et abyme les netœuvres les plus stimulantes.

De quelques étoilements de netœuvres

« Étoilé » : celui qui se voit attribuer un nombre d'étoiles propres à distinguer des qualités exceptionnelles dans des domaines allant de l'art de la guerre à celui de la cuisine, ou bien l'objet fragmenté en rayons, précise le dictionnaire. C'est dans ces deux sens que les netœuvres sont plus ou moins étoilées. Plus elles se diffractent sur le Web, plus elles se disséminent, rayonnent, provoquent la réaction de netspectacteurs, et plus elles sont « é/toilées ». Si je repère, suivant Annick Bureaud[5], quatre grandes catégories de l'art numérique (« Hypermédia », « Le message est le médium », « Communication collaborative et relationnelle » et « Téléprésence »), il est manifeste que ces catégories sont poreuses, et que les netœuvres les plus étoilées mélangent les genres tout en soulignant des dominantes, qui invitent les netspectateurs à faire de même ; cela forme des sortes de constellations. C'est pourquoi je préfère ici distinguer quatre constellations du netart.

5. *Cf.* le site de l'Observatoire Leonardo des arts et des technosciences.

Ainsi de la netœuvre *WiFi-SM*, que Christophe Bruno é/toile en ligne depuis 2003 comme une parodie, tout particulièrement troublante, de l'immense chaîne sadomasochiste formée par les télénetspectacteurs, qui regardent les souffrances du monde défiler sur leur écran en témoignant d'une addiction compassionnelle ambivalente. Ce rituel, qui rassemble chaque jour des millions de télénetspectacteurs, en poussant les présentateurs à une surenchère de la mise en scène de l'horreur, n'est pas sans rappeler celui du calvaire de leurs ancêtres chrétiens, se rassemblant affligés devant les stations de leur Dieu supplicié dans l'espoir de recevoir leur pain/*pain*/peine quotidien et gagner les palmes du paradis, *imitatio Christi* oblige, hors de cette vallée de larmes. La page Web *WiFi-SM* de Christophe Bruno se donne à voir comme un hybride malicieux de ces millions de tableaux de martyres recevant, au comble de leur passion distinctive, les palmes leur ouvrant les portes du Ciel, que l'Église de la Contre-Réforme a favorisés pour enthousiasmer ses fidèles, et de ces millions d'images publicitaires qui fleurissent aujourd'hui sur de nombreux sites de la toile pour vanter les spécialités de tel ou tel club sadomasochiste. Pour seulement 49,99 $, le quart à peine d'une redevance audiovisuelle, l'artiste propose à ses netspectacteurs une puce/*patch*/bracelet *WiFi-SM*[6], qui fonctionne comme un décodeur wifi connecté à l'Internet selon une technologie P2P, abréviation de *pear-to-pear*, malicieusement rebaptisée : « *pain to pain* », un viatique pour « la vie éternelle », et bien sûr l'emblème distinctif d'une tribu. Propre à détecter les souffrances du monde à partir des mots-clés, que chaque membre choisit selon ses préférences, par exemple « torture, guerre, viol, virus, cyclone, sécheresse, inondation, accident, famine, gavage des oies, massacre des thons rouges, matraquage des bébés phoques », etc., la puce/*patch*/bracelet active une décharge électrique proportionnelle à la grille d'évaluation de la douleur, chaque fois que les informations contiennent l'un de ces mots-clés sélectionnés.

> Vous avez l'impression que les désastres du monde ne vous touchent plus. Vous vous sentez vaguement concernés par les malheurs des autres mais vous ne ressentez plus l'urgence d'aider votre prochain ? *WiFi-SM* est la solution pour partager la souffrance du monde et redécouvrir l'être humain que vous étiez auparavant, les 50 premières décharges électriques sont offertes

6. Après avoir connu un succès très rapide sur le Web et avoir été exposée à La Biennale de Tirana (2003), Convergence de Chicago (2005), Gallerie Sllertis (janvier 2006) et Nuit blanche de Paris (2005 et 2007), la puce/*patch WiFi-SM* a pris la forme d'un bracelet, que chaque membre porte à son poignet tel un gros cilice très voyant.

annoncent, avec un humour noir désopilant, des bulles/spots publicitaires qui, dans un style scientifico-thérapeutico-politico-religieux, légendent des images d'êtres humains munis de puces/*patches* ou bracelets, entourés de fenêtres de scènes de guerres, d'accidents, etc. On ne peut mesurer « la qualité esthéthique » de la puce/patch ou bracelet *WiFi-SM* qu'en confrontant ses impressions avec celles d'autres *WiFi-SM*-spectacteurs sur le blog de l'artiste, un tchat ou bien dans la rue. Autant d'échanges qui, en quelques mois, ont artialisé une nouvelle figure de la sympathie virtuelle planétaire ; chacun faisant part de sa manière d'éprouver dans sa chair même les souffrances de ses prochains/lointains comme une compassion, stoïcienne, chrétienne animiste, c'est selon, entraînant son lot de primes et conséquences.

À bien des égards, le dispositif *WiFi-SM* interactif de Christophe Bruno m'apparaît comme une parodie, étrangement inquiétante[7] dans ses variantes perverses, de la parabole du bon Samaritain de l'Évangile (Luc, X, 25-42). À la deuxième question du docteur de la Loi : « Et qui donc est mon prochain ? », Jésus répond, selon un trope qui trouve son modèle dans les dialogues socratiques, par une parabole habile à reformuler, déplacer et renverser la question de son interlocuteur, se révélant *in fine* égocentrique et raciste, en une problématique tout autrement humaniste, altruiste et compassionnelle : « Qu'est-ce que se comporter en prochain ? »

> Un homme descendait de Jérusalem à Jéricho et il tomba sur des bandits ; ceux-ci, après l'avoir dépouillé, roué de coups, le laissèrent à moitié mort. Par hasard, un prêtre […] puis un lévite descendaient par ce chemin […] Ils le virent et passèrent de l'autre côté. Mais un Samaritain, qui était en voyage, arriva près de lui ; il le vit et fut saisi de pitié. Il s'approcha, pansa ses plaies en y versant de l'huile et du vin ; puis il le chargea sur sa propre monture, le conduisit dans une auberge et prit soin de lui […] Lequel a été le prochain de l'homme blessé ? Celui qui a fait preuve de bonté, répondit le docteur de la Loi.

Pourquoi le prêtre et le lévite n'éprouvent-ils pas la moindre compassion pour ce pauvre homme à moitié mort ? Pourquoi passent-ils sans lui porter secours ? Parce que ce sont des gardiens du Temple, des Purs. C'est « par hasard » qu'ils ont pris cette route mal fréquentée. Aussi voient-ils les malheurs de ce pauvre hère, dont la parabole se garde bien de donner la moindre description identitaire, à travers la lunette d'une Sainte Histoire qui ne peut que les rendre insignifiants, sans importance. Ou, pour paraphraser une autre parabole de Jésus, le prêtre et le lévite ont des yeux pour ne pas voir ces choses-là. Ils ne savent reconnaître comme leurs prochains que ceux qui leur ressemblent et vivent comme eux, selon les mêmes coutumes et costumes, dans le même

7. Selon la célèbre expression de Freud.

cadre, en bons voisins. Cet être dépouillé n'est manifestement pas des leurs ; c'est au mieux un petit cousin très éloigné ; une image d'image de l'Homme Juste, dont la densité ontologique est comparable à celle de l'image du lit du peintre dans le livre X de *La République*. Un simulacre – *eidolon* ou *phantasma* – en somme, qu'ils ignorent, en sages vénérables et en toute bonne conscience, comme un misérable trompe-l'œil. Dans La Grande Histoire Sainte/Fiction qui détermine, pour leur communauté des clercs, la hiérarchie des êtres, le sociotranscendantal du réel pour le dire d'après Kant, ce pauvre hère n'a pas de réalité. Dieu n'est assurément pas dans ce détail, mais le diable peut-être. Ce moindre être serait alors un mauvais être, une tache, une souillure qu'il leur faut éviter, effacer, chasser de leur vue.

Pourquoi le Samaritain a-t-il, lui, des yeux qui lui permettent de voir la souffrance de cet homme blessé ? Parce que c'est un marchand de Samarie[8], qui emprunte souvent ce chemin pour ses affaires. Ses yeux de voyageur, métèque et hérétique[9], voient tout naturellement la misère de ce pauvre homme, comme un mal(heurt) qui peut lui arriver, dont il sera probablement victime un jour. Et c'est ce sentiment d'appartenir, non pas à une caste séparée de Justes ni même à une classe de marchands, mais à un genre humain beaucoup plus vaste, nomade, indéterminé et métissé, car sans propres visibles et en perpétuelle hominescence[10], qui lui permet de ressentir dans sa chair même l'appel à l'aide muet et impérieux de ce hère dépouillé de tout signe distinctif et sur le point de mourir. En quittant le chemin de ses affaires pour lui porter secours du mieux qu'il peut, sans même savoir qui il est, peut-être celui-ci se révèlera-t-il un prêtre ou un lévite, le Samaritain montre sa bonté, c'est à dire sa capacité à faire de cet autre, cet inconnu, cet étranger, ce possible lointain, à la fois son prochain qu'il aime comme lui-même et son débiteur. Par voie de conséquence en effet, l'homme soigné devient le débiteur de tous les hères inidentifiables laissés pour compte sur les bords des chemins, ces autres possibles lointains qu'il rencontrera dans sa (sur)vie, et dont il devra faire en retour ses prochains. « Va et, toi aussi, fais de même » dit pour conclure sa parabole Jésus au docteur de la Loi, dont la première question était, on s'en souvient : « Que dois-je faire pour avoir part à la vie éternelle ? » La bonté du

8. Du temps de Jésus, les juifs considéraient les Samaritains comme de pauvres païens impurs. Et les conflits entre juifs et samaritains étaient fréquents et violents. Pour bien faire, il faudrait poursuivre l'analyse de cette parabole par l'épisode du puits de Sykar, ville de Samarie, où Jésus demande à une « femme de Samarie, qui venait puiser de l'eau » de lui donner à boire (Évangile selon Jean, IV, 7-15).

9. Au début de la parabole, le Samaritain apparaît aux yeux du docteur de la Loi comme un hérétique, quasiment un païen, assurément le repoussoir des deux honorables serviteurs du Temple. À la fin, il devient le modèle à suivre.

10. J'emprunte ce beau mot à Michel Serres.

bon Samaritain ressortit à une forme de *potlatch*[11], qui mérite « d'avoir part à la vie éternelle » , car être bon, ce n'est pas se comporter comme un pharisien juste bon avec ses semblables mais, tout au contraire, sortir de soi-même pour participer à une vie d'entraides et de métissages ponctuels avec d'autres lointains ici ou là, pour forger des constellations plus ouvertes. « Avoir part à la vie éternelle », c'est étoiler la fiction dominante du réel. La parabole ne dit pas si la vie du docteur de la Loi l'étoila, mais le dispositif *WiFi-SM* de Christophe Bruno nous rappelle la fin du conteur, en nous invitant à étoiler la fiction dominante de notre temps : la vie virtuelle.

Frags : la constellation des effaceurs reconfigurés

Ainsi des *Frags*, que Reynald Drouhin met en culture sur le Web sous la forme de mosaïques de couleurs qui palpitent de façon si séduisante qu'elles ravissent les internautes de passage comme les sirènes Ulysse, les invitant à y disposer leur image préférée, telle une semence de pixels. Immédiatement fécondée, celle-ci se duplique et se métamorphose en un hypermédiazygote qui se diffracte, telle une poupée gigogne, en des centaines d'images, de sons ou de vidéos, habiles à s'hybrider avec des images déposées au même moment par d'autres internautes tout aussi charmés. En effet, si Reynald Drouhin s'octroie le rôle du concepteur du logiciel, de son dispositif et de ses protocoles, il ne veut pas être Le Créateur de l'œuvre. « Le génie générant son œuvre comme son enfant unique ! » Voilà un chant de sirènes romantico-chrétiennes ou d'albatros modernistes, auquel Reynald Drouhin résiste en alcyon nietzschéen, désireux de faire son nid avec l'*aphros*/écume des vagues et des néréides mêlées. Les *Frags* n'existent que par la participation active des netspectacteurs. C'est pourquoi l'ingénieux dispositif de Reynald Drouhin met à la disposition des internautes séduits un moteur de recherche d'images relevant de tel mot clé relatif à telle image matricielle. Et ces images, loin d'effacer l'image matricielle initiale, comme c'est le cas dans la plupart des *Frags* des jeux vidéo, qui ressortissent à la violence, à « l'effacement », pour le dire avec le plus célèbre des effaceurs, le *Blade Runner* Rick Deckard, se lovent en elle comme les plis secrets d'une monade leibnizienne. Les *Frags* sont la somme momentanée et en devenir des actes de chaque constellation de netspectacteurs. Ce sont des œuvres biotechnologiques collectives en involution. Figer les étoilements des mosaïques des *Frags* en un DVD ou un livre, finis en tant que tels, comme l'a permis Reynald Drouhin, est assurément un contresens

11. Je renvoie ici le lecteur aux magnifiques analyses de Marcel Mauss dans son *Essai sur le don*.

bien plus grave que celui qui consiste à faire une vidéo ou une photographie d'Actions éphémères du Land Art ou du Body Art. Un *frag* de *blade runner*, en l'occurrence. Les *Frags* méritaient beaucoup mieux que ces beaux linceuls.

La constellation des avatars d'Ulysse/*Outis* en arlequin *idikit*

Ainsi d'*Idikit*, que Samuel Bianchini propose depuis 2001 sur le Web comme une sorte de magasin d'accessoires de théâtre ou de cinéma plus ou moins loufoques et assurément kitsch, qui suggère à ses visiteurs de se refaire le portrait ; non pas à coups de bistouris comme les héros de *Face/Off* ou Orlan, mais de manière beaucoup plus ludique et, *in fine*, bien plus heuristique, en reprenant le rôle d'Ulysse/*Outis*/Personne à l'ère du kitnumérique. Poursuivant avec humour le travail de camouflage d'identité (*dataflage*) réalisé depuis quelques années par un nombre important de netartistes du devenir-multiple, notamment Heath Bunting et Olia Lialina dans leur site-œuvre *IDENTITISWAPDATABASE*[12], ou bien encore Victoria Vesna, Robert Nideffer, Ken Fields et Jason Scheifer dans leur site-œuvre *Bodies© INCorporatedc*[13], *Idikit* invite ses visiteurs à se bricoler les avatars de leur goût pour les représenter dans leur cyberodyssée. Chacun peut ainsi changer à volonté d'âge et de genre, pour se rendre téléprésent à Nausicaa, Circé, Calypso, Pénélope, Agamemnon, Achille, etc. Ces avatars, qui tirent en vérité leur nom des dix incarnations du dieu indou Vishnou, fonctionnent comme des masques – *personae* – d'un cyberthéâtre carnavalesque. Ils permettent à chaque membre de vivre toutes sortes d'aventures avec d'autres avatars virtuels, dans une parodie enjouée de ces outremondes[14], paradisiaques ou infernaux, échafaudés par nombre de religions depuis la nuit des temps. Mais il ne s'agit pas ici de quitter sa vie pour vivre une autre vie, une *Second Life* comme le laisse entendre le nom du site très fréquenté de Linden Lab, mais d'enfiler, sous le patronyme performatif d'Ulysse/*Outis*/Personne, le costume aux losanges multicolores du bouffon facétieux de la *Commedia dell'arte*[15] pour expérimenter plusieurs facettes de sa personnalité, plusieurs modes de vie virtuelle. La polychromie caractéristique d'Arlequino symbolise en effet sa capacité à faire montre de la multiplicité de ses vies en plaisantant, car sous son habit, Michel Serres l'a

12. <www.teleportacia.org>.

13. <www/bodiesinc.ucla.edu>.

14. Les temps changent ; *Outremondes* est aujourd'hui un jeu en ligne où les joueurs, très nombreux, collaborent et se battent pour découvrir un secret.

15. Dans des scènes, que *Bodies@Incorporated* nomme très justement « *SHOWPLACE* » pour souligner le jeu, à la fois exhibitionniste et secret, de ces avatars dont on ne sait pas, à la différence du théâtre ou du cinéma, de qui ils sont le masque.

magnifiquement conté[16], il y a *Outis*, personne donc d'autre que lui-même en tant qu'autre. Il est toujours autre parce que lui-même en devenir multiple. Ce qui en fait le petit-fils de l'artiste en *pasophos poikilos*, pantomime de toutes les couleurs, banni par Platon de sa cité juste pour doxocalie démagogique, excommunié par l'église chrétienne pour tromperie, comme dégénéré par le troisième Reich, méprisé comme kitsch par les papes des avant-gardes modernistes de Malevitch à Greenberg. Loin d'étioler, voire vampiriser, notre vie réelle, *hic et nunc*, comme c'est le cas dans la plupart des religions, dans lesquelles, *Le Phédon* le diagnostique fort bien, le corps – *soma* – devient le *sema* – signe/tombeau – de l'esprit et le monde sensible l'ombre trompeuse du Vrai Monde des Idées immuables, ces avatars d'Ulysse/*Outis* en Arlequin, parce justement ils se présentent comme des artifices kitsch en kit, nous permettent de devenir ce/ceux/celles que nous sommes. Et à la différence d'Ulysse et d'Arlequin, nos avatars virtuels sont là-bas parce qu'ici et ici parce que là-bas. Ce ne sont pas simplement des « qualités empruntées », comme celles qui définissent le moi indélébilement mélancolique de Pascal, mais des masques nietzschéens « superficiels par profondeur », qui pensent que « tout ce qui est profond aime le masque »[17]. En outre, rien ne nous empêche de laisser tomber les avatars idikit, qui ne nous conviennent plus, tels des costumes usés, ainsi que nous le donnent à comprendre sous la forme du divertissement le *Super Mario Bros.* ou, de manière plus troublante, *Necropolis*, cette nécropole de *Bodies© INCorporated*, où chaque *Outis* choisit de faire mourir tel ou tel de ses avatars de telle ou telle manière. En hybridant le virtuel à l'actuel, les avatars *idikit* amplifient notre vie d'Ulysse/*Outis* en Arlequin. Quant au risque de se confondre avec l'un de ses avatars et de se métamorphoser en horla ou otaku, c'est le propre de tout jeu.

La constellation des *Digital Diaries*

Ainsi des *Digital Diaries*, ces albums numériques de la vie quotidienne que, dans la lignée des *Essais* de Montaigne, un grand nombre de netartistes, plus particulièrement des jeunes femmes, mettent en ligne. Montaigne en effet est le premier à faire de la narration de sa vie intime, « de ses rognons douloureux à son organe trop petit et trop souvent défaillant, en passant par ses pets et autres manières d'obtenir des selles molles, parfumées, souples, abondantes ou des urines claires, troubles, rouges, brunes ou limpides », etc., le sujet fondamental des *Essais*, faisant ainsi basculer le souci de soi d'Augustin de la confession du Maître Intérieur à celle de maîtres internes plus organiques et

16. Michel Serres, *Le Tiers-Instruit*, Paris, Le Livre de poche, 1992.

17. Nietzsche, *Le Gai savoir*, Préface à la deuxième édition, 1886.

facétieux. Or le journal intime comme trope littéraire va de pair au XVI[e] siècle avec celle d'un style : le maniérisme, qui se propose de montrer l'art que ses prédécesseurs se donnaient pour mission de cacher ; ce qui ne va pas sans produire une surenchère exhibitionniste, qui donne au réel les traits et l'attrait du fantastique. C'est pourquoi la peinture de l'intime se joue, dès l'origine, dans l'espace proxémique du « cabinet de curiosités », qui trouvera sa forme paradigmatique dans le genre pictural du « cabinet de toilette » du XVIII[e] siècle libertin. Et celui-ci se donne à voir comme un lieu duplice, où l'être humain se met à nu selon le modèle du journal intime pour être lu de près, tout en se maquillant selon le modèle pictural, pour être vu de loin.

C'est sur ce modèle *bifrons :* de près/de loin, du cabinet de toilette, que la photographie naissante des Marconi, Crépin Belloc, le Gray, Moulin, D'Olivier, etc.[18] fait du Nu érotico-pornographique, à la fois *Nude* et *Naked*, son sujet de prédilection, comme pour mettre à l'épreuve la célèbre malédiction que Baudelaire formule dès le Salon de 1859 :

> La société immonde se rua, comme un seul Narcisse, pour contempler sa triviale image sur le métal […] Des milliers d'yeux avides se penchaient sur les trous du stéréoscope comme sur les lucarnes de l'infini […] L'amour de l'obscénité, qui est aussi vivace dans le cœur naturel de l'homme, que l'amour de soi-même, ne laissa pas échapper une si belle occasion de se satisfaire[19].

Ce que la diatribe du poète romantique de la vie moderne nous donne à entendre, à rebours, c'est que la photographie érotico-pornographique est « un art qui cache l'art », tout particulièrement habile à poursuivre le trope du « cabinet de toilette » des écrivains-peintres maniéristes et libertins qui peignent leur mise à nu avec la « langue gazée » d'un Crébillon.

C'est dans cette veine que se développent les deux types dominants de photographies érotico-pornographiques du XX[e] siècle : celui qui relève d'un souci de vérité sadomasochiste dont Robert Mapplethorpe et Nan Goldin sont les plus remarquables représentants, et celui, instauré par Marcel Duchamp/Rrose Sélavy photographié par Man Ray, et déployé notamment par Pierre Molinier, Cindy Sherman et Sophie Calle, qui donne à voir qu'il n'est d'identité que construite, de nudité que jouée, et que toute aubiographie est, au mieux, une belle fictiographie. Ce sont ces deux courants que relèvent aujourd'hui

18. *Cf.* le catalogue de la remarquable exposition : *L'art du nu au XIX[e] siècle. Le photographe et son modèle* réalisée par Sylvie Aubenas, Sylviane de Decker-Heftler, Catherine Mathon et Hélène Pinet à La Bibliothèque nationale de France François Mitterand, du 14 octobre 1997 au 18 janvier 1998.

19. Baudelaire, « Salon de 1859 », *Œuvres complètes*, II, Paris, Gallimard, coll. « Pléiade », 1976, p. 617.

les *Digital Diaries* en proposant aux télénetspectateurs de prendre la place du « maître supposé voir/savoir » les curieux secrets de l'*Origine du monde*[20] mis en défaillance dans son cabinet de confesseur par l'épistémé postmoderne de l'autofiction, pour regarder et participer à leur *peep show* d'une manière autrement trouble, tout à la fois de près et de loin, et tout à la fois de manière très intime et très anonyme.

Parmi tant de *Digital Diaries*, je distingue deux tropes dominants.

Ceux qui ressortissent à la mise en scène de la vie sexuelle

Natacha Merritt est assurément la plus célèbre netartiste de cette figure, les internautes ayant fait de ses *Digital Diaries*, <www.digital-diaries.com>[21], où elle montre depuis 2003 des diaporamas de sa vie sexuelle de jeune Américaine sans pudeur ni interdits, les plus visités de la Toile. Si les diaporamas de ses multiples coïts, fellations, sodomies, cunnilingus, etc., évoquent tout naturellement les clichés consommés des images pornographiques de professionnels ou d'amateurs en pleine expansion sur le Net, ils s'en distinguent par leur mise en (s)cène. En prenant ses photographies elle-même, tenant son appareil numérique à bout de bras, Natacha Merritt réalise des plans rapprochés, biaisés, parfois floutés, qui amènent le netspectateur à voir les scènes avec les yeux de l'artiste et des ses partenaires. Par ce petit clin d'œil à Ramón et Andréa, ces personnages loufoques du *Kika* d'Almodovar, qui ne peuvent vivre que sous le regard de la caméra qu'ils tiennent eux-mêmes, les photographies de Natacha Merritt font de la vie sexuelle un *peep show* ludique, oscillant entre le baroque et le kitsch. Loin de chercher la vérité dans et par la violence sadomasochiste comme le fait l'image pornographique dans une sorte de contrepoint aux romances à l'eau de rose judéo-chrétienne, les *Digital Diaries* enjoués de Natacha Merritt relèvent de ce que je nomme, d'après Montaigne, « le mol oreiller d'un érotisme sceptique et ludique ». Non plus ces images de « parts maudites » balançant sans fin entre l'impossible pureté du juste kantien et l'impossible mal radical des personnages de Sade, mais les multiples figures d'un plaisir sexuel naturellement et savamment pervers polymorphe, qui se donnent à voir comme des scènes d'autant mieux jouées que les partenaires savent que le public est connecté en nombre, à distance d'écran, à la fois très proche et très lointain.

20. On sait comment Lacan, le grand maître supposé savoir par excellence, cachait/exhibait comme une sainte curiosité le tableau de Courbet.

21. Trois ans après le succès de l'édition papier de ses *Digital Diaries* chez Taschen en 2004, le site de Natacha Merritt réserve ses photos les plus intimes à ses membres privilégiés.

Ceux qui ressortissent à la mise en (s)cène de l'être esseulé au sein même la Toile

Les plus réussis de cette figure[22] sont ceux d'une artiste hollandaise : Martine Neddam, qui met en scène la vie de *Mouchette* (<www.mouchette.org>). Depuis son apparition sur la Toile, Mouchette se présente comme une adolescente de 13 ans, qui aime à prendre l'apparence d'une petite mouche. La mouche est bien sûr un petit insecte diptère du sous-ordre des brachycères, mais également, les cabinets de toilette que nous avons repérés à l'origine des *Digital Diaries* nous le rappellent, un artifice cosmétique, que les femmes, parfois même les hommes, se collaient sur le visage pour se rendre plus sexy, au point de donner lieu au XVII^e^ siècle à une cartographie érotique : « l'assassine » près de l'œil, « la baiseuse » au coin de la bouche, « la discrète » sous la lèvre, « l'enjouée » dans le creux du sourire, « la receleuse » sur un bouton. En voletant plus ou moins bruyamment sur l'écran de mon ordinateur, Mouchette joue sur les deux tableaux. Son vol capricieux de jeune fille en mouche m'appâte et m'attire d'autant plus qu'il chorégraphie un phylactère de bulles m'invitant à la poursuivre de mes clics de souris. L'un lui sera fatal. Dans un ultime battement d'ailes et de pattes, elle « prend la mouche » en frappant : « Tu m'as tuée. » Sa mort, son meurtre, mon crime peut-être réveille des images de mort, plus particulièrement celles de la *Mouchette* de Bernanos portée à l'écran par Robert Bresson en 1967. Livrée aux « pires taloches » de son père rustre et alcoolique depuis la mort de sa mère, la jeune adolescente vit dans un petit village où les gens « sont noirs et poilus comme des boucs ». Et, comble de l'hainamoration, elle est violée par Arsène, le braconnier épileptique pour lequel elle avait chanté, le seul être dont elle se sentait proche, qui ne la détestait pas, qui l'aimait peut-être. En regardant des perdrix se débattre en vain dans les filets du braconnier ou des lièvres ahuris d'être blessés à mort dans leur course par des chasseurs, elle comprend que la mort est la seule issue à ses souffrances, la délivrance. Le Bernanos de Bresson trouve ici son modèle dans un poème des *Fleurs du mal*, intitulé *La mort des pauvres*, où Baudelaire célèbre de manière puissamment incantatoire la mort/mère qui seule sait consoler les pauvres :

22. À tel point qu'ils ont été interdits dans un certain nombre de pays, dont la France, pour cause de succès dangereux. L'artiste précise sur son site français : « Suite à la mise en examen en 2006 par la justice française et la police des mineurs de la ville de Marseille de l'auteur et de l'hébergeur du site de Mouchette.org, j'ai jugé bon de faire disparaître la partie française de l'œuvre intitulée "un kit de suicide". J'ai ensuite recyclé le texte des internautes francophones dans cette nouvelle œuvre. »

C'est la mort qui console, hélas ! et qui fait vivre ;
C'est le but de la vie, et c'est le seul espoir
Qui, comme un élixir, nous monte et nous enivre,
Et nous donne le cœur de marcher jusqu'au soir.
À travers la tempête, et la neige, et le givre
C'est la clarté vibrante à notre horizon noir,
C'est l'auberge fameuse inscrite sur le livre
Où l'on pourra manger, et dormir, et s'asseoir.

Vêtue d'une robe/camisole blanche, d'enfant/communiante/mariée/sœur/folle, Mouchette, sublimement incarnée par Nadine Nortier, se laisse rouler vers l'horizon noir, vibrant et enivrant de l'étang, où elle pourra enfin « dormir ».

La nouvelle de Bernanos/le film de Bresson fait surgir de nouvelles questions : Et si la Mouchette désemparée de la Toile s'était servie de moi pour « la suicider » ? Pour me faire prendre conscience de mon indifférence à ses souffrances, aux souffrances des autres Mouchette ? Pour m'amener à penser avec Dostoïevski et Camus que la question du suicide est la seule question vraiment sérieuse, car moi aussi je suis à bien des égards une Mouchette en sursis ? Après les funérailles de Mouchette, Mouchette précise :

> Moi, Mouchette, le personnage virtuel en ligne, j'ai une drôle de manière de mener mon existence. Dans mon site Web artistique (http://mouchette.org), je suis l'auteur et l'œuvre tout à la fois mais ma vie sur Internet me tient à l'écart et ainsi je peux rester absente, invisible, anonyme, intouchable, ni homme ni femme, ni morte ni vivante. Sur mon site Web interactif les visiteurs se confient à moi en toute intimité, car je suis un être imaginaire et j'habite les profondeurs de leur esprit. À l'intérieur de leurs propres pensées ils n'ont pas de sujet tabou, ils osent parler de la peur, de la souffrance, de la vie et de la mort et même de la tentation du suicide. Avec les réactions des participants à mon site Web j'ai composé des films d'animation qui mettent en scène ces textes que j'ai reçus : des personnages faits de pixels disent leurs plus secrètes pensées. La personnalité de Mouchette se mêle à celle de tous les participants du site Web et ensemble nous formons une conscience collective qui réfléchit aux questions de la vie et de la mort à l'ère du numérique…

Lorsque Mouchette nous demande, avec l'humour noir d'une ressuscitée ou d'une immortelle donc, dans *Kit de suicide/Suicide Kit,* de l'aider à trouver les meilleurs moyens de se suicider, elle nous demande aussi de lui donner les meilleures raisons de continuer à vivre ; et les réponses des internautes, avec lesquelles l'artiste compose sa netœuvre, nous donnent à comprendre que, si la Toile nous esseule en nous attirant devant notre écran comme des mouches, elle nous permet aussi de rencontrer des milliers de Mouchettes avec lesquelles nous pouvons faire un bout de chemin, voire quelques essaims.

Dans les années 1970, les artistes du *Body Art*, je pense ici plus particulièrement à Gina Pane et Michel Journiac, « ouvraient leur corps aliéné » à coups de lames de rasoir pour le purifier puis l'offrir en communion à leurs fidèles spectateurs sur le mode de la messe commémorative catholique. Dans un netperformance intitulée *MaChair&MonSang* et mise en réseau en 1998, Martine Neddam reprend ces « Messes pour un corps » sur le mode humoristique postmoderne, en étoilant son visage numérisé, de telle sorte qu'il paraît palpiter sur l'écran de mon ordinateur tandis que des bulles m'invitent à coller mes lèvres sur ses lèvres, ma langue sur sa langue, etc., tout en me demandant ce que je ressens.

> Me voilà enfin tout contre vous.
> Voulez vous aussi venir tout près de moi ?
> Posez votre joue sur l'écran.
> Qu'est-ce que ça vous fait ?

Alors que les performances du Body Art s'acharnaient à provoquer par une surenchère sanglante sacrificielle une impossible communion de leurs spectateurs convertis en fidèles prosélytes, *MaChair&MonSang* présente, dans un clin d'œil rieur à *L'œil cacodylate* de Picabia, les impressions des spectacteurs comme autant de florilèges divergents sur l'amour au temps de la Toile, les uns sentant la chaleur des lèvres de Mouchette, d'autres la froidure de l'écran, d'autres ne sentant qu'eux-mêmes, etc. En obligeant les spectacteurs à se demander qui ils embrassent en embrassant l'écran/interface/le voile de leur ordinateur, *MaChair&MonSang* les invite aussi à se demander ce qu'ils embrassent quand ils embrassent en chair et en os la personne à la mouche coquine ou… qu'ils aiment.

En favorisant diverses formes de collaborations entre artistes, informaticiens et spectacteurs bien appareillés[23], le netart forme des constellations heuristiques, métissées et éphémères de personnes qui partagent les mêmes goûts ou la même curiosité, alors même qu'elles vivent dans des régions éloignées les unes des autres. Hybridant des formes héritées de l'histoire de l'art à la « jouabilité » du jeu vidéo, ces constellations se nourrissent de l'interactivité qu'elles suscitent en stimulant des formes nouvelles d'expérience artistique et esthéthique. En poussant leurs spectacteurs à participer de manière critique, quitte à ce qu'ils se métamorphosent parfois en *hackers* pour détourner le fonctionnement d'un logiciel, elles se donnent à voir et à expérimenter comme des œuvres collectives en devenir, propres à rendre les barrières séparant les créateurs et les récepteurs poreuses, presque invisibles. À l'ordre hiérarchique vertical de la cité platonicienne, descendant du *Monos*

23. Pour pouvoir voir les netœuvres sur son ordinateur, il faut télécharger, installer et paramétrer un grand nombre de *plugins*.

Théos/philosophe roi au peuple ignare par une procession de médiateurs, qui s'est perpétué selon des modalités variables jusqu'à la fin de la modernité, la Toile substitue le *patchwork* d'une sculpture sociale totale en devenir, tissée des échanges de tous vers tous. Les plus optimistes, lisant déjà P2P « Pair à Pair » dans la prochaine version IPv6 de l'Internet, y voient une préfiguration du « tout-monde » qui vient.

La mémoire projetée

L'image-archive et l'art écranique *in situ*

CANADA (TORONTO)

Bruno
LESSARD

***Bruno Lessard** est professeur adjoint à la School of Image Arts, Ryerson University, à Toronto. Il est l'auteur de nombreux articles et chapitres de livre sur le cinéma, les arts médiatiques, la musique de film, les installations interactives et les technologies numériques. Il termine présentement la rédaction d'un manuscrit sur le cédérom artistique.*

Ensemble ailleurs. Donner à penser le processus de formation dans toute sa vivacité évolutive, de l'unité à l'assemblage, à partir de l'absence de lieux communs, est-ce envisageable ? Comment arrive-t-on à cerner l'artéfactualité de tout ensemble en l'absence de mémoire collective ou d'archives ? Ici ou ailleurs, le problème demeure dans la mesure où la notion de collectif se montre déjà hantée par le spectre de l'affranchissement de la mémoire par le biais d'une pléthore de prothèses médiatiques qui, bien que l'on tente souvent de l'ignorer, ne sont pas additives mais bien constitutives de tout phénomène lié à l'ensemble, fût-il individuel, national ou international.

Comment penser le tout, c'est-à-dire l'ensemble, sans immédiatement intégrer la notion de lieu ou de localisation ? Il s'agit précisément de l'apport des télécommunications d'avoir aboli une certaine distance entre les lieux, l'ailleurs, et donc nous tous, en créant un effet de simultanéité malgré l'éloignement. Or, l'« ensemble », localisé entre le substantif et l'adverbe, problématise d'emblée toute définition univoque du mot « ensemble ». En effet, l'adverbe « ensemble » fait d'abord référence à la temporalité d'une action, alors que le substantif « ensemble » décrit un espace constitué d'éléments

autrefois discrets. Isolé, le mot « ensemble » demeure ambigu et se situe entre la temporalité de l'adverbe et la spatialité du nom commun[1]. L'apport principal des télécommunications fut de confronter implicitement une ambiguïté polysémique comme celle au cœur du mot « ensemble » pour ainsi produire un espace-temps dans lequel l'adverbe-nom « ensemble » est réintégré dans la vie de tous les jours.

En ce qui a trait à l'art contemporain, il serait faux de penser que seulement les formes d'art numérique qui s'appuient sur la téléprésence ou la télématique puissent garantir la fin de l'isolement. Certaines œuvres d'art contemporain, quelques installations multicanaux *in situ* notamment, tentent d'offrir un nouvel espace-temps qui saura également, sans nécessairement utiliser ces technologies numériques qui abolissent la distance, faire voyager les spectateurs sans toutefois les obliger à explorer le dispositif multimédia. Dans certains cas, l'effet de simultanéité créé entre spectateurs, mémoire collective et image est basé sur la réappropriation et la projection d'archives. Une réévaluation de la question de la communauté et, surtout, du processus de communautarisation à partir duquel toute notion d'ensemble pourra émerger, ici et ailleurs, repose sur l'analyse de telles archives en mouvement et du dispositif visuel lui-même.

Projection, télé-individuation et archive

Bien que la mémoire collective et la sphère publique appartiennent à un ensemble qui se veut rassembleur, la mémoire, à la fois personnelle et collective, ici et ailleurs, est une faculté qui non seulement oublie mais qui surtout projette ses manques sur une panoplie de surfaces, écrans et matériaux pour ainsi relancer les questions de constitution et de transmission. Accompagnant la question de l'ensemble et du rassemblement, et se distinguant ainsi à travers discours, archives, médias et technologies, les notions de synchronisation et diachronisation des consciences à travers toute stratégie liée au préfixe *télé-* (par exemple, téléprésence) révèlent une prise de conscience qui se veut d'abord une projection individuelle et collective. Au-delà du vocable qui alimente tout discours sur l'absence, la présence et la téléprésence pointent vers une histoire de la projection psychique et collective à réécrire à partir de la propagation des médias audiovisuels et de l'industrie de la mémoire, c'est-à-dire une histoire de la projection qui joindrait mémoire et distance non pas seulement au plan médiatique et écranique mais également au niveau de la conscience humaine

1. Cette ambiguïté, il va sans dire, appartient à la langue française. En anglais, *together elsewhere* commanderait une tout autre approche.

comme mécanisme de projection[2]. Certaines œuvres installatives démontrent, par ailleurs, que ces mécanismes de projection peuvent s'appuyer sur une relecture archivistique du passé national qui problématise l'espace-temps et la notion de présent.

Précisément parce qu'elle ne cesse de projeter désirs, fantasmes et idéaux sur tout ce qui lui fait face, la conscience tente constamment de former ensemble après ensemble à l'aide d'archives, par exemple. Or il semble que l'individuation psychique et collective, basée sur la projection et la synthèse d'ensembles d'images souvent disjonctifs, montre que la conscience est non seulement cinématographique, comme le soutient Bernard Stiegler, mais tout autant projective si nous tenons compte du pouvoir des images qu'elle projette sur d'autres images lui faisant face. Télé-vision mène donc à télé-individuation dans la mesure où le monde des images, de l'imagination et de la synthèse collective de projections diverses constitue une formation à distance qui désire synchroniser le passé d'individus souvent isolés dans l'intention de former un ensemble toujours plus grand. La solitude et l'isolement s'en trouvent vraisemblablement abolis par le biais du sentiment de projection nationale qui habite de tels ensembles géopolitiques et multimédias. L'impression de communauté, toujours à renouveler, démontre les qualités singulières de toute télé-individuation ; éphémère et transitoire, la télé-individuation s'inscrit dans un processus combinatoire de déformation et reconstitution dont témoigne l'art écranique *in situ* d'artistes tels Qiu Anxiong et Robert Lepage, qui reconstruisent l'archive en la réanimant[3].

Illustrant l'« impulsion archivistique » dont Hal Foster a brossé le portrait en ce qui a trait à l'art installatif contemporain[4], une panoplie d'œuvres basées sur l'image en mouvement ont su faire de l'archive un matériau digne de la projection et, de surcroît, apte à favoriser une certaine télé-individuation collective au-delà de l'espace de l'archive. Au cœur d'une pensée théorique sur la question du recyclage de l'archive doit également se trouver le souci de montrer comment l'archive, une fois réutilisée, se trouve en fait à produire et à réanimer le passé qui, naguère, se trouvait matérialisé dans divers documents textuels et audiovisuels. Attendant d'être récupérées par l'érudit qui cherchait à former une trame narrative à partir d'un ensemble souvent discontinu,

2. À partir d'une lecture perspicace de la *Critique de la raison pure* de Kant, Bernard Stiegler ouvre le chantier d'une telle entreprise dans *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée, 2001.

3. J'aborde l'installation de Lepage de façon plus approfondie en ce qui a trait à sa réception médiatique, son utilisation de l'archive et son adoption problématique de l'historiographie postmoderne dans « Site-Specific Screening and the Projection of Archival Memory : Robert Lepage's *Le Moulin à images* », *Public : Art/Culture/Ideas*, vol. 39, 2009.

4. Hal Foster, « An Archival Impulse », *October*, vol. 110, 2004, p. 3-22.

les archives dont se servent certains artistes contemporains pour produire l'effet de communauté, aussi disjonctive soit-elle, réanime un passé collectif basé sur des souvenirs, désirs et fantasmagories qui fonctionnent de manière relationnelle. Ensemble, ailleurs, la mémoire projetée met en jeu la notion de collectivité au moment même où elle se trouve ailleurs, c'est-à-dire sur l'écran et à l'extérieur de l'archive dont ces images proviennent. Émerge alors un sentiment de communauté dont la nature relationnelle ne pourrait voir le jour sans l'apport de la combinaison inattendue entre la projection et l'archive.

De nouveaux archivistes : l'art écranique *in situ* et l'image-archive[5]

Largement tributaires du ressassement d'archives privées et publiques, collectives et nationales, deux installations *in situ* récentes, *Une Mémoire pour oublier* [*Wei le yique de jiyi*] (2007), du jeune artiste shanghaïen Qiu Anxiong, et *Le Moulin à images* (2008), du Québécois Robert Lepage, réinscrivent l'archive dans l'art écranique contemporain et placent la projection au cœur du dispositif *in situ*. Dans le cas de l'œuvre de Qiu, le spectateur monte à bord d'un wagon de train dont les fenêtres ont été remplacées par des écrans sur lesquels sont projetées une panoplie d'images d'archives et de type *found footage*, vingt-quatre projecteurs se trouvant à l'extérieur du wagon[6]. Dans le cas de l'installation gigantesque de Lepage, les images sont projetées sur les 81 silos à grains de la Bunge of Canada Ltd. situés au bassin Louise dans le port de Québec. Cette projection estivale, qui eut lieu du 20 juin au 20 septembre 2008, commémorant le 400e anniversaire de la ville de Québec, retrace quatre siècles d'histoire à l'aide d'une structure narrative quadripartite s'inspirant d'une publication peu connue de Le Corbusier, *Sur les 4 routes* (1939).

Ces deux œuvres exemplifient la façon dont la projection, comme forme déclinée de la télé-individuation, et cela dans un grand nombre d'œuvres contemporaines, de Douglas Gordon à Pierre Huyghe en passant par Rafael Lozano-Hemmer et Doug Aitken dans l'art écranique contemporain, *in situ* ou non, tend de plus en plus à établir la mémoire du spectateur comme la scène sur laquelle se déploie le processus de communautarisation. Le processus de

5. Georges Didi-Huberman utilise le concept d'image-archive dans un contexte tout autre, celui de l'image photographique et cinématographique documentant la Shoah. Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout*, Paris, Minuit, 2003, p. 115-149.

6. On trouvera une description de l'installation et une courte séquence filmée à l'intérieur du wagon dans le site Web de l'artiste : <www.qiuanxiong.com/cn/works/2007/trainl>. Pour une analyse des œuvres de Qiu, voir Rosalind Holmes, « Animated realities : The art of Qiu Anxiong », *Yishu : Journal of Contemporary Chinese Art*, vol. 7, no 1, 2008, p. 96-99.

projection dans le cas de telles œuvres se dédouble et fonde une autre scène où la mémoire du spectateur devient le vecteur d'autres projections conscientes et inconscientes. L'archive redéployée sert de support en suppléant une mémoire toujours défaillante.

Le spectateur qui monte à bord du « train » de Qiu se rend compte que les fenêtres ne permettent pas de jeter un coup d'œil à l'extérieur du wagon. En guise d'ouverture sur le monde, les fenêtres ont été remplacées par des écrans de projection sur lesquels sont projetées des images documentaires relatant l'époque de la Révolution culturelle et la propagande maoïste. Ces images, projetées en boucle, font état d'un passé militariste auquel le spectateur doit se confronter au fur et à mesure qu'il déambule dans le wagon. D'une brutalité sans équivoque, certaines de ces images forcent le spectateur à ressasser ses souvenirs quant aux drames politiques que connut l'Asie du Sud-Est au XX^e siècle. Ces images d'archives sont entremêlées d'images qui laissent place au paysage qui accompagne toute balade en train, et à d'autres images qui rappellent le travail de Qiu au niveau de la peinture animée à laquelle il doit sa renommée (par exemple, *Le nouveau livre des montagnes et des mers – 1* [*Xin shan hai jing – yi*], 2006).

Du côté de chez Lepage, les archives dont il est question renvoient à la ville de Québec. Commandé pour célébrer le 400^e anniversaire de la ville, *Le Moulin à images* est une œuvre monumentale qui retrace, en quatre mouvements, les événements historiques que Lepage et ses cocréateurs ont jugé bon d'extraire de l'archive. Cette projection d'une quarantaine de minutes transporte les spectateurs telle une machine à voyager dans le temps. Des premiers jours de la colonie française en 1608 aux feux d'artifices qui concluent l'œuvre en 2008, *Le Moulin* retrace l'histoire à partir de quatre voies : chemins d'eau, chemins de terre, chemins de fer et chemins d'air. Cette dernière partie, consacrée aux voies aériennes, occupe plus de la moitié de la durée totale de la projection et met l'accent sur le XX^e siècle et ses médias comme la radio et la télévision, qui ont transporté du son et des images par la voie des airs.

Vu le manque d'information sur l'œuvre quant aux sources iconographiques et archivistiques, la tâche du spectateur est d'identifier et de reconstruire l'histoire de la ville de Québec en se basant sur les images qui peuvent être identifiées. Ainsi, comme dans le cas de l'installation de Qiu, sans une très bonne connaissance de l'histoire chinoise ou québécoise, les événements auxquels les artistes font référence risquent de ne pas susciter la réaction désirée. Par exemple, on peut imaginer que seulement quelques-uns des milliers de touristes qui ont assisté à la projection ont pu identifier Alys Robi, Olivier Guimond, le capitaine Bonhomme et Bonhomme Carnaval, ou savoir que l'homme à la mitraillette était le caporal Lortie lors de son intrusion dans l'Assemblée nationale en 1984. Et même du côté des destinataires privilégiés,

combien de Québécois ont pu lier les peintures projetées à celles d'Alfred Pellan, Jean-Paul Lemieux et Luc Archambault ? L'archive projetée risque souvent de manquer sa cible en raison de l'absence d'information[7]. Au détriment du contenu, la presse et une majorité de spectateurs ont dû se rabattre sur l'imposant dispositif de 600 mètres de long et ses qualités esthétiques indéniables.

Des œuvres comme celles de Qiu et de Lepage font allusion à une mémoire qui n'existe pas. Elles construisent plutôt, à l'aide d'archives, une mémoire collective qui mérite un regard critique qui saura repenser l'image-archive au-delà du dispositif spectaculaire qui la projette. En s'attardant uniquement au dispositif, on risquerait de passer sous silence le fait que l'archive projetée produit de nouveaux souvenirs qui, à leur tour, pourront fonctionner comme archive personnelle pour tous ces spectateurs qui voient l'histoire reconfigurée sur l'écran. L'image-archive et la mémoire projetée ne *reproduisent* pas l'histoire ou le passé d'une nation ; elles *produisent* un nouveau passé et une éruption soudaine de l'histoire dans le présent. Que ce soit l'œuvre de Qiu ou celle de Lepage, elles forcent toutes deux à se remémorer et, de par la nature du dispositif qui projette et monte ces images qui défilent rapidement, à oublier de nouveau, ne laissant en fait que certaines images au contenu saisissant s'inscrire au-delà du temps de la projection. Ces images-archives forgent donc une mémoire fabriquée de toutes pièces. L'absence de référents historiques et culturels provoque la création d'un « ensemble ailleurs » pour tous les spectateurs, car les images-archives projetées ne font référence qu'à la mémoire individuelle du spectateur. La mémoire devient en fait l'écran métaphorique sur lequel sont redirigées les images d'abord projetées sur les fenêtres ou les silos à grains.

En juxtaposant archive et projection, Qiu et Lepage relancent par le fait même une panoplie de débats philosophiques et médiatiques dont on ne peut se passer pour comprendre la nature singulière de l'image-archive projetée. D'abord, que ce soit dans un wagon ou sur des silos à grains, ces artistes aux traditions et références différentes nous renvoient, de façon intriguante, à la polysémie du mot « ensemble ». En effet, l'archive peut également être décrite de façon à renvoyer à deux espaces-temps très différents. D'une part, l'archive peut être dite métaphorique dans le sens où Wolfgang Ernst en parle quand il fait référence aux travaux pionniers de Michel Foucault et Jacques Derrida et

7. Il est à noter que la publication commémorative qui a accompagné les projections ne mentionne aucun événement historique ou source archivistique. Le spectateur est invité à construire sa propre histoire à l'aide d'images pures et simples. Robert Lepage et Ex Machina, *Le Moulin à images / The Image Mill*, Québec, Ex Machina, 2008.

à l'absence de matérialité dans leurs théorisations de l'archive[8]. De son côté, Ernst cherche à reconfigurer l'archive d'un point de vue qui saura traduire la matérialité de l'archive elle-même et les transformations qu'elle encourt depuis l'avènement des hypermédias dans un processus de dynamisation de l'archive[9]. D'autre part, une pensée qui tenterait d'intégrer la métaphoricité théorique dénoncée par Ernst et la matérialité de l'image projetée, ainsi que celle du dispositif, dans un discours sur l'espace technologique et médiatique de l'archive pourrait adéquatement décrire la nature de l'image-archive telle que construite par Qiu et Lepage.

Tout comme « ensemble », l'image-archive questionne la logique occidentale qui sépare espace et temps. Comme nous l'avons vu ci-haut, une fois révélée la nature polysémique du mot « ensemble », on se retrouve avec un espace-temps redéfini. « Archive » pourrait également faire l'objet d'un concept élargi qui inclurait un nouvel espace-temps. Ainsi, on pourrait parler, en saluant l'œuvre maîtresse d'Ernst Kantorowicz, des deux corps de l'archive, c'est-à-dire un corps actuel et un corps virtuel. L'archive dénote maintenant un vaste corpus virtuel de textes et d'images qui peut être approprié par l'artiste. L'espace traditionnel et matériel de l'archive, une fois projeté et mis en mouvement par le dispositif, s'insère dans une temporalité qui lui était étrangère au départ. L'image-archive, telle que déployée par Qiu et Lepage, est dépourvue de contexte historique et tout simplement dérobée de l'archive. Les récits d'origine deviennent obsolètes et l'archive elle-même, comme *arkhe*, perd sa signification initiale comme origine tout en gagnant un nouvel espace-temps. Les processus de sélection, fragmentation et (re)montage effectués par l'artiste et les spectateurs lors de la projection d'images-archives pointe vers un nouveau type d'historiographie basée sur la consommation d'images *in situ*. Le mécanisme de projection de telles images par des dispositifs aux innovations remarquables, bien loin de signaler un processus de « dé-sujetisation », tel que l'affirme Giorgio Agamben dans son analyse des dispositifs contemporains, pointe vers une « re-sujetisation » par télé-individuation[10].

La mémoire projetée, celle-là même qui serait inexistante sans l'archive dont les installations de Qiu et de Lepage font éclater la puissance virtuelle, nous renvoie nécessairement à l'ambiguïté polysémique dont j'ai fait état en introduction. Comment penser l'ailleurs sans tenter de redéfinir l'espace autre

8. Michel Foucault, *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969, p. 166-173 ; Jacques Derrida, *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Paris, Galilée, 1995.

9. Wolfgang Ernst, *Das Rumoren der Archive. Ordnung aus Unordnung*, Berlin, Merve, 2002, et *Das Gesetz des Gedächtnisses,* Berlin, Kadmos, 2008.

10. Agamben utilise le mot « *desoggettivazione* » pour décrire les dommages des dispositifs médiatiques. Giorgio Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Rome, Nottetempo, 2006, p. 32.

au cœur de l'adverbe « ensemble » et du substantif « ensemble » ? Les œuvres récentes de Qiu et de Lepage, précisément parce qu'elles puisent au sein de l'archive un désir de projection inhérent à toute mémoire, tentent de rétablir un lien entre l'ensemble des documents et la contemplation collective de l'imaginaire national.

Bibliographie

AGAMBEN, Giorgio (2006). *Che cos'è un dispositivo ?*, Rome, Nottetempo.

DERRIDA, Jacques (1995). *Mal d'archive. Une impression freudienne*, Paris, Galilée.

DIDI-HUBERMAN, Georges (2003). *Images malgré tout*, Paris, Minuit.

ERNST, Wolfgang (2002). *Das Rumoren der Archive. Ordnung aus Unordnung*, Berlin, Merve.

ERNST, Wolfgang (2008). *Das Gesetz des Gedächtnisses,* Berlin, Kadmos.

FOSTER, Hal (2004). « An Archival Impulse », *October*, vol. 110, p. 3-22.

FOUCAULT, Michel (1969). *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard.

HOLMES, Rosalind (2008). « Animated Realities : The Art of Qiu Anxiong », *Yishu : Journal of Contemporary Chinese Art,* vol. 7, n° 1, p. 96-99.

LEPAGE, Robert et EX MACHINA (2008). *Le Moulin à images/The Image Mill*, Québec, Ex Machina.

LESSARD, Bruno (2009). « Site-Specific Screening and the Projection of Archival Memory : Robert Lepage's *Le Moulin à images* », *Public : Art/Culture/Ideas*, vol. 39.

QIU Anxiong « *Une Mémoire pour oublier* » *[Wei le yique de jiyi]*, <www.qiuanxiong.com/cn/works/2007/train>.

STIEGLER, Bernard (2001). *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris, Galilée.

Aître et utopie

CANADA (QUÉBEC)
Marie-Christiane
MATHIEU

Titulaire d'un doctorat en études et pratiques des arts à l'Université du Québec à Montréal, ***Marie-Christiane Mathieu*** *a publié plusieurs articles dans les revues* Parachute, Espace Sculpture *et* Léonardo. *Son travail a été présenté au Canada, aux États-Unis, au Mexique et au Brésil ainsi qu'aux Royaume-Uni, en Allemagne, en Autriche, en Hollande et en France. Directrice générale du Studio xx à Montréal de 2004 à 2007, elle est professeure à l'École des arts visuels de l'Université Laval, à Québec, depuis 2008.*

Ce texte s'inscrit dans un ensemble de réflexions portant sur les expériences vécues dans le cadre des projets réseau *Monument du vide* et *Accélérateur/ Fusion des codes*. Ces projets ont réuni de 2001 à 2004 des artistes, compositeurs et théoriciens habitant des villes distribuées sur l'axe nord-sud panaméricain[1] et des cyberflâneurs intéressés aux projets. Chaque session avait pour but de reconstruire un à un les différents éléments du corps humain en utilisant l'image fixe et en mouvement, le son et le texte. Les sessions furent présentées dans une série de festivals et d'événements artistiques dans différentes villes d'Amérique du Nord et du Sud. Ces deux projets ont été analysés et traités sous différents angles en abordant la question de l'image, du public, du temps et de l'espace. De ces analyses est apparu le concept de l'aître qui, depuis, occupe mon travail comme artiste, chercheure et professeure. Ce texte en témoigne.

Je suis ce que je suis grâce à ce que nous sommes tous, voici une phrase nécessaire qui devrait témoigner de la nature des liens de connectivité

1. On parle de Montréal, Gatineau, Trois-Rivières, New York, Philadelphie, Mexico, Buenos Aires et Brasilia.

et d'interaction qui se créent entre l'individu et sa communauté, entre les pratiques artistiques et leurs inscriptions sociales. En empruntant cette définition au mot *ubuntu* qui provient *des langues bantoues d'Afrique du Sud et qui s'articule autour des relations et des obligations des Hommes les uns envers les autres*[2], nous devons mieux saisir les liens qui nous unissent aux autres et comprendre, par la qualité de nos relations, qui nous sommes. Peu importe sur quel terrain nous nous rencontrons, qu'il soit celui de la famille, des amis, des espaces publics réels ou celui d'un espace serveur avec l'utilisation de plateformes sociales, ou de toute programmation qui facilite les relations en réseau, les règles qui déterminent nos stratégies de rapprochement nous définissent. Que le lien ou l'interaction se produise autour d'un objet, d'une action ou d'une interface, tout tend vers la recherche de l'autre afin de susciter un échange, une forme relationnelle d'intérêt ou de curiosité ou autre chose qui agirait comme le moteur d'une œuvre qui se fait. En allant vers l'autre dans la recherche de réciprocité, on observe des structures de rapprochement semblables, faites de ruses, de détournements, de stratégies, leurs buts étant d'établir une relation phatique, si minime soit-elle, de créer un lien d'attachement fondé sur la complicité et la curiosité.

En regardant de plus près qui nous sommes et nous situant devant le constat d'échec que véhicule la société telle que décrite par Guy Debord, qui isole le travailleur dans une production abstraite, détachée du résultat ou du produit, qui mythifie l'art et aliène le spectateur dans la consommation de ses propres contemplations, nous ressentons impérativement le besoin d'agir et de faire obstruction. En mettant en parallèle la nature du mot *ubuntu* et les idées de la société du spectacle, un remède s'impose, l'utopie de l'art demeure nécessaire.

De ce fait, l'art d'action renoue avec la communauté en appuyant dans ses procédés et dans ses exécutions les pratiques interactives et participatives qui impliquent des individus, des mécanismes et des stratégies dans la formation d'expériences esthétiques vivantes et dynamisantes. Comme l'écrit Alain-Martin Richard, « la proposition formelle devient poésie du vivant et tente de s'inscrire dans une nouvelle esthétique du monde où la part d'éthique joue un rôle déterminant[3] ». Ces pratiques s'ancrent dans une volonté d'expérience hors du commun ; on pourrait parler des pratiques d'art social, contextuel, relationnel et de la manœuvre. Par contre, dans le cadre de ce texte, c'est de l'art réseau numérique et interactif et des formes collaboratives qui en découlent qu'il est question.

2. *Wikipédia*.

3. Alain-Martin Richard, « L'art comme non-lieu », *Lieux et non-lieux de l'art actuel*, p. 74.

Les pratiques d'art réseau exigent tout d'abord que l'on sorte d'une routine quotidienne, que l'on force un peu les choses. Ces expériences se font sur des modes de fonctionnement singuliers qui éloignent les participants des références immédiates de l'environnement physique en ouvrant le passage vers des lieux de rencontre hors normes et intersubjectifs. Sans renier la frustration qu'elle peut parfois engendrer, l'expérience, si réussie, est intense.

L'artiste laura jeanne lefave, participante aux différentes sessions du projet *Monument du vide,* s'interroge sur la tangibilité de l'expérience et sa conceptualisation.

> On s'attend à ce qu'une œuvre fasse objet. Pas un objet dans l'espace mais comme une performance peut faire objet, elle existe dans l'espace et le temps. Mais avec le *Monument du vide* il y a des choses étranges qui se passent. On n'est pas capable de les cerner dans un objet parce que c'est un ensemble de processus. Pourrait-on dire que l'œuvre est la programmation, le dispositif que l'on a mis en place, les modes d'échange que l'on s'est donnés, la relation que nous développons avec le public, c'est toutes ces choses-là qui contribuent à l'œuvre. Comment donner un sens à tout cela ?

Il est très difficile de parler d'œuvre proprement dite dans le cas de ces projets. On parlera d'une expérience de communication qui nous change inévitablement. On parlera d'un environnement électronique et numérique qui modifie notre relation aux mondes intérieur et extérieur, qui facilite la cohabitation de lieux et de communautés séparées. Ainsi, l'œuvre réseau devient un modèle pour autre chose de plus déterminant.

Les dispositifs mis en place dans ces projets créent chez les participants « une sorte de rupture absolue avec leur temps traditionnel[4] », ce que Michel Foucault nomme déjà en 1967 une hétérotopie. Celle-ci se manifeste dans une juxtaposition d'emplacements jusque-là inconciliés, orchestrés selon des corps de lois variables définis par les codes informatiques, éthiques, esthétiques, linguistiques et, inévitablement, par les codes du bâtiment, ceux qui font que tout se passe sous un toit. L'expérience se définit par des aménagements hétéroclites de temps, de mouvements, de structures informatiques et d'aménagements plus ou moins souples qui se déploient partout où quelqu'un est branché.

Ces formes d'aménagement font écho aux énoncés de Luce Irigaray concernant les volumes sans contour, les architectures poreuses et la fluidité de l'air, qui se distinguent des concepts rigides, mathématiques et asexués

4. Michel Foucault, « Espaces autres » (1967), *Hétérotopies*, <foucault.info/documents/foucault.heteroTopia.fr.html>.

toujours présents dans nos habitations. Irigaray propose depuis plusieurs décennies un regard rafraîchi et critique sur les structures fermées que sont les espaces victoriens qui divisent, isolent, voire ghettoïsent en réglant encore aujourd'hui nos rapports sociaux. Elle propose le décloisonnement intérieur et extérieur afin de faciliter le contact et de répondre à la nécessité de toucher. Comme l'indique Peg Rawes dans son ouvrage *Irigaray for Architects*, publié en 2007, Irigaray fait la promotion des espaces sexués tactiles avec la ferme intention de revoir l'autoritarisme des architectures solides. Il faut voir dans cette action l'évolution d'une pensée qui tente de régler les différentes solitudes issues de la réclusion et de l'enfermement, responsables de toutes sortes de maladies mentales domestiques, et qui maintenant muent vers de nouvelles formes d'isolation issues du phénomène de la surmodernité. Développé par l'ethnologue Marc Auger, le concept de surmodernité répond à l'insistance politico-économique des gouvernements et des entreprises à transformer la cité en espaces rentables et efficaces en laissant le citoyen, son client, *spectateur de sa propre existence*.

En considérant l'évolution des moyens de communication comme ciment de nouvelles formes de rencontre et en intégrant les valeurs qualitatives des espaces sans contour, apparaît l'*aître* (aire, air et être) qui, selon Georges Didi-Huberman, a la capacité de retourner la notion du lieu sur la question de l'être. Dans une interprétation actualisée au monde numérique et des pratiques qui s'y déploient, l'aître est un ensemble d'espaces mobiles, mouvants et transformables. Il fait le passage entre l'intérieur et l'extérieur en brouillant les parois limitrophes qui les séparent. Il permet un renversement de ces notions d'intériorité et d'extériorité en ajustant nos références qui, dans ces expériences, sont considérablement altérées. L'aître doit faire partie des considérations structurales et architecturales actuelles, car il se compose de matériaux changeants comme la subjectivité, l'émotivité, la mobilité et l'action dans leurs sens mutants. Elizabeth Grosz écrit à ce sujet que l'architecture ne doit plus fonctionner comme un objet achevé ni comme un contenant solide, mais plutôt comme un processus spatial qui facilite la circulation.

> L'aître adapté aux espaces réels et virtuels se manifeste selon différentes échelles, il s'étend dans les ramifications du réseau en une multiplication de points de chute. Sa grande qualité est sa souplesse et sa pliabilité. En considérant les différents points de convergence des informations en provenance du réseau, la question de la collectivité numérique se pose en fonction d'un point de chute, c'est-à-dire d'une personne seule qui, désormais, ne l'est plus tout à fait. Cette personne seule profite de la réalité augmentée incrustée dans une architecture quotidienne construite aux XIX^e^ et XX^e^ siècles laquelle est composée d'un assemblage de lieux cloisonnés. Ces vieilles constructions deviennent alors un foyer de nœuds, de points de jonction et de relations, des habitacles dans lesquels l'humain

> s'immerge pour mieux intervenir ailleurs. Ces constructions se transforment en machine de guerre que l'individu trafique à partir de composantes commercialisées, d'applications empruntées et de manipulations illégales. Il utilise tout ce qu'il peut en termes d'outils de communication, de concepts philosophiques, économiques et politiques pour tenter de restaurer l'espace social érodé[5].

Que ce soit en analysant le rôle des participants comme médiateurs de l'œuvre, du temps de l'œuvre qui en définit le volume et du dispositif qui modifie les perceptions des lieux que nous habitons, les projets d'actions réciproques qui s'émissent dans le tissu social, nous changent et modifient notre rapport à l'art. Il n'est pas question d'une vision édénique de la communion, de l'être et du penser ensemble, du *mind at large* tel qu'avancé par plusieurs ou même du village global. Cette fusion des espaces, des technologies et des subjectivités est responsable de la formation d'un monde qui, dessiné d'un trait pointillé, souligne les marges changeantes d'une architecture souple qui bouleverse, par les ouvertures qu'elle crée, les différents niveaux de relations sociales qui nous définissaient jusqu'alors. Si, comme l'écrivait David Le Breton, « le corps est le lieu de condensation des différentes formes de socialité qui donnent sa physionomie à la société », ces formes d'actions réciproques engendrent dans la *dimension du dialogue* une expérience humaine qui altère inévitablement qui nous sommes et de ce fait le monde dans lequel nous vivons. Pour tout cela, l'utopie de l'art demeure nécessaire, voire essentielle.

5. Marie-Christiane Mathieu, « L'aître (être + aire) – Développer l'intelligence des lieux », *Parachute*, vol. 119, 2005.

CANADA (TORONTO)

Jason
NOLAN

Jason Nolan *(Ph.D.) is an assistant professor of Early Childhood Education at Ryerson University where he teaches courses in Children and Technology and Science Education in the Early Years. He has spent 20 years teaching and learning with technology with a particular interest in learning in non-formal environments. He is founding co-editor of the journal* Learning Inquiry *(Springer), and the book series "Transdisciplinary Studies" (Sense Publishing). In 2005 he co-edited "Less of you, more of us: The political economy of power in virtual communities," which was published as a special issue of the ACM SIGGROUP* Bulletin, *and in 2006 co-edited* The International Handbook of Virtual Learning Environments *(Springer).*

CANADA (TORONTO)

Danny
BAKAN

Daniel (Danny) Bakan has been teaching music, theatre and creative arts to children and adults in school and non-school settings for over 20 years. Danny holds a Masters in Curriculum, Teaching and Learning from OISE/UT, has taught in Ryerson University's School of Early Childhood Education. He is also a songwriter, banjoist and performer. His portfolio includes two albums, performances across North America, and has appeared on CBC and NPR. He is currently working on his Ph.D. in music education at the Faculty of Education at the University of British Columba in Vancouver.

Social Technologies for Young Children

Cultural Play with *Songchild.org*

New technologies have been developing over the last decade that led to an unprecedented amount of user-generated cultural content on the Internet. Described as Web 2.0 by Tim O'Reilly (2005), social networking technologies such as Flickr, YouTube, BitTorrent, tagging ("folksonomy"), wikis and blogs provide a new forum for an old form of creative social communication: folk music – simple songs sung by everyday folks. Our project, Songchild.org, is a wiki-based environment supporting the co-creation of children's songs that seeks to leverage the social constructivist elements in Web 2.0 in the service of supporting children's cultural play with music. The pilot stage of the *Songchild* project has seen several themes emerge which have contextualized the initiative in our minds. These themes include: the emergence of Web 2.0 platforms as a vehicle for folk culture, the value of children and their caregivers co-constructing music in early childhood and issues related to social networking technologies in the context of inclusive, holistic eduaction. In an effort to further focus the study of this somewhat chaotic curriculum, this paper will attempt to frame *Songchild* within the lush global on-line environment into which it finds itself born.

Songchild.org is a practice-based project that has grown out of teaching and research at the School of Early Childhood Education at Ryerson University, in Toronto, Canada. It consists of wiki-centric tools for writing, recording, sharing, and translating traditional and new children's music and lyrics. *Songchild* is envisioned as a platform for children, parents and educators, musicians, lyricists and storytellers to co-create, share, mash-up, translate, re-purpose and re-tell songs, music, lyrics and learning materials that come from, and belong to, the public domain. The contextualization of this project builds upon a number of research initiatives: the use of technology in teaching and learning of young children (Cummins and Sayers, 1995; Cummins, Brown and Sayers, 2007; Grabe and Grabe, 2007; Jonassen et al., 2003; Jonassen et al., 2008), the importance of first-language maintenance and the role that families play in bridging linguistic and cultural differences between lived experiences at home and in learning and community social environments (Cummins et al., 2005), and social constructivist learning theories (Maxwell, 2006; Papert, 1991; Vygotsky, 1978). Bringing all these ideas together, the project seeks to provide an informal learning environment where music and songs enable children to create their own linkages between their lived experiences and larger worlds of social communication and cultural narratives.

At this stage, *Songchild* hosts songs created and performed primarily for children by educators, though the goal in or next phase of development is to engage children directly in the creation and production of their own songs. It uses the Mediawiki platform, the same one used for *Wikipedia*, which is the preeminent multilingual, multicultural social technology employed in the cross-cultural sharing of information. *Wikipedia* has the ability to facilitate the existence of entries in multilanguages, which we hope to leverage to bring *Songchild* to a diverse range of users. It is hoped that it will also provide global sharing via the OLPC and similar initiatives. Software such as TamTam (<wiki.laptop.org/go/TamTam>) developed for the OLPC project led by Jean Piché at Université de Montréal and other music such as GarageBand or even Scratch software can ultimately be used on the site. Since our goal for *Songchild* is to assist in the (re)infusing of authentic folk elements into children's music, the secondary goal is to support a community of creators who can help to enhance cultural narratives and connectivity among diverse communities.

Wesch (2008) is one of the many who have identified the use of interactive user-content-driven tools in the on-line environment as part of the Web 2.0 phenomena as not only a movement away from mass media but a movement predicated on the creation of new content along with the new forms of community and identity. Wesch cites Douglas Wolk's (2006) exploration of the 2006 Numa Numa (<en.wikipedia.org/wiki/Numa_Numa>) mashup by Gary Brolsma. Wolk notes that "Brolsma's video singlehandedly justifies the existence

of webcams… flirting with the camera, utterly given over to the music. It is a movie of someone who is having the time of his life, wants to share his joy with everyone, and doesn't care what anyone else thinks" (para. 9). The Numa Numa meme is one example of individuals "doing their own thing" for themselves and their friends that suddenly take on a cult status as their creations spread virally around the globe. Sites such as YouTube, MySpace, Facebook and *Wikipedia* not only support cultural dialogue and the production of cultural products (Choi, 2008), but are tools for the creation of new forms of dialogue and production. From the perspective of educators, computers are tools for putting people in touch with others and the products they create, and from the perspective of social constructivism, sometimes called constructionism, we co-construct knowledge, our identities, our cultures, even our languages through the things we create and share (Maxwell, 2006). These creations and interactions take all possible forms: songs, dance, poetry and all the arts, but also products of our lived experience such as buildings, tools and technologies, governmental and social institutions, and everything in between. Traditionally, for a wide variety of social, cultural and technological reasons, only a fragment of cultural production was validated as cultural knowledge. However, with the growth of Web 2.0, potentials latent in cultural production and digital technologies have coalesced in a manner that is subverting traditional forms of cultural production and expression. The web is adrift with the deteris of this tide. Songs, video, blogs, photos and audio texts flood the culture. The forms are not new, though the forums are novel.

Many aspects of Web 2.0-mediated cultural experiences reflect traditional folk culture experiences. The American Folklife Centre at The Library of Congress defines folk culture as "The everyday and intimate creativity that all of us share and pass on to the next" (<www.loc.gov/folklife/whatisfolklife.html>, para. 1). Folk music refers to the musical texts of folk culture. Folk music is created for people and by people ostensibly unmediated by external institutional influences; "music of the common people that has been passed on by memorization or repetition rather than by writing, and has deep roots in its own culture" (*Tech Multimedia Music Dictionary*, cited in <en.wikipedia.org/wiki/Folk_music>, retrieved September 26, 2007, para. 2). Folk music is the "traditional and typically anonymous music that is an expression of the life of the people in a community" that is shared, co-constructed and collectively mediated (*Webster's Dictionary*, cited in <en.wikipedia.org/wiki/Folk_music>, retrieved September 26, 2007). There is no question that the word "folk" either in regards to music or to the broader term "folk culture" is problematic. Largely coined by ethnomusicologists and collectors of the modern era, the term "folk music" has always struggled within itself for definition. Pete Seeger referred to himself as a professional singer who performed amateur songs, seeing folk as the music people make to entertain themselves

(Seeger and Schwartz, 1992). That said, not everything that is considered folk music comes from an anonymous source. Using personal creativity to build on public domain texts, Woody Guthrie built upon an oral tradition of songs and stories that were recast and rewritten and subsequently recorded by him and others. As a result, we have an association of authorship to many songs that are now considered key to our children's musical culture. "Put your Finger in the Air," "This Land is Your Land," "Lets Go Driving in the Car" and more are associated with Woody largely because of the recordings he made of these songs. If he had not made these recordings these songs may have entered the oral tradition in other ways, but we might not know that Woody wrote them.

Web 2.0 technologies such as P2P file sharing, YouTube, Facebook and MySpace, Google Earth, *Wikipedia* and others, represent a resurgence of folk culture, or at least the potential for this resurgence. Even before this resurgence, there has been a noticeable shift in popular culture. There is a blurring of the boundaries between producer and consumer, a questioning of the ownership of content and a questioning of the commodification of cultural experience. Web 2.0 is creating and supporting new folk culture by allowing us to share our lived experiences as cultural texts. What this means is that there is a growing number of cultural products being produced and distributed on-line. These cultural products are songs, blogs, videos, photographs, animations, emails; anything that can be reproduced in the digital domain that holds a mark of semiotic meaning. This meaning is shared with others, who co-create, redistribute, share and mash up the cultural products, forming new expressions that build and riff on others. Though access to the Internet has always been mediated by governments, corporations and institutions, creative content is ever-increasingly created by and for individuals and groups that are also the consumers. *Wikipedia* can also be viewed as a folk media. The information found in *Wikipedia* is the results of many hands. Unlike other folk culture phenomena, *Wikipedia* does have a clearly defined genesis, but this is a feature based on the archival nature of "version control" inherent in many computer-mediated experiences (Levesque and Nolan, 2006). This collective effort results in a body of work that is bigger and broader than any single authorship. Credibility and validity of information grows through negotiation, often in opposition to social, corporate and governmental institutions that seek to hegemonically enclose and commodify social interaction, knowledge production and cultural experience. Web 2.0 allows us to create new vernacular culture(s).

Wesch (2008) notes the participatory nature of YouTube in the creation of participatory culture texts, pointing to the example of the YouTube video "Charlie Bit My Finger – Again" (<www.youtube.com/watch?v=_OBlgSz8sSM>). This home video has not only been viewed over 50 million times, but has

received thousands of responses, remixes, reenactments and other cultural products. Another example is the YouTube broadcaster "Affair with Gravity" (<www.youtube.com/user/AffairWthGravity>). This young woman, Katelyn Autry, writes songs and puts them on YouTube, MySpace and Stickam, garnering fans, hits and distribution of her work without corporate or collective industry to support her. One of her songblogs on YouTube has over 700,000 hits (<www.youtube.com/watch?v=YTECeLewR_8&feature=user>, retrieved August 29, 2008). Another video of an original song posted by user "Seeso" not only has over 1,200,000 hits, but also contains links to a karaoke version, chord and lyric charts, has over 6000 written responses, and has several video responses with others performing his original song (<www.youtube.com/watch?v=OGugi9vHGEA&feature=related>, retrieved August 29, 2008). These are all examples of how Web 2.0 (in this case YouTube) is an expression of folk culture; average people creating culture products for the enjoyment of themselves and their "friends" beyond the purview of commodified cultural content.

If Woody Guthrie were alive today, he would be on YouTube. Woody would have adapted the most common forms of communication available to him to share what he thought was important. The emerging technologies of Web 2.0 have already and will continue to dramatically change the way folk culture is created and disseminated. We no longer need to wait for a Woody Guthrie to formalize traditions, package them up and share them with the world. Projects like *Songchild* allow for Woodyism; they represent a technological direction that leverages peer-to-peer communication that facilitates a social construction of shared cultural experience without the need for a central figure to act as a nexus. The technology de-centres the single individual's contribution and focuses attention on the individuals and their direct contribution. It bypasses institutional or corporate filtering to relocate discourse to individuals, families and communities.

One of the impacts of mechanized recorded music in the past was that it marginalized people from communal cultural experiences of hand-made instruments and authentic voices. Now with new social technologies that have supplanted the recorded music industry, the past form of expression is coming into the future, with the return of the authentic voice. The gap between professional and amateur can potentially be brought down.

Songchild may help return cultural production back to traditional hands and reintroduce vernacular music to the lives of children by encouraging children, and their families, to make their own music that is free to use, share, interact with and learn with. Children generally suffer from the commercialization of their experiences and institutionalization of learning (Matthews and Limb, 1999; Giroux, 1994; Nolan, in press). Children, due to their heavily programmed lives and the corporate commodification of childhood, lack

authentic, autonomous access to age-appropriate learning technologies on line (Langer, 2002, 2004). They are under-represented in cultural production of Web 2.0 or any other on-line experience. Most sites geared towards a young population of users are institutionally controlled. Private control of individual creative products can be seen in recent controversies such as those in the multi-player role playing game or Disney's "Virtual Magic Kingdom" and "Club Penguin." These sites, like Facebook for adults, give the users the experience of creating their own content, but in the end, do not give them ownership of this content. When Disney suddenly closed the Virtual Magic Kingdom (VMK), one user wrote: "Suddenly on April 7th we were hit with an unbelievable devastating blow. On May 21, 2008 our kingdom, our community will cease to exist. The shock that took over was beyond belief… How can this happen? How can a company as compassionate as Disney allow the doors of our Kingdom to close?" (Bugdozer, April 13, 2008, <www.worldsinmotion.biz/2008/04/disney_closes_gates_to_virtual.php#comment-645768>, retrieved September 17, 2008, para. 5). Disney wants the users to feel that the kingdom is their own, but in the end Disney holds the keys and controls access to the user-produced content. As with VMK, Maxis' "Spore" allows users to create characters, investing significant amounts of time, energy and creativity in these cultural products, but in the end they do not own them. The same is true of Facebook, which connects people through its extensive networking abilities, but keeps a tight grip on all ownership of information, using it for both marketing and surveillance. Some sites such as Flickr and YouTube do give more user ownership of content but these are sites geared towards adults despite being used by some children. Some on-line communities for children are striving to return ownership of content to the children who use them, such as the multimedia software tool "Scratch" (developed by the *Lifelong Kindergarten* project at MIT). The sites that give ownership to the creators of culture are beginning to approach the potential of Web 2.0 as folk culture for children.

Before the technology of audio recording and its subsequent commercialization, amateurs made their own culture through making their own music (Bruhn, 2003). They sang in glee clubs, in salons, at work, at home, in schools… Music-making was a common experience. Recorded culture raised the bar for amateur musicians. Before recorded music parents sang songs learned from their own community to children in the family's home language, teachers and students sung songs at school. Traditional music was part of lived and classroom experience. Now production values far exceed what a teacher, parent or child can accomplish and children are brought up believing musical culture is purchased, subject to copyright restrictions, and produced and performed

by professionals. Educators implement public policy and the inculcation of cultural norms. Parents buy commercial cultural experiences for children. Music is a passive cultural experience for children.

The goal of *Songchild* is to leverage Web 2.0 social technologies to encourage the largest possible notions of community, creativity and personal expression. *Songchild* follows the example of such social technologies as *Wikipedia*, Flickr, YouTube, that allows us to share the mundane experiences that are so important to us all, for the free sharing of creative products and experience. *Songchild* enables children to participate in this movement with their songs, stories, rhymes and rhythms. Their creative contributions, unlike other forms of Web 2.0 interaction, do not require them to compromise personal safety by sharing personal information, but it extends children's voices, encourages many forms of literacy (spatial, textual, musical, multicultural, ethnomusical), and has the potential to expand children's learning experiences by providing collaborative tools for playful creative expression. All of these elements help children to conceptualize themselves as individuals, and share in the construction the cultural narrative of the world(s) they have been born into and which will shape throughout their lives.

Songchild will seek to facilitate the creation of texts of linguistic and auditory information in the form of songs and other narratives to provide a framework for identity and location in community. Why songs? *Songchild.org* focuses on music with sung lyrics because we believe that words and music combined in song are a powerful forum for cultural and individual narratives. Song is a universal phenomenon which transcends boundaries of diversity. Songs use words and music to symbolize and contextualize story in audio and verbal texts. We imbue these texts with meaning through co-created communal values to determine which will be deemed as aesthetically pleasing. This meaning is co-constructed within the context of community. Songs contain text, creating images and stories in word, tone, rhythm and pitch. Work songs, love songs, songs of struggle and glory; we carry a legacy of music within each biography. This legacy of cultural texts is anchored in the memories of childhood, in bedtime stories and lullabies. It is in your iPod, in the song you sing to your babies, and with you in the shower. Music focuses the long drive, helps to raise a sail, makes the load lighter, causes a difficult essay to write itself, and rocks a child to sleep. *Songchild* is a forum to capture these narratives.

Music is as fundamental to our species as language. Levitin (2006) and Sacks (2007) are recent contributors to the discussion of the primacy of music in the human experience and the brain. Both these authors discuss the creation and response to musical information as related to neural psychology. The research into the interconnectedness between music and brain function

is delivering compelling evidence confirming the hunch long held by those involved in the arts: that rhythm, tone, timbre, melody and all the fundamentals of music are hard-wired into the human phenomenon. We are musical creatures. This hard-wiring is personalized in our narrative.

Many children's songs, rhymes and games fall within the category of folk culture. These rhymes, rhythmic and tonal texts are historically shared and passed from adults to children and from children to children. These cultural products have their roots in oral traditions, though the invention of the printing press and other forms of reproduction have offered other ways to circulate this "everyday creativity." Children's music represents the first steps in recorded music, with Thomas Edison's first recording being "Mary had a Little Lamb" and the first recordings available for sale including Mother Goose nursery rhymes (<en.wikipedia.org/wiki/Children's_music, retrieved September 26, 2007).

The use of folk music by educators has long been a cornerstone of early childhood education for many reasons. It is accessible, both to adults and children. Melodies and rhythms can be simple or complex. Lyrical content can present narratives and curriculum. Ongoing discussions over the core repertoire of folk songs for children to learn continue, but most suggested songs are largely in the public domain, and represent a list ranging from "Old Macdonald," to "Bingo," to "This Little Light of Mine." The extension of this repertoire to curriculum objectives is commonly used in classrooms and early learning settings. The linking of songs to daily objectives is also common in and expressed in clean-up songs, transitional songs, washing songs, and songs that teach social skills. Children love to be sung to. They love to be encouraged to sing, and singing songs contributes to cognitive, linguistic, spatial, social, and motor development. The songs of the community are grounded in the songs we sing to our children. Folk culture is at the core of the fabric of cultural memory.

Research and common sense have revealed that music is good for young learners in the early years. It stimulates cognitive, verbal, spatial, fine and gross motor-skills development. Montessori and Steiner encouraged music in their pedagogies, and though it is not as prominent, the Reggio Emilia approach does have a place for music alongside more visual aspects of learning, though it is with Gardner's theories of musical intelligence that we find the greatest focus on the value of music in children's development (Chauncey, 2006; Faulmann, 1980; Gardner and Hatch, 1989; Pope Edwards, 2002; Rubin, 1983). The child's experience with music in early years is now being shown to be important in brain development. The brain of a child develops based on experience and stimulation. Fujioka studied 4-6-year-old children, measuring brain activity. The researchers played violin tones and a noise burst to children

as a testing procedure to measure the impact of music on brain development. They found that children with a year of musical training respond to external stimuli differently and children without musical training did not show difference in brain activity. Memory, concentration, language, spatial-temporal and arithmetic skills develop through music.

As well, music has an important role to play in inclusive education. Folk music facilitates inclusion of children with special needs, diverse cultural, social and linguistic backgrounds. "Folk" is an accessible form of music allowing everyone to participate to the extent of their abilities. Folk music encourages community participation regardless of "talent." This is distinctly opposed to the privileged virtuosity in professional music discourses. The distinctions between creator and audience are blurred in the kitchen party.

The songs that will ground *Songchild* will be placed in what could be called the folk life of children. The melodic structure of Western music will initially ground the project, but an eye towards adopting a world music approach will hopefully foster a multicultural and multilingual community.

Although Western culture is largely made up of consumers of popular culture rather than creators, few educators have embraced this problem. Being themselves products of the commercialization of experience and institutionalization of learning, educators as a collective whole are instruments of the implementation of public policy and the inculcation of cultural norms. There are no easy mechanisms for educators to challenge the status quo, particularly in the face of standardized testing and the No Child Left Behind agenda. This, of course, was not always the case; before the advent of recorded music in the classroom teachers and students were expected to sing, and there were many texts specifically designed to bring traditional and folk music into the classroom (Child, 1898). Now, however, music comes from CDs and iPods. At least as far as what the majority of children experience outside specific family contexts and the traditional "music classes" that do little to foster lived musical experience.

It is interesting to note that one form of technology, mechanized recorded music, marginalized people from communal cultural experiences of handmade instruments. This process has completed a cycle, whereby a newer technology is supplanting the recorded music industry, with tools that relocate the power of composition and distribution of cultural artifacts in the individual and community. "Seeing a future where the Napster model is extended to writing, movies, and any other cultural content that could be digitized…" "[t]his may be the end of a 90-year window when it was possible to make money off recorded music" (Akin 2000; Gibson 2000). Gibson looks to the role of the professional creator of cultural texts as under some sort of threat.

But the threat is more than the loss of a clear source of income and sense of demographics; it is a dislocation of the professional author who has haunted writing since the late 17th century (John Dryden is suggested to be the first). Alongside the professional, all creators of cultural artifacts have access to the same tools for creation and distribution of their work.

For children's music, *Songchild* is a vehicle for relocalizing the production of a specific genre of cultural artifact back into more traditional hands; a way of reintroducing a certain kind of vernacular music to the lives of children encouraging them, and their families, to make their own music. Many of these new digital tools are invigorating vernacular culture.

Though we co-construct knowledge, identities, cultures and languages only fragments of cultural production are traditionally validated, and child, parent and educator contributions are often a low priority. *Songchild* enables children to participate with songs, stories, rhymes and rhythms. It provides a forum for sharing music that does not compromise personal safety by sharing personal information. It is hoped that the site will assist in developing spatial, textual, musical, multicultural, ethnomusical literacies in its users.

When examining the potential impact this kind of forum can have on the lives of children, certain examples of other use of media by children for children can serve as a model. Some reveal opportunities for emancipation. One such example is *Radio Cosmos* – documented on CBC's *Dispatches* (Gutnick, 2008) The show discussed how a small radio station was used by children to fight child trafficking in Togo. Children are fighting for their rights through song, composing and singing their stories and broadcasting them to warn parents about the realities of slavery. This example inspires us to think of the social power of sharing music and meaning through an effective distribution system, whether through the broadcasting of a radio station or through the Internet.

With Web 2.0 tools there is an unfolding shift in popular culture. Web 2.0 allows the individual to share in the construction the cultural narrative of the world without the need for "permission." It de-centres a single popular cultural individual and disperses attention to all individuals and contributions. The Internet has blurred the separations between producer and consumer, creating questions of ownership of content and of the commoditization of cultural experience. New social technologies allow for new vernacular folk culture(s). *Songchild.org* is positioned to bring this new vernacular folk culture to the realms of children. Perhaps this vision is best put in song. The following is sung to the tune of the public domain melody "Mary Had a Little Lamb":

Download songs and mash them up, write new words, mash them up,
Add some beats and loops and stuff, and make the song my own.
Upload songs for other kids, let them mash 'em, like I did!
One song travels round the world and comes back home to me.

Songchild.org is situated to provide a haven for the authentic voice of childhood, where children and their caregivers can co-construct musical culture on the Internet; connecting child to child across cultural, geographical, economic and political boundaries. Through *Songchild*, or any similar initiative that takes up the issues and affordances we have described, it is hoped that a new repertoire of children's songs can be co-created beyond the purview of corporate hegemony. This is folk culture; subversive and transgressive. And elements of this culture are already being created and shared on YouTube, Flickr, blogs and other Web 2.0 environments, but they remain largely the domain of adults and/or commercial initiatives. We don't know what *Songchild* will become. Like a child, *Songchild* will have a life of its own, one which will morph and grow of its own initiative.

References

AKIN, D. (2000). William Gibson, *TedCity*, June 10, 2000. Cited at <www.fitug.de/debate/0006/msg00238.html>.

BRUHN, C. (2003). "Taking the private public: Amateur music-making and the musical audience in 1860s," *New York American Music*, vol. 21, no. 3, Nineteenth-Century Special Issue (Autumn), pp. 260-290.

CHAUNCEY, B (2006). "The Waldorf model and public school reform," *Encounter: Education for Meaning and Social Justice*, vol. 19, no. 3, pp. 39-44.

CHILD, F. (1898). *English and Scottish Popular Ballads 1882-1898*, Boston, Houghton Mifflin, <www.archive.org/details/englishandscott105chiluoft>, retrieved October 8, 2007.

CHOI, V.Y. (2008). "Anthropology 2.0: Building communities and bridging worlds using digital technology," *Current Anthropology*, vol. 49, no. 1, p. 5.

CUMMINS, J., V. BISMILLA, P. CHOW, S. COHEN, F. GIAMPAPA, L. LEONI, P. SANDHU and P. SASTRI (2005). "Affirming identity in multilingual classrooms," *Educational Leadership,* vol. 63, no. 1 (September), pp. 38-43.

CUMMINS, J., K. BROWN and D. SAYERS (2007). *Literacy, Technology and Diversity: Teaching for Success in Changing Times*, Boston, Pearson.

CUMMINS, J. and D. SAYERS (1995). *Brave New Schools: Challenging Cultural Illiteracy through Global Learning Networks*, Toronto, O.I.S.E. Press.

FAULMANN, J. (1980). "Montessori and music in early childhood education," *Music Educators Journal*, vol. 66, no. 9 (May), pp. 41-43.

FUJIOKA, T., B. ROSS, R. KAKIGI, C. PANTEV and L. TRAINOR (2006). "One year of musical training affects development of auditory cortical-evoked fields in young children," *Brain*, <brain.oxfordjournals.org/cgi/content/abstract/awl247>.

GARDNER, H. and T. HATCH (1989). "Multiple intelligences go to school: Educational implications of the theory of multiple intelligences," *Educational Researcher*, vol. 18, no. 8, pp. 4-9.

GIBSON, W. (2000). *TedCity*, June 10, 2000. Cited at <lists.ibiblio.org/pipermail/market-farming/2000-June/002829.htm>.

GIROUX, Henry (1994). "Politics and innocence in the wonderful world of Disney," *Disturbing Pleasures: Learning Popular Culture*, New York, Routledge, pp. 25-45.

GUTNICK, D. (2008). "Talk to make things change: Fighting child trafficking in Togo," *Dispatches*, Canadian Broadcasting Corporation, <www.cbc.ca/news/background/slavery/togo.html>.

LANGER, B. (2002). "Commodified enchantment: Children and consumer capitalism," *Thesis Eleven*, no. 69, pp. 67-81.

LANGER, B. (2004). "The business of branded enchantment: Ambivalence and disjuncture in the global children's culture industry," *Journal of Consumer Culture*, vol. 4, no. 2, pp. 251-277

LEVESQUE, M. and J. NOLAN (2006). "The human hack: Social network tools for constructing identity topologies," in J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger and P. Trifonas (eds.), *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, Berlin, Springer.

LEVITIN, Daniel J. (2006). *This Is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*, New York, Plume.

MATTHEWS, Hugh and Melanie LIMB (1999). "Defining an agenda for the geography of children: Review and prospect", *Progress in Human Geography*, vol. 23, no. 61.

MAXWELL, J. (2006). "Re-situating constructionism," in J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger and P. Trifonas (eds.), *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, Berlin, Springer, pp. 279-298.

NOLAN, J. (2010). "'Learning with Anne: Early childhood education looks at new media for young girls," in I. Gammel and B. Lefebvre (eds.), *Anne of Green Gables: New Directions at 100*, Toronto, University of Toronto Press.

NOLAN, J. (submitted). "The tech-educator effect," *Sense Publishers*, Dortrecht, Netherlands.

O'REILLY, T. (2005). "What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software," <www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>.

PAPERT, S. (1991). "Situating constructionism," in I. Harel and S. Papert (eds.), *Constructionism: Research Reports and Essays, 1985-1990 / by the Epistemology and Learning Research Group, the Media Laboratory, Massachusetts Institute of Technology*, Norwood, Ablex.

PETERSON, R. and J. Ryan (2004). "The disembodied muse: Music in the Internet age," in P. Howard and S. Jones (eds.), *Society Online: the Internet in Context*, Thousand Oaks, Sage.

POPE EDWARDS, C. (2002). "Three approaches from Europe: Waldorf, Montessori, and Reggio Emilia," *Early Childhood Research and Practice*, vol. 4, no. 1, <ecrp.uiuc.edu/v4n1/edwards.html>.

RAUSCHER, F. (2003). "Can music instruction affect children's cognitive development?," <www.ericdigests.org/2004-3/cognitive.html>.

ROYAL CONSERVATORY OF MUSIC. (2006). "Learning through the arts: A new school of thought," <www.rcmusic.ca/ContentPage.aspx?name=learningThrough>.

RUBIN, J.S. (1983). "Montessorian music method: Unpublished works," *Journal of Research in Music Education*, vol. 31, no. 3, pp. 215-226.

SACKS, Oliver W (2007). *Musicophilia: Tales of Music and the Brain*, New York, Knopf.

SEEGER, P. and J. SCHWARTZ (1992). *The Incompleat Folksinger*, Lincoln, University of Nebraska Press.

SMITH, M. (2002). "Howard Gardner, multiple intelligences and education," <www.infed.org/thinkers/gardner.htm>, retrieved October 5, 2007.

UPITIS, R. and K. SMITHRIM (2003). "Learning through the arts: National assessment final report," submitted to The Royal Conservatory of Music, Toronto, <educ.queensu.ca/~arts/LTTA.April_final.30.doc>.

VYGOTSKY, L.S. (1978). *The Mind in Society*, Cambridge, Harvard University Press.

WAINSBROUGH, G. (2006). "Music and the mind: Musicians, scientists and educators come together to discover the role music plays in defining who we are," *McMaster Times*, <mimm.mcmaster.ca/musicandthemind_mcmastertimes_fall2006.pdf>.

WARD, M. (2002) *Children's Folk Song Study*, <www.neflin.org/marilyn/folksongsurvey>, retrieved September 25, 2007.

WESCH, M. (2008). "An anthropological introduction to YouTube," Library of Congress, June 23, <www.youtube.com/watch?v=TPAO-lZ4_hU>.

WILK, Joseph J. (2008). "Making music with teens: A getting-started guide", *Public Libraries*, vol. 47, no. 1, pp. 17-19. Retrieved August 20, 2008, from Research Library database (Document ID: 1436580591).

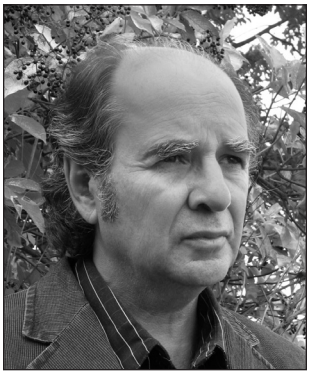
WOLK, D. (2006). "The syncher, not the song: The irresistible rise of the numa numa dance," <believermag.com/issues/200606/?read=article_wolk>.

Ensemble, ailleurs

Communauté de l'ubiquité

CANADA (MONTRÉAL)

Pierre
OUELLET



Pierre Ouellet *est titulaire de la Chaire de recherche du Canada en esthétique et poétique à l'Université du Québec à Montréal. Chercheur et écrivain, il a publié plus d'une trentaine d'ouvrages, dont plusieurs essais sur l'art et la littérature :* Asiles. Langues d'accueil *(Fides, 2002),* Le sens de l'autre *(Liber, 2003). Membre de la société royale du Canada, il est directeur de la collection « Le soi et l'autre » chez VLB éditeur.*

Ensemble, ailleurs. Voilà une expression pour le moins paradoxale, qui semble contredire l'adage qu'on se répète depuis des siècles : « Loin des yeux, loin du cœur. » La distance, qui sépare l'ici de l'ailleurs et nous éloigne des autres, semblerait au contraire la cause ou le moteur d'un rapprochement : nous serions ensemble par-delà l'espace et le temps, nous formerions une communauté virtuelle, une société imaginaire, un collège secret ou invisible, par-delà le fossé réel de la distance spatiale et temporelle qui nous disjoint les uns des autres, nous dissocie, nous désunit, nous isole. La *tekhnè*, d'abord, par l'invention et le développement des *télé*communications, des échanges à distance, aura vaincu l'obstacle de l'éloignement physique des interlocuteurs dans le processus de socialisation ou de rassemblement des membres de l'espèce, qui forment désormais ce « village global » dont McLuhan parlait déjà il y a près de quarante ans. L'art d'aujourd'hui aura permis de réaliser pleinement ce processus en nous faisant vivre « à distance » le rapprochement sensitif et perceptif – le partage du sensible, dirait Jacques Rancière – qui est au fondement de toute communauté, même éclatée, même dissociée par les « dissensus » les plus profonds. Bref, il semble que l'espace, grâce à la *tekhnè* comme outil et à la *tekhnè* comme art,

ait radicalement changé de nature, passant du statut de pure étendue, mesurable et quantifiable en termes de grandeurs ou de distances, à celui d'une propriété ou d'une qualité sensible extrêmement plastique et malléable, où le façonnement, le maniement, la manipulation, bref, la fiction (de *fingere* : fabriquer, façonner, imaginer) joue un rôle primordial, grâce aux interventions techno-esthétiques dans le champ plus ou moins discontinu des relations intersubjectives ou des expériences communes de la localité.

L'adverbe grec *têlè* sert aujourd'hui à fabriquer tous les néologismes – de *téléphone* et *télévision* à *téléprésence* et *téléportation* – qui désignent cette victoire de la *tekhnè* sur l'un des paramètres de l'espace qui faisait encore obstacle il n'y a pas si longtemps à la socialité et au « partage du sensible » : l'écart, la distance, l'éloignement, considéré pendant des siècles comme un gouffre ou un abîme entre les lieux et les personnes. D'autres espèces d'espaces que ceux de la coprésence, du face-à-face ou du côte-à-côte, du voisinage ou de la contiguïté, bref, de la présence *réelle* des uns et des autres, peuvent désormais être vécues ou éprouvées, souvent comme un surcroît de présence, d'ailleurs, une hyperprésence, en fait, où la communauté d'espaces, comme on parle de communauté de sens ou de sentiments, semble ressentie avec plus de force que le partage d'un seul et même lieu. Les nouveaux réseaux d'amitié virtuelle comme Facebook en sont la preuve, qui donnent à l'espace social des échanges les plus intimes une topologie où la proximité et la contiguïté des lieux qu'occupent les partenaires dans le champ de la sociabilité ordinaire font place à d'autres variables où la distance et l'éloignement jouent un rôle de premier plan. Il est devenu socialement plus valorisant de vivre « au loin » – dans la discontinuité spatiale ou géographique la plus grande – une communauté de sentiments avec autrui, un partage du sensible avec l'*autre*, qu'avec ses proches au sens propre, ses voisins, sa famille, ses semblables, qui vivent dans le même lieu et participent du même espace identitaire, politique et symbolique, où le privé et le public, attenants l'un à l'autre, sont en constante interaction. Le « semblable » est dorénavant au loin, l'« ensemble » se forme « ailleurs », dans cet « autre part » que l'art et la technique façonnent, par-delà les distinctions classiques entre le public et le privé, le partagé et le séparé, « ce qui se rassemble » et « ce qui se ressemble ». Bref, « je *était* un autre », voilà qu'« il *est* ailleurs » : dans toutes ces relations à distance qui le constituent socialement, on pourrait dire « esthésiquement », par le partage d'une sensibilité avec ce qui est lointain, disjoint ou séparé, les « lieux » les plus étrangers soudain rapprochés, non pas dans un nouvel « espace commun », mais dans une « communauté d'espaces » ou une multilocalité partagée, qui est devenue l'assise ou le siège fragile, instable et éphémère des nouvelles formes de socialité qui se développent aujourd'hui.

Plasticité de l'espace

Pour comprendre cette nouvelle spatialité purement qualitative, non mesurable, non quantifiable, propre à la « télécommunauté » ou la « socialité à distance » dont relève notre monde, cette *télé*réalité où l'étendue, l'extension et l'extensibilité des rapports sociaux s'accommodent mieux de la discontinuité des lieux que de leur contiguïté, de l'hétérogénéité de l'espace que de son homogénéité, du lointain que du rapproché, il n'est pas inutile de remonter à l'origine des concepts qui nous permettent depuis les Grecs de penser notre coexistence spatiale. De se rappeler notamment que le goût du lointain s'appelle *exotisme* et que ce terme découle du verbe grec *ek-khoreo* qui veut dire « changer de place », « sortir d'un lieu », « quitter un pays », bref, « voyager », « émigrer », « s'exiler », on pourrait dire aujourd'hui « naviguer », « surfer ». Il est formé du préfixe *ek*, qui veut dire « hors de », « dehors », et du substantif *khôra*, qui veut dire « place », « emplacement », mais qui est aussi, comme chacun sait, l'un des concepts les plus importants de la physique et de l'ontologie platoniciennes, longuement commenté dans les dernières années par Derrida, Kristeva ou Augustin Berque : il désigne l'interface mi-réel mi-idéel, mi-virtuel mi-actuel, entre la forme pure et la matière sensible, l'*eidos* et la *phusis*, grâce à quoi toute chose « apparaît » en son devenir, soit l'inscription, l'empreinte ou le moulage de tout être dans la substance de la nature éternellement naissante où il prend forme et vie, le « creux » ou la « matrice » qui permet à toute chose de *prendre place* et d'*avoir lieu* réellement en tant qu'elle « devient », en tant qu'elle se déplace et se métamorphose. C'est pourquoi la *khôra* se traduit tantôt par *réceptacle*, dans la mesure où elle accueille, dans sa forme en creux au sein de la matière sensible, l'*eidos* ou la forme idéale de toute chose qui ainsi se « réalise » ou s'« actualise », tantôt par *moule*, *modèle* ou *matrice*, puisqu'elle façonne, modèle, forme et transforme toute chose en ses différents états *possibles*, grâce à cette empreinte digitale des formes pures dans la substance vierge où elles laissent la marque de leur « identité », l'impression profonde de leur unité, même si elles sont appelées, par la malléabilité ou la plasticité de la matière creuse dans laquelle elles sont moulées, à changer radicalement en leur devenir ou en leur destin, en leur nature constamment mouvante. Contrairement au *topos* et à l'*oikos*, ces deux autres termes que les Grecs se sont donnés pour désigner l'espace, la *khôra* ne renvoie pas à un lieu fixe, délimité : un territoire ou un volume donné, un milieu propre, relativement stable, bien circonscrit. Elle désigne une « place » en tant que site ou matrice de possibles « placements », « déplacements », ou « remplacements » : une « place » dont la plasticité ou la malléabilité favorise le devenir et le mouvement, y compris l'« exotisme », l'*ek-khôrèsis*, « l'action de s'avancer » ou de « se rapprocher de l'éloigné », qui laisse penser que notre *ek-sistence* a toujours besoin de la distance, notre *khôra* étant guidée de loin par la *têlè*, cet ailleurs, cet au-delà qu'elle vise sans arrêt.

Voilà donc une propriété essentielle mais dissimulée de l'espace que les Grecs avaient déjà imaginée mais qui est restée lettre morte pendant des siècles, au cours desquels on a privilégié le lieu ou le milieu, le *topos* ou l'*oikos*, un et homogène, mieux identifiable, à cette pure spatialité ou à cette étrange plasticité qui accueille, moule et façonne différents types d'existences, différentes formes de l'*ek-sistere* : différentes façons de « se tenir au-dehors », à cette place d'où l'on part à tout moment – comme on part d'un modèle, d'un moule, d'une matrice – parce qu'elle est l'empreinte, le sillon, la forme en creux de ses multiples métamorphoses ou déplacements, y compris vers le lointain, vers l'étranger. Cette propriété de l'espace fait dire au géographe Claude Ptolémée – le bien nommé ! – qu'il faudrait développer une « chorographie », une description khôraïque de l'espace, qui étudie ses qualités plutôt qu'elle n'en mesure les quantités, comme font le géomètre, le géographe, le géologue[1]. Anne Cauquelin, dans *Le site et le paysage*, tentera aussi, à sa façon, de rendre compte de cette plasticité de l'espace, qui n'est pas seulement le lieu universel où toute chose prend place, mais aussi, comme les nouveaux médias nous le font comprendre, un mode de façonnement, de modelage ou de modélisation de nos façons d'exister et de coexister, y compris de manière « exotique », *ek-khôraïque*, en changeant de place réellement sinon virtuellement ou, mieux encore, en coexistant en plusieurs lieux différents, du plus proche au plus lointain, en une sorte d'art de vivre ou d'art de faire *multisitu* dans lequel on ne fait pas qu'occuper un lieu ou habiter un milieu – demeurer dans un *topos oikos*, dirait Aristote –, mais où l'on éprouve au plus profond le façonnement ou la fiction de l'espace lui-même, en sa capacité de se transformer du tout au tout, jusqu'à se disloquer ou à se délocaliser, avec les êtres ou les objets qui y prennent place, dont le destin est de devenir ou de changer jusqu'à s'altérer, se désidentifier, se dématérialiser.

La notion de *site* qu'elle propose, qui rend compte à la fois des sites géographiques, concrets, matériels, et des sites informatiques, numériques, qu'on trouve dans l'espace virtuel du Web, prend son sens du verbe latin *sistere*, qui a inspiré l'expression *in situ* désignant l'art qui non seulement se fait sur les lieux mêmes où il s'expose mais se définit aussi comme *work in progress*, mise en œuvre d'une expérience de l'espace plutôt qu'œuvre ou objet d'art au sens propre. Cette notion de « site » emprunte bien sûr aux nombreuses déclinaisons du verbe *sistere* : insister, résister, exister, persister, se désister, etc., qui montrent combien la « situation » de toute chose est malléable, combien sa place est plastique[2]. Parler d'une place plastique, d'un espace khôraïque, relève en fait du pléonasme, puisque le mot *plaz*, *plakos*, en grec, qui désigne

1. Claude Ptolémée, *Traité de géographie*, Paris, Albert Blanchard, 2000.
2. Anne Cauquelin, *Le site et le paysage*, Paris, Presses universitaires de France, 2002, p. 27.

toute « surface large et plate » et va donner le mot latin *platea* signifiant une « large rue » ou une « place publique » – d'où les mots *plaza*, *piazza*, etc. –, découle du verbe grec *plasso* qui veut dire « façonner », « modeler », mais aussi « imaginer », « feindre », « simuler » (exactement comme le verbe latin *fingere*, d'où vient le mot *fiction*), et qui va lui-même donner toute la famille des mots renvoyant à la « plasticité » – de *plastic* à *plasma* –, soit à la façon dont toute place est maniable ou manipulable, soumise à des placements, déplacements et remplacements divers qui en font une véritable *khôra*, une authentique *choré-graphie :* une forme du devenir, une forme du changement, un rythme, un intervalle, une cadence, bien plus qu'un sol fixe ou une pure étendue. L'espace est ainsi le schème matriciel de la coexistence ou du *co-ex-sistere*, de l'être dehors, au loin (*ex*), avec et parmi (*co*) : ailleurs, ensemble, avons-nous dit. Il incarne le site pluriel, différentiel, des formes multiples du *sistere*, soit nos façons d'être et de nous situer les uns par rapport aux autres, qui ne consistent pas seulement à être là, mais aussi à paraître ailleurs, là-bas, projetés au loin, comme le suppose toute *khôra* en tant que forme spatiale du devenir ou de la métamorphose, en tant qu'espace *choré*graphique.

Une telle spatialité repose sur deux processus de base, soit *la dématérialisation de la présence*, qui permet à chacun de se sentir autre part qu'en lui, ailleurs qu'où il se trouve, et *l'incarnation ou l'hypostase de l'ailleurs*, qui permet à chacun de vivre ce qui n'est pas là comme une « autre présence », qui lui serait donnée de surcroît. C'est le croisement de cette dématérialisation et de cette incarnation qui permet de parler du « site » comme du siège de la co-ex-istence – ensemble, ailleurs – de ce qui est séparé, éloigné, disjoint, en une communauté *khôraïque* ou chorégraphique, dont plusieurs artistes comme Zhang Huan, Spencer Tunick et Vanessa Beecroft vont explorer les schèmes les plus prégnants et les figures les plus saillantes, grâce aux chiasmes du corps et de l'espace, de la chair et du monde, de la communauté des hommes ou des femmes et de la plasticité des places ou des lieux[3].

Polylocalité

Ces trois œuvres se manifestent sous différentes formes : performative, installative, photographique et, à l'occasion, pour Beecroft à tout le moins, vidéographique, et toutes trois sont omniprésentes sur le Web, où de nombreux sites leur sont consacrés, même s'il ne s'agit pas, bien sûr, de *Web art* au sens strict. Elles se pensent toutes trois comme des œuvres *in situ*, produites en des lieux précis, extérieurs ou intérieurs, naturels ou culturels, urbains ou ruraux,

3. J'aborde plus longuement mais sous un autre angle les œuvres de ces trois artistes dans *Outland. Poétique et politique de l'extériorité*, Montréal, Liber, 2007, p. 55-73.

ouverts ou fermés, publics ou privés, mais se veulent en même temps, par leurs traces photographiques ou vidéographiques, plus ou moins indépendantes de ces lieux et même, à l'occasion, résolument *ex situ*, puisque les photos et vidéos sont destinées à être présentées *ailleurs*, dans d'autres lieux que ceux où l'action représentée a pris place. Bref, le site, la place, le paysage où la performance installative a lieu fait intégralement partie de l'œuvre, mais ces espaces peuvent être « transportés » ou « transposés » *ailleurs* par le médium photographique, qui permet de les *ex*-poser dans d'*autres lieux*, pouvant par ailleurs avoir un lien avec les premiers : Beecroft montre ses photos dans les galeries ou les musées mêmes où les performances qu'elles représentent se sont déroulées, tout comme Tunick a montré au Musée d'art contemporain de Montréal deux photos qu'il a réalisées lors de l'événement qu'il a créé à l'extérieur du même musée un an plus tôt. Enfin, les trois œuvres mettent en scène le corps collectif : non pas tant le corps social ou le corps communautaire, aisément identifiable, étiquetable, reconnaissable – même si, chez Beecroft, on retrouve bien sûr la communauté des femmes ou celle des militaires –, que le corps anonyme dont le nombre, notamment chez Tunick, et parfois aussi la masse, comme chez Zhang Huan, priment sur l'identité individuelle ou personnelle. C'est l'« ensemble » des corps, la « masse » de la corporéité, la communauté intercorporelle, qui prédomine, non pas les « éléments » que chacun incarne : ces corps sont « ensemble » avant d'être eux-mêmes. Ils sont *eux-autres*, pourrait-on dire, bien plus qu'eux-*mêmes* au sens propre : on les dépersonnalise en les dénudant, en cachant leur visage ou en les affublant des mêmes vêtements et des mêmes perruques ou bien encore en les montrant en uniforme. Ils deviennent paradoxalement *autres* en paraissant *mêmes* : interchangeables. Ils n'occupent leur « place » que parce qu'ils sont infiniment « remplaçables ».

Cette dépersonnalisation, cette désindividualisation, où l'ensemble et la communauté des corps anonymes effacent la singularité de chacun, tend à transformer le « portrait » en « paysage », pourrions-nous dire en évoquant les deux genres majeurs de la tradition picturale, et tend du même coup à métamorphoser la « figure » en « fond », comme disent les psychologues gestaltistes de la perception, dans la mesure où la figure du corps devient, en particulier chez Spencer Tunick, une matière ou un matériau qui « meuble » littéralement l'arrière-fond ou l'arrière-plan du « tableau » ou de l'« espace », bien davantage que l'avant-plan où, normalement, les figures corporelles se détachent dans les « portraits » classiques d'individus ou de groupes. Les tapis de chair vive dans les nombreuses œuvres de Tunick montrent à l'évidence que les corps sont désormais traités comme des matériaux ou des pigments avec lesquels l'artiste peint ou sculpte ses fonds, les étendant au sol en une sorte d'*all over* ou de *dripping* de chair nue qui couvre la quasi-totalité de l'espace visible. Dans *To Add One Meter to an Anonymous Mountain*, Zhang Huan crée quant à

lui une montagne de corps anonymes au sommet d'une montagne elle-même anonyme pour la faire croître d'un mètre, comme dit son titre, considérant dès lors l'ensemble des corps agglomérés l'un à l'autre comme un prolongement de l'espace ou du paysage, avec lesquels ils forment une paradoxale continuité, quittant leur statut d'humain, de figure iconique de notre humanité déchue – normalement dressée, debout et de face comme une statue sur son socle, dont on peut identifier les contours et reconnaître le visage –, pour se fondre à la matière ou se confondre avec l'espace, dans une même nudité et un même anonymat. Il en résulte une sorte de tertre humain, posé sur une colline autrement déserte, qui semble marquer la « mort » de notre Humanité, réduite à un amoncellement de corps nus qui peuvent apparaître à la fois comme des gisants – dans une sorte de rite funéraire où c'est l'humanité tout entière qui serait commémorée au sommet de cette montagne desséchée – et comme une nichée d'animaux sauvages, pré- ou posthumains, qui semblent prendre naissance de la matière, de la même façon qu'ils contribuent à la croissance de la colline en y ajoutant leur propre chair.

Dans tous les cas, la figure humaine perd son statut d'idole et d'icône pour devenir chair et événement, dirait Jean-Luc Marion, qui voit dans ces quatre instances du visible – l'idolâtrie, l'iconicité, la charnellité et l'événementialité – des exemples paradigmatiques de ce qu'il appelle les « phénomènes saturés », qui renvoient à un « apparaître » dont la teneur intuitive ou la forme sensible échappe à tout contenu sémantique et conceptuel qui pourrait le fixer ou l'identifier[4]. En tant qu'« apparaître » excessif, toujours au bord de la « saturation », non plus de la figure comme telle mais de l'arrière-fond charnel d'où elle surgit ou de l'arrière-plan événementiel où elle prend forme, les œuvres de ces trois artistes démontrent en effet que nous sommes passés de l'âge mimétique de l'idole et de l'icône, qui a caractérisé l'art du portrait et du paysage régi par l'opposition entre la figure et le fond, le lieu et le milieu, le *topos* et l'*oikos*, à celui, chorégraphique, de la chair et de l'événement propre à la genèse ou à l'apparaître de l'espace et de la nature, où l'homme et le monde, le corps et le lieu prennent mutuellement naissance et croissent d'un seul et même souffle, que la *khôra* en tant que spatialité intermédiaire entre les formes figuratives et le fond matériel permet seule de présentifier.

Téléspatialité

Ensemble, ailleurs, disons-nous, non seulement parce que la distance entre les hommes ou les lieux peut être franchie à la vitesse de l'éclair grâce à Internet et aux satellites de télécommunication, mais aussi et surtout parce que nous

4. Voir Jean-Luc Marion, *De surcroît*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.

assistons à une double mue des corps et des lieux, des rôles et des places, à une double mutation de la socialité et de la spatialité qui nous fait éprouver notre propre identité comme *autre* parce que notre vrai lieu semble toujours *ailleurs* – comme la « vraie vie » selon Rimbaud –, ailleurs qu'en lui, dans une sorte d'allotopie (comme on parle d'allophonie) bien plus que d'utopie, c'est-à-dire dans une communauté d'espaces qui seraient le fruit de placements, de déplacements et de remplacements bien plus que de places fixes, dans une spatialité *khôraïque* qui serait le siège, le site, le réceptacle, la matrice, le moule ou la forme d'accueil de ce qui ne prend place qu'en la quittant ou la transformant, changeant son statut à tout bout de champ et celui même de l'espace où il se métamorphose, passant d'un avatar à l'autre à chaque instant, dans une choré-présence ou une téléexistence, où l'ailleurs et l'autre se substituent à l'*ego-hic-et-nunc* dans la constitution fictionnelle, virtuelle, bien plus que réelle ou factuelle, de ce qu'on appelle encore des *identités*, sachant pourtant que l'*idem* est partout grevé d'*alter* et d'*hétéron*.

Je me déplace ailleurs et me fais remplacer par d'autres dès lors que j'ex-pose mon corps à une sortie de ses propres limites, à un modelage de ses frontières spatiales et identitaires, à la plasticité de son ex-istence, à la malléabilité de son *site*, de nature chorégraphique bien plus que géographique ou topographique, le territoire de l'être, le terroir de l'être-là, dont l'assise est le sol, cédant ainsi sa place aux aires de jeu de l'apparaître pur, dont le siège est multiple, réticulaire, son lieu d'accueil étant l'ailleurs, nécessairement pluriel, non plus l'ici toujours « un » et singulier. *Aliore*, dit le latin populaire, de l'adverbe *alio* : « vers autre part », « vers un autre but », « vers une autre personne », où l'on comprend le double lien avec l'*ek* et la *têlè*, tous deux désignant la sortie vers autrui et vers ailleurs grâce à quoi l'on se transforme littéralement, puisqu'on ne s'incarne désormais qu'en se situant dans des espaces de remplacement et de déplacement, des espaces placebos, dirait Léon Golub, qui ne sont pas nécessairement faux mais façonnés, éminemment plastiques, maniables et manipulables… Comme c'est le cas des lieux créés par les trois artistes dont j'ai parlé, qui font littéralement des « placements » de corps dans des espaces chorégraphiques où ils sont non seulement rangés ou installés, comme dit le sens premier du mot *placement* (« placement des convives autour d'une table », « placement des sièges dans une pièce », etc.) et selon le sens propre de ce qu'on appelle une *installation*, mais aussi investis d'un rôle ou d'un statut qui les transforme du tout au tout, grâce auquel ils prennent une plus-value symbolique, acquièrent une sorte de « surcroît », qui consiste en une surprésence ou une existence ajoutée, augmentée, *upgraded*, dit l'anglais, du fait qu'elle inclut désormais ce qu'elle n'est pas mais pourrait être, le lieu qu'elle peut virtuellement avoir dans un espace considéré comme forme extensible plutôt que simple étendue, c'est-à-dire la place ouverte à tous les déplacements et remplacements dont elle est le moule ou la matrice

sinon l'empreinte ou l'inscription en creux, soit la structure spatiale d'accueil de l'autre et de l'ailleurs que représente le réceptacle malléable ou infiniment plastique de notre coexistence dans la distance ou l'éloignement.

Notre mode d'existence spatial n'est plus le locatif – « je suis ici », « je vis ici » –, mais l'ablatif– « je viens d'ailleurs », « je vais ailleurs ». Je m'extrais de l'ici, en une ablation constante de mon ego, pour m'exposer aux lieux multiples d'où je viens et où je vais, toujours ailleurs et à distance, dans une « télexistence » de chaque instant. Je *n'ai pas lieu* d'emblée et une fois pour toutes : je *prends place* dans un espace dynamique de déplacements et de remplacements, comme le montrent les vidéo-performances de Vanessa Beecroft où chaque « individu » peut être *remplacé* par n'importe quel autre, tous avatars ou incarnations d'un même « être » ou d'un même « apparaître » indéfiniment répliqué ou dupliqué, et où chacun est *déplacé* dans un espace chorégraphique ou une aire de jeu en quoi il vit une forme de mutation, n'existant plus selon l'ordre initial ou la place déterminée où il se tenait au point de départ – planté droit comme une statue dans un espace géométrique où la symétrie et la hiérarchie jouent un rôle de premier plan, comme dans le *socius* ou la *polis* hérités de l'humanisme classique –, mais où il se meut dans une plasticité spatiale croissante, de manière anarchique, chaotique, entropique, qui le mène peu à peu à s'asseoir puis à s'allonger, à s'étendre de tout son long sur le plancher, s'identifiant dès lors à l'étendue elle-même, n'ayant désormais d'autre identité que celle de la pure spatialité du corps extensible, de la chair du monde dont il fait partie en tant que *res extensa*, diraient Descartes et à sa suite Merleau-Ponty, c'est-à-dire coexistence dans un espace d'accueil qui n'est plus un lieu propre, le « lieu d'être » de chacun, mais l'aire ouverte d'une intercorporéité qui est la source de toute socialité, dirait encore l'auteur de *Le visible et l'invisible*, comme si « être ensemble » dépendait en premier lieu de la coextension des corps et des espaces dont l'entrelacs et le chiasme constituent ce qu'on appelle un monde.

Chorégraphie des places

Le monde de Beecroft fond l'être et le lieu dans le même apparaître, ainsi qu'en témoignent, dans plusieurs photos ou performances, les corps peints de la même couleur que la pièce où ils se placent et se déplacent, qui contribuent à atténuer le détachement des figures de l'arrière-fond où elles se profilent et à réduire du même coup la frontière entre le « corps propre » et l'« espace autre » où il se meut, non plus en tant qu'individu, mais comme variable d'une spatialité purement plastique, formelle et colorée, charnelle et animée, dont il fait intégralement partie, avec laquelle il se confond littéralement. J'ai dit plus haut que l'un des sens du mot latin *platea* – découlant du verbe grec *plasso* qui a donné le mot *plastique* – était la « place publique » ou la « large rue », on

pourrait dire l'*Agora*, l'« espace de rencontre du plus grand nombre » au sein de la *Polis* ou de la Cité, le site du *dêmos*, du peuple ou du populeux, du divers et du nombreux, de l'extensibilité et de l'expansivité des corps considérés dans leur masse ou leur ensemble non mesurable, indénombrable, purement qualitatif. Spenser Tunick illustre cette coextension du corps populeux et de la place publique dans plusieurs de ses œuvres où la chair nue et anonyme des corps indénombrables tapissent les grand'rues, les places et les lieux de rencontre des principales métropoles du monde. Vanessa Beecroft, quant à elle, investit ces autres places publiques que sont les institutions dévolues à l'exhibition non pas du corps collectif en tant que tel mais de la collectivité des corps représentés dans les icônes et les idoles que sont les sculptures et les peintures qui peuplent les galeries et les musées, désormais envahis par la chair et l'événement qu'est l'entrelacs ou le chiasme de la corporéité pure et de la spatialité nue en tant que fondement d'une *autre* socialité, où l'ici-même de la présence à soi – que représentent normalement ces lieux de la mémoire et de l'identité que sont les musées – fait place à des formes exotiques ou ex-choraïques de coexistence où l'autre se trouve incarné en de multiples avatars dont on est pourtant séparé, éloigné, mais avec lesquels on éprouve une troublante proximité : les visiteurs ou les spectateurs des performances de l'artiste se « mêlent » en effet aux corps anonymes qu'elle expose ou exhibe comme autant de tableaux vivants ou de statues animées, mais qui ignorent radicalement, en une sorte de « distanciation » inversée, ceux et celles qui les observent ou les contemplent, puisque les regards et les gestes des protagonistes de la performance paraissent « absents » de l'espace réel et créent ainsi un *autre* espace, virtuel, fictionnel, potentiel, dans lequel ils semblent vivre leur propre vie, comme des morts-vivants, des spectres ou des revenants, dont la peinture ou la poudre blanche couvrant leur corps et leur visage accentue l'effet de momification ou de statufication, qui les assimile aux artefacts et monuments qu'on trouve dans l'espace muséal, qu'ils semblent hanter, nous hantant du même coup, interrogeant notre propre place dans ce monde, questionnant notre « présence » dans cet univers peuplé d'« absences » venues du passé le plus lointain ou de l'ailleurs irréalisé du rêve et du fantasme.

Ces corps sont *avec* nous, *parmi* nous, non pas seulement *devant*, comme les tableaux ou les objets d'art en général, mais ils ek-sistent *sans* nous : ils ne nous regardent pas et ne nous font jamais face, comme s'ils n'avaient pas de vrais visages et n'habitaient pas le même monde. Ils sont ailleurs, ils sont autres, tout en étant eux-mêmes, bien là, en chair et en os. Ils ek-sistent, ré-sistent, in-sistent, sub-sistent et se dé-sistent, en tant que spatialité et corporéité khôraïque ou chorégraphique grâce à quoi nous sentons notre propre existence publique comme plus ou moins trouble, instable, fragilisée, et prenons conscience du façonnement chorégraphique dont relève tout espace commun,

toute « situation » vécue, qui est toujours le « site » pluriel et exotique d'un *ailleurs* où l'on cesse d'être seulement soi pour apparaître *ensemble* jusque dans la distance la plus grande qui nous sépare les uns des autres.

La topologie de l'espace public ou l'écologie de la sphère politique, toutes deux ancrées dans un *topos* et un *oikos* où la figure une et indivisible de l'individu se détache de manière claire et précise de l'arrière-fond propre à la diversité sensible ou à la pluralité en mouvement, font place désormais à une chorégraphie des placements, déplacements et remplacements des uns *et* des autres, des uns *par* les autres, dans une communauté d'espaces possibles, virtuels ou fictionnels, où la réalité de l'espace-temps présent semble constamment repoussée *ailleurs*, poussée *hors* d'elle, dans l'« exotisme » de notre « ek-sistence », qui est coexistence dans la distance, le lointain, le disjoint, dont il faut s'approcher en sortant de soi et de son lieu propre pour le sentir en une étrange proximité, une intimité avec l'inconnu, une promiscuité des étrangers, comme les arrangements photo-choré-graphiques de Spenser Tunick en sont l'une des plus frappantes incarnations.

Côtoyer l'inconnu, de si près qu'on touche la distance infime mais infinie qui existe et persiste entre les uns et les autres, grâce aux espaces qu'orchestre la *tekhnè* artistique non seulement des formes médiatiques, électroniques ou informatiques, mais aussi des modes de façonnement du corps et du lieu dans la grande fiction que représente l'extrême plasticité de notre monde, conçu comme matrice, moule, modèle, lieu d'accueil ou réceptacle déformable et perpétuellement mutant des formes d'existence ou de coexistence, voilà l'enjeu et l'effet majeurs des pratiques et des expériences esthétiques de notre temps, qui est entré dans la posthistoire : les communautés n'existent plus en fonction d'un « comme » qui les assemblerait sur la base d'une similarité ou d'une proximité de leurs membres – comme ce fut le cas au cours de l'ère historique, qui a été celle des États et des nations, des tribus et des clans, des familles et des fratries –, mais le fait ou la fiction d'un façonnement de l'espace public comme espace khôraïque où rien ne prend place sans sortir de son lieu propre, de son milieu ou de son environnement immédiat, son *oikos* au sens strict, et de ses lieux communs les mieux enracinés, son *topos* ou ses *topoï* au sens premier, pour s'inscrire dans la plasticité matricielle et chorégraphique de cet au-delà de soi qu'incarne l'*agora* posthistorique vécue comme le « site » protéiforme des rencontres nombreuses et éphémères avec l'étrangeté, dont les œuvres de Huan, Tunick et Beecroft, comme bien d'autres encore, sont des modèles paradigmatiques : des modelages de l'espace où l'on n'a jamais été aussi ensemble que dans cet ailleurs qu'ils dessinent, aussi ailleurs que dans cet ensemble qu'ils façonnent. « Loin des yeux, loin du cœur », certes, mais notre cœur est ailleurs, exilé de ce monde, extradé d'ici, et notre regard le suit : ils sont ensemble… ailleurs, là même où l'art existe,

insiste, persiste, augmentant et multipliant sa « présence », même à distance de tout ici-maintenant, extensionnant et dupliquant ses « sites », ses « places », ses « déplacements » et ses « remplacements », d'alias en avatars, de placebos en simulacres, réinventant de loin en loin notre « espace public » à partir de sa plasticité propre, qui n'a pas de fin et pas de limite, étant pure puissance nulle part actualisée, siège des virtualités les plus résistantes, qui ne trouvent place qu'en une chorégraphie, là où le lieu est le siège des « changements de lieu » les plus inattendus, métaphore concrète ou fiction vivante dans lesquelles seules on peut être ailleurs, ensemble.

Zones d'affinités

Une esthétique mobile

CANADA (MONTRÉAL)

Christine
PALMIÉRI

Christine Palmieri est artiste, critique et écrivaine, professeure associée au Centre interuniversitaire des arts médiatiques à l'Université du Québec à Montréal. Elle réalise des installations-vidéo et photos qu'elle présente au Québec et à l'étranger (France, Italie, États-Unis, Mexique, etc.). Elle est directrice de la revue Archée *(cybermensuel) et dirige la rubrique « Traverses » de la revue* ETC *ainsi que les dossiers visuels de* mouvances.ca. *Elle a publié un recueil de poésie et un ouvrage collectif sur la monstruosité et a dirigé, entre autre, un numéro spécial de la revue* Inter *sur les arts biotechnologiques.*

Comme on le sait, les communications rassemblent, en informant des événements politiques, sociaux, scientifiques, etc., diverses communautés. Ce pouvoir rassembleur des médias autour des connaissances, des idées, dans l'instantanéité de leur apparition par les nouvelles technologies de l'information et des communications (NITC), a provoqué une impulsion telle qu'une profusion de productions a envahi l'espace rhizomatique du Web mais aussi des ondes électromagnétiques, transformant le paysage artistique de manière drastique. Ce qui nous intéresse ici, c'est de voir en quoi l'esthétique s'en trouve renouvelée, si nos rapports à l'art et au monde s'en trouvent modifiés et transfigurent ou aiguisent sinon augmentent notre perception sensible et nos capacités cognitives.

Depuis quelques années la médiation électronique permet une communication infiltrée du monde et de l'art. L'environnement est devenu un espace de création virtuel de nature universelle, une sorte de zone d'affinités que se partagent et où dialoguent les différentes communautés en se fondant les unes aux autres tout en conservant leur singularité. Une certaine fluidité régit les multiples productions qui se répondent, se font

écho en construisant un édifice mouvant qui se transforme au fur et à mesure d'expérimentations inédites. Au cœur de ces transactions se trouve le corps, en tant qu'interface entre nos désirs de propension de ses capacités physiques et nos tentatives d'augmentation de ses capacités communicationnelles grâce aux possibilités qu'offrent les découvertes scientifiques. Échanges instantanés, conversations entre les corps, les esprits et les cultures dans une symbiose artistique où les concepts de distance et de territorialité sont réinventés. Dans cet ordre d'idées on ne saurait faire l'économie des théories de « *moistmedia* » ou de « *planetary consciousness* » de Roy Ascott quant à l'organicité des échanges « *technoetic* » en œuvre dans les productions artistiques qui mettent en relief une déshumanisation de la nature tout en manifestant un état de transcendance du cyberespace et en reposant la question de l'importance d'une conscience collective qui redonne une place privilégiée au corps. À cet égard, Ascott écrit :

> Nous n'avons jamais été aussi conscients du corps que maintenant […] Le corps structure l'esprit et notre esprit projette maintenant de se restructurer, de reconfigurer son habitat, de le remodeler, de le relocaliser. En somme nous ne nous déplaçons pas tant hors du corps que hors du cadre, nous nous recontextualisons sur le plan cosmique plutôt que sur le plan terrestre. Nous ne pouvons plus attendre pour partir, nous avons besoin de décoller, et de décoller maintenant ! En ce moment, nous ressentons cela de la façon la plus impressionnante dans les mondes fantaisistes de la drogue (qui peuvent contenir une réalité chamanique) et dans notre expérience réelle de la téléprésence dans notre aptitude à voir, à entendre et d'une façon générale à ressentir le monde à distance, à communiquer entre nous, dans des espaces électroniques, immatériaux, virtuels, à nous retrouver dans des emplacements lointains et étendus, à être à la fois ici et ailleurs, en plusieurs lieux au même moment[1].

L'utilisation des technologies multimédiatiques nous permet certes de nous connecter entre nous, en faisant disparaître les notions de lieu, de distance et de temps, comme le faisait remarquer Dirk Paeesmans du groupe Jodi[2] en 1998 :

1. Roy Ascott, « Télénoïa », dans Louise Poissant (dir.), *Esthétique des arts médiatiques*, tome 1, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1995, p. 372.

2. Joan Heemskerk qui « efface » des jeux électroniques et des interfaces graphiques avec un logiciel qui déconstruit de manière agressive ce qui est déjà installé sur l'ordinateur ; tout doit être réorganisé après l'exécution d'une application Jodi. Le groupe cherche à déconstruire les applications informatiques offertes sur le marché et à présenter d'autres modes d'art logiciel. Toutefois, leur approche est radicale, en ce sens que leurs applications « détruisent » celles qui existent déjà sur l'ordinateur. Dans certains cas, il peut être difficile de mettre fin à une application Jodi sur son ordinateur.

> Nous explorons l'ordinateur à partir de l'intérieur, ce que nous reflétons sur le Web. Lorsqu'un spectateur regarde notre travail, nous sommes à l'intérieur de son ordinateur… Et nous sommes flattés d'être dans l'ordinateur de quelqu'un. On est très proche d'une personne lorsqu'on est sur le bureau de son ordinateur. Je pense que l'ordinateur est un instrument pour accéder au cerveau d'une autre personne[3].

Cette citation révèle, au-delà du jeu des illusions, d'une part, le désir de proximité et, d'autre part, la fascination que provoque la possibilité de se rendre ailleurs et en particulier d'entrer dans la tête même d'un éventuel spectateur comme pour s'y greffer, et devenir une quasi-prothèse, pour compléter un acte artistique ensemble à distance.

Les productions hypermédiatiques, dans un mouvement évolutif incessant, du moins pour l'instant, avec leurs modalités singulières de production et de réception, nous obligent à repenser l'art et ses frontières mais aussi notre rapport perceptuel au monde et à l'art lui-même, qui se fluidifie et semble circuler dans les champs du sensible en un mouvement qui l'emporte sur les ondes en attendant d'être hébergé quelque part, accueilli, transformé, transformateur lui-même et réunissant une communauté réelle de gens, participant à une même aventure artistique, et non plus seulement à une communauté d'esprit qui partagerait des opinions et des points de vue faisant évoluer la pensée et, par extension, la société. La communauté numérique ou « socialité numérique », selon les termes de Fourmentraux[4], s'érige avant tout dans l'action, dans une sorte de performativité dont l'objet serait avant tout la participation et le partage. L'appartenance à certains groupes dans une dimension ludique, qui masque cependant une profonde solitude autour, non plus du grand vide de l'univers mis en scène dans les œuvres d'un Friedrich, mais d'un trop-plein d'informations et de connaissances qui bouchent la vue du réel par l'exhibition d'une réalité crue, troublante et souvent malsaine, pourrie par les enjeux sociopolitiques et contre laquelle on se bute dans l'impuissance, comme le projet Second Life en témoigne.

3. <www.jodi.org>.

4. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005, p. 189.

Quelques productions

Second Life (SL) est un métavers[5] (ou un univers virtuel) en 3D mis en ligne en 2003. Il permet à l'utilisateur (le « résident ») de vivre une sorte de « seconde vie ». La majeure partie du monde virtuel est créée par les résidents eux-mêmes. L'univers se démarque également par son économie : les résidents peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immeubles). Les échanges se font en dollars Linden[6], une monnaie virtuelle qui peut être échangée contre de la monnaie réelle. Ce n'est pas un jeu au sens strict du terme mais un espace d'échanges visant à être aussi varié que la vie réelle. C'est un forum Internet où s'expriment les engagements sociaux et politiques de manière libre et internationale ; les débats, expositions, conférences, formations, recrutements, concerts, mariages sont des événements courants sur Second Life. Plateforme créée par la firme américaine Linden en 1999, cet espace a été très investi par différents groupes pour augmenter leur espace de visibilité et toucher *via* la réalité virtuelle un public bien réel. Si bien qu'il n'est plus l'Eden de ses débuts, devenu la proie d'attentats politiques et idéologiques. Aussi cette vie doublée où la finalité devait être l'accomplissement du « vivre ensemble » tend à devenir la pâle copie de notre monde.

Cette expérience commune et singulière que de nombreux résidents peuvent partager suppose d'emblée une identification projective et fantasmatique qui se greffe à l'avatar qui, une fois en présence de la communauté de résidents, évolue et se transforme, mais certains protocoles doivent être respectés, notamment dans la démarche qui consiste à se faire des amis. Ainsi règles et rituels font parties des contingences des relations.

Par ailleurs, l'œuvre *Life Sharing* transforme la vie privée de Franco et Éva Mattes[7], leurs auteurs, en œuvre d'art publique sur le Web. Ainsi de 2000 à 2003, chaque fichier de leurs ordinateurs pouvait être consulté par n'importe qui dans le monde, dans une sorte d'exhibitionnisme et de transparence totale. Puis, pour l'œuvre *Vopos*, ils utilisèrent un GPS qui transmettait leur position géographique à un site Web, permettant au public de savoir en tout temps

5. Le terme « métavers » (de l'anglais *metaverse,* c'est-à-dire méta-univers) provient du roman *Snow Crash*, en français *Le samouraï virtuel,* écrit par Neal Stephenson, en 1992, et est maintenant largement utilisé pour décrire la vision qui sous-tend les développements en cours sur les univers virtuels 3D totalement immersifs.
   Un univers virtuel 3D ou monde virtuel est un monde créé artificiellement par un programme informatique et hébergeant une communauté d'utilisateurs présents sous forme d'avatars et pouvant s'y déplacer, y interagir socialement et parfois économiquement. Ils peuvent également interagir avec des agents informatiques.
6. Du nom de la firme américaine Linden, qui a créé *Second Life*, en 1999.
7. <0100101110101101.org/home/life_sharing>.

où ils se trouvaient, et transféraient aussi leurs conversations téléphoniques mobiles sur leur serveur, de sorte que tout le monde puisse les écouter. On observe, avec ce type de production, que ce qui motive les artistes et les internautes à se rencontrer au-delà d'un monde réel répond autant à un élan d'exhibitionnisme qu'à un besoin de partage, par l'entremise de protocoles et de rituels, pour accéder à un autre modèle de vie.

Mais à côté de ces productions qui utilisent des logiciels informatiques et des dispositifs interactifs, d'autres productions voulant créer encore plus de rapprochement, d'intimité, mais aussi de proximité corporelle utilisent des téléphones portables, avec une caméra intégrée, pour créer des communautés non plus virtuelles mais réelles sur le principe de clubs qui réunissent des gens ayant les mêmes intérêts ou *hobbies*, à cette différence près que les échanges sont plus faciles, plus rapides et plus incarnés dans un monde concret (bien que virtuel) qu'autrefois et qu'ils participent à une production artistique. C'est le cas de la démarche artistique d'Antoni Abad, qui consiste à se servir des nouvelles technologies pour mettre en place un dispositif de communication simple et direct qui permet à un groupe social (un collectif) de s'exprimer ou de s'organiser. Dans le cadre de son projet *www.zexe.net*, différentes communautés, qui souffrent de discrimination, ont réalisé des transmissions multimédias à partir de téléphones mobiles avec des caméras intégrées. L'objectif principal de ces expériences consistait à offrir à ces collectivités les moyens de s'exprimer directement, à sensibiliser les médias et la société aux thèmes qu'elles mettaient en avant et à encourager le développement de réseaux citoyens de communication sociale.

Depuis 2004, Antoni Abad a travaillé avec des chauffeurs de taxi à Mexico, des gitans en Espagne, des prostituées de Madrid, des immigrants nicaraguayens du Costa Rica, des coursiers en motocyclettes de São Paulo et des personnes à mobilité réduite à Barcelone[8].

Il prépare actuellement le projet *GENEVE*accessible* en partenariat avec l'Association Handicap Architecture Urbanisme (HAU). Ce projet implique plusieurs services de la Ville de Genève, en particulier le Service de la mobilité (SM0) et la Direction des systèmes d'information et de communication (DSIC) et se déroulera en deux étapes. La première étape, jusqu'en mars 2008,

8. Le projet réalisé avec des personnes à mobilité réduite au Centre d'art Santa Mònica de Barcelone a reçu le Prix national des arts visuels du gouvernement catalan (Premio Nacional de Artes Visuales de la Generalitat de Cataluña), le Prix Ars Electronica, Golden Nica Digital Communities, à Linz, en Autriche, ainsi que le Prix FAD d'architecture éphémère (Premio FAD Arquitectura Efimera) de Barcelone.

sera consacrée à la conception et à la mise en place de l'architecture du site ; la deuxième étape sera dédiée à la capture des images et à la présentation publique du projet au Centre d'art contemporain.

Des personnes qui se déplacent en fauteuil roulant photographient (ou, lorsque leur handicap ne leur permet pas de prendre une photo, enregistrent vocalement) à l'aide d'un téléphone portable muni d'un GPS les endroits présentant un obstacle à la mobilité dans la ville de Genève. Ils transmettent les photos par MMS en notifiant le lieu exact de l'emplacement. Les images sont directement mises en ligne sur un site Internet (*GENEVE*accessible*) conçu et formaté pour localiser l'obstacle sur une carte. Les informations recueillies constituent une banque de données interactive qui peut servir de base à l'action de la Ville en faveur des personnes à mobilité réduite.

Figures phénoménales et stratégies récurrentes

À travers ces productions issues des NTIC et bien d'autres qui fonctionnent selon les modalités de regroupement de communauté, on observe plusieurs figures phénoménales et processus récurrents.

Ainsi, dans une dimension sociale, on observe comment l'individualisme tend vers le collectivisme, comment l'anonymat se décline en arrière-plan des avatars, une propension au regroupement en communautés d'intérêt, l'invention de nouveaux rituels et de protocoles de fonctionnement, comme dans certains jeux où il faut s'inventer un avatar pour pouvoir y participer et pénétrer dans un univers parallèle, souvent onirique ou quasi ésotérique, en suivant certaines règles et consignes préétablies.

Dans une dimension psychologique, on peut pressentir une quête de vide, le besoin d'un espace de respiration devant un monde trop plein d'informations et de connaissances, le désir de s'inventer un autre lieu, un autre monde pour s'exprimer ouvertement, ainsi que la nécessité de se regrouper pour vaincre la solitude.

Dans l'élaboration plastique, on peut dire qu'il se passe une redécouverte de l'image par un savoir-faire en action, en mouvement, que l'action, la mobilité, le nomadisme, l'errance redéfinissent l'image et le concept, que les concepts des jeux vidéo avec leur dénouement inattendu et leur part de hasard s'y profilent, que la conception de l'espace se transforme de façon importante avec une multiplicité des lieux donnant l'illusion d'un possible état d'ubiquité, une dilatation et rétraction du champ des opérations, qui semble réduit et immense en même temps, sans paramètre ni frontière, sans périphérie ni centre, qu'il se crée une impression de proximité et parfois de promiscuité aussi.

Au niveau de la perception sensible, on s'aperçoit que le corps devient une interface extrasensorielle, corps station, réceptacle du sentir et du ressentir annonçant le retour au charnel, que l'image de soi, les visages écraniques mobiles dans une perception active et l'organicité de la voix créent un sentiment d'intimité, qu'il s'y dessine l'illusion que tout se donne, se projette dans l'ailleurs virtuel, dans une sortie de soi qui tend vers l'autre, vers les autres, dans l'incarnation stéréotypée des fantasmes, que la présence à distance ou plutôt le sentir présent, en particulier avec les œuvres de téléprésence, redéfinissent la relation espace-temps, qu'il y a apparition de contingences sensorimotrices du fait de l'interdépendance entre la stimulation sensorielle et le mouvement.

Les effets de ces processus sont nombreux, comme l'abolition entre l'intime et les dispositifs technologiques, la concrétisation du virtuel par la superposition de mondes parallèles en rendant visible l'invisible, l'inaccessible accessible à travers notre exploration active, la réalisation d'une utopie, soit l'impact direct et concret de l'art sur le récepteur dans un rôle de chamane qui soigne et apaise et pas seulement celui d'éveilleur de conscience. On remarque que l'acte de l'art s'est transformé en une expérience directe de nos processus communicationnels. L'expérience est, en ce sens, transparente, à travers une sorte de science de la conscience, que l'expérience artistique est devenue une activité de rencontre avec le monde, dans une dimension temporelle, et que la simultanéité des informations augmente notre potentiel perceptif et cognitif.

Bref, le désir d'aller ailleurs, d'explorer l'ailleurs, d'agir, de rencontrer du même coup ceux avec qui on a des affinités pour leur permettre d'agir à leur tour, motive ces productions. Ainsi les technologies médiatiques numériques, qui sont à la portée de tous ou presque dans une sorte de démocratisation de l'art, permettent une pratique ludique positive dans la mesure où les acteurs ou joueurs échangent et partagent des intérêts communs, n'ayant pas pour objet de critiquer le milieu de l'art avec cynisme comme ce fut le cas dans les dernières décennies (cela perdure encore aujourd'hui avec des Paul McCarthy ou des Fabrice Hybert). Au contraire, ces formes d'art cherchent à reconstruire, à redonner, par-delà les technologies de pointe, une certaine humanité en voulant recréer des communautés qui s'adonneraient à certains rituels et protocoles.

Ces productions révèlent un souci de l'autre, des autres, un engagement social qui ne se contente pas d'éveiller les consciences, mais qui agit directement. Sorte d'œuvres chamaniques à plusieurs égards, qui utilisent le virtuel et les mondes parallèles évoqués et convoqués par les chamanes, grâce à des technologies qui concrétisent cette virtualité et immatérialité par des images en mouvement, portraits vivants, parlants, en interaction dans la mobilité, le nomadisme et l'errance des chamanes et des esprits, dans l'invention d'un espace proxémique virtuel qui fait disparaître l'obstacle de la

distance géographique, pour aider, soigner, parer à la solitude des individus. Roy Ascott ne se présente-t-il pas lui-même comme un chamane en donnant une signification symbolique au réseau, au cyberespace ?

Si ces productions et ces pratiques reprennent à leur compte les modalités de regroupement et de socialité perdues ou épuisées dans la trépidation de nos vies quotidiennes, ne sont-elles pas un symptôme justement, de cette déshumanisation ou encore de cette désocialisation qui nous guette en vertu d'une fausse socialisation, ne deviennent-elles pas des indicateurs de risque en redéployant des rituels primitifs, tributaires d'un bagage génétique dans une quête existentielle au même titre que les oiseaux migrateurs, par exemple, mais aussi de maintenir artificiellement la communication, comme dans le projet *Pangéa* de Louis Bec, qui fait communiquer des poissons africains en voie de disparition d'un bout à l'autre du globe, ou encore comme chez Eduardo Kac, avec ses productions de téléprésence[9] tel le projet *Ornitorrinco*, qui fait dialoguer deux participants à travers deux corps autres que le leur, à partir du Sahara en reliant Saint-Pétersbourg et Chicago ?

Ces nouveaux modes de rassemblement ne sont pas l'apanage de l'art uniquement, les NTIC, avec leurs pratiques rassembleuses et relationnelles (blogs, clubs, jeux interactifs), outrepassent les productions artistiques, si bien que la frontière entre art et pratiques ludiques ou engagées s'estompe. On se rend compte qu'après une dématérialisation du réel, on fait face à une matérialisation du virtuel, en ce sens que le virtuel agit sur nous, sur nos actions, nos modes de comportement, notre perception du monde, aiguisant nos capacités cognitives pour nous amener à comprendre et distinguer ses multiples réalités qui nous environnent et s'offrent à nous en même temps.

Cependant, le revirement négatif du projet Second Life, contaminé par la réalité, nous force à nous interroger sur l'impossibilité même de l'élaboration fictionnelle d'un monde parallèle dans lequel on pourrait se laisser aller à ses désirs et à ses fantasmes, ce qui n'est pas sans rappeler le développement des religions avec leur dogme et leur pouvoir dans une confusion entre réel et fiction au service de quelques communautés pour lesquelles l'ailleurs était vu comme l'enfer ou le paradis.

---

9. Événement dialogique de téléprésence dans le Sahara, reliant Saint-Pétersbourg à deux sites se trouvant à Chicago. Le terme « événement dialogique de téléprésence » renvoie à un dialogue entre deux participants éloignés qui réagissaient réciproquement dans un lieu tiers à travers deux corps autres que le leur.
Avec Ed Bennett, en 1996, installation de téléprésence en réseau intitulée *Uirapuru*, le Webot qui voyage autour du monde en quatre-vingts nanosecondes de la Turquie au Pérou puis revient. Cette œuvre fut présentée dans le cadre de l'exposition d'art robotique « Métamachines : où se trouve le Corps ? », réalisée en Finlande, dans le cadre du Festival MuuMedia.

Projet Mexique/Maroc

Par ailleurs, ma production artistique fait écho à ces propos et interroge les rituels et croyances ancestrales qui alimentent toujours l'imagination de certaines communautés.

Le projet que je prépare pour le Mexique se veut un point de rencontre et un dialogue, entre des mythologies populaires du Maroc et du Mexique. En fait, à la suite d'une installation présentée au Mexique il y a de cela quelques années, dans laquelle une Marocaine donnait naissance à un être hybride dans un bain public, malgré les rituels protecteurs pratiqués, la réaction des Mexicains m'a étonnée : ils m'affirmèrent que de tels mythes existent au Mexique. Mon dernier projet consiste donc à un travail *in situ* au Musée de Quéretaro, où je ferai des entrevues avec des Mexicains sur ces questions alors qu'au Maroc, un collaborateur fera de même dans les citernes de Mazagan. Nous utiliserons des téléphones mobiles vidéo pour une visiophonie en direct. L'idée dans ce projet est de rassembler des mondes imaginaires, des ailleurs mythologiques virtuels mais toujours présents et actifs dans des communautés éloignées et ignorantes les unes des autres et de leurs affinités.

Travailler ensemble, ailleurs

FRANCE (LILLE)

Frédéric
PAPON

Frédéric Papon *travaille depuis janvier 2000 au Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains (Turcoing, France) où il occupe les fonctions de coordinateur pédagogique en charge du cinéma et des arts visuels. Il est né à Avignon en 1959. Après des études de lettres classiques (latin et grec) à l'Université d'Avignon, il est diplômé du Conservatoire libre du cinéma français (CLCF), section réalisation (1980). Il est également titulaire d'un* master *recherche en cinéma « Contre le désordre du monde: Le(s) cinéma(s) d'Alain Fleischer » (Université de Lille 3, 2009).*

De 1981 à 1999, il est monteur et opérateur d'effets spéciaux optiques (trucages et banc-titre). Il conçoit et réalise plusieurs centaines de génériques de films (cinéma et télévision), dont il supervise également la postproduction image et son. Parallèlement à ces activités, il est réalisateur et monteur de films annonces pour de nombreux longs métrages de cinéma (Tim Burton, Almódovar, Wim Wenders, Emir Kusturica, Kiarostami…).

Cinéaste, il a écrit et réalisé quelques essais entre fiction et documentaire.

Il y a des villes lointaines où nous sommes passés un jour et vers lesquelles rien ne devait nous ramener.

Des villes trop froides l'hiver, trop chaudes l'été, des villes où rien de nouveau ne devait surprendre ou retenir le voyageur de passage.

Mais il y a des villes où l'on revient.

On peut arriver à Toronto par la mer. C'est le trajet le plus inhabituel. D'ailleurs, la mer, ici, est un lac. Un des Grands Lacs du continent nord-américain.

Quelles images peut bien réveiller en nous, Européens, cette ville inconnue posée sur les rives du lac Ontario ?

Quelques clichés : une ville industrielle, le froid, la neige… et pourtant, déjà, quelques indices étranges viennent brouiller notre première impression ; le souvenir d'un camping, parfaite image de l'été, Marilyn en robe rouge sur les hauteurs des chutes du Niagara, l'ombre de Glenn Gould, la ville de David Cronenberg…

Passé le temps des premières découvertes – Toronto est une ville américaine, Toronto est une ville froide l'hiver où les maisons sont construites pour que l'on s'y sente protégé, au chaud et dans une ambiance conviviale, simple et sophistiquée à la fois –, on peut noter partout ces signes qui font les villes où l'industrie a régné. Les équipements urbains sont robustes et efficaces, les immeubles sont hauts et les maisons bien entretenues.

Nous sommes venus à Toronto à plusieurs reprises pour y réaliser les différentes étapes d'un projet à long terme initié, sous l'égide de Cultures France, par l'Université Ryerson et Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, installé à Tourcoing dans le Nord de la France.

Il s'agissait de rencontrer dans leur ville natale trois artistes de renommée internationale, trois artistes qui avaient choisi de rester à Toronto pour y vivre, y travailler et d'où leur œuvre continue à rayonner à travers le monde.

Après Michael Snow et David Rokery, rencontrés au cœur de l'hiver, nous sommes retournés à Toronto à l'automne, à la rencontre de Bruce Elder.

Mais revenons un instant en arrière, remontons aux sources de cette collaboration et essayons de voir comment nous avons appris à travailler ensemble, ailleurs.

Une collaboration de longue date

Dans le cadre de ses programmes d'échanges et de collaboration avec des institutions étrangères, Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains installé à Tourcoing, dans le Nord de la France, a notamment développé dès 1998, un an seulement après sa création par Alain Fleischer, un programme annuel d'échanges et de collaboration avec la Ryerson University – School of Image Arts de Toronto (Canada).

Cette collaboration s'est mise en place à la suite de l'invitation lancée à Alain Fleischer par Pierre Tremblay (artiste et professeur au département Image Arts) d'intervenir dans une des conférences des prestigieuses Kodak Lectures Series à l'Université Ryerson. A cet égard, il faut souligner l'importance du rôle de Pierre Tremblay dans la construction de cette collaboration entre nos deux institutions, car c'est sur son énergie, son investissement personnel, sa capacité à n'envisager que le côté positif des choses et ses démarches volontaristes que l'essentiel des projets se sont construits et donnent les résultats que nous pouvons apprécier aujourd'hui.

À la suite de cette conférence d'Alain Fleischer, un programme, qui a fait l'objet d'une convention, s'est mis assez naturellement en place entre Le Fresnoy et Ryerson. Les échanges ont bénéficié, dans un premier temps, du programme « Artiste à la carte » de l'Association française d'action artistique (AFAA), qui est devenue aujourd'hui Cultures France.

Chaque année, un des étudiants sortants du Fresnoy bénéficiait d'un séjour en deux temps à Ryerson.

Un premier séjour d'une dizaine de jours en novembre permettait de prendre contact avec les professeurs et les étudiants du département le plus proche de ses enjeux artistiques au sein de l'Université et de repérer les lieux.

Un second séjour d'un mois et demi à deux mois, en février et mars, permettait au jeune artiste de produire une œuvre nouvelle qui faisait l'objet d'une exposition en fin de séjour à la Ryerson Gallery de Toronto.

D'autre part, cette exposition et ce travail trouvaient leur synthèse dans la publication d'un catalogue bilingue coordonné par Pierre Tremblay, devenu le professeur correspondant canadien de ce programme. Quatre catalogues ont été ainsi édités.

Chaque étudiant était suivi par un « parrain » qui jouait le rôle de l'accompagnateur puis du commissaire de l'exposition finale. Ce parrain écrivait enfin un texte théorique sur le travail présenté dans le catalogue qui accompagnait l'exposition.

Se sont ainsi succédé les jeunes artistes : Christian Châtel, parrain Alain Fleischer (1999-2000) ; Magalie Debazeilles, parrain Don Foresta (2000-2001) ; Arnaud Dejeammes, parrain Frédéric Papon (2001-2002), et Maïder Fortuné, parrain Daniel Dobbels (2002-2003).

Le Consulat de France et l'Alliance française à Toronto se sont associés dès le départ à chacun de ces échanges en s'investissant dans le financement et l'organisation logistique des différents séjours.

Le programme Entr'Écoles

Dans le souci d'entretenir et de développer ce lien qui nous unit à l'Université Ryerson, nous avons ensuite mis en place un programme plus vaste d'échanges dans le cadre du dispositif Entr'Écoles, financé par la Délégation aux Arts Plastiques (DAP-Ministère de la Culture) et Cultures France. Ce programme s'est développé autour d'un grand thème qui s'est décliné sous la forme d'une série de productions de films pendant trois années.

À l'initiative d'Alain Fleischer, le thème qui nous a servi de fil rouge dans cette collaboration était : « Un artiste dans sa ville ».

Autour de ce thème, volontairement très large, nous avons entrepris entre janvier 2004 et janvier 2007 un ensemble de tournages réalisés sur et avec des artistes de renom, en collaboration avec des groupes de jeunes artistes du Fresnoy et des étudiants de la School of Image Arts de l'Université Ryerson.

Les trois artistes choisis étaient Michael Snow, David Rokeby et Bruce Elder.

Le cahier des charges que nous nous sommes imposé incluait de « relire » une ville en suivant le parcours de ces trois artistes, dont la renommée internationale aurait pu laisser imaginer qu'ils aient choisi de vivre dans une des grandes « villes culturelles internationales » où leurs travaux sont diffusés et largement appréciés (New York, Londres, Paris, Berlin, Chicago…)

Au lieu de cela, ces trois artistes ont choisi de ne pas quitter la ville où ils ont été formés (Michael Snow et David Rokeby à l'École des Beaux-Arts de l'Ontario, Bruce Elder à l'Université de Toronto), la ville où ils continuent à vivre et à travailler.

Chaque équipe, l'une du Fresnoy, l'autre de Ryerson, a réalisé son propre film à partir des mêmes situations filmées, ensemble et séparément…

Les six films (deux fois trois) ainsi réalisés créent des points de vues très différents et très complémentaires sur la ville et sur les artistes eux-mêmes, et il est très intéressant d'observer au fil des films les différences dans les approches des équipes française et canadienne.

Ces films constituent aujourd'hui, dans leur complémentarité, des documents pédagogiques uniques en leur genre qui sont à la disposition des enseignants et des étudiants qui voudraient mieux connaître les artistes abordés. L'originalité des approches des équipes françaises et canadiennes peut également devenir un objet de discussion et de travail sur la manière dont on fabrique le portrait d'un artiste en dehors des règles de formatage des productions de séries pour la télévision ou les médias de grande diffusion. L'ailleurs des uns devient ici le quotidien des autres et cette différence de regard porté sur son environnement crée des surprises et suscite des questions qui ouvrent des perspectives nouvelles.

Les mots d'ordre qui nous ont guidés et accompagnés lors de ces années de collaboration ont été, dès le début, les mots que l'on retrouve dans l'intitulé de ce séminaire qui nous a réuni une nouvelle fois à Toronto en février 2008 :

« Ensemble, ailleurs, un désir d'être ensemble, une communauté d'intérêts. Une envie de briser les barrières géographiques afin de se rencontrer, une complicité. »

Je crois que le mot « complicité » n'est pas usurpé, même s'il peut surprendre par sa sentimentalité dans un compte rendu de collaboration entre institutions. En effet, sans cette complicité qui nous a réunis, Pierre Tremblay et moi-même, au-delà de nos obligations professionnelles, au-delà de nos différences et de nos intérêts personnels, au-delà des apparentes incompatibilités de nos programmes pédagogiques et des cursus de nos étudiants, nous n'aurions pas pu mener à bien ces réalisations et cette fructueuse collaboration.

Ensemble, ailleurs.

Filmographie

Michael Snow by Snow in Toronto, un film de Frédéric Papon
Collaboration : Laurent Pernot, Eric Pellet, Jean-René Lorand
2007 / 25 min / DVCam > Vidéo Beta numérique
Tournage : janvier 2005
1re projection dans le cadre de "La Nuit blanche" à Toronto en septembre 2007.

Michael Snow in January 2005, un film de Pierre Tremblay
Collaboration : Dan Browne, Wieslaw Michalak, Garrick Filewod, Eric Pellet
Prise de son : Eric Pellet
Travail du son : Zachary Gray
Support technique : Garrick Filewod
Montage : Pierre Tremblay
2008 / 45 min / Vidéo
Tournage : janvier 2005

David Rokeby, un film de Frédéric Papon
Collaboration : Jérôme Fihey, Thierry Bernard
2008 / 37 min / DVCam > Vidéo Beta numérique
Tournage : mars 2006

David Rokeby : Rendering Perception, un film de Pierre Tremblay
Collaboration : Chris Clifford, Brad Dworkin, Paul Kozieradzki, Charles Taylor, Thierry Bernard
Prise de son : Thierry Bernard
Travail du son : Zachary Gray
Montage : Pierre Tremblay
2008 / 45 min / Vidéo
Tournage : mars 2006

R. Bruce Elder, un portrait, un film de Frédéric Papon
Collaboration : Siegfried Breger
2008 / 32 min / DVCam > Vidéo Beta numérique
Tournage : septembre 2006

1re projection en février 2008 à l'Université Ryerson à Toronto dans le cadre du Colloque « Ensemble, ailleurs », collaboration tripartite entre la Ryerson University / L'Université du Québec à Montréal-UQAM / Le Fresnoy.

R. Bruce Elder, Writer, Filmmaker, Professor, un film de Pierre Tremblay
Collaboration : Ben Edelberg, Alex Geddie, Siegfried Breger
Prise de son : Siegfried Breger
Synchronisation : Mike Sage
Montage : Pierre Tremblay
2007 / 45 min / Vidéo
Tournage : septembre 2006
1re projection en février 2008 à l'Université Ryerson à Toronto dans le cadre du Colloque « Ensemble, ailleurs », collaboration tripartite entre la Ryerson University / L'Université du Québec à Montréal-UQAM / Le Fresnoy.

Cet ensemble de films fait l'objet d'une publication sous la forme d'un coffret de DVD (coédition Le Fresnoy/Ryerson University – Image Arts).

Les six films ont été présentés dans le cadre de l'exposition Panorama II au Fresnoy (du 13 juin au 26 juillet 2008) ; commissaire invité : Régis Durand.

Étendre la peau

Scène, perception, dispositifs technologiques

ITALIE (BOLOGNE)

Enrico
PITOZZI

Enrico Pitozzi *enseigne «Forme de la scène mutimédiale» au Département de musique et de spectacle de l'Université de Bologne (Italie). Il est membre à l'international du groupe de recherche Performativité et Effets de présence, dirigé par Josette Féral et Louise Poissant, à l'Université du Québec à Montréal. Il est rédacteur du magazine* Art'O *et il a publié des textes sur la scène européenne, au Québec et au Japon. Il a participé à la 37e Biennale del Teatro di Venezia 2005, dirigée par Romeo Castellucci. Il a publié, avec Annalisa Sacchi,* Itinera. Trajectoires de la forme Tragedia Endogonidia *(2008). Enfin, il prépare la monographie* Corpo, anatomia, percezione. Scena performativa e dispositivi tecnologici *(2010) ainsi que le livre* Electroscene, *avec le compositeur Roberto Paci Dalò (2010).*

0. Disposition du champ : en guise d'introduction

Peut-être sommes-nous vraiment dans une rupture épistémologique – un véritable déplacement du point de vue sur les arts de la scène – qui concerne le rôle du performeur en faveur d'autres manifestations plurielles de sa corporéité. Cette rupture épistémologique passe par la relation que la scène institue avec les technologies et les modalités que ces dernières apportent pour modifier et reconfigurer la perception, en premier lieu, du performeur.

Je partirais d'une affirmation : si d'un côté la présence du corps sur scène est définie par l'*ici et maintenant* – un espace-temps partagé avec les spectateurs – les espaces-temps « mentaux » du performeur en action ne sont pas unitaires mais multiples. Cela est un point très important que nous ne pourrons pas éluder. Autrement dit, le point central de cette question concerne le déplacement des traces de la présence *corporelle* distinguée de la présence simplement *physique*. Cet aspect est devenu de plus en plus complexe dès qu'on a refusé complètement dans le domaine technologique la perspective qui

met sur le même plan présence *charnelle* et présence de l'*esprit* et qu'on a définitivement dissocié l'unité de temps et de lieu dans la multiplicité des espaces-temps mentaux[1].

Dans cette configuration, sur scène, le corps occupe une portion précise d'espace physique, une portion *présente* de temps. Mais, dans ce cadre, la mémoire et l'imagination sont alors des vecteurs qui tendent à projeter à l'extérieur du corps physique, selon des configurations diverses, une corporéité imaginée, étendue à travers le circuit du réseau numérique pour se produire sous de nouvelles formes d'image et de son. Ainsi, la projection du corps se produirait hors de l'*ici,* au-delà de l'espace matériel[2].

La question est alors de suivre, dans ces pages, les trajectoires et les stratégies avec lesquelles ce processus de déplacement se manifeste dans certaines pratiques de la scène contemporaine.

Dans le cadre que nous sommes en train de tracer, la synchronisation remplace l'unité de lieu, l'interconnexion se substitue à l'unité de temps. Cela signifie que le corps n'est pas seulement en coïncidence avec sa manifestation physique, mais il produit des « effets », des « vibrations » qui mettent en jeu sa configuration perceptive. Une projection *hors l'ici* du corps, son extension, est donc toujours une question de virtualité, de virtualisation du corps et de ses parties. Quelques précisions s'imposent pour utiliser le terme « virtuel » sans se méprendre. Le virtuel ne construit pas son statut en opposition au réel : le virtuel est plutôt un stade, une dimension du réel[3]. Ce qui est virtuel est déjà dans le réel, mais son statut est beaucoup plus semblable aux forces qui sous-tendent les formes visibles. C'est le principe actif, ce qui relève de la puissance cachée du réel, ce qui est à l'œuvre dans le réel[4]. Donc, le virtuel n'indique pas simplement une forme de déréalisation, de dématérialisation du corps ou

1. Dans ce cadre, avec le concept de « mentaux » je voudrais dire « neuronaux », donc du « cerveau », quelque chose qui concerne essentiellement les processus de l'imagination et de la mémoire par rapport à la définition de l'activité des muscles dans un cadre de composition « physiologique de l'action ». Cela veut dire que si nous avons la possibilité de capter – avec les technologies – ce processus « interne » de formation physiologique du mouvement (captation de muscles involontaires, par exemple) – avant de se concentrer seulement sur le mouvement extérieur et visible du corps – on aura la possibilité de travailler à une multiplication des manifestations de présence sous forme de son et image là où, par contre, la présence physique continuera à être unique et unitaire…
2. Voir sur ces aspects la position de Michel Serres dans *Atlas*, Paris, Julliard, 1994.
3. G. Deleuze, « L'actuel et le virtuel », dans G. Deleuze et C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977] ; J.-L. Weissberg, « Le concept réel/virtuel », dans *Chemins du virtuel*, Paris, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60 ; P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, La Découverte, 1995.
4. Philippe Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Editions Champ Vallon-INA, 1993.

encore, à la limite, de l'espace scénique, mais – au contraire – la formalisation d'une dimension de changement de la matière dont le corps est composé[5]. Dans ce contexte, le processus de *fiction*[6] qui concerne le corps – projection de l'anatomie du performeur dans l'espace avant de disposer *matériellement* ses articulations dans l'environnement scénique – relève du niveau de virtualité qu'informe le corps avant de se disposer dans l'espace. Sur cette ligne, alors, les signes numériques du corps – manifestations de ses états mentaux, comme nous l'avons dit auparavant – ne sont pas des formes de dématérialisation, mais plutôt des stratégies pour mettre en résonance le corps et faire circuler ses diverses formes de présence. Il n'y a pas d'opposition mais une continuité coextensive qui commence avec la *fiction* pour se prolonger en dehors du corps, à travers les traces de lumière et de son. Donc la première dimension du virtuel est *déjà* dans le corps.

C'est seulement avec l'application des technologies de captation qu'on peut parler d'un niveau supplémentaire de virtualité, mais ce niveau n'est que la manifestation visible, sous forme de lumière et de son, d'une virtualité que le corps a déjà en soi. Le virtuel est donc une *vibration* qui permet au réel d'être en transformation permanente, exactement comme les signes de la présence mettent en tension le corps auquel ils sont référés et portent son *être ailleurs* à se manifester, à prendre place sur scène. C'est sur cet aspect – c'est-à-dire sur les stratégies de composition, en scène, des tensions entre le corps physiquement présent et ses manifestations sous forme d'images et du son, bref, ses extensions *virtuelles* – que nous concentrerons notre attention.

C'est sur cette relation qu'on organisera une « théorie de la double articulation » en acte sur la scène que nous viendrons ici à considérer : c'est-à-dire une tension qui se produit entre une diastole qui concerne l'extension d'un *ici* dans un *ailleurs* médiatisé, et la manifestation d'un *ailleurs* dans l'*ici* de la scène.

5. Ce changement est dû au processus de numérisation activé par interfaces.

6. Je me réfère, dans ce contexte, aux recherches de M. Bernard et ensuite de Hubert Godard sur les relations entre le cerveau, le système nerveux et le mouvement, pour ce qui concerne le processus *fictionnaire* et le *pré-mouvement*. M. Bernard, *De la création chorégraphique*, Paris, CND, 2001 ; H. Godard, « Le geste et sa perception », dans I. Ginot et M. Michel (dir.), *La danse au XX^e siècle*, Paris, Larousse, 2002, p. 236 ; P. Kuypers, « Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard », dans *Nouvelles de danse*, n° 53, 2006, p. 80. Sur ce sujet, F. Corin, « Le sens du mouvement : interview d'Alain Berthoz », *Nouvelles de danse*, n^os 48/49, automne-hiver 2001, p. 80.

1. Premier mouvement : extension de la peau

Installation chorégraphique : *La démence des anges* d'Isabelle Choinière

Caractéristiques : isolement des figures, suspension, médiation

Température : incandescente

Couleurs : sombre, bleu, rouge – couleurs chaudes.

Conditions de vision : triomphe des surfaces, prédominance d'une articulation d'un regard *haptique*, qui touche la surface des corps, physique et médiatisé

Qualité acoustique : son vibratoire, tellurique composé au croisement entre le mouvement et l'espace

Pour aborder une première relation entre la dimension physique et les manifestations visuelles et sonores, on parlera d'une qualité particulaire de tensions qui se produisent entre ces deux dimensions : la « présence à distance[7] ». On est ici face à une modalité pour étendre la présence du corps dans laquelle ses signes sont disloqués – grâce la médiation technologique – dans des lieux distincts du site où est installée la présence physique. C'est dans cette direction, au croisement entre le charnel et le virtuel, que s'inscrit le travail de la chorégraphe québécoise Isabelle Choinière, *La démence des anges* (2002)[8]. On parle alors de deux corps distants en relation dans un seul et même espace, soit le lieu du spectacle. Ainsi, la danseuse présente sur scène voit sa performance doublée par l'image et la trace sonores d'une deuxième danseuse, récupérée à l'aide d'un système de visioconférence d'une part, et de transmission de données MIDI par le réseau Internet de l'autre. Dans ce travail, le corps synthétique se construit au croisement entre les corps physiques, matériels, et leurs projections réciproques.

7. *Cf.* J.-L. Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999.

8. Isabelle Choinière est fondatrice et directrice de la compagnie le Corps Indice à Montréal (Canada), dont les activités sont axées sur l'exploration des rapports entre la danse actuelle/performance et la technologie. Depuis 1995, ses créations et conférences ont été régulièrement présentées dans des festivals internationaux. Ses travaux – *Le Partage des peaux I* (1994), *Communion (Le Partage des peaux II)* (1995-1996), *La Démence des anges* (2002) – sont étudiés dans de nombreux groupes de recherche et universités partout dans le monde. Depuis 2006, elle est à développer une nouvelle création nommée *Meat Paradoxe* qui met au point le concept d'un *Corps collectif sonore.* Réalisé en collaboration avec la compositrice française Dominique Besson, ce travail artistique est basé sur le principe d'une stratégie de déstabilisation sensorielle et perceptuelle, que les technologies provoquent dans leurs relations avec les corps en mouvement. <www.corpsindice.com>.

Pour mieux comprendre l'articulation de ce processus de travail – mais aussi les implications concernant la dislocation de l'*ici* du corps dans un *ailleurs* médiatisé, on procédera à une radiographie analytique des aspects principaux de la performance à partir du rôle que le corps a dans cet état de choses.

1.1. Le corps médiatisé

Le travail de composition du mouvement élaboré par Isabelle Choinière cherche une véritable forme de déhiérarchisation du corps, une mise en abyme de ses automatismes pour accéder – via l'ancrage des nouvelles technologies – à une nouvelle géographie de la perception du corps : une modalité opératoire qu'on pourra définir du corps élargi, *étendu*. On parle ici d'un corps qui est traité et recomposé à partir d'une élaboration de données provenant du mouvement ; ces données sont traitées selon les modèles des transmissions en réseau, donc, dans ce type de processus de modification, chaque retard dans la transmission en ligne a une répercussion sur la qualité du mouvement qui est visualisé à l'écran, sur la qualité de sa présence, de sa manifestation. Si le traitement des données a un retard, le résultat visualisé sera un mouvement plutôt mécanique, alors que si le flux des données est constant et régulier, la visualisation rendra un flux décidément plus organique. Pour ce travail, la chorégraphe Isabelle Choinière a expérimenté plusieurs stratégies pour élaborer une présence médiatique de la corporéité : pour rendre compte de l'aspect performatif des corps médiatisés et retransmis en temps réel en images et son, elle a travaillé avec une répétitrice, Sophie Michaud, qui avait déjà une certaine expérience de la médiatisation de son corps. Bien évidemment, cette « transformation » de la nature du corps a une répercussion sur la nature du temps de la performance. Dans *La démence des anges*, il y a une complexification surtout au niveau des dynamiques pour obtenir, en situation de composition temps réel en réseau, un duo à distance. Pour faire cela :

> Je voulais des capteurs qui me permettaient de bouger d'une manière fine, subtile, lente et également qui me permettaient de bouger d'une façon brusque, vite, etc. Donc avoir accès à toute la gamme de dynamiques du mouvement. Cela justement pour développer un discours sur la corporalité (et non son appauvrissement). Ces capteurs ont donc été conçus pour nous permettre une vraie écriture mutante, croisée, donc qui nous donnait accès à tous les registres nécessaires pour créer de la musique et du mouvement en situation totale d'interdépendance[9].

9. Voir, sur ces aspects, la conversation réalisée par E. Pitozzi, « Spazio stereoscopico per corpo sonoro », *Art'O*, nº 28, 2009, p. 58-65.

Ce processus de travail m'a porté à réfléchir aux différentes stratégies pour rendre présent le corps médiatisé. La réalisation de ce projet a impliqué l'utilisation – pour composer le dispositif – de projections et, donc, l'utilisation de dimensions spatiales différentes et simultanées. Un espace réel devant le public et un espace lointain, très éloigné – dans une autre ville ou un autre continent – ou au contraire, dans une chambre à côté, mais présents à travers les projections des *traces d'un autre corps* provenant d'un espace ailleurs[10]. Cette intervention se développe donc simultanément en deux lieux différents communiquant avec des interfaces de réseau. Dans chaque lieu physique, on trouve un interprète et les spectateurs. Les deux interprètes engendrent, en temps réel, par leurs propres mouvements, le son et l'image qui sont projetés (et perçus) à l'intérieur de l'espace de l'autre. Ce processus invite à reconfigurer, par conséquent, la perception du performeur en action et crée une superposition et une confusion de dimensions « réelles[11] » où les signes des corps sont mêlés aux corps physiques, jusqu'à se confondre. C'est dans cet état de choses que commence à se délinéer un processus de superposition entre l'*ici* du corps physique de chaque performeur et ses traces *ailleurs* qui vont interagir – avec un inévitable croisement des dimensions spatiales mais aussi temporelles – avec les corps charnels en action sur les scènes respectives.

1.2. Bodysoundscape

Dans *La démence des anges* Isabelle Choinière poursuit son enquête sur le *corps sonore* amorcée dans *Communion*, son travail de 1994. À cette étape, elle travaillait déjà sur l'idée du « corps sonore » issu du corps réel. Ce corps sonore n'était pas un double, mais bien une nouvelle manifestation issue d'un apprentissage proprioceptif – donc fondé sur ses propres sens – amené par l'influence de la technologie comme élément de déstabilisation[12]. À propos du traitement de la bande-son, la captation de l'ambiance de l'espace œuvre sur une question liée aux relations possibles entre le corps et le son. Cet aspect est encore plus intéressant parce qu'il ne concerne plus seulement la possibilité d'élargir le corps sous forme d'image – et donc d'accéder sur ce niveau à une composition de la scène au croisement entre corps physique et médiatisé – mais, d'une façon plus radicale, celle d'étendre le corps sous forme sonore,

10. *Ibid.*, p. 60.

11. Sur ces aspects, voir aussi E. Plourde, « Un ange venu du cyberespace », *Jeu*, nº 108, septembre 2003, p. 132-135.

12. Voir aussi les réflexions très ponctuelles faites par Louise Boisclair dans son article qui porte sa réflexion sur le « corps sonore » dans la dernière pièce d'Isabelle Choinière. L. Boisclair, « Isabelle Choinière de Corps Indice : autour des *Demoiselles d'Avignon* », *Inter, art actuel*, nº 98, hiver 2007, p. 52-56.

donc de produire un *soundscape* utilisant le corps comme source primaire. Le résultat de cette opération est la définition d'un dispositif technologique qui permet d'élaborer une partition sonore à partir de la captation de la voix ou du mouvement du performeur sur scène pour composer un véritable environnement immersif.

Pour réaliser cet aspect de la performance, les deux danseuses sont munies de capteurs pour récupérer le dynamisme de la gestuelle et donner une existence sonore au mouvement par l'assignation de la donnée vitesse au contrôle MIDI de sonorités provenant de synthétiseurs. La captation du mouvement par microphone fut pensée par Thierry Fournier, compositeur pour *La démence des Anges*, en réponse à un besoin de chiffrer la vitesse à laquelle les mouvements sont exécutés, pour être en mesure de l'utiliser en tant que donnée de base afin de contrôler différents aspects musicaux ou visuels du spectacle[13]. Le signal capté, représentatif du mouvement de l'une et l'autre danseuse, impose, entre autres choses, un cadre dynamique à diverses sonorités associées à ces mouvements et lié à la vélocité, telle que fournie par la performance gestuelle de chacune des danseuses. Dans la pièce, à côté du corps visuel médiatisé, il y a donc une présence strictement sonore du corps : les voix et les gestes des interprètes sont captés et transférés simultanément dans l'espace de la performance et en réseau pour former ce qu'on peut nommer un duo à distance.

1.3. Le corps déhiérarchisé

Une des premières motivations pour mettre en relation le corps avec la technologie est cette aptitude du corps à se donner, à se construire et à se reconstruire dans un acte de transformation continuelle, là où le visible – le corps dans sa configuration anatomique actuelle – prend sa source dans une dimension invisible et immatérielle. C'est exactement dans ce passage que la kinesthésie du corps physique s'assemble électriquement par l'agencement des trois niveaux de représentation du corps de la danseuse ou des trois temporalités mises en place : le corps physique (présent), un corps médiatique (passé) et un corps virtuel (la configuration qu'il prendra dans un temps futur). Dans *La démence des anges*, en effet, la corporéité physique est ailleurs, hors de l'espace visuel, dans un autre lieu, n'importe où. La figure sur l'écran habite un espace

13. Il s'agit d'un simple micro-cravate, placé à un endroit approprié sur la danseuse (p. ex. le bout d'un doigt), qui transmet la pression exercée lors de mouvements aux logiciels MAX et MSP, via l'entrée audio d'un ordinateur, pression pouvant ensuite être chiffrée et donc utilisée en MIDI. Pour ce renseignement technique, je voudrais remercier Isabelle Choinière de m'avoir donné la possibilité de lire et consulter des documents préparatoires de la performance ainsi que les documents concernant la composition des dispositifs utilisés.

imprécisé : elle *vient* d'un lieu matériel qui n'est présent au regard du spectateur que sous forme d'un cadre-écran. Elle est une apparition. Le corps réel a disparu, il prête seulement son mouvement hors scène. Toutefois la corporéité en dehors de la scène informe, selon la reproduction de ses paramètres (gravité, poids), le mouvement des traces transposées par réseau sur l'écran d'un autre lieu physique, en marquant une autonomie de la corporéité projetée par rapport à la scène physique. Toutefois cette extension a des conséquences : elle porte à une redéfinition de la posture du corps charnel avec lequel elle entre en relation. On parle donc d'une modalité de recomposer, reconfigurer le corps, de le déhiérarchiser[14]. Cette redéfinition du corps est expérimentée par le retour des représentations des corps synthétiques sur le corps physique. Ce processus met en jeu une conscience particulière de l'univers corporel, une fluidité du mouvement entre l'intérieur et l'extérieur. Le corps a ainsi accès à plusieurs espaces à la fois, une stratification qui s'exprime par l'investissement tentaculaire des espaces des corps, créant une amplification et une prolifération sensorielle.

2. Deuxième mouvement : antichambres virtuelles

Installations chorégraphiques : *schème* et *schème II* de kondition pluriel

Caractéristiques : isolement de la figure, suspension

Température : refroidissement / distance

Couleurs : gradation des tonalités entre scène et architecture de lumière

Conditions de vision : dispersion de l'œil dans un environnement immersif – activation d'un regard stéréoscopique

Qualité acoustique : silence sidéral, bruit blanc – tellurique provenant de la captation du mouvement des danseuses par rapport à l'architecture du lieu

Pour aborder d'un autre point de vue la même question concernant la relation entre le corps physique *ici* – sur scène – et ses extensions *ailleurs* – dans le lieu intermédiaire de l'écran – on parlera d'un exemple concernant un environnement composé d'architecture de traces lumineuses organisées par

14. Sur la relation entre le corps et les technologies dans le travail de Corps Indice, voir le texte de la chorégraphe Isabelle Choinière, « Le partage des peaux, Réflexion d'une danseuse sur son travail avec la virtualité », *Inter, art actuel*, n° 58, automne 1993, p. 25 ; A. Martin, « The interactive choreography boom in Canada », *Ballet international / Tanz Aktuel*, n^{os} 8/9, août 1997, p. 16. *Cf.* M. Suescun-Pozas, « Le corps de la danse et son interaction avec la machine », *Inter, art actuel*, n° 63, automne 1995, p. 32-35 ; I. Choinière, « Espace synthétique, chair synthétique : à la recherche d'un nouveau rapport à l'organicité », *Inter, art actuel,* n° 63, automne 1995, p. 38-40.

le déplacement du corps. Dans cette perspective, on peut signaler *schème* (2000) et *schème II* (2002) ou *Recombinant – le corps techn(o)rganique* (2004) de kondition pluriel[15], formation basée à Montréal, dans lesquels le corps du performeur est matrice des architectures de lumières et des figurations projetées sur l'écran.

La pièce *schème* est la première œuvre achevée de kondition pluriel. Elle présente deux danseuses/performeuses qui interagissent avec un environnement médiatique visuel et sonore. Dans *schème*, les personnages agissent, mais aussi (télé)-agissent à distance. Le dédoublement de leur personnalité ne conserve pas intacts leurs sens et leurs proprioceptions ou leurs schèmes corporels – les images du corps –, comme nous le verrons. Cette installation chorégraphique présente quatre séquences gestuelles/médiatiques qui seront l'objet de notre analyse. Par elles, quatre visions distinctes du corps, du temps et de l'espace sont proposées. Dans chacune des séquences de la pièce est définie une manière d'aborder le corps qui est directement tributaire de l'impact grandissant de la technologie sur le système de perception[16]. Dans ce cadre, pour ce qui concerne *schème* et *schème II*, les mouvements des performeuses sur la scène – branchées à des capteurs situés sur leur corps – guident et organisent directement les architectures de lumière pour révéler et transformer l'invisible en visible dans une tension continue entre le corps physique et ses traces. Les spectateurs accèdent ainsi à une mosaïque de points de vue, de transparences, de couches d'images et de sons. Les corps des performeuses

15. Marie-Claude Poulin, danseuse et chorégraphe, et Martin Kusch, artiste multimédia, fondent kondition pluriel au printemps 2000 à Montréal. Marie-Claude Paulin a développé une approche personnelle au corps en développant sa recherche dans la kinoantropologie, territoire dans lequel le mouvement est analysé à partir du fonctionnement du système nerveux. Le travail de Martin Kusch est, de son côté, dédié au développement d'installations interactives combinées avec des environnements spécifiques. Leur pratique artistique est fondée sur une recherche d'indubitable valeur qui se développe autour de l'hybridation des médias, sur le procès de création de l'image électronique et sur la relation du corps avec les technologies, en redéfinissant sur un mode radical le statut de l'anatomie et de la perception ainsi que la réorganisation des dimensions spatiales de la scène. Parmi les productions plus importantes, nous nous rappelons l'installation chorégraphique *schème* (2001) et *schème II* (2002), *Recombinant – le corps techn(o)rganique* (2003-2004), *The Puppet* (2005) et *The Puppet II* (2006), ainsi que *Passage* (2007-2009), articulé autour de l'interaction du spectateur dans le déroulement de la performance ; <www.konditionpluriel.org>. Je voudrais remercier Marie-Claude Poulin et Martin Kusch de m'avoir donné la possibilité de consulter les documents de la performance ainsi que les documents concernant la composition des dispositifs utilisés sur lesquels j'ai basé cette analyse.

16. Voir J. Leask, « Laboratory culture », *Dance Theater Journal*, janvier 2002.

leur apparaissent multiples ; ils se reflètent dans des extensions médiatiques. Sur ces bases, l'installation forme un réseau, une machine pour organiser le temps, qui permet à une série de degrés de présence de se manifester[17].

Le *soundscape* de la performance provient de la danse et il est enregistré et manœuvré interactivement par l'intermédiation du dispositif. Les projections sont parfois fixes tandis qu'à d'autres moments, les chronomètres décalent la position sur les surfaces de l'emplacement pour créer un rythme et un dialogue articulés entre la présence du corps, l'environnement sonore, l'image virtuelle projetée et l'espace réel.

2.1. Prolongement de bras dans un monde parallèle

Dans cette séquence, on a sur scène un corps inapte ; il est en relation avec un environnement virtuel créé à partir des plans architecturaux du lieu où il se trouve. Les mouvements des bras (du squelette) et des cannes-prothèses dont la performeuse est équipée initient des directions qui se prolongent dans cet univers architectural par une navigation virtuelle réalisée en temps réel. Dans cette section, les corps qui participent à l'œuvre sont conçus comme porteurs d'espaces : les corps en mouvement, mais aussi les corps sonores, les corps lumineux – concernant soit la lumière en tant que telle, soit l'architecture des projections – et les corps/matières, éléments qui composent l'installation, sont en action. Tous ces corps-espaces sont délimités par des frontières érigées par des énergies potentielles, des lignes de forces qui définissent leurs structures propres. Ces vecteurs de force et de direction se prolongent parfois d'un corps à l'autre pendant le déroulement de la section. Si l'on suit leurs trajectoires, on peut voir leurs continuités, on peut tracer leurs diagonales, même si leurs apparences se transforment en fonction du type de corps qu'ils définissent : corps-lumière ou corps sonore par exemple.

La manifestation la plus évidente de cette approche à l'articulation du corps selon la modalité de composition adoptée par kondition pluriel se trouve dans cette première section : métaphore d'un corps handicapé, cette séquence est physiquement réalisée avec le plus de lourdeur et de paresse musculaire et avec le moins d'énergie possible. Le tronc et les bras et ce qui les articule, le squelette, ainsi que leur extension, les cannes-prothèses, sont les vecteurs ou les lignes d'énergie qui sous-tendent et définissent la structure du corps. Ils sont les vecteurs de l'extension du corps dans l'environnement.

17. On renvoie ici à ce qu'a affirmé J.-L. Weissberg : « Au-delà de l'opposition entre présent et absent, se construisent de fines graduations qui incitent à repenser la relation aussi bien lointaine qu'immédiate. » J.-L. Weissberg, *Présences à distance*, *op. cit.*, p. 142.

Les autres éléments de ce corps, tissus et organes, sont suspendus et pendus à ces structures, créant des sortes de hamacs entre les différentes lignes de force. C'est exactement dans ce point que les technologies de captation du mouvement se greffent à cette dimension physiologique pour redonner au performeur une « nouvelle géographie » perceptive pour dilater la gestuelle potentielle et donc lui donner de nouvelles stratégies pour la composition du mouvement.

2.2. Siamoises connectées à deux espaces illusoires projetés

À un autre point dans l'exécution de la performance, les deux danseuses sont attachées entre elles par les parties du corps commun. Il y a l'espace physique d'exécution, deux performeurs et aussi deux projections des espaces illusoires, composées à partir d'images préenregistrées du lieu physique de la performance. Dans ce cadre, les deux danseuses sont connectées et liées ensemble, elles influencent et déforment le mouvement et le contenu des images projetées de l'espace d'exécution, qui lui-même change alternativement. La perception de la masse tout comme la distinction entre intérieur et extérieur ne sont plus claires. Les performeuses manipulent une des représentations virtuelles de l'espace d'action, puis le mouvement des corps en contact engendre le son. Pour réaliser ce processus de superposition et le contrôle des images par les mouvements, les danseuses portent des capteurs de mouvement bouclés sur la tête, aux jambes et aux bras. Elles envoient ces données directement à des écouteurs. Les écouteurs sont joints à un réseau d'ordinateurs dans lequel un logiciel analyse les informations reçues du mouvement et permet leur traitement sous forme de sons et d'images. Ils manipulent, entre autres, la vitesse du geste : stop, accélération, très rapide et *rewind* de chaque structure de mouvement. Ces actions provoquent un procès continu d'*editing* entre les sons et l'image à l'écran. Le *mix* entre ces images obtenues depuis les caméras *live*, avec le support d'images préenregistrées, ainsi que la projection dans l'espace, créent la continuité ou la fragmentation des dimensions tant spatiales que temporelles.

Dans *schème* l'environnement projeté est donc une reconstruction virtuelle de l'espace physique de la performance. L'architecture existante du lieu sert de surface de projection. La « peau » de l'espace devient alors une surface de réflexion pour sa représentation virtuelle. La compagnie adopte ici une approche spécifique à propos de l'articulation de l'espace : superposition d'un espace physique, matériellement présent, et d'un espace projeté. Cependant, dans tous les cas, les environnements virtuels construits sont toujours en lien étroit avec l'espace physique de la performance et en sont même souvent une extension.

2.3. Corps balbutiant dans un déplacement temporel

Dans une autre séquence de la pièce, un corps se tient droit, en équilibre périlleux, et il cherche à reconquérir l'espace perdu. Ses joints étant instables, il se décompose avec des mouvements saccadés et s'effondre au sol. Sa chute déclenche la projection des images reconstituant les moments finaux précédant l'effondrement du corps depuis divers points de vue[18]. Pour travailler cette section de la pièce, on a utilisé des enregistrements de la performance en temps réel comme matériau de base pour la composition des différents segments de la création. À partir de cette matière, il était possible de bâtir des liens dramaturgiques étroits entre les actions en temps réel, les actions passées et les actions à venir[19]. Au niveau du traitement numérique, les concepteurs ont opté, à certains moments, pour l'altération des perceptions à un niveau quasi imperceptible, pour créer un doute chez le spectateur : le moment qu'il est en train de voir à l'écran, est-il présent ou passé ? Pour obtenir cet effet, ils travaillent sur un déplacement installé entre des images en temps réel et des images rejouées avec un très léger décalage pour passer, en succession, à une superposition d'images passées et présentes. En d'autres termes, dans ce travail se compose un véritable réseau de relations temporelles, dans lesquelles les spectateurs découvrent des « antichambres virtuelles » où le présent, le passé, le réel et l'imaginaire sont confondus. On est donc face à la composition d'un véritable « prisme du temps » qui trouve dans la persistance rétinienne du spectateur le lieu de sa manifestation primaire.

2.4. Corps fixe et sans tête : physiquement ici et mentalement ailleurs

Dans cette section, une des interprètes se trouve à plat sur son estomac au sol. Elle peut agir, mais également « télé-agir » à distance. En déplaçant sa tête camouflée, elle commande la projection des images représentant une version schématique de l'espace scénique. Elle fait des mouvements avec son torse, ses jambes et sa tête alternativement pour enclencher l'architecture de lumière à l'écran et devenir ainsi disloquée. Bien que le corps soit présent sur scène, sa pensée la projette en dehors d'elle-même dans une extension qui prend corps sous forme de lignes de lumière et du son. L'espace – comme réflexion des

18. Voir, sur cet aspect, la déclaration de Martin Kusch dans l'interview diffusée à *La revanche des Nerdz*, Canal Z, octobre 2001.

19. « Le temps où l'image est produite, le temps où elle est transmise et le temps où elle est reconstituée à sa réception se condensent en une quasi-simultanéité. » Voir E. Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Arles, Actes Sud/ Jacqueline Chambon, 2007.

actions et de l'intériorité du corps, son « espace-temps mental » comme nous l'avons déjà appelé – est disloqué comme le corps physique lui-même. Dans cette séquence, on est exactement face à l'idée que le cerveau, comme matière ou substance, est un vrai « corps » et que le corps – comme la machine – peut être traversé par un système de médias pour être étendu. Le corps exposé sur scène montre ses limites objectives, ses limites physiologiques ; la technologie qu'on vient de lui appliquer devient une véritable extension de ses fonctions. En d'autres termes, le corps en action a la possibilité d'être en relation avec les instruments : le corps est ici face à un environnement technologique qui produit une réaction directement perceptible sur le mouvement du corps en action pour redéfinir sa perception et, donc, celui-ci peut être exploré dans plusieurs dimensions.

2.5. Reconfiguration du corps

Dans la composition du mouvement privilégiée par kondition pluriel, le système nerveux est conçu comme corps et esprit en même temps. Il est matière et matrice à la fois, il est plan et action. Il récolte l'information perceptive en provenance de l'environnement et l'achemine aux centres d'analyse dans le cerveau, puis, il envoie les messages « correctifs » d'adaptation du comportement. Dans cette perspective, c'est un processus de rétroaction.

Le système nerveux sous-tend tous les autres systèmes du corps humain et il a des propriétés plastiques extraordinaires, il est le lieu où le corps, l'esprit et l'imagination ne font qu'un. Notre travail chorégraphique se modèle sur le fonctionnement du système nerveux : il n'est pas le fruit d'un projet préalable de l'esprit, appliqué au système locomoteur ; il s'articule plutôt, là où la visualisation et l'action se rencontrent, là où « l'intention du performeur » s'actualise[20].

Cette « approche perceptive » est basée sur la sensation et l'adaptation. « L'intention du performeur » se bâtit donc à un niveau micro, là où son état corporel est conditionné par son environnement, là où il se positionne.

Cette attitude face au mouvement est donc caractérisée par une analyse du fonctionnement de la mécanique corporelle en termes de son anatomie (système locomoteur, ou musculosquelettique). Le système locomoteur est en relation constante avec son environnement et compose à chaque instant avec les forces physiques qui lui sont appliquées comme, en l'occurrence, la gravité. Sur le plan dynamique, les mouvements et les déplacements du corps dans l'espace sont en quelque sorte la résultante d'une chute constante vers le sol,

20. M.-C. Poulin dans la conversation réalisée avec E. Pitozzi, « Anatomies : nuove geografie della percezione », *Art'O*, n° 27, printemps 2009.

redirigée par des moments de suspension et de rebond. Une telle conception de la composition implique l'appropriation de mouvements fonctionnels ou « naturels » des différents segments corporels et leur esthétisation à travers un processus de léger « déplacement ». Ainsi, un mouvement ordinaire sera par exemple isolé, ou extrait de son contexte. Certains paramètres de ce mouvement seront modifiés : par exemple, il pourra être effectué avec une tension moindre ou plus grande qu'au naturel, avec une vitesse différente de la vitesse naturelle et il deviendra ainsi partie d'un langage artistique très articulé. Le corps est donc ici considéré dans sa globalité et dans sa dimension holistique selon laquelle, lorsqu'on « modifie » une partie du tout, le tout doit se réorganiser. Cependant, chacune des parties du corps est également considérée de manière « indépendante ».

C'est dans cette direction qu'on peut dire que – sur le plan de la composition du mouvement par rapport aux technologies – le corps se trouve complètement déplacé au-delà de ses automatismes et recomposé sur un autre plan d'articulation. On parle donc d'un corps qui – grâce à l'extension médiatisée de ses facultés – se réorganise d'un point de vue de la perception au-delà de ses limites physiques, complètement ouvertes à ses potentialités dynamiques.

3. Double articulation : ubiquité du corps connecté et retour proprioceptif

Depuis les années 1990, dans le cadre des neurosciences, on a développé une phénoménologie neurophysiologique de l'action qui est venue démontrer que la perception rétroagit sur la structure neurocognitive des réseaux cérébraux et que l'action engage la perception dans les systèmes neuromoteurs de l'articulation du geste[21]. Dans ce cadre, le vécu corporel rétroagit sur le corps vivant et le corps vivant modifie à son tour non seulement l'image du corps mais aussi le schéma corporel, le cerveau et ses fonctions ainsi que le système sensorimoteur. On est, en d'autres termes, face à un véritable « changement du point de sentir[22] ». C'est avec cette affirmation que nous pouvons reprendre notre point de départ : le cerveau met en place – pour organiser l'action – des stratégies d'interaction entre la mémoire et l'espace : une stratégie kinesthésique est une mémoire d'un environnement construit par des réseaux neuronaux sans lesquels une simulation mentale de l'ordre de nos mouvements – comme nous l'avons mis en évidence auparavant à propos du

21. Voir sur ce sujet l'apport fondamental de A. Berthoz et J.-L. Petit, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006.

22. A. Berthoz, « Physiologie du changement de point de vue » dans A. Berthoz et G. Jorland (dir.), *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2004, p. 251-275.

processus de *fiction* – n'est pas possible. Il ne reste donc qu'à prolonger ce processus dans un réseau médiatique pour multiplier sur scène les manifestations de la présence du corps. C'est pour ça qu'on peut affirmer que le système nerveux et le monde ne sont plus séparés. Mais, on peut pousser ce concept au-delà de ses limites et affirmer que – dans ce cadre – le système nerveux peut être aussi *étendu* pour activer des *figurations* du corps qui matérialisent ses géographies mentales. Autrement dit, le point névralgique est le suivant : les technologies en relation avec le corps ne se substituent pas au corps et ne l'augmentent pas vraiment. Dans ce contexte, le corps ne stimule pas un potentiel technologique : il est stimulé par ce potentiel[23]. Il y a un changement très important du point de vue analytique, parce que dans les expériences auxquelles nous avons fait références on ne tente jamais de dépasser la limite du corps, essayant plutôt d'explorer les possibilités du mouvement, donc ses potentialités d'action et de figuration.

Avec l'introduction des technologies de captation du mouvement ou de médiatisation sur la scène, le performeur se trouve face à une bifurcation : concentrer son attention sur le seul niveau « proprioceptif » – données provenant de l'activation des sens –, ou bien canaliser l'attention sur le niveau « extéroceptif », données extérieures rendues sous forme sonore et d'images[24]. Ces signaux, de retour vers le corps de l'interprète, lui redonnent une dimension sensorielle complexe utile pour élaborer un nouveau projet de mouvement, pour alimenter la potentialité et intervenir sur les espaces-temps mentaux afin de renouveler la *forme* du corps et, donc, la qualité de ses postures : « étendre le réseau mental comme un grand système nerveux », a bien dit de Kerckhove[25]. Sur cette ligne, dans un contexte de réseau, nous avons toujours une relation proprioceptive avec notre corps, comme point de départ de la composition du mouvement. Cette question de tensions et de retour du mouvement, donc de *feedback,* amène à réorganiser autrement la perception du performeur, sa proprioception[26]. On parle ici d'une modalité de réorganisation du corps selon une stratégie en trois étapes :

– production d'une dimension *proprioceptive* à travers l'articulation des sens par rapport à l'environnement ;

23. S. Broadhurst, *Digital Practices*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2007 ; S. Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, MIT Press, 2007.

24. *Cf.* P. Kuypers, « Des trous noirs : un entretien avec Hubert Godard », *op. cit.*, p. 74.

25. D. de Kerckhove et L. Poissant, *L'art branché*, Montréal, Université du Québec à Montréal Toronto, TVOntario, 1994. *Cf.* D. de Kerckhove, *The Skin of Culture*, Toronto, Somerville House, 1995.

26. S. Broadhurst, *Digital Practices*, *op. cit.*, p. 47.

– extension de la proprioception dans le réseau numérique : ce qu'on a appelé *extéroception* ;
– retour du mouvement sous forme de données numériques : *feedback* qui porte à une reconfiguration de la perception et à un nouveau degré de composition du mouvement.

Dans ce processus – qui est composé sur un modèle à circuit –, le corps est soumis à une forme de respiration, comme une dilatation/contraction de ses fonctions sensorielles qui modifient à leur tour sa forme et sa composition. En d'autres termes, le performeur, selon ce modèle, a accès à une série de données de plus en plus complexes sur son corps. Sa forme se modifie radicalement, son mouvement se renouvelle. Dans ce schéma, le retour du corps dans l'expérience de l'extension s'accompagne d'une redéfinition de la kinesthésie pour réinventer un autre milieu perceptif. Donc la relation à la technologie prend justement son sens là où le corps se déhiérarchise, car il rediscute avec le sensible, avec le sens, et il renouvelle la relation sensorielle pour aboutir à d'autres états de matérialité[27].

C'est exactement dans ce point qu'on peut introduire une théorie de la double articulation concernant la relation entre le corps physique et ses extensions. Ça signifie porter la réflexion sur un autre plan : articuler un double processus présent sur la scène qui porte à considérer la production d'un *ici* étendu dans un *ailleurs* – sous forme d'un lieu/espace ambigu et indéfini – et, vice-versa, porter l'*ailleurs* dans le domaine de l'*ici*, sur scène, sous forme d'image ou de son. Ce double processus est bien évident dans la multiplication des présences du corps médiatisé à l'écran comme dans *La démence des Anges* d'Isabelle Choinière ou dans les architectures virtuelles contrôlées par le mouvement des danseuses dans *schème* de kondition pluriel[28].

Dans ces œuvres, le corps est soumis à un principe de transformation continue de ses aspects, il est pris dans un *devenir*. Devenir c'est – comme l'ont souligné Deleuze et Guattari –, à partir de la forme que nous avons, du processus de subjectivation que nous sommes, des segments et des organes que nous avons et des fonctions que nous développons, prendre des détails entre lesquels instaurer des agencements, des rapports de mouvement et de repos, de vitesse et de lenteur, le plus près possible de ce que nous sommes en

27. Voir L. Poissant (dir.), *Interfaces et sensorialité*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2003. Voir aussi, sur ce sujet spécifique, B. Andrieu, « Soigner par l'image tactile virtuelle : une modification biotechnologique de soi-même », dans J.M. Lachaud et O. Lussac (dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 239.

28. On est, en d'autres termes, face à des connexions invisibles entre leurs aspects ; ces connexions font de la scène un champ magnétique, où les différents composants qui se disposent entrent en relation active entre eux.

train de devenir[29]. Cela veut dire passer la limite du corps, tracer une ligne, arriver à un continuum d'intensités autonomes pour dissoudre les formes, les significations, bref : déhiérarchiser le corps[30].

Dans les différentes manifestations de ces corps, les performeurs sont liés à eux-mêmes doublement, par l'orientation donnée aux paramètres de programmation et les indications données par le dispositif de la performance. Les performeurs connectent leurs intentions, leurs attentes et leurs remaniements qui découlent du jeu chorégraphique et scénique. Ils ne se posent pas la question de savoir où ils se trouvent : scène réelle, scène médiatisée. Il s'agit d'autres choses qui se jouent dans ces interrelations scéniques. Les performeurs questionnent plutôt leurs actes et par là même les expérimentent, les reformulent au contact des déroulements du geste avec la scène, avec une extériorité du regard qui voyage et bascule entre faire et voir faire – à travers le retour du geste sous forme d'image ou de son – ou *imaginer* le faire. Il ne s'agit pas non plus d'être dans l'un ou l'autre état, dans l'une au l'autre condition corporelle, mais plutôt dans les deux à la fois, sans distinction, dans cet état de coprésence – dans le passage entre l'un et l'autre –, là où il y a déplacement : dans un *ici* qui est (devient) *ailleurs*, et un *ailleurs* qui est (devient) *ici*. L'entre-deux-états est ce que le performeur partage et rassemble par ce désir de jeu d'allers-retours entre *les mondes*, de *feedbacks* réversibles entre le corps et le média, mais également entre le *corps immatériel* à l'écran et l'autonomie potentielle d'un dispositif médiatique préprogrammé. C'est cette coprésence d'états qui combinent les possibilités et les choix vers une orientation des conditions perceptuelles que les corps en action expérimentent : les corps créent des liens avec le dispositif de programmation de l'image et du son, ils programment leurs propres statuts d'existence sur scène. Une certaine ubiquité est donc en action dans ces relations entre médias. Le corps est lui-même un des médias ; en tant que corps, il explore des degrés de présence de son image en plusieurs « lieux » et de la sonorité qu'il produit dans plusieurs endroits à la fois.

29. Voir G. Deleuze et F. Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 334.

30. Donc il ne s'agit pas de déréalisation, mais de s'étendre dans les facultés imaginatives de l'anatomie pour se redéfinir autrement. Ce processus d'agencement entre le corps et les technologies nous indique quelque chose sur l'anatomie conçue comme système opérationnel. Dans ce cadre, l'anatomie est le principe qui détermine le mouvement au-delà de la coïncidence avec les limites du corps ; ce point fait de l'anatomie un survol : elle connecte tous les points du corps – tous ses segments – mais elle n'appartient à aucun d'eux. C'est une ligne qui trace un diagramme comme dans une constellation. Déterminer les points de nouveau, tracer de nouvelles lignes d'articulation entre les points-lumières-étoiles, multiplier les agencements, déterminer un champ magnétique : cela est le *cosmos* comme anatomie. Faire l'anatomie c'est alors devenir constellation du corps, intersection de ses points.

3.1. Un espace « entre » : notes pour une phénoménologie du lieu atypique

Du lieu – a bien écrit Anne Cauquelin –, on connaît qu'il est racine, attache, enracinement. Et encore limite, circonscription, territoire[31].

Nous sommes donc face à deux macrocatégories spatiales auxquelles nous faisons référence et qui, en principe, sont en opposition :

- le *topos :* espace géométrique et mesurable ; un espace commun à tous les types d'interventions définies par leur structure et topologie ;
- le *lieu* : espace de sens défini à partir d'une série d'interventions de caractère modificatif, l'espace intime, produit par le mouvement du performeur.

Selon ce schéma – et sur la base des réflexions faites auparavant – le *lieu* se détermine à partir d'une série d'interventions sur le plan dramaturgie et de compositions, qui modifient le *topos*. Ce processus est fondé sur deux opérations : la *simultanéité* et la *multiplication* des dimensions temporelles.

La simultanéité et la multiplication de domaines temporels se caractérisent donc comme le plus important apport induit par l'intervention des technologies sur l'espace scénique. La simultanéité d'espaces différents – comme dans les œuvres citées – produit des structures temporelles multiples ; elle met en relation le temps du mouvement du corps avec le temps produit par les technologies employées. La simultanéité, grâce à l'incertitude de savoir si une image ou un son est produit dans l'instant, retransmis en direct ou en différé, rend parfaitement perceptible que le temps – comme tel, c'est-à-dire homogène – s'est disloqué au profit de temporalité multiples.

Donc, dans un schème de perception en temps réel, tel que nous l'avons esquissé, une perspective spatiale – de lieu à lieu – n'a plus *lieu* d'être. L'*ici* et l'*ailleurs* sont confondus, la distance abolie. Sur scène, le performeur (mais aussi le spectateur) voient et sentent en temps rapproché ; le regard, au lieu d'être en suspension, en attente, est comblé avec une pluralité de manifestations spatiales. Le lieu géométrique de la performance – le *topos* – est mis en abyme, entre guillemets, superposé à d'autres manifestations d'espace. Il ne coïncide plus avec l'œil qui l'observe. Nous sommes donc dans une nouvelle configuration de l'espace et, en même temps, dans une redéfinition de l'espace partagé avec le spectateur.

31. A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, Paris, Presses universitaires de France, 2006, p. 106.

Ce qui doit être perçu, ce n'est plus seulement l'espace physique, mais aussi – et d'une façon plus articulée – la superposition d'espaces matériels et immatériels, des enclaves imaginaires faites d'architectures de la perception projetées là où les spectateurs prennent place.

3.2. Figures du temps

Ce que je voudrais mettre en évidence ici, pour conclure, c'est que le point de convergence entre les œuvres que nous avons prises en considération est un travail sur un matériau très particulier : *le temps*[32]. Le temps est ici une tension entre les choses qui fait surgir la présence du corps physique par rapport au corps « à distance » sous forme de traces sonore et lumineuse. Et ce travail est très lié à la présence comme tension perceptible, processus de transformation qui mène *du temps des formes* aux *formes du temps*[33]. Dans ce contexte, la présence physique ou à distance est une atmosphère qui peut « incendier » l'air : elle met en résonance les choses pour produire un effet d'écho entre la scène et les corps plongés dans le dispositif. Entrer dans cette atmosphère signifie pénétrer dans une autre densité temporelle, dans un processus de transformation qui mène d'une culture des objets à une culture des flux où les choses ne s'opposent pas entre elles, mais sont coextensives les unes aux autres dans un même mouvement qui prend forme par degrés, face aux spectateurs.

Voici donc une reformulation radicale de la perspective actuelle pour ce qui concerne la dimension de l'espace-temps de la scène performative numérique : lieu et temps pour le dispositif électronique – selon ce que nous avons mis en évidence – prennent corps seulement dans certaines circonstances, seulement sous forme d'une sollicitation, bref d'une activation. Et cette activation est donnée – sur la scène que nous avons analysée – par l'action du corps et par l'extension de ses facultés, de ses propriétés. En autres termes, pour être activés, lieu et temps ont besoin d'être *touchés*.

Alors, pour localiser et reconnaître les tensions entre la présence physique et ses extensions médiatisées, pour habiter la distance entre l'extension d'un *ici* qui devient un *ailleurs* et, vice-versa, la manifestation d'un *ailleurs* dans l'*ici* de la scène – il ne suffit pas de regarder ou écouter. C'est comme si la scène technologique, du côté du spectateur, l'invitait à redoubler le processus de reconfiguration perceptive activé du performeur et – par conséquent – à réorganiser autrement sa propre perception sur la base d'un processus d'empathie

32. Sur la question du temps dans les arts médiatiques, voir le livre d'E. Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, *op. cit.*

33. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003.

élargi : passer d'une modalité qui procède par formes à une autre qui concerne les intensités[34]. Percevoir l'intensité qui sous-tend les gradations de présence signifie accoster l'invisible d'un côté et l'inaudible de l'autre ; ou mieux, creuser la vue et l'ouïe pour les recomposer sous de formes nouvelles, dans une nouvelle géographie de la perception[35].

34. *Cf.* C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, *op. cit. Cf.* ensuite E. Pitozzi, « L'impermanente trasparenza del tempo : conversation avec C. Buci-Glucksmann », *Art'O*, nº 20, printemps 2006, p. 34-40. Voir aussi A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, *op. cit.*

35. *Cf.* Caroline A. Jones (dir.), *Sensorium : Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Boston, MIT Press, 2006.

CANADA (TORONTO)
Izabella
PRUSKA-OLDENHOF

Izabella Pruska-Oldenhof *is a Toronto-based experimental filmmaker. She is a graduate of the Media Arts Programme at Ryerson University (B.A.A., 1997) and the Communication and Culture Programme at York University (M.A., 2003; Ph.D., 2009). Her doctoral work concentrated on identifying the feminine aesthetics in the avant-garde cinema and body art by drawing on Julia Kristeva's and Luce Irigaray's theories on vanguard poetry and language. Izabella's works have been screened internationally and have received several awards. In December 2008, one of her films was screened at the Centre George Pompidou in Paris and a retrospective screening of her films and videos was featured at the 10th Festival des Cinémas Différents de Paris in France. Izabella is the cofounder and an active member of the successful Toronto-based experimental film collective the Loop Collective (<www.loopcollective.com>). She is the assistant professor at Ryerson University and teaches both undergraduate and graduate courses in the Faculty of Communication and Design.*

Together

Lived-Bodies and Real Experience

> In our fabricated world, we can proclaim our demands. But I doubt that the walls of the subway or the noise of machines are changed as a result. We shout, but who listens to us? A variety of worlds separates us: the world of techne, the world of calculation, the world of science, the world of culture. We almost never face each other. We think that we encounter each other but, most of the time, we are infinitely distant (Irigaray, 2001, p. 85).

The following phenomenological sketches involve bodies in their most experientially intense state, the state of nudity. Their main focus is the bodily experience of space and the experience of togetherness. These sketches of experience are informed to a large extent by Maurice Merleau-Ponty's two books, *Phenomenology of Perception* and *The Visible and the Invisible*, in which he describes the living-body of a subject, who exists in "communion" with the world, as a dynamic process of four bodily regions (the perceptive/sensory, the emotional, the motor, and the cognitive) which constantly fold over one another, like layers of flesh, and mutually constitute the living-body. Furthermore, my reading of Merleau-Ponty's phenomenology is

influenced by Samuel Mallin's teaching and writing on that philosopher, and my phenomenological descriptions draw on Professor Mallin's phenomenological method of Body Hermeneutics. As a way of connecting these descriptions with the larger scope of my Ph.D. dissertation that deals with artists' nude self-representation and its origin within the feminine, I expand my commentary by drawing on Luce Irigaray's philosophy, in particular her book *To Be Two*. Several questions have emerged while gathering descriptions of the lived-experience of space and togetherness, as well as upon further reflection on the language itself that underlies our ability to make sense of our bodily experiences of the self, of the other, of togetherness, of the lived-world, and to endow these experiences with meaning, in its fullest sense. It is my goal that these questions will lead to more discussion concentrating on the importance of lived experience, real bodies and real space and will prompt further questions concerning the realms of the virtual body and virtual space. What does it mean to be together? What role does the lived-body play in our conception of togetherness? How is the experience of space implicated in our sense of togetherness? Can we really be together in virtual space? Does your virtual-body in virtual-space impose the same limits on me as the presence of your lived-body in real-space? And finally, what are the ethical implications in our present understanding, our sense, of togetherness?

To Gather: My Body in Lived-Space (June 2002)

In a midst of a secluded sand dune, I stand in my bare skin exposed to the summer sun. As I stand and close my eyes I notice the delicate wisps of wind brushing, touching, moving against the back of my legs and arms, my buttocks, my back, and through my hair. My hair flips forward, covers my face, and falls down to my shoulders. A short moment of stillness is broken as my senses shift my attention to the feeling of warmth that settles over the entire surface of my skin, especially my shoulders and the top of head, until the wind flows in again and brushes against my body while cooling me off. In this in-gathering of the space through my body, I become the witness to the play of the wind and of the sun's rays when I give myself over this natural space and become its plaything. In this giving, my perceptual modality, my senses direct me and open me to the gifts of this natural space. I open my eyes and the brightness of the sun reflecting off the sand fills my eyes. In trying to lessen this complete flood of light into my eyes, which is starting to cause me some pain, I slightly squint and place a hand just above my eyes to protect them from the light and notice that the entire space, the sand-dunes and the few trees and tall grass scattered around it, is bathed in the reddish hue of my body. I decide to walk over to the tree which has a shady area below it. I take my first step but I stop because I feel the burning sand against my foot. I take the next step carefully and do not place my entire foot on the burning sand, only the ball of my foot. My foot begins to sink into the depth of the sand. I decide that I have to move quickly as not to sink into the sand

and not to be burned by it. With each step my motor body orients itself to the given situation and I rather awkwardly run across, while my eyes are quickly scanning well ahead for any unwanted branches, broken bottles, or rocks that can injure my feet. I am finally under the tree and in the comfortable coolness of its shadow, which also protects my eyes from the excessive flooding of the light, I settle down comfortably orienting myself within the area of the shadow. I can hear the wind now as it moves past the leaves, and thus also see it, and I feel it again as it touches my skin, as I begin to settle into this space, open up to it and actively gather it inside me through my body/my senses.

Feeling already comfortably settled into this space I take out my small Super-8 film camera and begin to film my nude body. I hold the camera above my head and spin while trying to capture both my entire body and the surrounding whirling space. At this point, my motor body is amplified and the perceptual modality recedes into the horizon of my experience. I begin to pan the camera in quick swing-like motions from my head to my toes, while at the same time moving my body in counterpoint to the swings of my arms and progressively becoming fully immersed in this movement. When filming myself, my attention constantly oscillates between actively presenting myself in front of the camera and simultaneously capturing myself with that camera, relying on my senses to guide my imagination which stands in for the look of the seer that would naturally guide the movements of the seen and vice versa, in a kind of mirroring of actions. After a while my arms and my entire body become tired, I sit down on the cool sand and begin to pan the camera across my body, almost brushing against the surface of my skin with the camera lens while trying to approximate the correct distance for the image to stay in focus. I gather with my senses and the camera both my body and the space that envelops it.

This gathering is suddenly halted when my senses direct me to the progressively louder sound of human voices. In an instant, the flow of the external space is closed off and I recoil into myself in fear of being confronted in my vulnerable state by a stranger. My body tenses up and I duck. I feel a flush of cold sweat and can hear the beating of my heart. I wait in my coiled position, watch two people running in the distance and eventually leave the field of my vision. I slowly uncoil and resume my in-gathering of the space, the world, I inhabit.

In this short sketch, I tried to emphasize the amplification of the perceptual modality in my experience of being alone, and in the nude, in the space of a sand dune. Because my body did not have the armour or protection of clothing, it opened me, on the one hand, to a more intensified whole-body experience of the space and its elements, and on the other hand, made me more vulnerable to the possible dangers of being hurt, for example of stepping on a piece of broken glass. Furthermore, I tried to employ a more capacious meaning of the word "sense" in my description, following Merleau-Ponty's use and definition of this word in *Phenomenology of Perception* where he pointed out the interconnectedness of senses, meaning and direction as all belonging to

the word "sense" or *sens* in French. I emphasized in this sketch that my senses direct me through the lived-space, the world I inhabit, connect my body with the space and help me in-gather the space within my body, while simultaneously laying the necessary ground for me to make sense, the cognitive sense of my relation to this space based on linguistic signification. Moreover, by emphasizing the intensification of my perceptual, motor and to some extent emotive modality within the real space of the sand dunes, with the cognitive modality still being within the horizon of my experience, I tried to demonstrate that the real lived space is not a concept but a lived and relational experience of the human subject always already involved in the lived-world by the sheer virtue of our implantation in the real world. In the concluding section of the chapter on the phenomenology of space Merleau-Ponty noted that "To experience a [spatial] structure is not to receive it into oneself passively: it is to live it, to take it up, assume it and discover its immanent significance" (Merleau-Ponty, 1962, p. 258). Therefore to experience real space is to actively participate in receiving it or in-gathering it through the fourfold of the lived-body, which is always already woven into the dense fabric of the lived-world, and thus being fully engrossed in it and to live it.[1]

Together, You and I, United: The Good or What One Clings To – Love (January 22, 2008)

Together, you and I are gathered in this small but safe space, where the intrusions from the outside will not disrupt our mutual in-gathering of each other's presence. When you are in this space with me, your presence summons my attention. Your presence calls out to me while overcastting everything that my senses would usually direct me to in this space if I was alone. The space becomes fluid as my emotions intensify through the sheer awkwardness of our nudity. I sense your vulnerability and through this sensing my own intensifies, while at the same time trying to comfort you. At first we barely look at each other, because we know that the look of the other can make you feel whole or can completely crush you.

We are both standing at the opposite ends of the room, each illuminated by a light above each one of our heads. We discover ourselves in the shadows below. You discover a game, a shadow game, and we each play with our own shadow like a baby exploring its still rather foreign body; Oh, here is my leg! Aha, here is my bum! Oh, look what I can do with my hands, I can make them grow or reduce in size by bringing them further and closer to light. Then, after having familiarized ourselves with our own shadow bodies, we proceed to see what else is out there. I discover you, and to my surprise learn that you have invented other ways of moving and finding your body. I want to try that too, to mimic you. And

1. The film footage that was shot during my time in the sand dunes appears in the middle section of *The Garden of Earthly Delights* (2008).

now I see that you are mimicking my movements. This game of mimicking each other is finally wearing off and we proceed to make contact with each other's shadows. Sadly we realize that as soon as one of us moves too far to the other and leaves the light spot to make closer contact, to unite with the other's shadow, the shadow-self dissolves, it disappears. We soon realize that this simple and seemingly childish game of shadow-self is really a metaphor for human relations and most importantly of the experience of love, where the firm boundaries of the self and the other are no longer there in this emotional union – the ultimate experience of the good.

We both belong to this lived-space and yet another one is created within it, the intimate space between you and me, which is thick with the emotional intensity that exists between us. I in-gather your presence into myself and in this gathering I open to-wards-you. Together, we open towards one another while the two of us in-gather each other. I experience myself through you. Our mutual exchange is only possible by virtue of your and my real bodily presence, and especially in our most vulnerable states. Our sensitivity to each other's bodily gestures, bodily orientation, and facial expressions that communicate our emotive states, is the basis of our communion – the union that underlies all community building and is rooted in the experience of the lived-body in the lived-world. But the pleasure of our mutuality is always underpinned by risk, the risk of the possible un-pleasure, if you so choose. You can crush me by not reciprocating my accepting look or through a gesture that is disapproving. You can completely close yourself off from me and not look at me at all or simply walk away; this of course would double my feeling of nudity and vulnerability. In fact, it would rip me open and in this wounded state I would completely recoil into myself.

I realize that although we co-exist in this space together, the two of us remain two. Your presence at once defines me and puts limits on me. I can never be fully united with you or have complete access to you. I am bound by my own limits, self, subjectivity, body, just as you are by yours. While aiming at the whole (Oh, the OOOOceanic fullness) but being left with a gaping hole (absence, void, emptiness), a wound that was left behind, I forever long for that union, that source of the good.

I attempted to draw attention to Merleau-Ponty's notion that "being is synonymous with being situated" and, furthermore, by including the presence of the other in this sketch, also being oriented towards other beings (1962, p. 252). In the above description, my perceptual modality immediately directs me towards the other. This subsequently amplifies the emotive modality while placing the perceptual, the cognitive and the motor modalities at the horizon of my experience. However, these three modalities are attuned to the emotive modality and coloured by it. Furthermore, the perceptual modality, along with the other two, has the ability to transform the current state of the emotional modality by a change in the other's bodily or facial gestures. In fact, it is important to note that all four modalities are always necessarily present but

in varying degrees. Perhaps due to the sheer intensity of emotional experience that was engendered in the presence of the other, I gave into the labile nature of language while permitting linguistic slips and acoustic assonances to direct my descriptions. But it is through these momentary absences of my rational ordering of thought that an earlier and more encompassing meaning of the word together has slipped in. So, what has fled or has been driven away from our full and lived sense of togetherness?

The word together is connected to two other words through its etymology: "to gather" and "good". The etymological root of the word "together," and the two other words, dates back to before the twelfth century. "Together" in the Middle English was *togedere* (from Old English *togædere,* from *tō* "to" + *gædere* "together"). It is akin to Middle High German *gater* ("together") and to the Old English *gaderian* ("to gather"). The verb "to gather" was in Middle English *gaderen,* from Old English *gaderian*, and akin to Middle High German *gadern* ("to unite"). This Middle High German word *gadern*, which means "to unite," is the etymological root of the word "good," from Old English *gōd*, and it is akin to Old High German *guot* ("good") and in Sanskrit *gadhya* ("what one clings to").

Therefore, what escapes our present and very abstracted sense of the word "together" is the good itself, by virtue of the eclipse of technological thinking over our lived bodily experience. As I previously noted, it is this lived bodily experience that imparts the fullness of meaning to language; experience as an active participation in the lived-world and not as passive reception of the world. "Word and speech," Merleau-Ponty insists, "must somehow cease to be a way of designating things and thoughts, and become the presence of that thought in the phenomenal world, and, moreover not its clothing but its token or its body" (1962, p. 182). They must become word-flesh. Furthermore, by virtue of expanding the meaning of words "together" and "sense" (senses, direction, meaning), which is given to us through our experience of the lived-body in its active participation in the lived-space (lived-world), their mutual dependence becomes more visible in the following way: senses direct us to each other and the world, while gathering or uniting us in our mutual comm-union, and the meaning is found in that union, which is the good itself.

The Gift of Imagination at Its Most Bare: Her Caress (February 4, 2008)

> *This is our second session together, together as two, and I think that we discovered yet another art project. It is amazing how the experience of nudity gives rise to creation, creativity: last week a shadow project, today an illuminated screen*

of togetherness. Why does nudity give? And what is it about this experience that prompts this giving, this opening towards creativity, creation, imagination? Is it that in the experience of nudity we are most bare, vulnerable, and open?

Today we took turns photographing one another. The experience of being shot with a camera feels very different from the experience of being seen in the bare presence of the other. Without the intermediary of the camera, our eyes turn into hands that touch without actually touching the surface of the skin. They are in constant motion. Their quick taps across our bodies, from head to toe, can feel like delicate and comforting caresses or like painful jolts. Those caressing motions of our eyes produce in-motions in me; the inward spiraling that gives rise to the most intense emotions.

… Caress (care-ss), caressing (cares-sing); is it not wonderful how fecund is our language, as long as we permit it to live and flow in our bodies, and to sing it out with pleasure of our mouths to the other. In this singing/calling I touch you, and in this touching/caressing is expressed my care for you which hopefully stirs your emotions. These emotions and perceptive sensations that are the gifts of our bodies recall her caress, the caress of our first other, our mother. Her caressing, her tender care for us and its expression in her voice were song for us, between us. These rhythmic and tonal soundings of her voice, our song and our language, our private language only between us, became regulated by law, silenced, and transformed into language as a means of practical communication that granted us entry into the Symbolic. And yet within this practical communication there remain echoes of her, and of our song. In caress, two S's touching-together transform "care" into "touch," leaving these two bodily modalities (affective and perceptive) in close proximity, in embrace as a path for us to re-member our song…

When the camera lens is separating us it prevents our eyes from touching, from caressing that puts us in touch with one another. With the camera between us, I can imagine that you are not looking at those parts of me that I feel most vulnerable about. The lens that acts like a thick veil prevents you from touching me, from touching me inside, because it also prevents me from seeing right into your eyes and seeing your expression; the expression of approval or disapproval. I rely on my imagination to comfort myself in thinking that you did not look at those vulnerable parts of me which I did not want you to see, and if you did look at them you approved.

Do I touch you? Can you feel the tender and hesitant tapping of my touch when I glance at you, when your eyes are hidden behind the camera?

Click, click, Click, click, Click, click … the shutter of the camera clicks away one image after another … Click, click … in the silence of our space this repetitive clicking sweeps me into its sound and rhythm … Click, click … which is very soothing and strangely familiar … Click, click … I begin to move to the rhythm that you set for me with the camera … Click, click, Click, click … you move in response to my movements … Click, click … we slowly become in-tune

with each other Click, click … and immersed in our rhythmic responses to one another … Click, click … no, I don't have to see your eyes, be touched by their gaze … Click, click … your body touches me through its in-tune responses to my body in-motion … Click, click, Click, click.

I looked at the photographs you took of me, and although I did not want you to take pictures of those vulnerable parts of me, you did, and I liked them. I liked them and I like the fact that you did take them and captured them for me to see. If you had not captured them, I would have wondered why not, and probably would have thought that you did not like them. This process is very generative (creatively, imaginatively and emotionally). When you approve and, in fact, praise these images of me, of me at my most bare and vulnerable, you make me realize that I am all-good, all-good from head to toe. This feeling helps me open towards you more and more, and look forward to our next generative-generous session – a session in generosity and giving, the gift of our presence.

As a way of extending the contours of caress in the above sketch, it might be worth our while to consider Luce Irigaray's notion of the caress in her book *To Be Two*, in particular in how it revives the intersubjective relation between the self and the other (me and you). But first, I would like to make a small digression and focus on the differences that she identifies between how women and men conceive relationship. In the opening paragraphs of the second chapter of her book, she notes:

> My experience as a woman demonstrates, as does my analysis of the language of women and men, that women almost always privilege the relationship between subjects, the relationship with the other gender, the relationship between two […] With men, one finds both a material and spiritual relationship between subject and object in place of the intersubjective relationship – however incomplete – desired by women […] Finally, instead of the feminine universe's relationship between two, man prefers a relationship between the one and the many, between the I-masculine subject and others: people, society, understood as *them* and not as *you* (Irigaray, 2001, p. 17).

According to this description by Irigaray, it would thus appear that women tend to be more partial to close and private relationships, whereas men prefer the distant and therefore public ones. Women, thus, prefer intimate relations between two subjects (the self and the other, me and you), the intersubjective relationships. Furthermore, this intimacy between the two (me and you) implies proximity and closeness. Proximity and closeness are codependent, for spatial proximity is both sensibly and emotively experienced by the two subjects by manifesting itself in emotional closeness, or at least in amplification of the emotional dimension that would not be present if they were separated by distance, which does not impose the same limits on the two as spatial proximity. However, despite this proximity and closeness, the

two subjects remain two (me and you) in intersubjective relations. The two in intersubjective relation are neither fused, confused or smothered by my "I," nor do the two become me and them; them the abstracted idea of the plural other, the others of the group, a crowd, of society that I can only experience at distance as some-bodies (objects) that impose no limits on me, the subject. Furthermore, this smothering and con-fusion that distance produces, which Irigaray identifies as being characteristic of relations common to men, leaves no space for considering the other sex, the second sex. The second sex or gender difference, according to Irigaray, is the ground of the irreducible alterity, which preserves the mystery of the other and therefore the gap that keeps the between as a relation between two; the two subjects who are co-dependent and co-creative. Instead the second sex, and therefore the possibility of alterity and of you in "me and you," is generalized into a universal (*uni* "one" + *versal* "world") "them." This is really nothing more than the multiples of me (the one) at a distance, because I never get to know "them" as "you" in intimacy, in closeness, in private that would reveal to me our irreducible difference and that you can never be possessed by me. Therefore the between that gender difference presents must be preserved for me and you to live together as two subjects and to be in the intersubjective relationship.

Irigaray maintains that the intersubjective relationships belong to the feminine universe, which has been exiled from our lives into the oblivion of generalizing universals through the dominance of Western man who privileges violence, alienation and "domination of nature, of animals, of other humans" (p. 72). However, although it is difficult for us today to think what the distinct characteristics of the feminine identity would consist of, and which Irigaray insists still remain to be considered, she nevertheless gives us some clues. The characteristics of the feminine to be that she identifies for us include: contemplation and attunement that would lead to cultivation of the self and self-mastery without violence, "without sacrifice, amputation, or self-annulment," and which would prompt human becoming as an "unfolding" rather than as violence of forcing becoming of Western man; and attentiveness, which would place emphasis on emotional closeness rather than the alienating distance, and reciprocity by way of relation between two instead of the possession by the one and annulment of reciprocal relation (intersubjective relation) (pp. 72-73). Most importantly, the intersubjective relationship has its origin within the body and its history, which Irigaray insists belong to the feminine universe, and therefore have been exiled from our consciousness in Western culture. However, she remains hopeful in noting that: "Perhaps it is up to women to think [the intersubjective relation]. They, who generate in themselves the other gender, can perhaps better conceive the two of subjectivity, of gender, and not only the one" (p. 34).

In her writing on the intersubjective relations, Irigaray brings to light the history of every human subject, the history that has been repressed and dismissed by patriarchal culture and technological thinking and progress. This is a bodily and affective history of our first and bodily relationship with our mothers. "The first other which I encounter," she writes "is the body of the mother, and this encounter differs depending upon whether I am a girl or a boy. This difference in the first relation with the other's body can enter into the constitution of woman's or man's identity" (p. 30). Maternal body and our first relation with mother and her body are already marked by gender. "Moreover, my body is inhabited by a consciousness which begins with its first relationship with the parental other, with the mother in particular. Such a relation is not neutral: it is sexuate" (p. 31). Already this first relationship, according to Irigaray, nurtures me as a sexuate and intentional being, "I am: a sexuate body, a body potentially animated by a consciousness which is my own" (*ibid*.). "This property: being sexuate, implies a negative, a not being the other, a not being the whole, and a particular way of being: tied to the body and in relationship with the other, including therein the return to the self" (p. 34). In this first relation we were two, two bodies and two intentionalities. In this way Irigaray also tries to bridge the body with consciousness. "In fact, intention exists both on the part of the mother towards the girl or body, and on the part of the child towards the mother. Thus, the affectionate gaze of the mother towards the body of her son and of her daughter, as well as their attention towards the mother" (p. 31).

Irigaray criticizes Western philosophy for annulling this first relationship, which writes out the mother along with the body out of history and as a result out of our culture. Our first relationship, the relationship with the mother, sets up the corporeally grounded consciousness. This corporeal consciousness is the foundation to which we constantly must return as a way of grounding the truly intersubjective relationship, i.e. the relationship between me and you (between two).

> This two does not allow the submission of one to the other, if it is not to suffer the loss of the two. It does not even correspond to a juxtaposition of one + one subjects. It has to do with a relationship *between* […] This relationship between the two genders cannot be reduced to passivity for the female and activity for the male […] This division annuls one's own identity: the two genders, the two people in relationship with each other no longer remain (p. 35).

By way of the body it is therefore possible for Irigaray to identify two types of transcendence: the horizontal transcendence and the vertical transcendence. The horizontal transcendence refers to the gender and the vertical to the genealogy (the origin and historical development that is the source of

being transcendent to the other in body, intentions, and words). They are both the origins and the guardians of difference. Irigaray enlists spatial metaphors to further help her emphasize the importance of relatedness/relation/relating in her ethical project of *To Be Two*, which depends on maintaining of a "between" and "to" of the two in the intersubjective relationship. Instead of relying on the tradition of Western philosophy by identifying transcendence with the spirit or with "pure transcendence inaccessible to sensible experience," the transcendence that Irigaray proposes has its root in our body and sensible experience of the "irreducible alterity," and not in the elsewhere of pure thought (p. 18). She writes:

> In my present body I am already intention towards the other, intention between myself and the other, beginning in genealogy […] My body is never simple factuality or "facticity," unless it is a denial, an annulment of these intersubjective relationships which, from infancy, have marked it […] The body itself is intentionality: vertical in genealogy, horizontal in the relation between the genders. Denying this intentionality means submitting myself to a consciousness abstracted from my incarnation (pp. 32-33).

Both dimensions therefore comprise our incarnate consciousness and, furthermore, they are codependent in maintaining the space of difference. Moreover, our consciousness of their existence is imperative in our relationships with others, in the intersubjective relationships that preserve the space of alterity and of the in-between of *To Be Two*.

> The other is and remains transcendent to me through a body, through intentions and words foreign to me: "you who are not and will never be me or mine" are transcendent to me in body and in words, in so far as you are an incarnation that cannot be appropriated by me […] The will to possess you corresponds to a solitary and solipsistic dream which forgets that your consciousness and mine do not obey the same necessities.
>
> Rather than grasping you – with my hand, with my gaze, with my intellect – I must stop before the inappropriable, leaving the transcendence between us to be. "You who are not and will never be me or mine" are and remain *you*, since I cannot grasp you, understand you, possess you. You escape every ensnarement, every submission to me, if I respect you not so much because you are transcendent to your body, but because you are transcendent to me (pp. 18-19).

"To" also acts as noesis (precognitive knowledge, bodily knowledge). "Far from wanting to possess you," Irigaray writes, "in linking myself to you, I preserve a 'to', a safeguard of the in-direction between us […] This 'to' safeguards a place of transcendence between us, a place of respect which is both obligated and desired, a place of possible alliance […] I stop in front

of you as in front of an other irreducible to me: in body and in intellect, in exteriority and in interiority" (p. 19). Moreover, this space of between me and you, the space of *To Be Two*, is a space that generates the in-stasy. "You are the one who helps me remain in myself, to stay in myself, to contain or keep me in myself, to remain present and not paralyzed by the past or in flight towards the future. Your irreducible alterity gives me the present, presence: the possibility of being in myself, of attempting to cultivate the in-stasy and not only the ex-stasy" (p. 37).

Just as the body does not figure prominently in our culture today, so have its root and echoes been blocked out from our culture by silencing the mother (the feminine) and our corporeal history. Irigaray's project strives to write them both into our culture and thinking. According to Irigaray, for a revolution in thinking about ethics to take place in Western culture and philosophy,

> philosophy would have to recognize that two subjects exist and that reason must measure itself against the reality and the to be of those two subjects, in their horizontal and vertical dimensions.
>
> Philosophy would, therefore, be refounded upon the existence of two different subjects and not upon the one, the singular, the same […]
>
> Such a revolution in thought would permit the constitution of an interiority different from that determined by and destined to a transcendence of the beyond or constituted within a genealogical order […] This new interiority could exist only in the sphere of a sexuate relationship: since I am not you, I can open a space of interiority in me.
>
> The limit which derives from belonging to a gender is not only a limit to my presence: in the world, in my encounter with the other, with others; it is also a limit which delineates a horizon of interiority. Because I am not you, I can return within myself, collect myself, think.
>
> […]
>
> This interiority of mine safeguards my mystery as your interiority leaves you a mystery for me (pp. 36, 39).

According to Irigaray, women are the path to such a revolution in thinking. Because of their biological incarnation, which echoes the first relation with the parental other that is already sexuate, and the fact that they hold the possibility of giving life to the other within their bodies, women can help us rethink our current ethics and reconsider intersubjective relationship within the contours of the vertical and the horizontal transcendence (p. 34).

Irigaray's notion of caress, which she situates within the feminine universe of the subject-subject relation (the intersubjective relation), is one such attempt at rethinking the theory of ethics and perception, by means of the sensible experience between me and you, in their reciprocity.

> The caress is an awakening to you, to me, to us. The caress is a reawakening to the life of my body: to its skin, senses, muscles, nerves, and organs, most of the time inhibited, subjugated, dormant or enslaved to everyday activity, to the universe of needs. … The caress is an awakening to intersubjectivity, to a touching between us which is neither passive nor active; it is an awakening of gestures, of perceptions which are at the same time acts, intentions, emotions. This does not mean that they are ambiguous, but rather, that they are attentive to the person who touches and the one who is touched, to the two subjects who touch each other (p. 25).

The experience of caress that Irigaray describes is not so much a subject-object chiasm that Merleau-Ponty proposes in *The Visible and the Invisible*, when describing his hands in mutual embrace, but the self and the other in a subject-subject chiasm (me-you chiasm). It emphasizes the space of the in-between, the space of the chiasm (crisscrossing), maintaining a path of attunement to the sensible experience of the self and the other in reciprocity. Just like Merleau-Ponty, Irigaray wants to dispense with the dichotomy between the subject and object. However, for Irigaray gender difference is of an extreme importance when considering the life of the subject, for it is its foundation. She criticizes Merleau-Ponty for omitting it in his phenomenology and therefore for considering "sexuality as 'ambiguity' and 'indeterminacy' […] As a result sexuality does not favor the emergence of intersubjectivity but, instead, maintains a duplicity in subjectivity itself in such a way that all of its actions, its sentiments, its sensations are ambiguous, murky, and incapable of being turned towards an other as such" (Irigaray, 2001, p. 21). For Irigaray we experience and live objectivity with our body by already belonging to a gender since our birth: "in so far as I belong to a gender, my body already represents an objectivity for me. Therefore, I am not a simple subjectivity which seeks an object in the other. Belonging to a gender allows me to realize, in me, for me – and equally towards the other – a dialectic between subjectivity and objectivity which escapes the dichotomy between subject and object" (*ibid.*). The passage from Merleau-Ponty on the sexuate body that Irigaray considers is from his earlier work *The Phenomenology of Perception*, where the subject and the object figure still quite apart, in a dichotomy, but which his idea of the "communion" of the senses and of the body with the world attempts to overcome. His introduction of the idea of chiasm in his later work *The Visible and the Invisible*, where he deals with the experience of touch, which undoubtedly has been the model for Irigaray's conception of the caress, I would argue,

breaks out of the subject-object dichotomy. It introduces the process of dialectic between the subject (touching hand) and the object (touched hand) in their continual crisscrossing, the chiasm. However, Irigaray's criticism of Merleau-Ponty's omission of gender difference in his phenomenology is quite justified, especially when considering sexual body in his earlier work, as the ground of the sensible experience and therefore the life of the subject. This is precisely Irigaray's major contribution in rethinking Western philosophy and ethics.

The caress is a path towards the revolution in thinking that returns us to the intimate, the space between me and you, which Irigaray insists on as a ground of new ethics. Therefore, it has to be a movement away from the social needs and usefulness, as well as collective existence as citizens, which are all foreign to the language of the intimate space of the two that is grounded in sensible experience.

> The caress is an awakening to a life different from the arduous everyday. It is a call to return to you, to me, to us: as living bodies, as two who are different and co-creators. It is a common act and work, irreducible to those acts and works dedicated either to individual or collective needs.
>
> […]
>
> The caress is the spell directed at you in a way which is irreducible to the common, to the general, to the relative neutralization required by collective life. It is the awakening of you to yourself, and also to me. It is the call to be us, between us.
>
> […]
>
> The caress leads each person back to the *I* and to the *you*. I give you to yourself because you are a *you* for me. You remain you thanks to the *you* which you are for me, which you are "to" me – to recall the "to" of *I Love to You*, which has nothing to do with possession. Your body does not resemble an object for me, as subject, and the same is true for my body. For me, an incarnate subject, you are an incarnate subject. We are two woven bodies and words, beings and to-bes, and not merely beings under the spell of a master who vanish in imagined virginity. An invitation to peacefulness instead of to passivity, the caress unfolds as an intersubjective act, as a communication between two, a call to an in-stasy in us and between us, and not to an ecstasy outside of us (Irigaray, 2001, pp. 26-28).

Therefore, the source of revolution in thinking that this new ethics proposed by Irigaray will call for is to be found in and between our bodies, the intimate space of "to."

I must confess that my way of shooting you is not exactly very intimate or giving towards you. I point the camera at you and while standing still, as to not completely dissolve you into abstract light of long exposure, I shoot you. Perhaps instead of you moving in front of the camera I should, as a way of having my body gesture to you, show you where and how I am looking, and how I am moved in this seeing. In this seeing, my eyes become my body and my body becomes my eyes as you draw them to you.

[…]

When you draw me, you draw me out, out of my self, from the inside out. Out? Out where? Where to? To-ward you. You pull me out with the delicate tapping of your eyes, their attentive and engaged gaze that caresses me all over and opens me to you. You pull, draw in my body into you, into your body.

I enter you.

You pull me in and push me out, by expelling me through your body, like breath. In and out, in and out […] *you leave traces of me, of this pulling, this drawing-in of me into you, with your pencil. Each stroke of your hand on the surface of the drawing paper is an extension of your seeing, of you seeing me and reacting to this seeing with gestures of your hand. Seeing, breathing* […] *you take me in, and after not being able to contain me any longer you let me out. I spill, pour, empty out of you, through you, onto the page. Breath after breath, your labour delivers me.*

You birth me.

[…]

When you draw me, I feel the caress of your eyes and the undivided attention of your eyes that are directed only towards me. In shooting this direct contact of your eyes and their caresses are absorbed, because mediated, by the camera. When you draw me, I feel very strong sensations, emotions. Why? Perhaps because drawing is more direct or intimate for both of us, as opposed to shooting with a motion picture camera.

It might be also interesting to consider how we respond and are directed by the essence of these two words, by language in general, on an unconscious level; shooting and drawing. In the English language one shoots with a camera. Shooting requires a target, an object to be aimed at with a camera, a machine, and to be captured like a victim. This perhaps might have its roots in the origins of the motion pictures, in particular in Étienne-Jules Marey's experiments in photographic animation in which he used a *fusil photographique* (a photographic gun of his own invention) to investigate animal locomotion. It is nevertheless peculiar that English speakers chose this rather aggressive and death-oriented word to correspond to their actions with the film camera. In the French language *tourner* is used instead, and just as in the Polish language

krɛcić both translate to turning, turning around, revolving, and spinning, which correspond to key mechanisms of the film camera, its heart and belly; the motor, the shutter, the turning or winding crank and the take-up reel that are constantly turning. This idea of turning that permits the light-image to be inscribed on film with each turn also suggests contact or touching of frames, as they are located one above the other and accumulated on the film roll. In further extrapolation on this action of turning, making a film for the French and the Polish has a strong connotation with copulation; the Sun (light) copulates with the Earthly materials (film: part mineral, part vegetal, part animal) with each turn, and some parts of the gestation take place in the body of the film camera. Whereas for the English speakers making a film corresponds with the action of shooting, capturing, arresting of life, essentially the act of *Thanatos*, for the French and the Polish through the action of the turning mechanism it is an act of *Eros*.

Now what of drawing? Drawing through the continuous activity of pulling in and pushing out appears to me to be also more akin to Eros. Furthermore, drawing continues after the lines have been placed on a page; it is a continuous and repetitive activity of drawing-in the other into myself and then onto the page, and again into myself, etc. And the traces of the other remain in my body longer than when shooting with a film camera, which mediates the process of pulling you into me as it pulls a representation of you into itself.

How then can I overcome this mediating and distancing aspect of shooting and become as intimate with you as you do with me when you draw me? Is there a bridge towards intimacy with the other in cinema via the French and the Polish repetitive and cyclical action of turning, turning around, returning? Returning to what … and who?

Respond-Dance and Sea-ing with Camera (March 11, 2008)[2]

> *We relied only on a camera today to make representations of each other. In some ways it is becoming more comfortable to be in the nude around you. Is it because I know that you will not look at me there, those parts of me that I feel most vulnerable about, those I do not want you to see because I am afraid to be confronted with your rejection of me, me as wholly good from head to toe? I try to keep your gaze focused on my eyes. I carefully study it, paying particular attention to your eyes breaking away from our interlocked look and quickly scanning parts of my body. I keep trying to read your eyes and finally, after*

2. The footage of me shot during these sessions appears throughout my film *The Garden of Earthly Delights* (2008, 16 mm, colour, silent, 8 minutes).

much assurance from your eyes, I break away from this intent looking. I shift my attention to my body, to be wholly present for you, yet keeping your gaze with the horizon of my experience.

I want to be looked at. And even there, where I have previously not wanted you to look, I desire your look and your acceptance. So far I have only seen acceptance in your eyes and your bodily responses. Your gestures towards me with a camera or with a pencil on paper emanate acceptance, approval, and encouragement. Perhaps encouragement is too strong a word, or perhaps not for it is the encouraging look in your eyes that comforts me and supports my every step to continue and reveal more of myself to you; a look that we all experienced and that perhaps was one of our first most vivid experiences whose echoes still today reverberate within us.

But is there another reason why I feel more comfortable with you and myself? I wonder if the camera, the mediated look that it elicits, has something to do with it. We look through the camera and not directly at each others' bodies, as a way to dispel some of that initial emotional unease. Stan Brakhage also preferred to experience those extremely emotionally charged moments through his camera, such as the birth of his first child in Window Water Baby Moving *(1959) or the autopsy of cadavers at a Pittsburgh morgue in* The Act of Seeing with One's Own Eyes *(1970). Perhaps our cameras have eased us into stripping bare, exposing ourselves physically and emotionally to one another, and in this vulnerable state of bareness opened us to the generative process between us, towards art-making.*

Another aspect of our sessions with the camera involves reviewing what we have shot and being attuned to each other's responses to our bodies and their representations created by one another; my shooting of her body, and her shooting of my body. In this reviewing process, and quite a revealing process, I see your look, your attitude or sympathy towards me and you see mine. If the picture shows me good and beautiful as a whole, with no parts omitted, I feel all good and whole. However, if the picture does not present me as all good, i.e. does not present every part of me, I feel fragmented and sad. My emotions no longer beam outward toward you but instead recoil into the darkest, the most remote parts of my being. I am certain that you experience the same emotions if the images of you that I made do not depict you as wholly good. That is why I want to capture all of you and in the most beautiful way, so that you will feel accepted, approved and wholly good, as a way to comfort you in your openness towards me; in our mutual charity.

Indeed, the camera experience is very different from drawing, in which I am drawn, pulled towards your eyes and enter you, later to be expelled, translated through your body on paper into a representation of me. There is no intermediary between us, but a direct immersion in one another, a union, a communion. But is such an intimacy, such communion, possible when shooting with a camera? If so what would it entail?

When I shoot you, my body responds to you. I respond to every minute movement and gesture that you make and you to me. I move with you. I dance with you to our rhythm: the inner rhythm of your body, the inner rhythm of my body while holding the camera, and the third rhythm of our respond-dance that we co-create together. My rhythm inscribes and resonates within you and yours within me, while constantly attuning ourselves to one another and our together rhythm of this coupling. However, within this coupling and its resulting rhythm you and I do not lose ourselves and merge into one, instead we remain two. As two, we ensure the continuity of our in-between rhythm and carry on our respond-dance.

When I shoot you, you immediately respond to me with your body. Unlike in drawing, where the respond-dance is somewhat delayed, in shooting there is a possibility of immediate response. Therefore shooting can become equally intimate when it is not diffused in the labyrinth of reason, of cognitive relay (censorship) between the person behind the camera and the person in front of the camera. This immediacy of response turns seeing into an even more active and immersive sort of "sea-ing." Together in this sea-ing we are incessantly attuning to one another, we swim in the thick sea of our active visual engagement. Your gaze solicits my entire body to become eyes, and conversely for my vision to fuse with my other senses, in particular, hearing and touch, that open and attune me to you, to listen, to touch, to put me in-touch with you, with me. In the immediacy of our experience, this sea-ing returns my senses into a synaesthetic communion and helps me remember the history of my being, the history of my first relation with the other, an intersubjective and a bodily relation of "two and one" with my mother. Mother-me, at first two in one, and later seemingly two subjects yet one because interlocked in their dependence and attention to one another. You and I cannot be one, or desire to completely regress or be reduced to one. However, partial regression through remembering into the oceanic is quite desirable and necessary to make porous the wall that protects and keeps me in one piece and to open to you. In this interlocked oneness of our oceanic sea-ing two of us remain. And we must remain two for its ebb and tide to continue, for this intersubjective experience to continue its flowing rhythm between you and me. I can be swept and give myself to you in this sea-ing but not completely. I have to be able to come back to myself, just as you to yourself, so that we can continue this pulse of seeing – sea-ing between you and me.

Painting and Sadness

Because I love you absolutely, I, myself, am no longer absolute. Recognizing you gives me measure. Because you are, you impose limits upon me. I am whole, perhaps, but not the whole. And if I receive myself from you, I receive myself as me. We are no longer one […] Does existing not mean offering you an opportunity to become yourself? (Irigaray, 2001, p. 15).

(March 25, 2008)

Painting her – blue paint spread on the surface of 16-mm clear film leader. Paint smeared around in a tiny rectangular frame.

Painting her – at first an amorphous blob but slowly begins to echo her form, her bodily form.

Painting her – one amorphous blob after another. A series of blue-coloured representations of her body are beginning to look like an animated sequence, reverberating with the animations of my body and her body, together.

Painting her – why I do persistently hear the word "pain" in painting? Why does it echo in me so profoundly and in its resonance comes to the fore for me? And why have I not heard its resonance before today, before our encounter together?

In painting you, perhaps "pain" echoes those parts of you that I left out: parts that are concealed from my field of vision; parts that are and must stay concealed from me to establish the difference that exists between us, and therefore the possibility of you and me; and parts that I cannot physically fit into the tiny 16-mm film frame, which is the size of my index finger nail. In painting you, perhaps "pain" springs forth from the sheer nature of working with this medium, which leaves me no choice but to leave out even those parts of you that you presented to me by way of opening to me. I cut them off and out from the totality of the visual composition, and as a result leave you fragmented, in parts rather than whole, the wholly good. In the process of painting, my action of releasing your bodily form onto the celluloid canvas is constantly interrupted, it is fragmented by having to add paint to the tip of my brush which halts the dynamic flow of my actions and my immersion in the experience of being together.

In painting you, just like in drawing, I pull you into me, you enter my body and I release your bodily form through my body with the actions of my hand. And indeed, just like drawing, these painting actions resemble breathing (inhale and exhale, etc.); taking the outside in, transforming it, and letting the inside out. The only difference in painting is that the action of pulling you in and releasing out is disrupted by momentary pauses of having to add paint to my brush. These momentary pauses disrupt the flow of my activity and engagement "to" you, therefore the immediacy of our togetherness (our eye-body, you-me meditation), while fragmenting my experience and the representations of your bodily form as a result. But one may ask if the process of drawing is really that much different from that of painting. I will have to insist that in drawing the immediacy of my projective actions in response to the intensity of my experience of seeing her conveys her form and our experience together in a more direct manner. Perhaps this is where our language leads us, how it thinks us and our actions and gives sense to our being.

Pain … pain … is it my pain? Whose pain is it if not hers? But is it really pain? This is not a real pain, at least not physical pain of any sort, only my imagination of what it must (emotionally) feel like for her to be painted; both the pleasure

and pain of this experience. I imagine that the pleasure of this experience for her is the pleasure of presenting or revealing her bodily parts to me, for me to give them presence in the composition. And the pain in this experience may be connected to the absence of these and other parts of her, which appear to be concealed or rejected by me in the composition. By concealing/rejecting those parts presented to me by her, I (the painter) am the pain-inflictor. I am also, however, capable of feeling the pain of the inflicted other, in other words being capable of empathy as the language of my sketch evidently points towards.

But where do language and such words as empathy and sympathy actually lead me, and what significance do they have for me? Empathy (em *"in"* + pathos *"feeling, emotion, experience") means "the action of understanding, being aware of, being sensitive to, and vicariously experiencing the feelings, thoughts, and experience of another of either the past or present without having the feelings, thoughts, and experience fully communicated in an objectively explicit manner" ("Empathy," def. 2, <www.merriam-webster.com/dictionary/empathy>). Sympathy* (syn *"with, together"* + pathos *"feelings, emotion, experience") means "having common feelings, mutuality; an affinity, association, or relationship between persons or things wherein whatever affects one similarly affects the other; mutual or parallel susceptibility or a condition brought about by it; unity or harmony in action or effect; the correlation existing between bodies capable of communicating their vibrational energy to one another through some medium" ("Sympathy," def. 1, 4, <www.merriam-webster.com/dictionary/sympathy>). Thus, empathy and sympathy are simultaneous with painting and being painted. These words and their corresponding sense (meaning, feeling) are perhaps more amplified in painting than in drawing, or when shooting with a camera. This is in part because the experience of the painting process itself leads us to it and the English language amplifies this experience; paint-ing, the other is in pain because cut out, left out by me, the painter, and not presented as whole in the composition ("to put together [parts] so as to form a whole"), as wholly good. I feel with the other. This pain is sadness, and it belongs to me; the sadness of not being able to paint her fully, wholly, in the composition, both the parts that stay concealed because of my lack of skill as a painter and the parts that transcend me and will forever stay a mystery to me.*

But is there more to this absence, this concealment and the mystery of you that transcends me? I took into me a part of you and projected it by means of my body on the clear-leader, the film canvas. But is concealment simultaneous with emotional pain and anguish that is present in the act of painting you here? This absence, which is part of selection (cutting away in selection, rejection, leaving out) in the process of composition, is different from absence whose presence as concealment we can sense and feel. This absence, the invisible and its mystery, is fecund and nourishing.

… love must keep the mystery of the other intact, to nurture the flow between the two.

Thus the amplification of empathy and sympathy in the experience of painting, as language itself helped in leading us to it, directs us to the essence of the experience of togetherness. This essence being the feeling of mutuality, by means of the reversibility of the self (me) and the other (you) in sympathy and not by physical means of possession. Therefore the building blocks of love are indeed in the intimate space of to-gether.

Conclusion: Together – To Gather – To Unite – The Good – What One Clings To

> Would not generating the good together represent the end of conflicts and lacerations? Wouldn't peace between us be born in the birth of the spiritual, which is neither word nor body alone, but the fruit of a love which leaves each of us to ourselves, and opens up a way for each of us to be as two?
>
> To generate the good, to go beyond the clouds, to arrive at the sun, not merely at his light, but at him as a warm, unavoidable presence, both of this world and of another. Remaining here, I have moved into the beyond with you.
>
> For this journey, I have listened, I have opened in myself a space to accommodate you, a clearing of silence. I have welcomed this part of you, this flower of your body, born from your breath and heart, nourished by your sun, which has sprung from you and has inclined towards me. I have wanted to savor and protect this, before wanting more (Irigaray, 2001, p. 60)

How much prompting and provocation will it take to break through the thick shell of social indifference and lack of concern for the vulnerable other and to bring into being a culture that is truly intersubjective? What form should art take in order to engender powerful experience that infuses movement, therefore change through revolt on the personal level, into the alienating and lifeless (because unresponsive and detached from Eros) social order? Luce Irigaray suggests that a subjective and intersubjective culture "would require being faithful to the reciprocity in touching-being touched, itself a matter of perceiving or of speaking" (p. 23). For Irigaray perception and language are paths "towards sharing the mystery of the other" (p. 20), the mystery that safeguards the irreducible alterity between us, of you and I, while preserving the space of a "to" and maintaining the "in-direction between us" (p. 19). Perhaps this is precisely where artists should start, i.e., in the reciprocity of experience between subjects, while keeping the mystery between them intact. We can also add to this Merleau-Ponty's notion of experience that extends beyond intersubjective relations and into the world, which is to live it not as a passive reception of the world but as an active participation in the world.

He directs us to this notion of experience in his description of the experience of spatial depth in *Phenomenology of Perception*, which may very well apply to any experience. "To experience a structure is not to receive it into oneself passively: it is to live it, to take it up, assume it and discover its immanent significance" (Merleau-Ponty, 1962, p. 258).

The importance of body in art, and therefore body art, is that it is the source of the good. For my body (perceives, senses – *sens* [sense, significance, feeling]) directs me through lived-space, the world I inhabit. It connects me with the world (two fleshes), while opening the way to the other through feeling (empathy, love) and granting me the ability to make (cognitive) sense of it all. Thus the experience my body grants me is central in redefining community and the public sphere based on a sense of the good at its core, through the strong binding emotions and love for one another; between two as "I love to you".

Works Cited

"Empathy". Merriam – Webster's Online Dictionary, <www.merriam-webster.com/dictionary/empathy>, retrieved Sept. 16, 2008.

IRIGARAY, Luce (2001). *To Be Two*, transl. by Monique M. Rhodes and Marco F. Cocito-Monoc, New York, Routledge. Transl. of *Essere Due*, Torino, Bollati Boringhieri, 1994.

MERLEAU-PONTY, Maurice (1962). *Phenomenology of Perception*, trans. from the French by Colin Smith, London, New York, Routledge.

MERLEAU-PONTY, Maurice (1968). *The Visible and the Invisible: Followed by Working Notes*, Claude Lefort (ed.), transl. by Alphonso Lingis, Evanston, Northwestern University Press.

"Sympathy". Merriam – Webster's Online Dictionary, <www.merriam-webster.com/dictionary/sympathy>, retrieved Sept. 16, 2008.

Temps, espace, relation, interface

FRANCE (PARIS)

Anolga
RODIONOFF

Anolga Rodionoff *est maître de conférences en sciences de l'information et de la Communication, responsable pédagogique du parcours « Arts, TICs et Industries de la culture », chercheur au CEMT à l'Université Paris 8 et responsable scientifique d'un groupe de recherche sur les Arts, les Technologies de l'information et de la communication (TICs) et les industries de la culture, MSH Paris Nord.*

Que montrent les artistes qui explorent le numérique ? Telle est la perspective à laquelle nous invitons. S'il semble bien que nous soyons encore ensemble, assurément nous sommes ailleurs, dans un autre monde, celui des échanges électroniques ou du cyberespace. Et ce que l'art numérique dévoilerait, ce sont les traits de cet autre monde. Art numérique défini comme l'exploration du numérique ou du virtuel, sur un certain mode. Si l'art renvoie à la création, le numérique renvoie aux opérations ou aux techniques de codage de l'information, c'est-à-dire à la programmation informatique. L'art numérique est considéré comme un analyseur parce que s'il questionne la définition de l'art, le statut de l'artiste ou de l'auteur, les modalités de production, il interroge aussi les conditions de perception du monde du virtuel, et notamment du cyberespace.

L'hypothèse selon laquelle des œuvres qui explorent le numérique questionneraient les conditions dans lesquelles nous percevons le virtuel, le cyberespace et la façon de le représenter ou de se représenter ces mondes des échanges, telle est notre posture. Échanges qui actuellement sont sous une forme numérique mais qui auparavant étaient sous une forme électronique. Autrement dit aussi, les

artistes interrogeraient la nature de cet « espace » des télécommunications et de ceux qui l'ont précédé, tel le réseau satellitaire. Leurs œuvres ne montrent-elles pas certains des traits de ces « espaces », mettant l'accent sur les rapports réel-virtuel, matériel-immatériel, actuel-inactuel ? L'analyse des œuvres proposée ici s'appuie sur la boîte à outils conceptuels que j'emprunte à la philosophe Anne Cauquelin (2006), grille qu'elle « fabrique », à partir de la théorie des stoïciens, la théorie des incorporels, sa relecture étant inspirée du monde du virtuel et de sa fréquentation. Selon elle, quatre concepts, qui font système, c'est-à-dire sont liés, permettent de saisir les traits ou les caractères du cyberespace. Il s'agit du vide, du lieu, du temps et de l'exprimable, concepts dits des incorporels, dans la philosophie stoïcienne, qui permettent de saisir les traits du cyberespace et que montreraient les artistes dans leur pièce : un monde où la spatialité est absente (ni espace ni lieu) ; où le temps n'existe pas (pas de temps existentiel mais un temps u-chronique ou temps réel) ; cyberespace qui est aussi indifférent au contenu, au sens et où le vide est condition d'apparition du lieu u-topique, du temps u-chronique et de l'exprimable.

Comment se repérer et définir l'espace dit cybernétique ou le cyber-espace ? Ce d'autant plus qu'il est parfois question de l'habiter. Cet espace a-t-il les mêmes propriétés que l'espace physique géographique ? Comment comprendre encore une image définie comme un lieu, à propos de ces mondes entièrement gouvernés par les échanges ? Que signifie le temps réel ou encore la réalité virtuelle ? Le temps réel, par exemple, est-il de la même nature que le temps existentiel ou sensible ? Telles sont les interrogations ou les questionnements qui traversent bon nombre de dispositifs de l'art électronique et de l'art numérique, y compris à l'insu de leurs auteurs.

Le cyberespace, un monde d'un autre type ?

Les usages ou les pratiques de l'internet invitent à fréquenter un monde d'un autre type que le monde sensible, matériel, concret, bref que notre monde quotidien : un monde différent qui échappe en partie à nos sens, le tactile, par exemple, ou encore à la matérialité ; un monde d'un autre type que pourtant nous tentons de saisir, ou de nous représenter, avec les mêmes « outils » que ceux que nous utilisons pour appréhender notre environnement et situer notre corps par rapport à lui. Espace et temps, concepts *a priori* de la perception dans la philosophie kantienne, tels que nous les saisissons habituellement, trouvent-ils leur place dans le « monde » des transmissions électroniques ou numériques de l'information et, notamment, d'internet ?

Que devient notre vision de l'espace ?

L'un des sens convoqués pour percevoir le monde sensible demeure la vision, grâce à laquelle la notion de distance prend corps avec le proche et le lointain et qui nous permet de nous situer en un lieu ou dans un espace et d'en percevoir les entours. L'invention de la perspective géométrique, au Quattrocento, n'est pas étrangère à cette « domestication » de la vision et à la correspondance d'un certain type d'espace abstrait, l'espace géométrique, avec l'espace sensible, concret. Dans l'art perse, par exemple, les personnages sont représentés frontalement, le relief n'existe pas, la perspective est absente. Cet art révèle à quel point même notre vision du monde, non pas une vision intellectuelle du monde mais notre vue du monde et sa perception, est marquée au fer rouge par la culture. La vision qui, *a priori*, nous appartient, nous est propre, d'autant qu'un organe la commande, semble non « manipulable ». Insensible à toute influence, la vision reste ainsi, quoi qu'on en pense, artificielle ou fabriquée.

Dans le monde sensible, vision, espace, lieu apparaissent donc liés. Et ce sont les peintres du Quattrocento qui réaliseront cette opération : lier l'espace géométrique à l'espace sensible de sorte que les deux se confondent, c'est-à-dire que percevoir l'un, c'est percevoir l'autre. Les peintres ont ainsi naturalisé la perspective géométrique pourtant artificielle, c'est-à-dire abstraite (Francastel, 1980). Si la vision est fabriquée, quel sens ou quelle opération commandent alors la perception du cyberespace ? Quel cadre *a priori* de la perception, les artistes, qui explorent internet, inventent-ils ? Et l'inventent-ils ou, plus simplement ou plus modestement, montrent-ils quelques éléments de ce nouveau cadre adapté à ce nouveau monde ? Si le monde de l'internet échappe à la perspective géométrique, ce monde est pourtant bien réel. Les usages du numérique et leur généralisation attestent ou garantissent cette réalité.

Dans le « monde » d'internet, quelle est « l'efficacité » de la vision pour se situer ? Comment appréhender le cyberespace, en fixer les contours, le haut, le bas, la droite, la gauche ? Comment distinguer le lointain du proche ? Et haut, bas, droite, gauche, proche, lointain ont-ils encore une pertinence, dans cet « univers » des nombres et des programmes ? Bref, vision et espace sont-ils liés dans ce monde-là quand la distance n'existe plus, tous les points connectés sur le réseau s'affranchissant des contraintes physiques et géographiques, des points, c'est-à-dire des individus qui, connectés au réseau internet, sont reliés entre eux sans considération de la matérialité du monde ni des corps. Comment alors se représenter ou visualiser ce monde ? Et cette représentation passe-t-elle toujours par la vision ?

Dès 1960, des artistes explorent des réseaux de télécommunications divers (réseaux satellitaires, téléphoniques et télématiques). Ces pratiques artistiques précèdent et annoncent celles des artistes du net, des œuvres qui montrent

que la spatialité reste étrangère aux réseaux de transmission de l'information, y compris quand l'information est sous une forme électronique. Ainsi d'une œuvre de Nam June Paik, *Clavecin bien tempéré trans-océanique* (1963), ou de *Satellite Art Project*, des artistes Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz ou encore de celles, plus récentes, de D. Rokeby et de Mit Mitropoulos.

Image-lieu ou le retrait de l'espace

Satellite Art Project, réalisé en 1977 par les artistes américains Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, explore le réseau satellitaire avec deux groupes de danseurs. L'un des groupes est situé aux États-Unis, l'autre en Union soviétique. Chaque danseur accorde ses mouvements sur ceux d'un autre danseur, situé à des milliers de kilomètres, via une image apparaissant sur un moniteur grâce à la liaison satellitaire. La performance est diffusée en même temps, sur un seul moniteur. Où situer cette scène visualisée à l'écran ? Si la chorégraphie est bien réelle, elle n'est géographiquement et physiquement nulle part. Autrement dit aussi, cette image visible sur les interfaces ne représente pas une scène jouée quelque part, elle n'a par conséquent pas de modèle. Elle existe par la juxtaposition de deux images dont les sources sont géographiquement éloignées, juxtaposition assurée par les échanges d'information via les réseaux satellitaires. Ce sont ainsi les échanges d'information sous forme électronique qui donnent forme à l'œuvre. Celle-ci n'existe que par et dans le réseau satellitaire. *Satellite Art Project* reste ainsi non localisable dans le monde physique et, sans être virtuel puisque les informations ne sont pas sous forme numérique, le dispositif ne montre-t-il pas que le réseau satellitaire est u-topique ou rétif à toute espèce de spatialité ? Principiellement, ce réseau n'est-il pas de même nature que le cyberespace ? Si Galloway et Rabinowitz définissent cette l'image comme un lieu, ne reconnaissent-ils pas la nature a-spatiale de ce réseau ?

David Rokeby réalisera une pièce, *Body Music* ou *La danse transatlantique* (1984-1986) qui joue sur un même principe et avec un questionnement identique. Contrairement à ce qu'affirment les commentateurs de l'époque, selon qui *Body Music* apportait la preuve de la tactilité et de la sensorialité des réseaux, cette pièce, comme *Satellite Art Project,* ne montre-t-elle pas une « fiction réelle » située nulle part ailleurs que sur des interfaces (écrans de téléviseurs ou moniteurs) reliées au réseau téléphonique ? Deux danseurs sont ici reliés par le réseau téléphonique. Chacun des deux danseurs règle ses propres mouvements sur ceux de l'autre – non via l'image de l'autre – mais via une séquence sonore déclenchée par l'autre danseur.

Avec *Face à face*, l'artiste Mit Mitropoulos montre aussi que lointain et proche n'ont guère de pertinence, tous les réseaux de transmission de l'information étant rétifs aux distances comme aux localisations. Cette pièce, dit-il, lui inspire le concept « Ensemble/séparé ».

Son dispositif assez simple joue sur la mise en réseau d'ordinateurs. Deux personnes placées dos à dos se voient par l'intermédiaire d'un moniteur situé face à elles. Elles engagent une conversation. Dans une autre pièce, la conversation est retransmise simultanément sur deux moniteurs situés l'un face à l'autre. Ainsi dans l'espace physique, elles discutent entre elles sans se voir directement, tout en étant très proches. Alors que dans l'espace électronique, elles discutent entre elles sans être physiquement en présence, en étant ou non extrêmement éloignées. « On ne peut pas être plus loin et plus près, en même temps », souligne Mit Mitropoulos (2003, p. 176). Ubiquité spatiale tout autant qu'ubiquité temporelle sont ainsi au cœur de *Face à face*. Si l'absence de tout décalage temporel permet de franchir ou de s'affranchir des distances, n'est-ce pas admettre que dans cet « espace » de circulation des données, il n'y a ni espace ni temps ?

Que devient notre perception du temps ?

Si l'espace est rendu sensible, notamment, grâce à la vue, encore qu'il ne faille pas oublier l'ouïe, existe-t-il un sens qui rende sensible le temps ? Vraisemblablement, le temps est perçu indirectement par la vue. Il ne prend sa texture que parce qu'il est lié au mouvement, qui réfère à l'espace et donc au proche et au lointain. Le temps se mesure alors à la distance parcourue ou au mouvement qui se déploie dans un espace ou un lieu donné. Le temps se laisse saisir aussi par rapport à un point fixe, le présent, duquel deux directions, l'une vers le passé, l'autre vers le futur, s'opposent. Le « temps existentiel » est ainsi « fléché ».

Dans le monde d'internet et, plus généralement, des réseaux de transmission de l'information, qu'advient-il du temps ? Le temps existe-t-il encore, quand il suffit d'un clic pour envoyer, instantanément, à l'autre bout du monde, un message, une image animée, un son ? Ou lorsqu'on accède, sans attente, à des banques de données dont les serveurs sont localisés à des milliers de kilomètres du point de connexion ; ou encore quand on agit à distance comme dans les dispositifs dits de téléprésence ? Absence d'attente, instantanéité sont les caractéristiques de ce que tout un chacun nomme temps réel. Mais ce temps dit réel n'est-il pas davantage la marque d'une absence de temps ou de son retrait puisque la durée est annulée ? L'épithète « réel » brouille quelque peu les choses, un peu comme si face à l'étrangeté de ce nouveau monde, nous le domestiquions, en le décrivant avec les outils habituels dont nous nous

servons pour nous repérer, nous situer, et dans l'espace sensible et dans le temps de l'existence. Toutefois, quand la réponse à une action sur le clavier est immédiate, cela ne signifie-t-il pas qu'il n'y a plus de temps ? Si la durée est annulée, n'est-ce pas parce que le temps se retire ?

Temps réel : le retrait du temps ?

Avec *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz réalisent, en 1980, la performance suivante. Ils placent des caméras équipées de microphones, dans deux vitrines de deux magasins, de façon qu'elles captent les mouvements et voix des passants qui s'y arrêtent. L'un des magasins est situé à Los Angeles, l'autre à New York. Les deux sont reliés via une liaison satellitaire. Les passants de Los Angeles sont ainsi présents sur le moniteur situé dans la vitrine du magasin new-yorkais et les passants de New York, eux, le sont sur celui de Los Angeles. Chacun d'eux se trouve donc exposé dans les vitrines respectives. Le dispositif leur permet de converser entre eux ou de se faire des signes, via le moniteur, parce que la liaison est établie sans décalage temporel.

Si les passants sont « transportés » à quelques milliers de kilomètres du lieu géographique où ils se trouvent, il n'empêche que les images visibles sur les écrans des moniteurs restent fidèles à un modèle, qui appartient au monde concret et sensible. Dès lors, *Hole in Space* n'expérimente-t-il pas davantage le temps réel, c'est-à-dire ne montre-t-il pas l'absence de temps dans les réseaux de transmission de l'information ? Si, comme le titre de l'œuvre l'indique, l'espace est troué, ne l'est-il pas par le retrait du temps ? Qu'un décalage temporel survienne et le temps refait surface avec l'attente que la liaison soit rétablie, c'est-à-dire que le temps redevienne nul. Le temps dit réel ou, ce qui a la même signification, la téléprésence, réfère bien à cette absence de temps. Temps réel qui, souligne A. Cauquelin, demeure la clé de voûte du monde du virtuel et du monde de l'internet (Cauquelin, 2006, p. 98).

Un dispositif plus simple, *Light on the net Project*, de Masaki Fujihata, réalisé en 1996, met encore l'accent sur cette annulation de temps. Il s'agit d'un dispositif de commande, via internet, d'une matrice de 49 lampes disposées à Gifu, au Japon, dans un espace accessible au public. En cliquant sur l'image de l'installation à l'écran, on peut allumer ou éteindre chacune des 49 lampes électriques. L'internaute visualise instantanément l'effet de son geste, grâce à la présence d'une webcam située dans le hall et connectée à internet.

L'immédiateté et la visibilité de la réponse à l'action de l'internaute supposent toutefois que celui-ci ait foi dans les images qui lui parviennent. Crédulité ou incrédulité de l'internaute face aux images qu'il reçoit du net, cette question devient centrale dans d'autres œuvres, comme celle, par exemple,

de Ken Goldberg, *Telegarden*, une pièce qui interroge plus radicalement les conditions de perception de ces images, c'est-à-dire le rapport de causalité entre image et modèle, entre image et réel, ou encore entre virtuel et réel.

Quelles conditions de perception dans le monde du virtuel ? Image virtuelle ou fiction vraie ?

Telegarden (1995) permet aux utilisateurs du web d'observer un jardin de plantes réelles localisé en Australie (Musée des arts électroniques) et d'y intervenir ou d'interagir. Deux types d'interventions sont possibles. La première est passive : l'internaute se contente d'observer le jardin. L'autre est active puisque l'internaute peut planter, arroser, régler l'éclairage des plantes pour assurer leur croissance, par exemple, un robot relayant ses ordres envoyés par internet. Une webcam, installée sur le lieu même où se situe le jardin, permet à chacun de visualiser, en temps réel, les actions qu'il commande à distance et de surveiller la croissance des plantes dont il prend soin.

Ken Goldberg, avec *Telegarden,* ne questionne-t-il pas le rapport du réel au virtuel et le statut de l'image virtuelle, quand il insiste sur la crédulité de ceux qui regardent des images ou lisent des textes accessibles via internet. En effet, ce dispositif suppose que l'internaute croit en la réalité des images captées par la webcam qui sont ensuite transmises et accessibles via le net. Or, souligne-t-il, rien ne permet de vérifier et d'affirmer avec certitude que tel est le cas. *Telegarden* alerte ainsi, selon Goldberg, les internautes sur la nature des données qui circulent sur le réseau internet, informations qu'aucune institution ne garantit. Leur validité, en dernier ressort, repose sur la croyance de ceux qui les reçoivent. Son questionnement le conduit à réinterroger les théories de la connaissance des philosophes grecs (de Platon à Aristote jusqu'aux stoïciens) et la théorie de la perception du philosophe G. Berkeley, notamment (Goldberg, 1999), de sorte que *Telegarden,* comme d'autres œuvres, fait philosophie (Cauquelin, 2004, p. 7). D'autres œuvres, *site_non-site* de S. Barron, ou *Me* de l'artiste Closky, questionnent également la nature des images ou des doubles qui circulent sur le net. Mais *in fine* le réseau n'assure-t-il pas une visibilité, visibilité qui, dans le monde du virtuel, devient garante de la réalité. L'image qui circule sur le réseau et qui est visible *a priori* sur des milliers d'interfaces donne alors « corps » au réel, voire à des fictions vraies, comme par exemple *site_non-site*.

Plus radicale apparaît *Click Here,* proposée en 2001 par Claude Closky sur son site, <www.sittes.net>, parce qu'elle « révèle » les quatre traits du cyberespace. En cliquant sur le titre de l'œuvre *Click Here*, une « fenêtre » analogue à

un bandeau publicitaire apparaît en clignotant, puis disparaît presque aussitôt, de sorte que l'internaute ne peut pas la lire. À chaque nouveau clic, une fenêtre différente apparaît puis disparaît, et cela indéfiniment ou à l'infini.

Click Here, sur un mode quasi minimaliste, invite aussi à considérer la nature de ce cyberespace : un monde où le temps est absent, les bandeaux disparaissent aussitôt apparus ; un monde où la spatialité n'a pas de consistance en raison de l'instabilité du dispositif ; enfin, un monde où l'expression n'est pas nécessaire, les informations étant illisibles. C'est dire que le cyberespace est un monde tout entier happé par les relations, les échanges et qu'il relève du virtuel quand le virtuel réfère aux échanges, à la mise en relation de données par des programmes informatiques. Un clic suffit pour établir le lien entre code HTML et code de l'écriture. L'essentiel dans ce monde du virtuel se situe dans l'échange entre deux codes, l'un appartenant au monde des nombres, l'autre, par exemple, au monde du langage, des significations. Le monde des nombres convoque alors une logique spécifique, une logique de la condition ou du nécessaire : je clique et telle ou telle information surgit à l'écran pour disparaître tout aussitôt si ou pour autant que la programmation informatique le détermine. Si aucun lien n'est activé, rien n'apparaît, ce qui donne à penser que le vide est une condition première de ces échanges. Le monde du langage, lui, ne relève-t-il pas d'une autre logique, une logique qui convoque le hasard avec ses manques, ses oublis, ses lapsus, ses répétitions. Ce monde des significations n'est-il pas bien plus arrimé à la pensée rhizome de G. Deleuze, alors que de nombreux commentaires *a contrario* identifient le réseau internet, le virtuel ou le cyberespace au rhizome ?

Vers une perspective numérique ?

En guise de conclusion, examinons *Le générateur poïétique*, de l'artiste Olivier Auber. Cette pièce n'interroge-t-elle pas elle aussi la nature de ce cyberespace, et, à un autre niveau, les conditions de perception de ce monde du cyberespace ? A l'aide de quels éléments, de quels sens pouvons-nous percevoir, c'est-à-dire nous repérer dans ce monde du virtuel, un monde tout entier pris dans les échanges ? Tel apparaît le questionnement de cet artiste qui se décline dans plusieurs autres de ses œuvres et qui sera repris d'ailleurs dans des dispositifs non artistiques.

Sur le site du *Générateur poïétique* (GP), un cadre est proposé aux internautes. À l'intérieur de ce cadre se trouve un certain nombre de surfaces-fenêtres qui correspond au nombre de participants. Le principe de la pièce consiste à intervenir, à l'aide d'un outil graphique, dans une des surfaces-fenêtres attribuée à chaque participant.

La finalité n'est pas du tout de faire une œuvre picturale commune. Il s'agit plutôt que chacun situe les interventions des uns et des autres, et, pour l'artiste, de proposer de voir ce qui se passe derrière l'écran. C'est pour lui une façon de montrer la nature de ce cyberespace qui est vide, sans limite et qui ne se laisse pas percevoir par le cadre imposé par la perspective géométrique. Il utilise alors le terme « perspective numérique », qu'il définit comme le nouveau code de perception du *cyberespace*, un nouveau code qui correspond à un code numérique. C'est ce code qui relie les différents intervenants et qui se substitue au code de fuite de la perspective géométrique. Le GP permet dès lors de visualiser le processus même de l'interactivité collective ou de l'interactivité de tous avec tous. C'est cette prise de conscience qui, selon Auber, donne une légitimité topologique à ce dispositif homme-machine. Situer sa participation dans le système global, quelle que soit la nature de l'interface utilisée, permet alors une réelle co-construction ou une co-élaboration. C'est même, selon lui, la condition *sine qua non* pour qu'il y ait une/des véritable(s) co-élaboration(s). C'est pour cette raison qu'Auber critique franchement les pratiques liées au Web 2.0, des pratiques qui, sous couvert d'une idéologie libertaire, sont en réalité entre les mains de plusieurs nouveaux acteurs puissants de ce monde de l'internet (Auber, 2007, p. 28). Selon lui, ce dispositif non légitime ne permet donc pas de co-élaboration, car l'interface utilisée empêche de visualiser ce qui est derrière l'écran. Les interactivités tous/tous restent cachées, illisibles pour les utilisateurs d'internet. Ainsi Auber, avec le GP, n'esquisse-t-il pas des éléments d'un nouveau cadre de perception adapté au monde du virtuel ?

Bibliographie

AUBER, Olivier (2007). *Le Net, un bien commun*, Paris, Libération, Rebonds, 9 mars 2007.

BARRON, Stephan (2004). *Recherches artistiques 1984-2004*, Habilitation à diriger des recherches, sous la dir. de M.-H. Tramus, vol. 2, Université Paris 8, p. 170.

CAUQUELIN, Anne (2003). *L'exposition de soi : du journal intime aux webcams*, Paris, Eshel, coll. « Fenêtres sur ».

CAUQUELIN, Anne (2004). *Questions à Anne Cauquelin*, Paris, L'Harmattan, revue MEI n° 21, *Espace, corps, communication*.

CAUQUELIN, Anne (2006). *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Presses universitaires du Québec, coll. « Lignes d'art ».

DELEUZE, Gilles (2004 [1980]). *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille Plateaux*, Paris, Minuit, coll. « Critique ».

FRANCASTEL, Pierre (1980 [1967]), *La figure et le lieu*, Paris, Denoël/Gonthier.

GOLDBERG, Ken (1999), « The unique phenomenon of a distance », <ieor.berkeley.edu/~goldberg/art/tele/intro.html>.

Vera Frenkel's *String Games* and the Germination of New Media Art in Canada

CANADA (TORONTO)
Caroline
SECK LANGILL

Caroline Seck Langill *is an interdisciplinary artist, writer, and curator living in Peterborough, Ontario. Educated at Ontario College of Art and Design with an MFA from York, and a Ph.D. in Canadian Studies from Trent University, her research spans the fields of science and art. As a researcher in residence at the Daniel Langlois Foundation she explored the history of new media art in Canada, noting the pioneering nature of much of the work produced by Canadian artists working with electronics and computers in the 1970s and 1980s. She has extended this project into new research on the preservation of new media, knowledge migration, and machine/human behaviour. Her most recent publications include chapters in* Place Studies in Art, Media, Science and Technology: Historical Investigations on the Sites and the Migration of Knowledge *(VDG 2009) and* Leonardo's Choice: Genetic Technologies and Animals *(Springer 2009). She is currently Acting Associate Dean in the Faculty of Art at Ontario College of Art and Design in Toronto.*

In 2005 I began research for my dissertation *Shifting Polarities: Electronic Media Art and Institutional Space 1970-1990.* My intention was to contribute to a reconstruction, or perhaps construction, of the excluded history of early new media art, or electronic media art (my term of preference), through an acknowledgment of the work's triangulated ontology as derived from the histories of art, science, and technology. My own experience in Science drew me to kinetic and early digital practices in art while a student at OCAD in the 1980s. My belief was that the work being produced during the analogue/digital shift was at the vanguard of art practice, and the computer would insert itself rapidly into those practices either as a tool or as content. Unfortunately, this was a naïve assumption and the promise of electronic media waned into invisibility, at least until the domestication of PCs in the mid-1990s. Consequently, the rise of new media has affected modes of curatorial practice and exhibition of this interdisciplinary genre. This enthusiasm is welcome, precipitating much-needed and long-overdue institutional change. However, the lag between the initial phase of experimentation with new technologies and its acceptance as a legitimate method of art production has resulted in a historical gap in museum collections, and a

dearth of literature dealing with art incorporating new technologies between 1970 and 1990. This is not to say there weren't exceptions. The Electric Gallery in Toronto, owned and run by Sam and Jack Markle, emerged as a champion of electronic media art, showing such artists as Michael Hayden and Norman White. But the exhibition of this genre within the museum was all but absent. Fortunately, there were exceptions

In 1977 Mayo Graham curated the exhibition *Another Dimension* at the National Gallery of Canada. This exhibition included works by Norman White, Ian Carr-Harris, Murray Favro, and Michael Snow. For Graham this exhibition was an experiment to probe the mechanics of perception, but it was also a showcase for artists who were drawing from the scientific disciplines of physics and engineering to produce work that foreshadowed interactive new media. Now the fact that there were no women represented in this show is not that surprising. It was 1977 after all. The pressure was felt, but the guerilla girls were not yet on the scene scrutinizing museum institutions through their canny feminist critique of gender representation in collections. But what is surprising is that Vera Frenkel's ground-breaking work *String Games* was not represented in some way, considering it was produced three years prior, in 1974.

String Games: Improvisations for Inter-City Video drew its form and its content from the fixed arrangement of seats in Bell Canada's early teleconferencing centres. The company developed the facilities for face-to-face discussion with out-of-town colleagues, and Frenkel was fortunate to be invited to test their capacity. The physical setup at the two teleconferencing sites incorporated five studio chairs that sat like knuckles behind semi-circular tables, acting like wrists, facing four fixed cameras, three to take in the visual field and one overhead. The centre seat had access to a hidden control panel that enabled the operation of the cameras. A Faxcom machine was on site, but coincidentally inoperable during the sessions, hindering the plan to exchange text and images during the performance – an indication of how early this endeavour was in terms of art and technology.

Cat's Cradle is a game existing in similar form across cultures, using tied string linked between the two hands. Looping the string back and forth produces various figures that have different names in different cultures, such as *Soldier's Bed* or *Fish in a Dish* for the same configuration. Frenkel's decision to perform a non-string version of Cat's Cradle with bodies standing in for digits required choreography based on the string figures. As in the original game, the "hands" would face each other, one in Montreal and one in Toronto. Frenkel explains how "each player would learn the movements of a particular finger in all the figures, and could contribute to the improvisation in the same order as that finger would manipulate the string, if we were playing with a string loop rather than a video connection at a distance of 350 miles. The eight

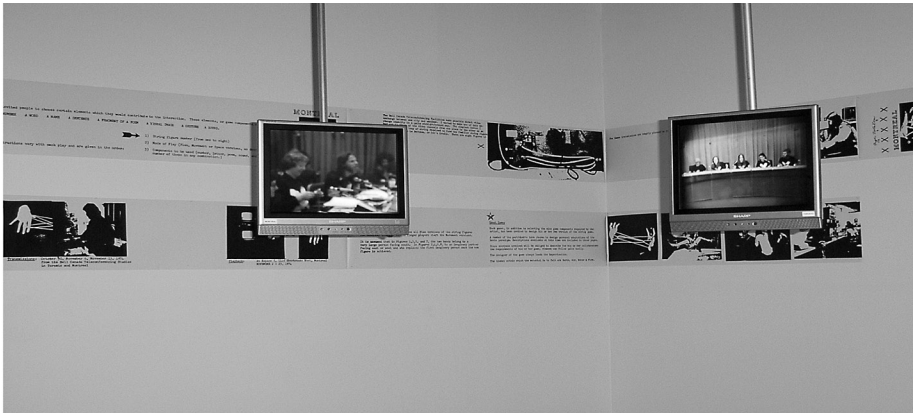
string figures meant eight sets of movements for ten players to learn. These sets of movements were the ordering principles for the piece" (1978, p. 13). Prior to the studio performance, Toronto performers learned the movements using a large rope, on the street in front of Fifteen Dance Laboratorium. The players then shifted positions in order to achieve the new figures. Previously, the players had been asked to choose nine components: a number, a letter, a word, a name, a sentence, a fragment of a poem, a visual image, a gesture and a sound. This ensured personal contributions from each player, but it also added to the indeterminate nature of the piece itself. Physical movements were replaced with words, names, gestures, and it was at that point that play could begin.

Once play had ensued, the group was able to participate in a call-and-response manner that Frenkel described as "somewhere between a square-dance, sound poetry and prayer. The combination of these was at times surprisingly moving; surprising perhaps because of the openness of presentation" (*ibid.*). During the performance it was possible to play "each figure in two ways; according to where the fingers are when a figure is achieved, or according to what they do while transforming one figure into another. In both these modes players in one city were seemingly facing players in another. We could see each other frontally on studio monitors. We were shown to each other via fixed cameras" (*ibid.*). Reading the descriptions of this complex work one experiences an odd déjà-vu. As I, and we, struggle to define *newer media* Frenkel's grasp on technology's effect is shockingly prescient for 1974. She states, "The piece was located at a nexus between two formats; a very old universal one, the string game, was re-enacted and transformed via a newly developed one; video transmission" (*ibid.*) – not just video, but video transmission between cities in real time. The potential for interaction and learning offered through this technological nexus was fully evident to Frenkel.

Steven Johnson argues that the defining experience of new media is a combination of the medium, the message and *the rules* (2001, p. 158). Games come with rules, and Frenkel's was orchestrated to comply with a particular set of protocols. In *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*, Johnson discusses emergence as fundamental to new media structures and programs. Beginning with biologist Evelyn Fox Keller's and the mathematician Lee Segel's groundbreaking research into aggregate behaviour in slime molds, now seen as a "classic case study in bottom-up behaviour" (*ibid.*, p. 16), Johnson shows that the paradigm of emergence exists across numerous systems. From ant colonies to the sidewalk-generated designs of urban centres to the movement of news stories through the media, emergent behaviour is a "mix of order and anarchy" (p. 38). Katherine Hayles defines this dynamic of complexity and self-organization:

> [T]he idea is to begin with a few simple rules and then, through structures that are highly recursive, allow complexity to emerge spontaneously. Emergence implies that properties or programs appear on their own, often developing in ways not anticipated by the person who created the simulation. Structures that lead to emergence typically involve complex feedback loops in which the outputs of a system are repeatedly fed back in as input. As the recursive looping continues, small deviations can quickly become magnified, leading to complex interactions and unpredictable evolutions associated with emergence (Hayles, 1999, p. 225).

The non-hierarchical nature of emergence is based on the establishment of rules that generate a system of increasing complexity.



Vera Frenkel
String Games: Improvisations for Inter-City Video (Montreal-Toronto) 1974-2005
1974/2005
2 60-minutes DVDs (1/3), 10 digital prints mounted on panels
1 hand-bound catalogue (*String Games: Improvisations for Inter-City Video*) and
2 1974 event posters
Collection of the Agnes Etherington Art Centre, Queen's University
Gift of the Artist, 2006
49-026

String Games was an emergent art work, predicting all the elements that would eventually compose future new media projects – rules, emergence, interactivity, and, of course, the ever-present phantasmagoric screen, with which for some reason we cannot bear to part. In reading the original catalogue for the 1974 "happening," what struck me was not just the exploration of modes of play, but also the respect for participants, who were invited to make their own contributions to the work. Formal structures put in place as rules in *String*

Games provided a means to recognize how our individual characteristics – likes, dislikes, gestures, habits – can intervene and manipulate the technology with which we have co-evolved.

In order to determine the *raison d'être* behind the initial exclusion of *String Games* from early institutional narratives of electronic media, and its resurgence as a work of note that predicted the millennial fervour of new media art, I will analyse qualities of the work that lead both to its exclusion and to its present renown. Is it a coincidence that Frenkel is not included in *Another Dimension*? I begin this argument with two exhibitions curated by Mayo Graham that took place sequentially in 1977 and 1978 at the National Gallery of Canada (NGC). The first, *Another Dimension*, included works by Ian Carr-Harris, Murray Favro, Michael Snow and Norman White, as well as a performance by Toby McLennan, and a video series that included work by the artist collective General Idea. The opening featured Michael Snow's improv jazz band, the CCMC, as well as the London, Ontario-based Nihilist Spasm Band, of which Murray Favro was, and still is, a member. The four artists featured in the NGC exhibition proper were each invited to produce one new work, making up the elements of the travelling exhibition *Another Dimension II*, which toured to the Vancouver Art Gallery, the Alberta College of Art in Calgary, the Southern Alberta Art Gallery in Lethbridge and the London Art Gallery in London, Ontario. There is also a good chance that the curator, Mayo Graham, was unaware of *String Games* in any substantial way. All the artists included in the exhibition had work within the collection of the National Gallery of Canada, whereas Frenkel did not. Also, the documentation existing within the realm of the artist-run centre would place the work outside the institutional parameter within which Graham was functioning. But one can also consider a gender analysis of Frenkel's exclusion that cuts two ways. First, her exclusion from the exhibition acts as evidence of the narrow representation of women within the collection of the National Gallery of Canada in 1975/76 when *Another Dimension* and *Another Dimension II* took place. Second, the exclusion of women from both supported a "boys with their toys" stereotype that was aimed at artists working with technology during the shift from analogue to digital, arguably as detrimental to men as to women. Frenkel articulated her position as a woman working with technology:

> I've arrived at the way I work in great isolation partly because of the generation I am a member of, partly because women, during most of my working life, were meant to be invisible and treated as such, and some of these projects never saw the light of day until long after they were created.[1]

1. All quotations attributed to Frenkel are taken from my interview with her on June 6, 2006, at Akau Gallery in Toronto, Ontario, unless otherwise noted.

With respect to *String Games*, references to innovation are most often tied to the medium itself, telecommunications technologies that send information and knowledge across time and space. This particular medium was a digression for Frenkel from her œuvre, which had, until that time, been based in the more traditional medium of printmaking. Her longstanding involvement with video was subsequent to this work. In my interview with her she states the following:

> Video, I kind of backed into. I had been invited by Véhicule [an ARC] in Montreal and by Espace 5 [a commercial gallery] and I wanted to circuit a relationship between the two exhibitions, and discovered that Bell Canada would charge fifteen thousand dollars to lay a cable, but that didn't include getting the necessary permissions and licenses.… For me it was the equivalent of what fifty thousand dollars would be today. Over the course of the conversation with the engineers, when I explained what I wanted to do, one said that I might be interested in their new teleconferencing centre. They were just finished developing it and it turned out that they were interested in testing it. It was a black and white, real time, teleconferencing facility with studios in two paired cities, and I was interested in Toronto and Montreal… I'm lucky that I had a chance to work with that, and really I was responding, not so much to the technology, but to the configuration of the facility itself as they had designed it – permanent semi-circular consoles with five seats behind them, and in the middle was the interface, the control panel, [which] faced a wall of monitors that allowed you to see whatever image you were transmitting and whatever was being received. So, you had this instantaneous mapping of those exchanges, and when I saw that semi-circular console I thought, oh, it's like a hand, five fingers. I can put a hand in each city and we can play *Le berceau* in French, *Cat's Cradle* in English, as a matrix for the performance. That way I can connect, not the two galleries, but the two cities and we can then replay both sides of this exchange; in the gallery that's what we did.

Following Frenkel's train of thought we witness the evolution of the work and of her decision to use the teleconferencing facility to play a game.

Theories of communication emerging in the 1950s and 1960s from theorists Harold Innis and Marshall McLuhan provide reinforcement for the prescient nature of *String Games*. In *The Bias of Communication* (1951), Harold Innis emphasizes that the medium of communication influences the distribution of knowledge over space and time. He points out that it is the study of the characteristics of the medium that will enable us to consider its cultural influence. "The relative emphasis on time or space will imply a bias of significance to the culture in which it is embedded" (p. 33). What has so often been attributed to Marshall McLuhan – the medium is the message – is really the fruit of Innis' analysis. In *Marshall McLuhan: Cosmic Media*, Janine Marchessault

extrapolates from the philosopher's sweeping application of this concept, from art history to philosophy, to physics, and experimental medicine (p. 173), to point out that media produce environmental effects in conjunction with the messages they are transmitting, thus extending Donald McKay's theory of the context of transmission. In *Understanding Media* (1964), McLuhan argues that "it is the medium that shapes and controls the scale and form of human association and action" (p. 9). McLuhan supports this argument with several examples, beginning with the electric light bulb, suggesting that the activities being lit are perhaps the content of electric light. For Marchessault lack of tangible content in electric light weakens McLuhan's position. But the discovery at IBM that it was in the business of processing information, rather than producing business machines, led Marchessault to realize the veracity of McLuhan's "medium as message" tenet. Further, in her discussion of McLuhan's reading of media, Marchessault states that ultimately it was not how technologies were used that interested the philosopher, but "the uses that technologies create" (p. 175). She supports this through a quotation from his letters: "All I am saying is that any product or innovation creates both service and disservice environments which reshape human attitudes" (McLuhan, quoted in Marchessault, 2005, p. 175).

Frenkel is acutely aware of her own lack of interest in technology itself:

> For a very long time I was very grumpy about technology, and I might have been grumpy about the hype around it, and I was surrounded for a long period of time by the work of artists who assume that technology is an important aspect of their work, who were enthralled to it. I always thought of it as a moveable feast. I always thought of it as rapidly changing, subject to all kinds of myths and notions and overly respected.

Frenkel recalls a statement by McLuhan, made during an interview on the television series *This Hour Has Seven Days*:

> And I was delighted to hear him say that he didn't particularly care for technology, but he saw it as this large creature rolling over him that he wanted to examine as it rolled over him, and he saw both technology, and his relationship to it, as a form of inquiry, and that has made me, in some ways, marginalized in relation to much of the ongoing practice in Canada. I'm disrespectful of technology per se, but I am very respectful of what can be done with it.

The arms-length position taken by Frenkel belies her current practice embedded in new media, a legacy that began with *String Games*. The trajectory of Frenkel's work from print, to video, to installation, to interactive web works is suggestive of the artist's adaptation to media, but the reality is quite the opposite, with the media instead adapting to the artist:

> I must say that the first time I did a project online, which was *Body Missing* (1995), I felt completely at home. And I realized that I had been doing multiple narratives, and multiple exchanges, and open-ended outcomes in all my work. I thought "they've invented the Internet for me." I took it very personally. I felt like it was the water I had always swam in. Not altogether true, but that's how it felt; it was reciprocal. The work evolved in ways that the technology made possible, but I also sought out technology as a way to do certain things.

As Frenkel moved from video into cyberspace her work migrated from one medium to another, quite seamlessly. Fragmented narratives (*Body Missing* [1995]), cheeky stories of deception and fictive personalities (*The Secret Life of Cornelia Lumsden* [1979/86]), as well as invented institutions for the future welfare of artists (*The Institute, or What We Do for Love* [2003]) find an easy home in digital technology, with lives both in the gallery and online. This process of media migration has preoccupied the centre for Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage (DOCAM), for some time. Situated within the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology in Montreal, it focuses on the present crisis in media preservation, paying particular attention to art works in media that become obsolete within a few years of production. Invited to speak about her ease with media migration, Vera Frenkel was the keynote speaker at the 2006 DOCAM summit. Rather than succumbing to the obsolete, Frenkel's works embrace new platforms as they become available: what was a video on a monitor is now a QuickTime movie online. The following provides a more concrete example: "A voice-over text for the 'cargo-cult' passage in a performance work (*Mad for Bliss*, Toronto, 1989) becomes the narrative armature for a videotape (*This Is Your Messiah Speaking,* Newcastle, 1990), which in turn, transmutes into an animation sequence for the Piccadilly Circus Spectacolor Board (*Messiah Speaking,* London, 1991)" (2005, p. 146).

While her process of media migration may create challenges of articulation for Frenkel, it makes her exemplary in terms of how an artist might consider adapting to the rate of change of technology. She expresses her frustration:

> And yet, the truth is that it's nearly impossible for me to talk about my work. Not only because the projects travel and each different venue requires that the work be physically reconfigured; not only because the conceptual climates into which the work is received are in constant flux; not only because the media I place in combination and allow to interrogate each other invite destabilizing contradictions; and not only because once an exhibition is over, the work disappears […] But the most elusive aspect of my practice, the characteristic that is both its strength and its nemesis resides in the transitions that occur as a work migrates from one medium to another, reemerging, like any mischievous shape-shifter, as something else (2005, p. 143).

Frenkel's reference to the shape-shifter in this passage is an apt metaphor, not only for her work but also for herself as an artist, easily mutating as the work requires her to do. Not just a shape-shifter but also a trickster, Frenkel eludes categorization. And what was she doing as a printmaker and a woman, dabbling in telecommunications in 1974? In fact, not just dabbling, but playing games, using monuments of technological nationalism as a vehicle for a cat's cradle. The irreverence this suggests takes us back to Frenkel's identification with McLuhan and his relationship to technology as a creature rolling over him. When Frenkel has the opportunity to work in the telecommunications studio, a facility bound up with protocols and rules, she makes the decision to use some of the first protocols we are introduced to as children, the protocols and rules of games and gaming. Once again, her instincts are dead on, and we find evidence of such in McLuhan's analysis of games in relation to technology:

> Games, like institutions, are extensions of social man and the body politic, as technologies are extensions of the animal organism. Both games and technologies are counter-irritants or ways of adjusting to the stress of the specialized actions that occur in any social group. As extensions of the popular response to the workaday stress, games become faithful models of a culture. They incorporate both the action and the reaction of whole populations in a single dynamic (Frenkel, 2005, p. 235).

Artists are often intuitive in their decision making, responding in the moment to something that has the potential to carry meaning, in this case five chairs representing five fingers. According to Graeme Sullivan, this is the artist's methodological strength (Sullivan, 2005, p. 201). To base an artwork on a game also invites indeterminate outcomes, especially when the "players" can insert their own texts as part of the rules. For McLuhan, the uncertainty of the outcome of the game provides a rational excuse for the rules and procedures. In *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*, the cultural theorist Steven Johnson sees *rules* as the defining structural shift in new media. Although his discussion focuses on emergence as observed in biology, urban planning, media journalism and artificial life, Johnson proposes a re-framing of new media, and does so by examining the procedures incumbent on users of certain Internet sites such as Slashdot.

In *String Games* the rules determine the mode of play, but more than that, they are elements of the work itself. The distributed network of actors, the studio/corporate space, the attendant technologies, the transmitted images and responses, and the rules of play all comprise the art that is *String Games*. The following characteristics of the work demonstrate how prophetic *String Games* was for new media art practice: the distributed network of actors, the real-time transmission of images, the use of a program as governor, the incorporation of randomness into the system through user contributions, the

interdisciplinary nature of the work. But I believe it is the decision to create rules, open to user interpretation, that catapulted this work out of a 1970s video/performance mode into the new media realm.

There were three transmissions. The first transmission, named the "Rehearsal" (October 30, 1974), was a test of the facility. The second "Enactment" (November 6, 1974) had the performers playing freely, and the third (November 13, 1974) was an opportunity for the "hands" to meet in Toronto, while Frenkel remained in Montreal, reviewing the event from that position through commentary and on-screen drawings.

The nine-hour document of the "Enactment" was shown at Espace 5 in Montreal during November 1974. Excerpts from the original documentation were also shown at the *Film/Vidéo/Ordinateur* festival in Paris, as well as in a larger program focusing on Frenkel's work at the Images Festival in Toronto. Most recently, the work was included in the exhibition *this is the place* at Inter-Access in Toronto, September 2005, as part of their twenty-fifth anniversary celebrations.

Within Canada there are few artist-run centres (ARCs) which include the exhibition of electronic or new media art as part of their mandate. In the 1970s there were even fewer, since it was the decade during which the ARCs emerged. One such centre, Western Front, was launched in 1972 when composer Martin Bartlett approached a collective of artist friends – Mo Van Nostrand, Kate Craig, Henry Greenhow, Glenn Lewis, Eric Metcalfe, Michael Morris, Vincent Trasov – to become shareholders in the former Knights of Pythias Hall in Vancouver. Zoning of the building allowed only non-profit activities to occur there, which suited the collective well since all were artists looking for a place to work or, as stated in the acknowledgements of *Whispered Art History: Twenty Years at Western Front*, looking for a place to create their own culture. As well as being shareholders in this experimental venture, the above-listed artists were also participants in the Eternal Network, a term used by Fluxus artist Robert Filiou to illustrate his belief that artists should "be in communication at all times in all places without dependency upon the art establishment" (Wallace, 1993, p. 2). The network proposed by Filiou was a means to counter the notion that the artist must live in a metropolis in order to maintain contact with the community.

Filiou's prescient ideal later came to fruition with networking web technologies, but when he first proposed the network in 1963 communications technologies were still in the analogue phase, at least for the general public. In fact, activities at Western Front did not reflect this communications initiative until well into the 1970s, since video was the medium initially embraced by the Front. This was also the legacy it inherited from its progenitor, the

artist-run collective *Intermedia*, which purchased an early Sony ½-inch reel-to-reel Portapak in the late sixties, placing the artist-run collective at the vanguard of Canadian artistic practice. In 1973, the Vancouver Art Gallery hosted the Matrix Conference, enabling video artists from around the world to meet, exchange ideas, and screen work, causing local artists to re-evaluate the direction their own work was taking (Knights, 1993, p. 165). Western Front emerged this same year and the eventual preoccupation with video is reflected in the chronology listed in *Whispered Art History*. The chronology also demonstrates the interdisciplinary nature of the centre as events from music, dance, visual art, literature readings, and performance are part of the repertoire. With only one video event – Michael Goldberg's *Chain of Kisses* – amongst the fifty-three listed in 1974, one can assume there was a lag between the will to make such work and the technological capacity to produce it. In 1975 the Front purchased its first editing system and hosted six screenings by Canadian artists, as well as several by American artists, programming a blend of video and performance – and eventually new technologies – a blend that was, and still is, Western Front's exemplary contribution to Canadian art.

Piecing together the history of art utilizing telecommunications from the record that Western Front provides, along with the persuasiveness of the "official" chronology, one might be led to think of the Western Front, and the artists it hosted, as the vanguard of new media in Canada. Under the year 1978, in *Whispered Art History*, the following appears: *For Continuous Use League*: an exhibition by four artists – Bill Bartlett, Peggy Cady, Jim Corte, Tom Gore –, all of whom were investigating image regeneration, and transformation through transportation, communication, and transmutation. Accompanying this listing is the following statement, "Bill Bartlett was the first person to organize artists' telecommunications projects in Canada." There is no doubt that Bartlett's and the contribution of others were unprecedented in some ways, but Frenkel produced *String Games* four years prior to the 1978 exhibition. In fact, in Western Front's chronology, it is not until 1979 that an events category is devoted to telecommunications. Bill Bartlett's *Direct Media Association*, based at Open Space in Victoria, connected twenty-two artist-run centres in cooperation with I.P. Sharp Associates computer mailbox to transmit incoming and outgoing messages that the recipient could print as text, or intercut.

I have described this early history of Western Front to situate *String Games* within the larger history of art incorporating new technologies in Canada in the 1970s, and to establish the pioneering nature of Frenkel's work relative to broader artistic experimentation with communications technologies.

Networked-collaborative artworks utilizing telecommunications technologies were sporadically practiced into the 1980s. Roy Ascott's *La plissure du texte* was one such project that included the participation of Canadian artists

acting as one node in an international network of collaborators. There were fourteen nodes including Vienna, Amsterdam, Hawaii, etc. Ascott describes the process herein:

> And to each node I ascribed an archetypical fairytale character […] Over a period of three weeks started a narrative, that could be either in English or in French, it wasn't a matter of translation, had to be just English or French because it was IN Paris, and so forth. To start it off – I played the part of a magician in Paris, so I would naturally say, "Once upon a time…" and then others from their point of view – the Wicked Witch or whatsoever – would pick up the narrative, and develop it online. So what was happening was you would go on line, and you would see the story so far, and then input (Ascott, n.d.).

These were curious projects shifting the universe in the direction of the domestication of networked communications technologies. Robert Adrian X, an artist who participated in *La plissure du texte* in Vienna, shared this thought regarding the work being done by artists at that time and I share it with you here to close this discussion:

> I'm inclined to think that we need new models. After doing a few telecomm projects (early 80s) and trying to cope with the (apparent?) incommensurability between traditional (industrial) art practice and the figurative practice of working with electricity, code and telephones, I began to wonder if "art" was the right word to describe the stuff we were doing with telecomm. I mean, there was not discernable product or material substance – nothing collectible – nothing for the critic to get his/her teeth into, no tradition or history. Just a few Polaroid snaps, and fading faxes, low-res video, chit-chat printout. Machines are on: its here – machines are off: its gone![2]

Works Cited

ASCOTT, Roy (n.d.). *La plissure du texte*, Medien Kunst Netz, Media Art Net, <www.medienkunstnetz.de/works/la-plissure-du-texte>.

FRENKEL, Vera (1978). *Lies and Truths*, Vancouver, Vancouver Art Gallery.

FRENKEL, Vera (2005). *Intermédialités*, no. 6, fall.

FRENKEL, Vera (2006). Video interview with Caroline Seck Langill, Toronto, June 6.

HAYLES, Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.

INNIS, Harold (1951). *The Bias of Communication*, Toronto, University of Toronto Press.

2. E-mail communication between Ihor Holubizky and Robert Adrian X. I am indebted to Holubizky for making this text available to me.

Johnson, Steven (2001). *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities and Software*, London, Penguin.

Knights, Karen (1993). "The legacy of our polymeric progeny," in Keith Wallace (ed.), *Whispered Art History*, Vancouver, Arsenal Pulp Press.

Marchessault, Janine (2005). *Marshall McLuhan: Cosmic Media*, London, Sage.

McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge, The MIT Press.

Sullivan, Graeme (2005). *Art Practice as Research : Inquiry in the Visual Arts*, Thousand Oaks, Sage.

Wallace, Keith (1993). *Whispered Art History: Twenty Years at Western Front*, Vancouver, Arsenal Pulp Press.

GRAND TOURS

Gifts, Cybernauts, First Life – Traveling with the Likes of Charles Babbage, Raymond Roussel, and Vachel Lindsay

CANADA (TORONTO)

Edward
SLOPEK

Edward Slopek *is a multimedia artist, performer, painter, musician, writer and teacher. He holds degrees from the Montreal Museum of Fine Arts School of Art and Design, the Nova Scotia College of Art and Design, the University of Leicester Centre for Mass Communication Research (Masters), and the Graduate Program in Communication at McGill University (Ph.D.). Over the past thirty years, he has taught at the Nova Scotia College of Art and Design, McGill University, and the University of Calgary. At present, he is Associate Professor in the School of Image Arts at Ryerson University teaching in the Undergraduate Program, the MFA in Documentary Media Program, and the Joint Ryerson/York University Graduate Program in Communication and Culture.*

> Grand Tours
>
> When a traveller returneth home, let him not leave the countries, where he hath travelled, altogether behind him; but maintain a correspondence by letters, with those of his acquaintance, which are of most worth. And let his travel appear rather in his discourse, than his apparel or gesture; and in his discourse, let him be rather advised in his answers, than forward to tell stories; and let it appear that he doth not change his country manners, for those of foreign parts; but only prick in some flowers, of that he hath learned abroad, into the customs of his own country.
>
> Francis Bacon (1625) "Of Travel"

An Englishmen, a Frenchman, and an American. Each in their own fashion embarked on a series of Grand Tours, following in the footsteps of a custom that originated among aristocratic Britons in the late sixteenth century. Those who could afford touring the Continent then and who could bear the physical hardships so as to build character pursued an experience "so visibly tending to enrich the mind with knowledge, to rectify the judgment, to remove the prejudices of education, to compose the outward manners, and in a word form the complete gentleman" (Nugent, quoted in

Buzard, 1993, p. 98) after which nothing was ever the same. Grand Tours were formative events that, at the time of their happening, were for the most part not fully understood, their meaning only being discerned upon the traveller's return. Beyond pleasure and edification, Grand Tours afforded the traveller, according to treatises on travel published in the eighteenth century, during its heyday, "an opportunity for discourse via the ear, by talking and getting to know a place [in its] 'spatial individuality'" (Urry, 2007, p. 100).

By way of a brief introduction to the three central touring figures whose Grand Tours will be considered in this paper, Charles Babbage (1791-1871) was the technological and irascible genius who, as is universally acknowledged, invented the first automatic computer in the early decades of the nineteenth century; Raymond Roussel (1877-1933) was the French novelist, poet, playwright, chess enthusiast, drug addict, inspiration to Marcel Duchamp, probable suicide, and the "Marcel Proust of dreams" (Vitrac, quoted in Brotchie *et al.*, 1987, back cover) who, in the estimation of Alain Robbe-Grillet, "belongs to the most important French literature of the beginning of the century" (*ibid.*); and Vachel Lindsay (1879-1931), an eccentric and often controversial poet-performer whose public recitals in the first decades of the twentieth century enjoyed immense popularity, achieving fame not only as a representative of the "new poetry" but as one of the first modernists to grant popular culture serious consideration as well as to author one of the first extended treatments of cinema from an aesthetic perspective.

In revisiting their work, my intention is to recognize, that is, to "cognize-again", the new semantic possibilities inherent in the "shadowy and secret parts" of their conceptual innovations that continue to "haunt our present" (Deleuze and Guattari, p. 156), especially as they are revealed through the practices, theoretical rationalizations, and nomadic and fantasmatic visions of travel associated with the Grand Tour. In doing so, my major goal will be to extract the essential kernel, or mytheme, that not only inspired their travels but, going beyond their immediate projects, can serve to stimulate new directions of thought within the discourses on travel, mobility and the elsewhere, or that place that is otherwise, besides, and instead, underlying our mobile century.

The idea of travel as a means of Enlightenment originated in the second century when, as legend goes, Pope Gregory the Great (540-604) was said to have remarked "No Angli, sed Angeli" ("Not Angles, but angels") upon seeing fair-haired Anglo-Saxon youths being sold into slavery in the Roman marketplace, vowing then and there to convert the English to Christianity. Since then countless faithful followed the Pilgrim's way across the Chalk Downs to the English Channel, along the long roads of Italy en route to Sacred Rome. With the purpose of travel later extended beyond that of spiritual enlightenment, increasing numbers of influential Englishmen (primarily young gentlemen)

set out to enhance their formal education at one of the many Italian universities or to study with one of the great humanist teachers, to see the art and architecture of classic lands, and to expand their understanding of foreign etiquette, traditions and government. After the Reformation and in response to the impact of the natural sciences, the steady growth of interest in antiquity and in the visual arts guaranteed the ever-expanding success of the Grand Tour.

By the late seventeenth century, the Grand Tour had become a fully established social convention and educational institution, with Richard Lassels bestowing it its lasting designation in his 1670 travel book, *The Voyage of Italy*. Of those who set out on the Tour, which often lasted six months or more, it was said that many were "doom'd to wander during the Civil War and Interregnum, utilizing their enforced leisure as pleasurably or profitably as possible" (Chaney, 2000, p. 58). Indeed, pleasure and profit, or *voluptas* and *utilitas*, were the twin poles around which foreign travel revolved. However, underlying both was the drive toward self-formation, discovery and, curiously, loss. On this last point, Samuel Johnson observed in *Life of Johnson*, his 1791 autobiography, that when in transit around the elsewhere, "We are not the same, but another, and perhaps more enviable individual, all the time we are out of our country. We are lost to ourselves, as well as to our friends" (Chard, 1999, p. 222). In what ways then did Babbage, Roussel and Lindsay lose themselves on their Tours? In what ways did they go round the circuit? And, understood in the light of the secondary sense of the French meaning of "tour", what feats, tricks, *tours de force* did they perform and subsequently bequeath to later generations?

Charles Babbage: Gifts, Obligation and Novelty

Although the lineage is not historically definitive, Babbage is nonetheless routinely referred to, with varying degrees of hyperbole, as the father, grandfather, forefather, great ancestor or progenitor of the modern computer. An inventor, mathematician, and occasional philosopher, Babbage's interests were extensive and diverse. He wrote essays on electricity, magnetism, astronomical instruments and diving bells, in addition to publishing, among other books, a volume on life insurance. His encyclopedic range of intellectual pursuits is prominently reflected in his autobiography, *Passages from the Life of a Philosopher* (1864), where he devotes chapters to railways, theatrical experience, wit, religion, miracles, fire, water, street nuisances, as well as hints for travelers. Of especial interest to historians of technology are the chapters containing detailed operational explanations of his two computers, the Difference Engine and the Analytical Engine, two projects that arose from his frustration with the then grindingly tedious labor of manually checking and preparing printed

navigation tables. The two engines were designed to compute tables of numbers according to the method of finite differences and, while unfinished in their time, are now considered to be pivotal intellectual achievements and symbols for the dawn of the era of automatic computation.

Initiated in 1821, Babbage's project to construct his first computer, the Difference Engine, was in full swing by 1826. Upon his father's death the following year, Babbage inherited an estate valued at over £100,000. Now independently wealthy, he was able to support himself in a life of science that granted him considerable time to dedicate to the design and manufacture of his calculating machine. Unfortunately, tragedy struck with the death of his second son in July of 1827, and soon afterwards the death, while in childbirth, of his wife, Georgiana, along with a newborn son. Devastated, he was counseled by friends to suspend his responsibilities to the Difference Engine and to commence an extended tour of the European continent. By 1828, his pain of loss had sufficiently dulled that he was able to renew his scientific enterprises with increased vigor. A seasoned traveler by then, his travels were facilitated by a four-wheeled caleche or camper built expressly for him in Vienna according to his specifications and design. Babbage's caleche has since been deemed an antecedent to the Volkswagen "Combi" or the horse-drawn "Dormobile," a name forever associated with motorcaravans in England.

In describing his camper and its functions at length in his autobiography, Babbage noted that it was a strong-wheeled caleche in which he could sleep at full length and which included among its numerous conveniences

> a lamp by which I occasionally boiled an egg or cooked my breakfast. A large shallow drawer in which might be placed, without folding, plans, drawings, and dress-coats. Small pockets for the various kinds of money, a larger one for traveling books and telescopes, and many other conveniences. It cost somewhat about sixty pounds. After carrying me during six months, at the expense of only five francs for repair, I sold it at the Hague for thirty pounds (1864).

In a study of Babbage's collaborator, Lady Ada Lovelace, Benjamin Woolley makes the claim that Babbage's tours were not so much "Grand Tours to see the glories of Greece or Rome and explore the roots of civilization" as "the roadshows of a traveling huckster" (1991, p. 147). To be sure, Babbage's recommendation that it was "always advantageous for a traveler to carry with him anything of use in science or in art if it is of portable nature, and still more so if it has also the advantage of novelty" (1864) would tend to support Woolley's suspicion. Or, so it would seem. However, Woolley's conclusion is somewhat unwarranted, given its implicit suggestion that Babbage's "gift-bearing" be seen solely as a form of exploitation, coercion, and deception presupposed

by "hucksterism." For while his exchanges can no doubt be viewed as being undeniably self-serving, they can also be seen otherwise as serving alternative, more benign, objectives.

For my purposes, Babbage's recommendation is of special interest on two counts. First, it raises the question of obligation and, second, it foregrounds the function of novelty within exchange relations. How these are characterized depends largely on the manner in which "gift-bearing" is understood.

Recent discussions of "gift-bearing" and the "gift" draw heavily on the work of Marcel Mauss who, in his classic study of archaic gift exchange published in 1924, discovered that gift economies were marked by three sets of obligations, those of giving, receiving, and giving back. According to Mauss, the obligation to return presumes a symmetrical logic of reciprocity, of equivalence, wherein a gift given always expects a gift in return. As Claude Lefort has made clear, "the gift is that which must be returned" (cited in Ricoeur, 2005, p. 227). For his part, Mauss attributes the origin of the obligation to return to a quasi-magical force inherent in the thing being exchanged. It is this force that obligates a gift in return. Dissatisfied with this explanation, Ricoeur proposes instead that the "giving in return" stems from symbolic mutual exchange. It is not the thing, or vehicle of exchange, that engenders the "generosity of the first giver through a corresponding gesture of reciprocity" (Anspach, cited in Ricoeur, 2005, p. 232), but rather the recognition of the "mutuality of relations between those who exchange gifts" (*ibid.*). By extension, this "presupposes that the other person is another self who must act as I do; and this return gesture has to confirm for me the truth of my own gesture, that is, my subjectivity" (Lefort, in Ricoeur, 2005, p. 227). An obligation thus results in a social, legal, or moral tie to someone. However, that commitment is motivated not by an invisible force inherent in the thing itself, but by a recognition of generosity that ultimately expects nothing in return yet recognizes that a relationship has been established between the parties involved.

This emphasis on reciprocity differentiates economies based on the gift from those of the marketplace. In commercial exchanges, payment terminates mutual obligation. On the difference between the two, Lewis Hyde has argued that the market economy is an emanation of *logos*, founded in a reason and logic that differentiates parts, whereas its opposite, the gift economy, is linked by a common element of *eros* based on the principle of attraction, union, and involvement. As he specifies it, the "cardinal difference between gift and commodity exchange [is] that a gift establishes a feeling-bond between two people, while the sale of a commodity leaves no necessary connection" (2007, p. 56). Hyde furthermore contends that, as an emanation of Eros, gift exchange and erotic life are connected. "To speak of gifts that survive their use," he notes, "is to describe a natural fact: libido is not lost when it is given

away" (p. 27). Given his motivation, Babbage's exchanges raise the question of erotic mutual obligation, especially as they relate to the role played by today's new technologies. With regard to the Internet, Lawrence Lessig, the reigning authority on intellectual property, has not only observed that it has "exploded the range and thickness of sharing [i.e., gift] economies" (2008, p. 155) but has concluded that sharing economies could become part of the "core, rather than the periphery of the most advanced economies" (p. 176).

If so, what types of obligatory relationships currently exist or await existence within these sharing economies as seen in the context of being together elsewhere? Again, the answer to this question depends on how the "gift" has come to be redefined and shaped by the new technologies. Engagement with this question also requires that attention be paid to Babbage's focus on the advantage of "novelty," which, to follow Foucault, has an enunciative function. That is, as a discursive practice, the "novel," the "new"

> circulates, is used, disappears, allows or prevents the realization of a desire, serves or resists various interests, participates in challenge and struggle, and becomes a them of appropriation or rivalry (Foucault, 1972, p. 105).

Embedded in erotic mutual exchange wherein libido is not lost, the gift appears, to invoke Foucault once again, "with a status, enters various networks and various fields of use, is subjected to transferences or modifications, is integrated into operations and strategies in which its identity is maintained or effaced" (*ibid.*).

And yet, as Derrida has insisted, "the gift must be unforeseeable, or 'appear chancy'" (1992). Gifts should surprise us. Indeed, in his analysis of the "gift", Derrida has made much of the meaning of "surprise" in its original sense of something that "overtakes" (Fr., *sur*, "over" + *prise*, "to take"). Structured by the aleatory, gifts overtake the receiver. In their turn, receivers must be absolutely surprised by their encounter with the gift. As Derrida concludes, the common condition of the gift is therefore a "certain unconditionality" (p. 123). But, in an age where, to take just one example, digital images or objects are "practically infinitely malleable" (Rosen, 2001, p. 319), easily reworked, reappropirated, recontextualized, or remixed, surprise is evacuated because all is surprise. Thus, in their lack of closure, no conditions are set, for nothing is given away. The gift serves as a blind spot functioning as a purely indexical gesture (Adorno, 1997, p. 20) that states "look here" even if there really nothing to look at. The question that can posed is : how can a relationship be established between the parties involved when, in fact, nothing is exchanged? What is shared when nothing is given away?

As such, what sorts of advantages are conferred upon givers and receivers? With so many unexpected guests arriving at our virtual doorsteps, what can we make of the semantic network of obligation, surprise, excess and difference that bespeak the gift and gift-giving?

Raymond Roussel: Heterotopic Cybernaut

Roussel has been called one of the most extraordinary writers of the twentieth century, and his output an experience unique in literature. Duchamp admired him for his delirium of imagination. Recalling his experience of having seen Roussel's adaptation of his own novel *Impressions of Africa* to the stage, Duchamp declared that "it was tremendous. On the stage there was a model and a snake that moved slightly – it was absolutely the madness of the unexpected. I don't remember much of the text. One didn't really listen. It was striking…" (Cabanne, 1971, p. 33). Raymond Queneau detected in him an imagination that joined "the mathematicians' delirium to the poets' logic." In his turn, Jean Cocteau christened him the "Proust of dreams." John Ashbery has suggested that the power of Roussel's writing is "something that can be felt but not communicated." Others, notably many of his contemporaries, were however less generous in their assessments. As a result, his four theatrical ventures were epic failures. As one critic commented dismissively, "I've been told that M. Roussel dispensed crazy sums of money to stage for us the pretentious idiocy that he has entitled *Locus Solus*" (Brotchie *et al.,* p. 17).

Born in 1877, Roussel led a comfortable Proustian childhood. After failing to be admitted to the Paris Conservatoire as a piano student in 1891, he abandoned music altogether to devote himself entirely "to verse." Once having made this decision, he embarked on crafting a string of novels: *La doublure*, in 1896, *La vue* in 1903, *Impressions of Africa* in 1910, the aforementioned *Locus Solus* in 1914, and *New Impressions of Africa* in 1932, the same year that he published articles on his formula for knight/bishop checkmate in chess. While doing military service, he met Jules Verne, "that man of incommensurable genius." Of this meeting, Roussel said, "I had the honour of being received by him […] and of shaking the hand that had written so many immortal works." Having read most of Verne's extensive œuvre, including *Five Weeks in a Balloon, Twenty Thousand Leagues under the Sea, From Earth to the Moon*, his admiration for him was, without qualification, "infinite." With unbounded enthusiasm, Roussel once pronounced, "Oh supreme Master, blessed are you for the sublime hours I have spent my whole life in reading and rereading you continuously" (cited in Foucault, 1972, p. 79).

Shortly after his release from military duty, he traveled throughout India, Australia, New Zealand, China, Japan and North America. Regretfully, at the conclusion of his transcontinental travels in 1920-21, Roussel not only developed a phobia about luggage but was continually plagued by disagreeable memories from his trip of having to change beds.

To combat this phobia, he took inspiration from Verne's Extraordinary Voyage novel *La maison à vapeur*, a tale of the travels of a group of British colonists in India atop a steam-powered mechanical elephant, and had the coach-maker and promoter of the Road Yacht Georges Regis construct for him, at a cost of one million francs, a sumptuous automobile roulotte that would not require suitcases or changing beds. Thirty feet long and eight feet wide, the roulotte consisted of a sitting room, a bedroom, a study, a bathroom and a small dormitory for the three domestics (two chauffeurs and his valet and butler). The roulotte had electrical heating, a paraffin stove and a paraffin hot water system, decorations made of rare woods and mirrors, a state-of-the-art braking system, and a radio capable of receiving all the major European stations.

Such was the impression that it made that it was exhibited at the Salon de l'auto exhibition of 1925 and was featured on the front page of a special brochure published by Regis under the title "Advanced tourism: The nomadic villa." An anonymous columnist pronounced that it "would be difficult to imagine a more agreeable way to travel" and proclaimed Roussel to be as much an innovator in tourism as he was in literature. Roussel himself was so pleased with his new mode of transport that he traveled twice around Europe in it armed with postcards that he had printed to be passed out as souvenirs.

But, as Michel Leiris has revealed, Roussel never really as such traveled or toured in the conventional sense:

> It seems likely that the outside world never broke through in the universe he carried within him, and that, in all the countries he visited, he saw only what he had put there in advance, elements which corresponded absolutely with that universe that was peculiar to him [...] Placing the imaginary above all else, he seems to have experienced a much stronger attraction for everything that was theatrical, trompe l'oeil, illusion, than for reality. Indeed, he did little sightseeing as a rule, preferring to remain in his roulotte (p. 19).

If tourism is defined as the "temporary, short-term travel of non-residents along transit routes to and from a generating area and a destination" with a "wide variety of impacts on the destination, the transit route and the source point of tourists" (Hall, 2005, p. 16), then Roussel was an unlikely tourist.

While on the one hand, the roulotte was built to generate attention, it on the other hand served to insulate Roussel from the world. And, not unlike his written works, to quote Foucault, "few works travel less [and are] more immobile than those of Raymond Roussel: nothing in them moves except for the internal motions predetermined by the enclosed space of the machines" (1972, p. 80). A champion of the imagination, he consistently declared that he preferred "the domain of the Conception to that of Reality." Herein lies the Rousselian paradox belied by his indifference to his surroundings: travel is achieved without travel. Securely enclosed in his roulotte, Roussel betrays his obsession. "It's very pleasant," he confided to his friend Roger Vitrac, "I stop where I want, leave when I want – it's truly a land-yacht. And I can be alone." Like his hero, Verne, he was fixated by the desire to be enclosed in a state of comfort.

Reflecting on the work of Jules Verne, Roland Barthes concludes in his essay "The *Nautilus* and the Drunken Boat" that Verne has "built a kind of self-sufficient cosmogony, which has its own categories, its own time, space, fulfillment and event existential principle […] the ceaseless action of secluding himself" (1972, p. 67). For Verne, Barthes postulates, imagination about travel constitutes an exploration of closure with Verne's *Nautilus* functioning as the "most desirable of caves."

Similarly, Roussel's roulotte was a "land-yacht," a self-enclosed ship or singular floating universe. According to Foucault, a ship is a "floating piece of space, a place without a place, that exists by itself, that is closed in on itself and at the same time is given over to the infinity of the sea […] the heterotopia par excellence" (1986, p. 27). Heterotopias, Foucault explains, refer to those exceptional or privileged spaces that exist simultaneously within and beyond the world, places of refuge and inclusion. They relate to other spaces in such a manner as to suspect, neutralize, and invert them. In principle, no culture is without them. By their nature, heterotopias are characterized by a precise and determining function within society, like the capacity to juxtapose several, often incompatible, sites and offer up slices of time, while presupposing a system of opening and closing that isolates them at the same time that it allows them to be penetrated. A final trait consists of two functions that unfold at extreme poles: heterotopias either expose real spaces through the creation of a space of illusion or they create a space that is other. Roussel's land-yacht is a heterotopic space of the latter kind, itself anticipating the virtual craft of cyberspace. Within his roulotte Roussel sat enclosed, never leaving, like today's cybernauts, those net surfers ceaselessly navigating communications networks, online worlds and computers who also sit, addicted to the screen, a sedentary activity that, according the *American Journal of Psychiatry*, "merits inclusion" in the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders V* (DSM-V) as a "compulsive-impulsive

spectrum disorder" (CBC, 2009). Disclosed from reality, imagination his ether, Roussel traveled and composed motionless passages. In a prefatory text to his posthumously-published *How I Wrote Certain of My Books*, Roussel proclaims: "I have travelled a great deal […] now, from all these voyages I never took a single thing for my books. It seemed to me that the circumstance deserves mention, since it proves so well how imagination counts for everything in my work" (1995, p. 20). This, then, provokes my final point, namely that Roussel's travels lack what Bachelard calls "muscular consciousness" (1964, p. 11). Like the boot and the chair, which, in the first case, deprives wearers of the "possibility of thinking with their feet" and, in the second, enables sitters to "think without involving the feet at all" (Lewis, 2001, p. 68), Roussel's roulotte reinforces, to extend Lewis's argument, the fundamental groundlessness of modern metropolitan dwelling. Ingold concludes from this that "it is as though, for inhabitants of the metropolis, the world of their thoughts, their dreams and their relations with others floats like a mirage above the road they tread in their actual material life" (2004, p. 323). The roulotte encased Roussel in a hermetic sphere, but, as Gil points out, the "body 'lives' in space, but not like a sphere with a closed continuous surface" (1998, p. 127). To chart the consequences of this observation requires a turn to the life and work of Vachel Lindsay, the third of our Grand Tourists, with whom we come to know the world through the kineasthetic spaces generated by walking.

Vachel Lindsay: Walking in First Life

> The road is calling. With the wind you go,
> Forgetting her imperious disdain –
> Quenching all memory in the sun and rain.
> (Vachel Lindsay, "Poems Speaking of Buddha, Prince Siddartha," 1925)

> In my room the world is beyond my understanding,
> But when I walk I see that it consists of three or four
> Hills and a cloud.
> (Wallace Stevens, 1919/1923)

> We want to walk: so we need friction.
> Back to the rough ground!
> (Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, 1953)

Regarded by Harriet Monroe, the long-time editor of *Poetry* magazine, as "perhaps the most gifted and original poet we ever printed" (Crunden, 1993, p. 109) in the early part of the twentieth century, Vachel Lindsay's visible reputation has in the years since declined sharply. Once prominently featured in anthologies of American poetry – in 1950, for example, the *Oxford Book of American Verse* devoted twenty-one pages to him and included six poems,

among them, "General Booth Enters into Heaven," one of his most famous poems as well as one of his most popular performance pieces – he is today largely absent from the canon. In fact, by 1965 not one of his poems was included in a prominent anthology entitled *American Poetry* (Flanagan, 1970, p. 114) even though at the height of his popularity he was applauded as a leading voice in the Midwest's poetic renaissance. A performance poet, loud, brassy, reciting poems such as "The Kallyope Yell" before a culturally privileged audience at Carnegie Hall, Lindsay mimicked circus noises, while describing the colourful spectacle of audiences in his syncopated rhythms and inviting audience members to join in the chanting. In the estimation of the novelist Carl Carmer, "Tennyson was a pale wraith within us as Lindsay's bold accents beat the living daylights out of our polite concepts of poetry!" (Ruggles, 1959, p. 237). Seven years before his death in 1931, Lindsay was hailed as "probably the best and farthest known of all […] American poets" (Hummer, p. 29). Until fairly recently though, critical response to his poetry was rare, with scholars taking their cue, it has been argued, from T.S. Eliot and Ezra Pound's negative and derisive assessments of him that, in the words of Paul Gray, left the bardic poet dumped like a cinderblock in a driveway (1989, p. 216).

However, with the displacement of importance given to the centrality of literary classics as the result of the rise of interest in American popular culture, critics have come to "admit the crucial formative and educational roles played by figures like Lindsay" (Leitsch, 1988, p. 404). With the performance of poetry being accorded a central place in postmodern culture, Lindsay's bardic ambitions have begun to receive renewed and much-deserved critical attention. Notwithstanding this, my aim here is not to rescue a neglected figure but rather to consider his work within the wider conceptual matrix of the "mobilities paradigm" or "mobilities turn" recently advanced in the social sciences. As defined by Buscher and Urry, the term "mobilities" refers to a broad project of "establishing a 'movement-driven' social science in which movement, potential movement and blocked movement, as well as voluntary/temporary immobilities, practices of dwelling and 'nomadic' place-making are all conceptualized as constitutive of economic, social and political relations" (2009, p. 100). A reading from this perspective of Lindsay, the vagabond troubadour, the hobohemian wanderer, with a particular focus on walking, can provide new avenues of critique for the study of travel, mobility and the elsewhere at a time when much evidence indicates that people are walking less and expect to walk less. If, as geographer Nigel Thrift has argued, walking provides an "emancipatory politics of bare life" (p. 48), then Lindsay's "trampings", as related in his two memoirs, *Adventures While Preaching the Gospel of Beauty* (1914) and *A Handy Guide for Beggars* (1916), stand out as programmatic texts for the revitalization of the performative body in a progressively sedentary society.

The essence of Lindsay's popularity and his manifest populism lay in his walking tours, on which he would perform his poetry in a manner that "led him back to the oldest style of poetic recitation, the chant […] replete with whoops, yells, booms, cheers […] found in American life" (Hummer, p. 28). Although driven in part by financial need, these walks also promoted his dreams of cultural unity which he envisioned being achieved through a participatory and democratic poetry.

Carrying with him his *Rhymes to be Traded for Poetry*, this self-styled "poet of the people" criss-crossed the American countryside in a series of lengthy walks – walking from Florida to Kentucky in 1906, from New York City to Hiram, Ohio two years later. In the summer of 1912 he ventured from Springfield, his hometown, through Missouri and Kansas up the Colorado River and into Mexico. Not unlike the first true Grand Tourist Thomas Coryat, the Elizabethan traveler who walked from Odocombe, Somerset to Venice, a 3,175-kilometre march, a gastronomic adventure described in his highly popular *Coryat's Crudities* (1608), Lindsay, for years afterwards, regularly struck out for the open road trading his poems for lodging and food. Prior to embarking on his journeys, he established a set of rules for the road: he was "to have nothing to do with cities, railroad money, baggage or fellow-tramps. Such wages as I made I sent home, starting out broke again, spending just enough for one day's recuperation of each pile […] I always walked penniless" (1968, p. 50-51).

While these walks endeavoured to forge a new poetry and a new soul for America (Hummer 33), they did so by spreading what were essentially the aesthetic and socialist ideas of John Ruskin. One of the most influential art critics of the Victorian age as well as an important critic of society with a strong interest in social reform, Ruskin espoused a philosophy of art that emphatically distinguished between the observed and the known, between fresh sensation and dulling habit, and that proposed to return innocence to the eye. An apostle for and defender of the Pre-Raphaelites, an advocate of the Gothic style, and a proponent of the conception of the artist as inspired prophet and teacher, his ideas have had a profound effect on, among others, William Morris and D.H. Lawrence. Lindsay, in particular, was considerably influenced by Ruskin's "Gospel of Beauty." Elucidated in his seminal work of aesthetic theory, *Modern Painters*, a treatise on Turner's late manner of painting, Ruskin's "Gospel of Beauty" sought to teach the middle classes how to interpret and appreciate art through proclamations such as "the greatest thing a human soul ever does in this world is to see something and tell what it says in a plain way" (Vol. III, Part IV, Chapter 16). For Ruskin, "to see clearly is poetry, prophecy and religion – all in one" (*ibid.*). In his Romantic elevation of feeling, emotion, and sentiment, Ruskin aspired to capture moments of

awe, wonder, and surprise with a "vital sensibility" that rejoiced in "its own excessive life, putting gesture into clouds, joy into waves, and voices into rocks" (Seven Lamps 149).

In his turn, Lindsay treated his walks as crusades to spread Ruskin's ideas, believing that a "future America," the "Aesthetic Commonwealth," should be "much Ruskinized," where "Art is a Public matter – a Religious matter – a Socialist matter if you please" (1912, letter to Witter Brynner). This took the form of a leaflet containing "a little one-page formula for making America lovelier" which announced in evangelical fashion that Lindsay was "knocking at the door of the world […] with a dream in my hand" (Gospel of Beauty, p. 21). Accordingly, in "A Letter about My Four Programmes" (LFP), one of two pamphlets that he would send out in advance of his public performances, he described his first programme on the "Gospel of Beauty" as consisting of poems "threaded together with a discussion of Democracy and Art" (Engler, 1982, p. 30).

Lindsay maintained that poets needed direct contact with audiences and, in return, audiences were expected to participate in the poetic performances. Preaching not only the "Gospel of Beauty" but the doctrine of "Higher Vaudeville," he called for the revival of the poet as troubadour. His audiences were invited to participate by actively clapping, repeating lines, and chanting, often to texts provided to them beforehand. Eyewitness accounts of his public recitals recall "intoxicating" performances. "Those who never saw him in his handling of an audience never knew the whole man," Ruggles reports, "he worked them up, led them row against row, aisle against aisle, the floor against the balcony. It was self-intoxicating" (1959, p. 238). Through his performances, Lindsay desired to generate an "essential psychic unity" that would "some day […] transform and enlarge into a civic unity, with every citizen of the town a poet, and every poet a citizen" (LFP, p. 8), anticipating here by half a century the conceptual artist Joseph Beuys's declaration that "everyone is an artist." As a result of his walking tours, or what Guillory designated as a "kind of poetry 'outreach' program" (2005), he pioneered the so-called poet's "college circuit." The American pioneer nurseryman John Chapman, more popularly known as Johnny Appleseed, served as one of Lindsay's role models on his trampings, recommending him to "all men who love visions [for] he was a man of lonely walking […] distributing tracts when he occasionally met a settler." And it is while walking that great ideas come to people, as the writer Evan S. Connell observed (Tenner, p. 10), or as Jean-Jacques Rousseau, the lifetime walker, confessed, "I can only meditate when I am walking. When I stop, I cease to think, my mind only works with my legs" (p. 382).

The verb "to walk" derives from the Middle English *walken* and *walkien*, meaning originally "to roll along." It stems from the OE, *wealcan*, "to roll, toss" and is related to ON, *valka*, "to drag about" and the Swedish, *valka*, "to full" as well as the Middle Dutch, *walken*, "to knead, press." Its base is *wal*, "to turn, bend, twist, roll." According to Rebecca Stolnit, in her elegant history of walking, this act of rolling along, twisting, turning and straying has "created paths, roads, trade routes; generated local and cross-continental senses of place; shaped cities, parks; generated maps, guidebooks, gear, and, further afield, a vast library of walking stories and poems, of pilgrimages, mountaineering expeditions, meanders and summer picnics" (2000, p. 4). But not only has walking, and the walking culture that surrounds it, impressed itself on the surface of the Earth in these myriad ways, it has since the late eighteenth century functioned as an act of resistance and reaction to the speed and alienation occasioned by the industrial revolution and the disembodiment of everyday life resulting from automobilization and suburbanization (*ibid.*, p. 267). Against the fundamental groundlessness characteristic of modern culture, walking produces spaces and times that are grounded, disinterested, and improvisational. As Lingis observes,

> when we go out for a walk, our look is not continually interested, surveying the environment for landmarks and objectives. Even when we are on our way somewhere, for something, once launched we shift into just enjoying – or ending – the walk or the ride. Our gaze that prises beyond things is not situating on coordinates. It surveys across things, drawn to the distance when it fuses into the tone and mists of space […] The perception of things, the apprehension of their content and of their forms, is not an appropriation of them, but an expropriation of our forces into them, and ends in engagement (1998, p. 70).

Furthermore, as Lingis points out, "it is not that things barely show themselves, behind illusory appearances by our subjectivity; it is that things are exorbitantly exhibitionist. The landscape resounds; facades, caricatures, halos, shadows, dance across it" (p. 100). Walking, the body turns onto things. In the process, not only does it resound with space, but space re-sounds in and through it. On walks, the body is enveloped in an omnidirectional auditory field that exceeds the field-shape of sight, the fabric of which surrounds the walker in an embodied positionality. As the phenomenologist Don Ihde explains, were sound to be modeled spatially, it "would have to be conceived as a 'sphere' within which I am positioned, but whose 'extent' remains indefinite as it reaches outward toward a horizon" (2007, pp. 75-76). Within this auditory field, sound possesses two distinct and essentially co-present features: surroundability and directionality. Oral and performance poets, like Lindsay, have sought to harness the possibilities inherent in sound space by exploring the realm of prosody. Prosody refers to the meaning of an utterance that is

not confined to its symbolic signification but to those elements not otherwise translatable into language such as rhythm, accent, tone, inflection, and timbre. In other words, those elements of the poetic communicated by bodily production and, specifically, in situations entailing face-to-face contact. Here, in addition to appealing in part to a certain tramping taste in American culture and a hankering for the frontier, Lindsay foreshadowed the travels and poetics of the Beat poets.

Often referred to as a jazz-poet, though he disliked the label, Lindsay in many instances performed to live accompaniment. Like the bebop jazz and beat poetry to come, he unequivocally distilled through pure prosody what Kerouac would later dub "the goof of life." By all accounts, in removing poetry from its accustomed status as a written text and binding it in the particularities of the performance space and time, Lindsay unleashed the capacity of the oral poem. But, beyond that, his poetic performances, founded on physical proximity, evinced an aesthetics of presence. Not in Michael Fried's sense of a presence that seeks to transcend history, to escape temporality as announced in his now canonical essay "Art and Objecthood," but a presence unashamed of its contingency and theatricality. It is, as Chantal Pontbriand makes clear, a presence that, in its coming into being, presents rather re-presents (1986, p. 155). Moreover, according to Paul Zumthor, "the culture of orality differs from the culture of literacy in that orality entails a process of 'remembrance' rather than 'memorization'" (cited in Belgrad, 1998, p. 219). Memorization abstracts the event from its context, while remembrance synthesizes the event afresh with each re-telling. In addition, remembrance, in Zumthor's view, emerges from the "focusing on the contact between subjects bodily present in performance: somebody whose voice carries and somebody who receives it" (*ibid.*). In that, as research has shown (Albrow, 1997; Durrschmidt, 1997; Urry, 2000), local cultures and place are not fixed and sedentarist, the performance of place can be seen to give rise to a nomadic metaphysics (Cresswell, 2001a, b) in which places and things are understood in more mobile terms, as events. Place as event is then "marked by openness and change rather than boundedness and permanence […] places are intersections of flows and movement they are in a constant state of becoming" (Cresswell, 2002, p. 26). With his booming voice, Lindsay enters the whirling of place and reshapes it – "Boomlay, boomlay, boomlay, Boom." As against the sedentary and dematerialized mobility of technological spaces, Lindsay's trampings are pedestrian, full of friction. As he walks, he impresses himself upon the surface of the Earth and is impressed in return. For this, we remember him.

Thus roared the lions: – We want Daniel, Daniel, Daniel,
"We want Daniel, Daniel, Daniel.
Grrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr"
Here the audience roars
"Grrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr"

Vachel Lindsay (1920), "The Daniel Jazz"

References

ADEY, Peter (2006). "If mobility is everything then it is nothing: Towards a relational politics of (im)mobilities," *Mobilities*, vol. 1, no. 1, March, p. 75-94.

ADORNO, Theodor (1997). *Aesthetic Theory*, Minneapolis, University of Minneapolis Press.

ALBROW, M. (1997). "Travelling beyond local cultures: Socioscapes in a global city," in J. Eade (ed.), *Living the Global City: Globalization as Local Process*, London, Routledge.

BABBAGE, Charles (1864). *Passages from the Life of a Philosopher*, London, Longman.

BACHELARD, Gaston (1964). *The Poetics of Space*, Boston, Beacon Press.

BARTHES, Roland (1972 [1957]). "The Nautilus and the Drunken Boat," in Roland Barthes, *Mythologies*, London, Jonathan Cape, pp. 65-67. Orig. French *Mythologies*, Paris 1957.

BELGRAD, Deniel (1998). *The Culture of Spontaneity: Improvisation and the Arts in Postwar America*, Chicago and London, The University of Chicago Press.

BROTCHIE, Alastair *et al*. (1987). *Raymond Roussel: Life, Death and Works*, London, Atlas Press.

BUSCHER, Monika and John URRY (2009). "Mobile methods and the empirical," *European Journal of Social Theory*, vol. 12, no. 1, pp. 99-116.

BUZARD, James (1993). *The Beaten Track: European Tourism, Literature, and the Ways to Culture*, New York, Oxford University Press.

CABANNE, Pierre (1971). *Dialogues with Marcel Duchamp*, New York, Viking Press.

CBC (2009). "Sitting and screen time: How they affect your health," <www.cbc.ca/health/story/2009/06/01/f-sitting-health-tv.html>.

CHANEY, Edward (2000). *The Evolution of the Grand Tour: Anglo-Italian Cultural Relations since the Renaissance*, London, Frank Cass.

CHARD, Chloe (1999). *Pleasure and Guilt on the Grand Tour: Travel Writing and Imaginative Geography, 1600-1830*, Manchester and New York, Manchester University Press.

CRESSWELL, T. (2001a). "The production of mobilities," *New Formations*, vol. 43, no. 1, pp. 11-25.

CRESSWELL, T. (2001b). *The Tramp in America*, London, Reaktion.

CRESSWELL, T. (2002). "Introduction," in G. Verstraete and T. Cresswell (eds.), *Mobilizing Place, Placing Mobility: The Politics of Representation in a Globalized World*, Amsterdam, Rodopi.

CRUNDEN, Robert M. (1993). *American Salons: Encounters with European Modernism: 1885-1917*, New York, Oxford University Press.

DELEUZE, Gilles and Felix GUATTARI (1994). *What Is Philosophy?* New York, Columbia University Press.

DERRIDA, Jacques (1992). *Given Time: 1, Counterfeit Money*, Chicago, University of Chicago Press.

DURRSCHMIDT, J. (1997). "The delinking of locale and milieu: On the situatedness of extended milieux in a global environment," in J. Eade (ed.), *Living the Global City: Globalization as Local Process*, London, Routledge.

ENGLER, Balz (1982). "Vachel Lindsay and the town of American visions," *Literature in Performance: A Journal of Literary and Performing Art*, vol. 3, no. 1, November.

FLANAGAN, John T. (1970). "Vachel Lindsay: An appraisal," in John T. Flanagan (ed.), *Profile of Vachel Lindsay*, Columbus, Charles E. Merrill.

FOUCAULT, Michel (1972). *The Archaeology of Knowledge and The Discourse on Language*, New York, Harper and Row.

FOUCAULT, Michel (1986). "Of other spaces," in *Diacritics*, vol. 16, no. 1, Spring.

GIL, J. (1998). *Metamorphoses of the Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

GUILLORY, Dan (1999). *Introduction to Tramping Across America: Travel Writings of Vachel Lindsay*, Rotherham, Rosehill Press.

GRAY, Paul H. (1989). "Performance and the bardic ambition of Vachel Lindsay," *Text and Performance Quarterly*, vol. 9, p. 216-223.

HALL, C. Michael (2005). *Tourism: Rethinking the Social Science of Mobility*, Harlow, Pearson Education.

HUMMER, T.R. (2006). *The Muse in the Machine: Essays on Poetry and the Anatomy of the Body Politic*, Athens, University of Georgia Press.

HYDE, Lewis (2007). *The Gift: Creativity and the Artist in the Modern World*, New York, Vintage Books.

IHDE, Don (2007). *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound*, 2nd ed., Albany, State University of New York Press.

INGOLD, Tim (2004). "Culture on the ground: The world perceived through the feet," *Journal of Material Culture*, vol. 9, no. 3, pp. 315-340.

LEITSCH, Vincent B. (1988). *American Literary Criticism from the Thirties to the Eighties*, New York, Columbia University Press.

LESSIG, Lawrence (2008). *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York, Penguin.

LEWIS, N. (2001). "The climbing body, nature and the experience of modernity," in P. MacNaghten and J. Urry (eds.), *Bodies of Nature*, London, Sage.

LINDSAY, Vachel (1968). «Gospel of Beauty», in *Adventures, Rhymes and Designs*, New York, Eakins.

LINDSAY, Vachel (1968). *Adventures: Rhymes and Designs*, New York, Eakins.

LINGIS, A. (1998). *The Imperative*, Bloomington, Indiana University Press.

MASSEY, D. (2001). "A global sense of place," in S. Daniels and R. Lee (eds.), *Exploring Human Geography*, London, Arnold.

MONROE, Harriet (1932). *Poets and Their Art,* revised and enlarged edition, New York, Macmillan.

PONTBRIAND, Chantal (1986). "'The eye finds no fixed point on which to rest…" *Modern Drama*, vol. 25, no. 1, pp. 154-162.

PUTNAM, Robert D. (2000). *Bowling Alone*, New York, Simon and Schuster.

RICOEUR, Paul (2005). *The Course of Recognition*, Cambridge, Harvard University Press.

ROSEN, Philip (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

ROUSSEL, Raymond (1995). *How I Wrote Certain of My Books*, Boston, Exact Change.

RUGGLES, Eleanor (1959). *The West-Going Heart: A Life of Vachel Lindsay*, New York, Norton.

RUSKIN, John (1907). *Modern Painters*, London, J.M. Dent.

RUSKIN, John (1920). *The Seven Lamps of Architecture*, London, Waverley Book Co.

STOLNIT, R. (2000). *Wanderlust: A History of Walking*, New York, Penguin.

TENNER, Edward (2003). *Our Own Devices: The Past and Future of Body Technology*, New York, Alfred A. Knopf.

URRY, John (2000). *Sociology beyond Societies*, London, Routledge.

URRY, John (2007). *Mobilities*, Cambridge, Polity.

VIERECK, Peter (1960). "The crack-up of American optimism: Vachel Lindsay, the Dante of the fundamentalists," *Modern Age Summer*.

WOOLLEY, Benjamin (1991). *The Bride of Science*, New York, McGraw Hill.

Together but Elsewhere

Considering the Photograph

CANADA (TORONTO)

Don
SNYDER

Don Snyder *studied photography with Walker Evans at Yale and with Minor White in the graduate program at MIT. Before joining the Ryerson faculty, he held an appointment as the first Curator of Photography at the Addison Gallery of American Art in the US, where he established the Gallery's photography exhibition program. He has written on photographic history and criticism for a number of periodicals, has edited two books and curated more than fifty exhibitions in Canada and the US, and has held appointments at SUNY Buffalo and Bennington College. At Ryerson, he founded the Ryerson Gallery, an exhibition space in the downtown arts district, and was instrumental in the founding of Function, the School's annual publication of student work, essays and interviews. He has taught in Ryerson's graduate programs in Communication and Culture, Photographic Preservation and Collections Management and the Documentary Media MFA program.*

Writing in 1760, the French novelist Tiphaigne de la Roche described a storm in the deserts of Africa which carried him, airborne, to an Eden-like setting on an unknown island. There he was led by a spirit, the island's Prefect, through passages in a cave into a hall where he encountered a startling image: a view of the ocean, seen from a window so real in its appearance that as he moved closer for a better look, he banged his head against the wall on which the image was inscribed.

The image was what we would call a photograph. The Prefect explained its making:

> Thou knowest that the rays of light, reflected from different bodies, make a picture and paint the bodies on all polished surfaces, on the retina of the eye for instance… The elementary spirits have studied to fix these transient images: they have composed a most subtile matter, very viscous, and proper to harden and dry, by the help of which a picture is made in the twinkle of an eye…

The "subtile matter" was coated onto canvas, the sensitized canvas held up in front of the desired subject, briefly exposed, and

> immediately carried away into some dark place; an hour after, the subtile matter dries, and you have a picture so much the more valuable, as it cannot be imitated by art nor damaged by time.

This "picture" was so vivid and seemed so authentic that it caused the writer not just to knock his head but also to question his accepted notions of reality:

> The justness of the design, the truth of the expression, the gradation of the shades, the stronger or weaker strokes, the rules of perspective, all these we leave to nature, who […] draws upon our canvas images which deceive the eye and make reason to doubt, whether, what are called real objects are not phantoms which impose upon the sight, the hearing, the feeling, and all the senses at once.
>
> A sensible spectator […] feels not more lively impressions: such images are equivalent to the things themselves.[1]

Tiphaigne's text is an interesting one. It envisions a new medium, called into being by the human imagination, yet completely grounded in optics, physics and chemistry; and it begins a debate about the nature of photographic representation that continues to the present. Photography's inventors realized this vision seventy-five years later, through procedures remarkably similar to what the Prefect showed to his visitor: both Fox Talbot's and Daguerre's systems involved chemical formulations, the coating of surfaces to sensitize them, image development in darkened chambers and a quest for image permanence. Their results – optical tracings from, or indexes of, an actual world, generated a host of questions about reality, its representation, and whether this new medium enhanced, degraded or served as a surrogate for lived experience.

Less prominent but equally interesting in the text is another question, which Tiphaigne voices simply: *By what miracle do I see the ocean in the center of Africa?* He feels himself to be in one place, yet virtually sees another. The notion of an elsewhere, actualized through images, seems to have been well imbedded in the photographic medium even before this new technology of picture-making crossed the threshold of its own invention.

Fascination with photography spread as its technologies evolved. A half-century after its parallel beginnings in France and England, the practice had become global, industrialized and available to any with sufficient means. Questions about photographic representation extended in new directions. What might be seen though photographic methods that was unavailable to the eye? How could time be arrested, space compressed, motion represented, sound recorded? What other media could photographic images engender?

1. Quoted in Newhall (1980), pp. 13-14.

Another vision of yet-to-be invented media – plausible, desirable and answering the twin calls of technology and the imagination – was articulated by Eadweard Muybridge in lectures and writings from the late 1880s. While presenting his just-published series of photographs showing animals and human figures in motion, Muybridge also spoke at length about various optical and mechanical devices that could be utilized in new ways, to give the viewer an impression of continuous motion through rapid, intermittent display of sequential images. He first described the zoopraxiscope, which we now identify as a forerunner of the cinema projector, and went on to make other claims:

> The combination of such an instrument with the phonograph has not, at this time, been satisfactorily accomplished. There can, however, be but little doubt that in the perhaps not-far-distant future, instruments will be constructed that will not only reproduce visible actions simultaneously with audible words, but an entire opera – with the gestures, facial expressions and songs of the performers – will be recorded and reproduced by an apparatus combining the principles of the zoopraxiscope and the phonograph, for the instruction or entertainment of an audience long after the original participants shall have passed away.
>
> And if the photographs should have been made stereoscopically and projections from each series be independently and synchronously projected on a screen, a perfectly realistic imitation of the performance will be seen, in the apparent round, by the use of properly constructed binocular glasses.[2]

Muybridge's visions were all realized; whether in film, video, digital imaging, stereo projection or virtual reality applications, the media he predicted with such confidence (and such faith in technological determinism) now surround us just as he imagined images and sounds surrounding the audiences of his own time. Only telecommunication technologies eluded his predictions, but one could argue that he would have eventually foreseen them also; and as a one-time fugitive from justice, perhaps the telegraph interested him less than visual media.

For Tiphaigne, a photographic image created the possibility of virtual presence, an access through images to a limitless elsewhere. Muybridge's imagined theatrical projections, while rooted in an assumption that people would assemble together for these events, also assumed a limitless elsewhere, since both images and sounds could come from any external source or subject, be recorded in any place, and be re-created at any point along a flexible

2. Quoted in Sheldon (prod.) (1990), *Eadweard Muybridge: Motion Studies*.

chronological line stretching indefinitely into the future. Once the means were in place, any occurrence, person or phenomenon could be preserved and re-presented, and thus recalled with exact fidelity.

The sense of wonder associated with early photographic practice gave way in the 19th century to a sense of excitement stimulated by accelerating technology, and a desire to see new phenomena in new ways, scaled in new dimensions. As photographic and related media practices embedded themselves more deeply in social and cultural relationships in the 20th century, they inevitably became agents of political representation as well: every war, revolution movement or disaster since the Russian Revolution has its accompanying media and image archive. These were originally recorded and assembled by agents of a state, employees of media organizations, or members of political groups, but the reach of media has now exceeded and subverted almost all attempts to control it. Almost exactly a century after Muybridge predicted moving image media, Pico Iyer reported back from a tour of Asia:

> Suddenly, then, America could be found uncensored in even the world's most closed societies, intact in even its most distant corners. Peasants in China or the Soviet Union could now enjoy images of swimming pools [or] shopping malls […] inside their own living rooms; remote villagers in rural Burma could now applaud Rambo's […] heroics only days after they hit the screens of Wisconsin; and the Little House on the Prairie was now a part of the neighborhood in 108 countries […]
>
> More important, the video revolution was bringing home the power of [these images] with greater allure and immediacy than even the most cunning propaganda. Already, the ruling mullahs in Iran were fretting that their capital's […] Michael Jackson clubs could easily turn into revolutionary cells. And I once heard one of Washington's senior policy veterans [claim] that the single issue that most exercised the Soviets was not the nuclear arms race, or the war of espionage, or Afghanistan or Nicaragua or Cuba, or even the rising confidence of China, but simply the resistless penetration of video.[3]

While Muybridge celebrated the development of new imaging systems as evidence of human skill and human development – and seemed to believe it would always be driven by a natural human curiosity – Iyer points his readers towards another phenomenon, playing out ever more actively as lens-based and digital media converge and aggregate. The political force of photographic and related media images is not at all in dispute, but it seems far less predictable, and certainly less rational, than the representational power of the systems Muybridge envisioned.

3. Iyer (1988), p. 6.

And as this essay is written there is different news from Iran, video has already been eclipsed by web-based media, and systems of dissemination and censorship are in furious and unpredictable conflict with each other. We are there, together and elsewhere simultaneously, but our once-new wonder at photographic representation, admiration for technical development, or hope for true democratization of media is accompanied by other feelings, some far less comfortable.

The development of media and imagery into an omnipresent and barely controllable stream has brought with it a sense of disempowerment and sensory overload, far removed from the sensations Tiphaigne described on first seeing a "photographic" image. Paul Virilio writes eloquently of this in the preface to *Unknown Quantity:*

> "Accumulation puts an end to the impression of chance." When Freud [...] penned these words in 1914-15, he could not know how true they were, since the end of the second millennium was to see the accumulation of excesses of all kinds, including two World Wars, forty years of the balance of terror, and an unprecedented proliferation of major accidents [...]
>
> [T]he exhibition Unknown Quantity aims to provide a counterpoint to the excesses [...] with which the great news media swamp us daily, a museum of horrors, which no one seems to realize always precedes and accompanies the upsurge of even greater disasters [...]
>
> By progressive habituation to insensitivity and indifference in the face of the craziest scenes, endlessly repeated by the various "markets of the spectacle" in the name of an alleged freedom of expression that has transformed itself into a liberation of expressionism – if not indeed an academicism of horror – we are succumbing to the ravages of a programming of extravagance at any cost which ends not any longer in meaninglessness, but in the heroicization of terror and terrorism.[4]

And Andreas Vowinckel echoes this sentiment with his claim that "human beings are still running away from themselves, escaping into 'pictures' of a reproduced reality, a reality created by media in language, photography, film and electronically registered digital images, in which we believe more readily than ourselves and our real lifes [*sic*]."[5]

No single position or point of view can address all the variables of our current media environment, or fully assess the enabling aspects of media imagery (a sense of togetherness and shared humanity) or the distancing elements (distraction, ennui, escapism, alienation, fear and terror). No

4. Virilio (2003), introductory comments and pp. 8-9.

5. Quoted in *Jochen Gerz: Life after Humanism* (1992), p. 39.

technology has provided such a sense of shared humanity, or engendered such a sense of isolation. We no longer accept illusion, and would never walk into the wall in Tiphaigne's cave. Yet, the image he described had certain properties, and even as a representation of reality, it possessed a certain durability. And, when led into a Gallery of such images, Tiphaigne could not but renew his amazement:

> In each picture, appeared woods, fields, seas, nations, armies, whole regions; and all these objects were painted with such truth [that] I could not tell, every moment, whether what I was viewing […] was not a painting, or what I was looking at in a picture was not a reality.
>
> Survey with thy eyes (said the Prefect) survey the most remarkable events that have shaken the earth and decided the fates of men. Alas! What remains of all these powerful springs, of all these great exploits? The most real signs of them are the traces they have left upon our canvases in forming these pictures.[6]

References

IYER, Pico (1988 [1989]). *Video Night in Kathmandu, and Other Tales from the Not-So-Far East*, New York, Random House/Vintage Departures.

NEWHALL, Beaumont (1980). *Photography: Essays and Images*, New York, Museum of Modern Art.

SHELDON, James (prod.) (1990). *Eadward Muybridge: Motion Studies* (videorecording), Santa Monica, The Voyager Company.

VIRILIO, Paul (2003). *Unknown Quantity*, New York, Thames and Hudson.

VOWINCKEL, Andreas (1992). "The absence of the presence: Concerning the idea of production in the work of Jochen Gerz," in Peter Friese (ed.), *Jochen Gerz: Life after Humanism*, Bremen, Neues Museum Weserberg.

6. Quoted in Newhall (1980), p. 14.

Pratiques culturelles et sociales dans l'espace-temps des environnements ludiques en réseau

Caractéristiques esthétiques, pédagogiques et relationnelles

CANADA (MONTRÉAL)

René
ST-PIERRE

Photographe : Marco Ramet

René St-Pierre *poursuit une démarche de recherche et de création à l'aide des technologies numériques depuis plus d'une vingtaine d'années. En 2007, il obtient son doctorat en études et pratique de l'École des arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal. Il a enseigné le design ainsi que les techniques de conception et de production multimédia au collégial et à l'université. Actuellement au postdoctorat, il observe et documente les pratiques internationales d'enseignement faisant usage des jeux vidéo à des fins pédagogiques.*

> Mon intérêt personnel face aux enjeux et à la problématique du « vivre ensemble-ailleurs » dans le cyberespace s'inscrit dans la continuité de ma recherche doctorale que j'ai entreprise à l'automne 1999. Au cœur de cette recherche se situe la notion d'un ou de plusieurs sujets interagissant avec des dispositifs multimédias interactifs. Plus particulièrement, cette recherche a permis d'identifier un ensemble de règles et de principes nécessaires à la conception et au développement d'applications culturelles ludiques et éducatives pouvant être utilisées seul ou avec d'autres, en temps réel ou différé.
>
> René St-Pierre, janvier 2009

De la même manière que les moyens de communication passés ont réussi à abolir les barrières sociales liées au temps et à l'espace, les nouveaux moyens de communication tendent aujourd'hui à dissoudre ou à remettre en question la notion d'identité culturelle et sociale dans le contexte d'un « vivre ensemble ailleurs ». Le cyberespace est maintenant perçu comme un espace géographique, culturel, psychologique et social (Suler, 1996). Les notions d'identité et de présence se développent selon différentes modalités opératoires, esthétiques

et relationnelles où codes et règles de conduite se doivent d'être respectés afin d'être considérés et de pouvoir s'intégrer et progresser au sein d'une communauté virtuelle. La dynamique de socialisation dans le cyberespace ressemble, à bien des égards, à celle que l'on peut observer dans la vie en société. Cependant, au-delà des règles de conduite, du phénomène d'identification à une culture ou à une communauté d'intérêts plus qu'à une autre, on observe que le cyberespace est un espace en rupture avec l'espace d'échange et de communication traditionnel. Derrière le confort que procure l'anonymat de l'interface-écran, nous pouvons échanger, communiquer et partager notre identité réelle ou fictive, vivre par procuration un second, un triple, un quadruple moi. Nous pouvons y rédiger le récit de notre vie pour faire « devoir de mémoire » ou encore exprimer nos opinions ; peut-être pour se donner bonne conscience dans l'idée que nous agissons à titre de bons citoyens encore capables de s'indigner sur la place publique ? Par ailleurs, cette interface utilisateur propose constamment de nouveaux dispositifs techniques offrant une expérience engageante visant une toujours plus grande sensation d'immersion et de présence.

Alors quel sera le sens à donner à nos expériences sociales, politiques, perceptives, émotionnelles et identitaires ? Quelles formes de présence et de rapport au corps le cyberespace permet-il d'envisager ? Le passage de l'espace physique à l'espace virtuel change-t-il notre identité traditionnelle ? Et comment ce passage au virtuel peut-il faire émerger une face cachée de notre personnalité où discipline et inhibitions ne sont peut-être plus au rendez-vous ?

Un espace en rupture avec la tradition

Le cyberespace, à travers certains environnements de communautique, est un espace psychologique en rupture avec l'espace d'échange et de communication traditionnel puisqu'il permet d'aborder de parfaits inconnus et de discuter avec eux de façon entièrement anonyme et désincarnée. Ces rencontres peuvent se faire à travers une multitude de dispositifs de communication plus ou moins sophistiqués allants de la messagerie instantanée (MSN) jusqu'aux environnements immersifs en 3D.

Le cyberespace est également un espace géographique, culturel et social en rupture avec l'espace traditionnel puisqu'il transforme notre relation à l'espace et au temps. Il transforme cette relation dès lors que le dispositif technique permet d'abolir les distances physiques et d'être « ensemble ailleurs », maintenant ou plus tard (synchrone, asynchrone). Il transforme aussi notre relation au politique, à notre vie culturelle et sociale par l'émergence de la cybercitoyenneté : mobilisations communautaires autour d'une cause, participation à des plateformes d'expression personnelle et de réseautage social, etc. Ainsi,

le cyberespace contribue à redéfinir nos pratiques esthétiques, relationnelles et identitaires. Et le caractère non territorial et ouvert de l'Internet permet une manifestation plus libre de l'identité par la proclamation et l'affirmation individuelle et sociale, et ce, à l'échelle locale ou planétaire (Nowak, 2001).

Enfin, le cyberespace est un espace d'expérimentation et d'actualisation du potentiel personnel par la mise en relation de soi aux autres. Par exemple, dans la vie réelle, certains paramètres de l'identification de l'individu sont notamment liés à son aspect physique et à sa culture et sont par le fait même difficilement muables. Dans le cyberespace, l'individu peut explorer plus librement différentes manifestations de son identité personnelle et sociale sans être nécessairement soumis aux jugements et à la critique. Cette exploration peut se faire à travers la personnification d'un avatar, ce second moi, cette représentation visuelle souvent incarnée par un personnage simple en deux ou trois dimensions. Ces derniers peuvent se déplacer dans le monde virtuel et interagir avec les autres selon des règles reprenant plus ou moins celles du monde réel. Contrôlé par l'utilisateur, l'avatar représente une participation au sein d'une communauté virtuelle. De nouvelles formes d'identité émergent, et l'on voit s'y greffer de nouvelles attitudes, de nouveaux comportements exhibitionnistes faisant éclater la distinction classique qui s'exerçait traditionnellement entre les concepts de vie privée et de vie publique.

L'intime et le social : vers une esthétique de la désinhibition

Nous vivons dans une société qui revendique l'accès au plaisir gratuit et immédiat, où l'on recherche des sensations de plus en plus fortes et prégnantes. Et le plaisir y est plus que jamais érigé en valeur cardinale : il faut vivre le moment présent, ne pas refouler ses émotions, vivre ses fantasmes, consommer et jouir tout de suite quitte à en payer le prix plus tard. Cette fuite en avant peut s'observer, entre autres, à travers les réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Flickr, Blogger, Twitter, etc.) où l'on expose à la face du monde notre réseau d'amis, les photos de notre famille, de nos amis, de nos exploits comme celles de nos excès ; nous y présentons nos préoccupations, nos passe-temps, nos joies et nos peines, notre occupation du moment. Quel merveilleux outil de profilage pour les spécialistes du marketing relationnel !

Sans nous en apercevoir, nous tissons la toile d'un vortex qui nous aspire dans une logique du devoir de mémoire et de présence, comme si nous étions pris dans une spirale où nous aurions l'obligation morale et sociétale de thésauriser et de documenter l'ensemble de notre vie. Et pour quoi faire ? Pour l'héritage légué à nos enfants et petits-enfants ? Pour garder une trace de notre parcours ? Pour signaler candidement notre présence au monde suite au constat navrant de la vacuité de l'existence ?

« L'être ensemble et ailleurs » des réseaux sociaux trouve aussi ses avatars dans le domaine télévisuel. Les émissions appartenant au genre de la téléréalité (*Star Académie*, *Loft story*, *Occupation double*, etc.) brouillent les distinctions classiques entre fiction et information, entre les sphères de la vie publique et de la vie privée. Les émissions appartenant au genre de la télé-cupidon ou de la télé-confession (*Dr. Phil*, *Oprah*, *Retrouvailles de Claire Lamarche*, etc.) attisent le goût à l'exhibitionnisme et au voyeurisme et réduisent la frontière entre l'espace de la vie publique et celui de la vie privée. Ces types d'émission répondent à la « demande d'éthique » caractéristique des sociétés capitalistes avancées en offrant une représentation du vivre-ensemble fondée sur un simulacre d'authenticité, de vérité et de transparence à soi et aux autres.

Les réseaux de rencontres amoureuses n'échappent pas non plus à cette tendance sociale d'esthétisation de la désinhibition. Les pratiques sociales en témoignent puisque chercher l'âme sœur sur Internet n'est plus un tabou. Le phénomène touche désormais des gens de tous les âges et de tous les milieux. Que ce soit pour y chercher une relation durable ou pour y trouver une aventure, ce genre de site peut répondre à bien des envies, compulsions et désirs refoulés.

Dérives identitaires et relationnelles

L'univers fantaisiste et fantasmatique du cyberespace offre des possibilités d'évasion pouvant attirer des personnes déjà prédisposées à certaines dérives identitaires telles la dissociation (parler à plusieurs personnes à la fois), au voyeurisme (observer les conversations), à l'exhibitionniste (pratique de la désinhibition), au narcissisme (requérir régulièrement l'attention), à la compulsion (vérifier constamment ses messages) ou à la schizophrénie (adopter d'autres attitudes identitaires).

Au seul chef des détournements identitaires, Lardellier (2004) étudie les sites de rencontres amoureuses en les qualifiant de « royaumes des petits mensonges ». Sa prémisse est celle voulant que personne ne cherche quelqu'un de petit, de gros, de pauvre et inculte. Il y aurait donc une tendance naturelle, de la part des participants, à magnifier ou à enjoliver certains attributs physiques, personnels et professionnels afin d'augmenter les probabilités et chances de rencontres. On peut donc observer des descriptions fallacieuses de caractéristiques personnelles impliquant l'âge, les mensurations, les photos non représentatives ou provenant d'autres époques, le statut marital, la pratique d'activités culturelles ou sportives, les loisirs, passe-temps, etc.

Toujours selon Lardellier, plusieurs autres critères favorisent l'effet d'attraction envers ce genre de site faisant la promotion d'un « vivre ensemble ailleurs » dans ce lieu qui nous invite à y faire la rencontre de gens uniques,

à dessein d'y vivre des expériences exceptionnelles, tout cela grâce à un petit abonnement mensuel donnant accès à distance à un répertoire de possibilités et d'opportunités. D'abord, l'anonymat semble permettre une forme de sincérité désintéressée, provoquant incidemment un dévoilement et un abandon plus rapides ; le niveau d'engagement est donc plus intense. Ensuite, il y a une certaine efficacité sentimentale et économique à fréquenter les sites de rencontres amoureuses. L'abonnement y est beaucoup moins cher qu'une soirée passée dans un bar ou dans le cadre d'une sortie culturelle. Par ailleurs, l'implication émotive et la durée de l'échange peuvent être contrôlées par l'anonymat de l'écran, ce qui est moins évident en contact réel puisque nous devons tout de même respecter certaines règles de conduite et de bienséance en société. Ainsi, dans l'univers virtuel, il devient très facile de prétexter un appel téléphonique ou un plat oublié sur la cuisinière pour esquiver une personne ou simplement mettre fin à une conversation ennuyeuse. Toute personne ayant des difficultés de socialisation verra possiblement dans le « vivre ensemble ailleurs » un refuge sécuritaire permettant de contrôler et de réguler ses échanges, la mettant en partie à l'abri des ses propres phobies sociales.

Pour expliquer ces dérives, il apparaît important de mentionner qu'il y a un contexte, une toile de fond propice à leur émergence. Là où le milieu réel exerce un rôle puissant de contrôle dans la formation et le développement identitaire, le monde virtuel offre une possibilité de développement plus confortable, donc moins contraignant. Il y a aussi certaines motivations telles le désir de divertissement et de découverte, la curiosité et la soif d'apprendre, le désir d'explorer le monde pour y découvrir de nouvelles informations, le désir d'entrer en relation avec d'autres personnes et de répondre à un besoin d'estime personnelle.

En fait, les environnements virtuels permettant le « vivre ensemble ailleurs » peuvent répondre à tous ces besoins ainsi qu'à ceux qui sont associés aux besoins de pouvoir et de gratification. Nos implications et réussites génèrent des résultats positifs et valorisants conférant respect, amour et affection, lesquels permettront d'obtenir progressivement du prestige et de grimper dans l'échelle sociale virtuelle.

Dérives langagières et symboliques

Le texto ou SMS (*Short Message Service*) est un langage qui à lui seul symbolise bien l'étendue des nouvelles pratiques de la communication médiatisée et de leurs possibles dérives. Il est représentatif de notre société axée sur la rapidité, l'efficacité, la productivité tout en exprimant, pour les jeunes qui l'utilisent, une certaine rupture par rapport à la génération précédente, une démarcation

face aux parents, à l'école et aux symboles du pouvoir établi. Pour ceux qui en font usage, il est un signe d'appartenance identitaire à un groupe ; il possède son code accessible aux initiés, comme le verlan ou l'argot.

D'un point de vue technologique, le texto est le résultat des limites de la communication textuelle sur les téléphones cellulaires et sur les systèmes de messagerie instantanée (MSN). L'apparition de ce nouveau vocabulaire formé d'acronymes, de phrases tronquées et d'émoticons fut assurément motivée par l'objectif d'abréger la longueur des messages afin d'en accélérer la vitesse de communication. Il est donc d'une part, pour les communications asynchrones, intimement lié au support technologique, dû à la taille réduite de l'écran du téléphone mobile ainsi que des minuscules touches du clavier alphanumérique qui le composent. D'autre part, dans le contexte des communications synchrones, l'usage du texto résulte de la nécessité de rendre la communication plus fluide, car la nature de ce dispositif duplex peut rapidement induire du chevauchement dans les échanges, ce qui peut provoquer des erreurs de perception et d'interprétation des messages.

De façon sommaire, nous pouvons qualifier le texto de nouvelle forme d'« oralité écrite ». Nous observons que les conventions d'écriture traditionnelle n'y sont pas respectées ; il n'y a ni majuscule au début des phrases, ni point à la fin. La communication d'émotion peut être appuyée par l'usage d'émoticons (binettes, *smileys*), ces petits pictogrammes traduisant des états émotifs ou physiques.

Par ailleurs, plusieurs émettent l'idée que le texto marque le déclin de l'écrit. L'écriture oblige à structurer sa pensée alors que le langage texto dénude la langue de ses nuances et de sa profondeur potentielle. Les jeunes veulent l'action tout de suite ; pour eux, le mouvement semble l'emporter sur la direction et le sens. On voit donc se dessiner devant nous de nouvelles cohortes d'analphabètes qui non seulement ne sauront plus écrire correctement, mais qui auront également de la difficulté à développer une pensée logique pouvant s'articuler autour d'un discours clair et cohérent. La pensée latérale ne semble pas avoir que des vertus…

Principes à la conception d'environnements ludiques en réseau

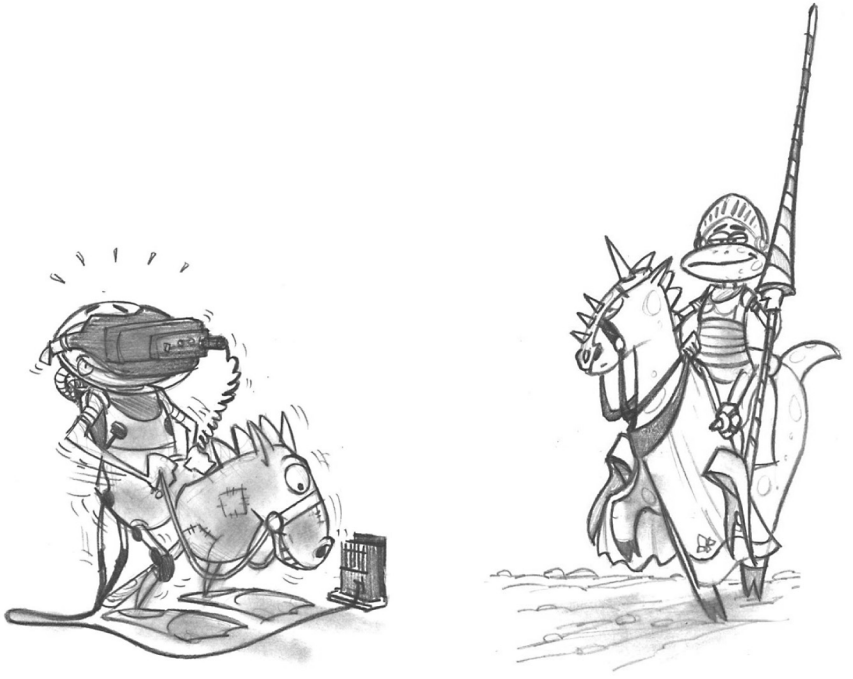
Vivre ou être ensemble ailleurs implique un environnement plus ou moins immersif et interactif, ce qui nécessite la combinaison d'un ensemble de facteurs tels la sensation de contrôle et de présence, le sentiment d'appartenance et la motivation de vivre une expérience ludique partagée.

Mais qu'est-ce qui rend une expérience ludique amusante et enrichissante ? Certains principes caractérisent la qualité de telles expériences et leur usage équilibré permet de réaliser des jeux intéressants et motivants. Du point de vue des joueurs, il y a d'abord le principe relatif au désir de vivre une expérience esthétique intense, d'être immergé dans un univers sensoriel et fantaisiste permettant d'échapper à la réalité du quotidien. Il y a ensuite le goût de se mesurer, d'entrer en compétition contre soi-même ou d'autres en relevant des défis personnels ou d'équipe. Par ailleurs, ce besoin de mesurer ses forces et ses faiblesses ne saurait se faire sans la poursuite d'un objectif, d'une quête visant à développer des habiletés multiples : cognitives, psychomotrices, créatives et relationnelles. Un système de jeu performant visera l'atteinte d'un certain équilibre entre l'ensemble des principes précédemment énoncés. Cette thèse catégorise ces principes selon cinq couples de notions : immersion et sensorialité, compétition et coopération, quête et récompense, équilibre et jouabilité, suspense et dramaturgie.

L'énoncé des principes qui suivent s'inspire essentiellement des travaux de Csikszentmihalyi (1990) sur la notion de flux, de Crawford (1984) sur le design de jeu, de Gardner (1983) sur les intelligences multiples, de Garneau (2001) sur les facteurs de motivation des jeux vidéo et du Consortium EASI-ISAE concernant les principes dramaturgiques pouvant être adaptés à la conception de systèmes d'apprentissage.

Immersion et sensorialité

La gratification sensorielle relève d'une appréciation de la beauté des formes et des choses, un critère éminemment subjectif en regard de celui qui tend l'oreille, qui pose le regard ou le geste. Ce critère représente un certain idéal esthétique où chacun peut y percevoir sa propre réflexion subjective. Par ailleurs, les critères esthétiques associés à une forme ou l'autre d'expression de l'art sont souvent conditionnés par des écoles, des styles ou des phénomènes de mode passablement diversifiés. Ces critères sont souvent liés à la qualité technique et esthétique des messages mis en forme par l'image et par le son ; le développement des technologies numériques tend progressivement à favoriser une plus grande qualité de rendus graphiques et sonores, amplifiant ainsi la sensation d'immersion et, de façon corollaire, les attentes des utilisateurs. Alors, pour être ensemble ailleurs, on peut supposer qu'un système de réalité virtuelle mettant à contribution les cinq sens offrira un potentiel d'effet de présence et d'immersion accru.



Le critère de l'immersion couvre les aspects relatifs à la sensation de dépaysement et de présence dans un environnement virtuel. Le plaisir de vivre une expérience d'immersion provient du fait que nous aimons nous projeter dans des réalités virtuelles qui nous permettent d'échapper, par le caractère ludique et distrayant de cette activité, aux vicissitudes de la vie quotidienne. La popularité des jeux de tir à la première personne démontre à quel point cette forme de divertissement répond à un certain besoin de vivre des expériences englobantes et engageantes mettant parallèlement plusieurs sens à contribution. Le concept d'immersion est une forme très populaire et divertissante de l'expérience esthétique. Les gens voyagent et s'adonnent à la lecture de romans et de biographies ; ils vont au cinéma ou au théâtre, en fait toutes sortes de situations permettant de s'immerger dans autant d'univers symboliques recréant d'une certaine manière l'idée d'un espace potentiel de réalité.

Compétition et coopération

Dans l'univers du jeu, le critère de la compétition remplit un double usage. D'abord celui d'actualiser le potentiel individuel d'une personne en regard de ses propres objectifs d'apprentissage. Ensuite, celui de situer la compétence

d'une personne au sein d'un groupe ou d'une communauté. Les jeux de course ou de palette dans les arcades[1] sont de bons exemples de jeux de compétition contre soi-même alors que les jeux multi-joueurs en ligne sont davantage des environnements compétitifs de groupe. Pour qu'un système de jeu permette la compétition ou la coopération, il doit proposer un défi et mettre en place des barrières à sa résolution ; le joueur doit sentir qu'il peut réussir à franchir ces obstacles avec un effort raisonnable, sans quoi un sentiment de frustration peut s'installer. Le niveau de difficulté d'un jeu doit donc être suffisamment élevé pour que la personne veule tenter de se mesurer, mais pas trop difficile si on ne veut pas perdre l'intérêt du joueur. Ainsi, le système de jeu pourrait éventuellement analyser les réflexes du joueur et adapter dynamiquement le niveau de difficulté selon la force de ce dernier.

Par ailleurs, l'interaction sociale induite par la présence d'autres êtres humains ou de personnages non joueurs (*Non-Playing Characters*, NPC) est aussi une source de divertissement et de motivation. La popularité des communautés virtuelles et plus particulièrement celle des messageries instantanées en témoigne largement. Dans la dynamique de la compétition, le plaisir de gagner provient souvent du fait de voir l'autre perdre. Puisque la présence humaine favorise la sensation d'immersion dans l'environnement, il est plus satisfaisant d'entrer en compétition ou en coopération avec une autre personne (ou un groupe de personnes) plutôt qu'avec l'avatar pseudo-intelligent qu'offre le système de jeu. Et puisque l'ordinateur, dans l'état actuel de l'art, ne dégage

1. Les jeux de course favorisent une performance basée sur le temps alors que les jeux de palette visent à glorifier celui ayant amassé le plus de points.

pas beaucoup d'émotions, il apparaît donc plus édifiant de gagner contre un autre être humain que contre la machine. Cela mène à penser que la gratification engendrée par la réussite d'une séquence de jeu peut favoriser l'estime personnelle du joueur face à lui-même ou encore face à un groupe si sa performance est comparée à celle d'autres joueurs. La sensation de présence est donc augmentée par la coprésence d'autres avatars sociaux qui viennent cautionner et valider l'existence du joueur au sein de la communauté.

Quête et récompense

La sensation d'être compétent, d'avoir du pouvoir sur les choses est une puissante source de motivation lorsque vient le temps d'entreprendre des projets et de progresser face à un objectif. La plupart des jeux de rôles ou de stratégie sont basés sur ce principe du pouvoir : le joueur part dans une quête où il est amené à résoudre des problèmes, à développer et à gérer des ressources humaines, matérielles et financières[2]. Dans ce dessein, il doit progresser dans un contexte délimité par un ensemble de règles et de contraintes qui sont prédéterminées ou émergentes. Tout au long de son périple, il reçoit des récompenses raisonnables[3] pour la réussite de ses actions. Son objectif final est de trouver le moyen le plus efficace d'atteindre son but avec le moins de pertes.

De façon générale, les jeux d'action permettent de développer les habiletés psychomotrices[4] alors que les jeux de stratégie favorisent le développement d'habiletés cognitives et intellectuelles. Idéalement, un jeu devrait permettre le développement d'intelligences multiples[5] et le système devrait pouvoir analyser

2. Par exemple, un jeu de rôle permettra au participant d'incarner un personnage ne possédant au départ qu'un pouvoir d'action relativement limité. Les habiletés physiques, psychologiques et sociales du joueur pourront se développer dans des mises en situation où il aura à franchir des obstacles et vaincre l'adversité. La réussite ou l'échec à ces épreuves deviennent alors des prétextes pour lui donner ou pour lui faire perdre du pouvoir. La métaphore est relativement simple : on n'a rien pour rien et pour obtenir quelque chose, on doit y travailler, faire des efforts et des sacrifices.
3. Dans le cas où le joueur se place dans une situation où il risquerait d'être blessé ou tué, il ne devrait pas en résulter des gratifications égales puisque les conséquences ne sont pas les mêmes (poursuite ou fin du jeu).
4. Le stress engendré par une situation dangereuse stimule la sécrétion d'adrénaline dans le corps, un sentiment de tension qui peut être agréable à doses contrôlées. Tous les jeux mettant l'accent sur les réflexes psychomoteurs en sont de bons exemples (jeux de tir à la première personne, jeux de contrôle de vaisseau ou de palette).
5. La notion d'intelligences multiples réfère à la capacité qu'ont les individus, dans le registre des perceptions sensorielles, de traiter l'information plus ou moins efficacement selon certaines aptitudes qu'ils auront développées à travers leur vécu personnel (Gardner, 1983).

les réflexes du joueur et adapter dynamiquement le niveau de difficulté. Cette prise en charge relative par le système du style d'apprentissage et du mode d'interaction du joueur est un facteur déterminant dans l'appréciation que ce dernier peut avoir de sa perception de présence et de participation active à l'évolution de l'histoire.

La possibilité de découvrir des ruines inexplorées, le secret d'une formule magique ou encore les motivations profondes se cachant derrière les comportements d'une personne sont tous des moteurs d'action très importants dans un jeu. La découverte c'est aussi la capacité de faire des associations entre différents éléments du jeu pour résoudre un problème. Les simulateurs de vie et les systèmes émergents sont de bons exemples permettant d'expérimenter la découverte et la création. Parallèlement, tous les jeux de rôle, d'action ou de stratégie permettant la création de niveaux avec personnages et décors (*mods*, *level design*) illustrent bien comment les joueurs peuvent s'approprier l'outil lorsqu'on leur en donne les moyens.

Équilibre et jouabilité

La jouabilité[6] (*gameplay*) se mesure par l'équilibre adéquat entre chacun des éléments précédemment cités. Les ressources doivent être suffisantes sans être omniprésentes. Afin de stimuler la quête, il doit toujours y avoir un léger

6. Critère qualitatif faisant référence à la « facilité de contrôle du jeu, à l'originalité des actions à effectuer, à la cohérence des menus, à la fluidité des mouvements et à leur précision ».

déséquilibre entre les ressources existantes et les défis à relever. Les ressources fournies doivent offrir des chances égales de réussite. Il faut proposer une variété de ressources dont l'utilisateur pourra disposer selon ses intérêts, donnant quand même des chances égales de réussite selon le contexte. Par exemple, l'ouverture d'une porte pourrait se faire en cognant pour signaler la présence du joueur. Elle pourrait se faire au moyen d'une clé ou, encore, si le contexte l'exigeait, en utilisant la force par l'usage d'un objet ou d'une arme quelconque. En conséquence, et pour préserver un certain équilibre, un élément donnant plus de pouvoir à un niveau devrait en faire perdre à un autre selon le principe que « rien ne se perd, rien ne se crée ».

En effet, ce principe simple dicte que chaque option, objet ou comportement doit posséder des propriétés positives et négatives permettant de réguler le système selon un autre grand principe émanant de la cybernétique : l'homéostasie ou la rétroaction négative. Par exemple : à quoi bon avoir un écran magnétique protecteur empêchant les attaques ennemies si cet écran est activé de façon permanente ? L'invincibilité en résultant réduirait à néant le facteur de risque et de stress, des éléments de suspense essentiels à la rétention du joueur dans le système de jeu.

Au-delà du niveau d'immersion pouvant être relié aux qualités esthétiques de l'environnement virtuel, les principes d'équilibre et de jouabilité (issus en grande partie de la théorie du flux de Csikszentmihalyi, 1990), sont à la base de ce que peut constituer l'effet de présence dans les jeux vidéo dans la mesure où l'équilibre entre les règles du jeu (*game*) et l'expérience ludique (*play*) procure au joueur une sensation de plaisir qui le porte à poursuivre sa quête, à progresser vers l'atteinte de son objectif. Des jeux aussi triviaux que Pong, Pac-Man ou Tetris offraient déjà à l'époque de l'apparition du jeu vidéo

des univers cohérents, équilibrés et très engageants sur le plan perceptuel. Les bases de ce que peut constituer l'effet de présence dans un univers ludique y étaient bel et bien présentes. De la même manière, on peut entrevoir l'effet de présence d'un enfant placé dans son bac à sable et qui agit selon les règles de son univers de représentations mentales, symboliques et perceptuelles. Il sera dans sa bulle… mais y sera néanmoins totalement présent.

Suspense et dramaturgie

La dramaturgie implique une situation réelle ou fictive dans laquelle quelqu'un cherche à atteindre un but sans que le résultat soit acquis d'avance. Si l'on rapporte ce principe au plan éducatif, on observe d'étonnantes similitudes. D'abord, il y a ce facteur de motivation lié à la forte volonté du joueur ou de l'apprenant d'atteindre, si les consignes sont claires et bien expliquées, les objectifs ludiques et pédagogiques du projet.

Par ailleurs, et pour que le joueur ne décroche pas, il faut que les obstacles et les niveaux de difficulté soient proportionnels à sa capacité à les affronter. Ensuite, l'apprenant doit posséder suffisamment d'informations (ou de ressources pour obtenir ces informations) pour pouvoir progresser dans son cheminement tout en fournissant un effort raisonnable. Enfin, un des éléments de suspense caractérisant l'espace dramaturgique est celui qui est lié au temps qui passe. L'apprenant arrivera-t-il à atteindre son objectif à temps, à atteindre les objectifs d'apprentissage dans le temps imparti par la séquence de jeu ? Le temps qui passe crée du suspense et représente un important ressort dramatique qui favorise la progression dans le projet d'apprentissage.

Un élément de concrétisation du temps qui s'écoule, par exemple : une bougie qui se consume, un chronomètre, un sablier, une barre de progression, un personnage qui court constituent de bonnes manières d'induire ce suspense.

Le stress induit par la notion de suspense et de dramaturgie amène le joueur à mettre ses sens en alerte, à développer son *awareness*[7] afin de faire face à la menace qui gronde et de sortir vainqueur de l'éventuel combat qui viendra mesurer ses capacités à devenir le héros de la partie. Cette tension psychologique et sensorielle contribue indubitablement à la sensation de présence à distance.

Facteurs de motivation : le concept de flux de Csikszentmihalyi

Pour permettre d'être et vivre ensemble ailleurs, l'environnement ludique médiatisé doit proposer un contexte et des activités propres à motiver les échanges, le partage, la communication et la relation. La motivation donne la possibilité de créer des intentions et des buts sans lesquels aucun apprentissage ne pourrait véritablement avoir lieu (Frété, 2002). En ce sens, l'impact de jeux vidéo sur l'aspect motivationnel de l'apprentissage est étudié depuis plus de deux décennies (Facer, 2005). Malone (1980) a développé une théorie selon laquelle les éléments clés permettant de contribuer à l'augmentation du facteur de motivation par le jeu étaient les notions de défi, de fantaisie et de curiosité. Faisant suite à ce premier jalon théorique, Jones (1998) et Prensky (2001) ont proposé un ensemble de critères favorisant la notion d'engagement dans un jeu.

Ces théories puisent largement dans le concept de flux (*flow*) de Csikszentmihalyi (1990). Malone (1980) puis Prensky (2001) interprètent la théorie du flux de la façon suivante : dans l'état de flux, le problème proposé et notre habileté à le résoudre sont en équilibre. La notion de flux se retrouve dans une multitude d'activités comme le travail, le sport et l'apprentissage ; elle représenterait l'état d'immersion physique et mental dans lequel une personne serait tellement engagée que plus rien d'autre autour n'aurait d'importance. Pour appuyer cette notion, quelques caractéristiques permettent de mieux définir l'état de flux :

– l'activité doit être structurée de manière que le participant puisse augmenter ou réduire le niveau de difficulté du défi proposé, afin d'être en phase avec les exigences du projet et son niveau de compétence actuel ;

7. Voir la section « Immersion, présence et *awareness* : explorations possibles » pour une explication du principe d'*awareness*.

- l'activité doit être isolée d'autres stimuli, externes ou internes, du moins à un niveau perceptuel ;
- les critères de performance doivent être clairs et permettent de savoir à tout moment comment on progresse face à un objectif ;
- l'activité doit donner une rétroaction concrète à l'utilisateur de manière à ce qu'il puisse percevoir comment il réussit à satisfaire les critères de performance ;
- l'activité doit proposer un éventail de défis ou d'objectifs à atteindre, et éventuellement plusieurs niveaux de difficulté pour chacun de ces défis, permettant ainsi de construire une compréhension de plus en plus complexe d'un problème.

Jones (1998) a établi certains liens entre le concept de flux et les usages que ses composants pourraient avoir dans la conception de jeux vidéo éducatifs. Ces liens sont présentés au tableau 1.

Tableau 1
Liens entre les composants de l'état de flux et les usages possibles dans les jeux éducatifs (Jones, 1998)

Composants de l'état de flux	**Usages dans les jeux éducatifs**
Tâche possédant un objectif clair	Collection d'éléments, d'artéfacts ou de points, résolution d'énigme ou de problème, d'une quête.
Tâche pouvant être accomplie	Usage de niveaux de jeu. Découpage de la tâche en petites sections conduisant à la réussite de la quête en plusieurs étapes.
Possibilité de se concentrer sur la tâche	Usage de métaphores immersives et engageantes.
Tâche donnant une rétroaction immédiate	Outils permettant d'agir sur l'environnement comme si le contexte était réel.
Implication profonde, mais sans effort	Environnement stable d'un point de vue fonctionnel, esthétique et cognitif afin de garder l'utilisateur dans un univers cohérent.
Impression de contrôle sur les actions	Manipulation directe et rétroaction immédiate avec la souris et le clavier.
Sensation d'immersion	Sensation d'engagement où plus rien d'autre autour ne semble avoir d'importance.
Suspension de la notion du temps	Usage d'importantes ellipses temporelles pour faire avancer l'intrigue. Un jeu s'étalant sur plusieurs années/siècles peut se jouer en quelques heures.

L'apprentissage comme facteur de motivation pour les jeux

Le désir d'apprendre par le jeu est un besoin fondamental. Il s'exerce dès le plus jeune âge de l'enfant, au même titre que les jeunes félins simulant des situations de combats. En ce sens, Freté (2002) cite Crawford (1984), qui a développé l'hypothèse selon laquelle l'intérêt pour le jeu vidéo serait d'abord l'apprentissage, suivi d'autres motivateurs qui sont résumés au tableau 2.

TABLEAU 2
Facteurs de motivation pour jouer à des jeux vidéo (Frété citant Crawford)

Motivateur	Description
Se prouver à soi-même	Les *high scores* permettent d'entrer en compétition avec d'autres joueurs. Certains types de joueurs, pour lesquels il s'agit là d'une caractéristique primordiale, sont plus motivés lorsque les adversaires valent la peine d'être battus.
La transgression des restrictions sociales	On peut être violent sans se sentir coupable. Des comportements extrêmement antisociaux sont rendus possibles par la sécurité que confère l'espace virtuel du jeu.
Les rapports sociaux réels	On peut, par exemple, organiser une soirée autour d'un jeu.
L'exercice	Peut être mental, physique ou une combinaison des deux.
Le besoin de reconnaissance	L'interaction permet aux joueurs de se reconnaître les uns les autres et d'apprendre à mieux se connaître.

Enfin, Frété (2002), citant les travaux de Richard (1995), résume bien le phénomène de « tunnélisation » que ce dernier a identifié à l'issue de recherches sur les rapports entre le stress (niveau d'éveil) et la performance. Il s'agit d'un principe d'utilisabilité pouvant assurément s'appliquer à la conception des jeux vidéo éducatifs :

> le niveau d'éveil (ou d'activation) de l'organisme augmente fortement et peut avoir des effets positifs sur les performances, un peu comme le trac de l'acteur ou celui du candidat à un examen. Le postulat de base est que cet « optimum de motivation », qui rendrait donc le sujet beaucoup plus attentif, serait plus fort pour une tâche facile (que l'on peut exécuter spontanément et ne demande pas trop de réflexion) que pour une tâche difficile (qui exige du sujet analyse et synthèse). Par exemple, dans une situation de résolution de problèmes, les chances de trouver la solution

sont plus grandes si le niveau d'activation est modéré alors que dans les situations pour lesquelles on dispose de procédures, et pour lesquelles on a donc une bonne compétence, la performance est meilleure quand le niveau d'activation est élevé. Ce phénomène s'expliquerait par le fait que « l'augmentation du niveau d'activation restreint le champ des indices pris en compte : il y a une augmentation de la sélectivité de la prise d'information. L'attention est donc focalisée sur les indices dominants de la situation, c'est-à-dire ceux qui sont utilisés habituellement » (Richard, 1995).

Immersion, présence et *awareness* : explorations possibles

Les caractéristiques des différents moyens de communication conditionnent les particularités des échanges relationnels. Ces moyens de communication sont vastes (courrier électronique, forums de discussion, babillard électronique, messagerie instantanée, blogue, wiki, environnements immersifs, etc.) et certains d'entre eux proposent des dispositifs permettant de découvrir d'autres formes de sensorialité. Nous exposerons plus loin certains dispositifs matériels d'interfaçage homme-machine permettant d'accentuer la notion d'immersion et de présence ou d'influer sur elle.

Un autre concept important qui sous-tend la notion de présence dans un environnement virtuel et celui de l'*awareness*[8] (prise de conscience). De façon générale, l'*awareness* décrit l'état nerveux de vigilance et de réceptivité aux signaux provenant de l'environnement interne et externe, qui fonde la pensée, les comportements et l'identité de l'individu. À l'intérieur d'une communauté virtuelle, l'*awareness* désigne la perception que chacun possède de la présence des autres, de leur nombre, du temps écoulé depuis leur arrivée, de leur localisation, de leur attitude, de leur identité visuelle (photo, avatar, fiche identitaire, maxime), de leur disponibilité (statut de présence et d'occupation), du niveau de communication lors des échanges (publiques, privés ou en groupe restreint). Par ailleurs, l'*awareness* concerne aussi l'historique de sa propre présence et de celle des autres lors d'activités de communication synchrone (trace de clavardage ou de séance de tableau blanc) ou asynchrone (blogue, fil de discussion) tout en considérant le concept de gestion des versions (*versioning*), c'est-à-dire ce qui a été réalisé entre deux connexions ou tâches successives. L'implémentation de cette fonctionnalité permettra, entre autres, l'affichage et l'annonce de nouveaux contenus, de nouveaux membres, de statistiques dynamiques concernant les usages, pointages, tendances d'évolution, etc.

8. <www.granddictionnaire.com/BTML/FRA/r_Motclef/index1024_1.asp>.

La notion de communication interpersonnelle dans les jeux vidéo est un aspect révélant d'énormes potentialités au niveau de la recherche. Actuellement, l'impression de vivre une communication vraie, à travers la personnification d'un avatar communiquant (aidé d'un système de messagerie instantanée, d'un système vocal ou autre) n'est en partie qu'illusoire puisqu'on ne peut tout saisir de l'aspect non verbal du corps de l'autre personne, et de cette possibilité de réagir spontanément à un interlocuteur : deux dimensions très importantes de la valeur qualitative d'une communication interpersonnelle (Rochon, 2007). Ainsi, lorsque vient le temps d'évaluer la qualité des échanges qui sont vécus dans les environnements ludiques, le dispositif technologique est souvent mis en cause pour qualifier la notion de présence, pour en mesurer sa valeur relative. Une conversation sur MSN peut-elle procurer un sentiment de présence aussi prégnant qu'un environnement immersif du type Second Life ? Cette qualité de présence passe-t-elle nécessairement par l'incarnation d'un avatar ? On pourrait facilement le croire si l'on songe simplement aux conversations téléphoniques, là où la voix véhicule certains attributs (identité, genre, émotions, tonalité, prosodie, etc.), contrairement aux échanges textuels synchrones (messagerie instantanée) ou asynchrones (courriel, blogue) qui impliquent une forme de désincarnation, d'absence du corps et de sa sensorialité.

Ces éléments nous conduisent à réfléchir aux modalités opératoires et langagières permettant d'augmenter la qualité des relations interpersonnelles et donc l'effet de présence dans le « vivre ensemble à distance ». Pour alimenter cette réflexion, il paraît utile de consulter le mémoire d'Allain (1999), lequel recense un ensemble de règles qui sous-tend la communication verbale et paralinguistique. Au nombre de celles-ci : l'initiation, l'interruption et la fin d'une conversation, la répartition des tours de prise de parole, le maintien du thème abordé, l'utilisation de questions afin de préciser la compréhension, les conventions de toucher et de proxémique, les expressions faciales (surprise, peur, colère, dégoût, joie, tristesse, ennui, impatience, etc.), le contact visuel, la gestuelle (mains, bras, tête), la posture du corps (orientation, positionnement, inclinaison et ouverture) et enfin la prosodie linguistique (intonation, rythme du discours, tonalité et intensité).

Appliquée à l'univers des jeux vidéo éducatifs, la modélisation informatique de ces règles de comportement semble porter le germe d'un enrichissement potentiel de l'expérience immersive et relationnelle des avatars sociaux tout en permettant éventuellement d'humaniser davantage les personnages non joueurs (NPC) agissant comme figurants ou comme agents intelligents dans des mondes virtuels.

En multimédia, le concept d'interface fait souvent référence à l'interface graphique et sonore, c'est-à-dire à la portion de l'interface qui sollicite l'œil et l'ouïe. De façon générale, l'interface représente l'ensemble des moyens matériels et logiciels qui permettent la relation entre un système informatique et un utilisateur. Selon le *Dictionnaire des arts médiatiques*, une interface est un « dispositif logiciel ou matériel servant d'intermédiaire entre un ordinateur et un périphérique ou entre deux systèmes de nature différente et permettant les échanges d'informations entre ceux-ci » (Poissant, 1997).

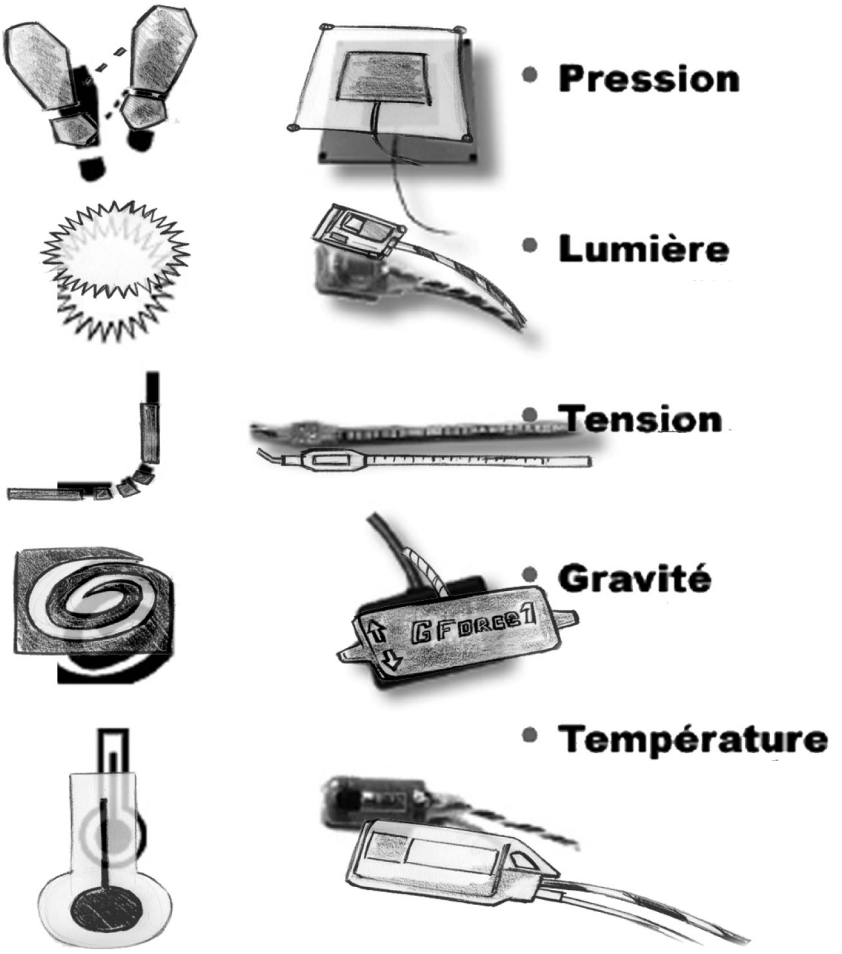
Ainsi en est-il de nombreux dispositifs d'acquisition pouvant être utilisés avec des systèmes informatiques multimédias. Il s'agit de périphériques de contrôle permettant de capter un signal analogique variable et de le convertir en un signal numérique pouvant prendre plusieurs valeurs inscrites dans une plage déterminée par la résolution du dispositif ou du logiciel interprétant ces données. Une fois le signal converti en données numériques, un logiciel pourra les utiliser en vue de contrôler des événements multimédias. Le tableau 3 recense les principaux dispositifs d'acquisition pouvant être utilisés dans un projet multimédia.

Les applications utilisant ces périphériques de contrôle sont multiples et leur usage répandu. L'industrie du jeu vidéo propose une multitude de périphériques permettant de vivre une expérience sensorielle toujours plus près de la réalité. Les manettes de jeu offrent maintenant le retour de force (*force feedback*). Selon le *Dictionnaire des arts médiatiques,* le retour de force est « à la base des dispositifs de réalité virtuelle, visant à provoquer chez l'utilisateur, à proximité de certains objets de l'environnement virtuel, des sensations tactiles reproduisant celles que lui donnerait le contact avec les objets réels » (Poissant, 1997).

Ces dispositifs d'interfaçage homme-machine offrent de nouvelles formes de sensorialité, devenant autant d'extensions du corps-machine. La sensation de contrôle direct sur le dispositif (rétroaction proprioceptive, sonore et visuelle de l'ordre de la milliseconde) induit indéniablement une plus grande sensation de présence, conférant ainsi une perception d'immersion augmentée, laquelle invite à un plus grand engagement de la part de l'utilisateur. La console Nintendo Wii est actuellement le système de divertissement populaire ayant le mieux intégré ces périphériques de contrôle et ce désir d'offrir de nouvelles façons de mettre le corps à contribution dans le cadre de l'expérience ludique (<ca.wii.com>).

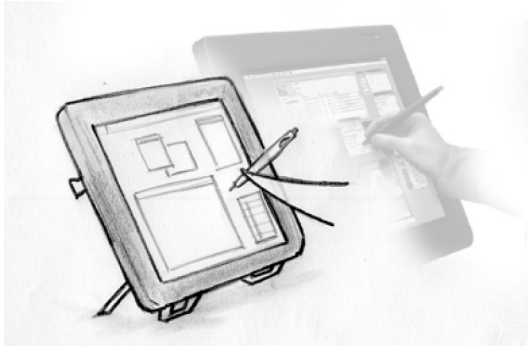
TABLEAU 3
Principaux dispositifs d'acquisition pouvant être utilisés dans un projet multimédia

Dispositifs d'acquisition analogue/numérique

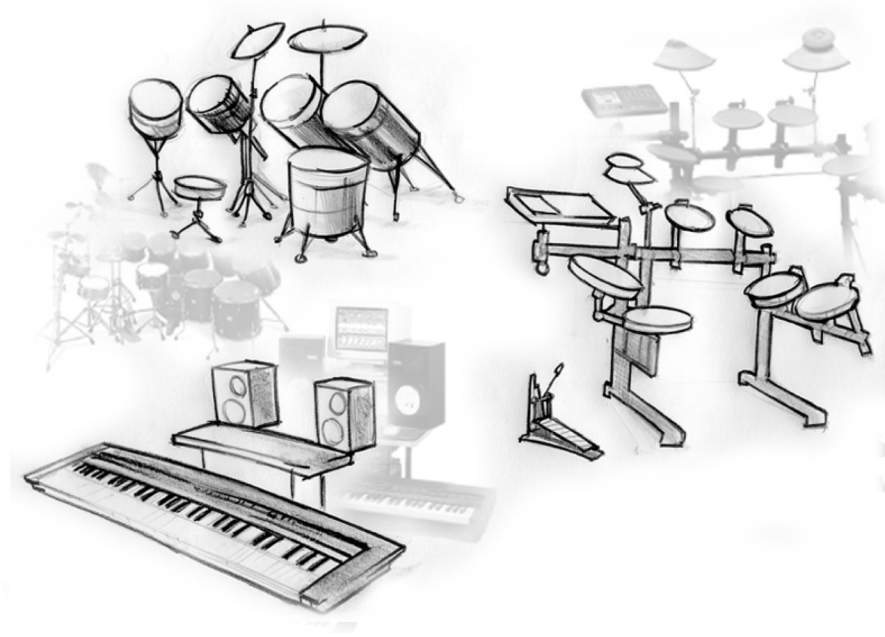


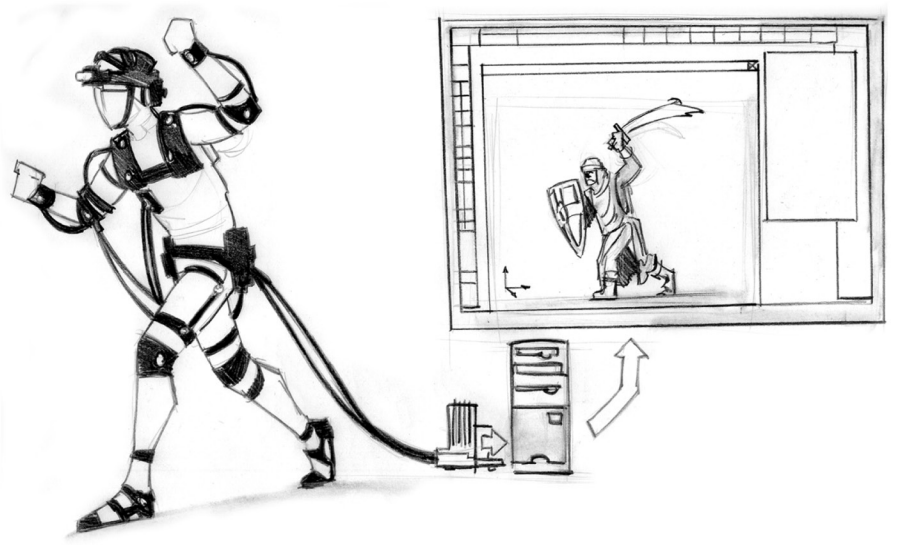
Dispositifs à retour de force utilisés dans l'industrie du jeu

Périphérique agissant à la fois comme dispositif d'acquisition et d'affichage



Dispositifs d'acquisition utilisés pour la création musicale assistée (MIDI)





Conclusion et perspectives de recherche

Dans cet article, nous avons d'abord vu comment le cyberespace peut être perçu comme un espace psychologique en rupture avec l'espace d'échange et de communication traditionnel puisqu'il remet en question notre rapport en temps, à l'espace, aux autres et à nous-mêmes. Nous avons également abordé l'idée que les nouveaux espaces médiatiques tendent à réduire la frontière ou les distinctions classiques entre l'espace de la vie publique et celui de la vie privée et qu'il semblait s'y dessiner une esthétique de la désinhibition. De ces pratiques, certaines dérives identitaires et relationnelles peuvent être observées là où l'univers fantaisiste et fantasmatique du cyberespace offre des possibilités d'évasion pouvant attirer des personnes déjà prédisposées à certaines dérives identitaires. Dans le même ordre d'idées, nous avons exposé le cas du texto, cette nouvelle forme d'« oralité écrite » qui, à elle seule, symbolise bien l'étendue des nouvelles pratiques de la communication médiatisée et qui, par le fait même, donne le ton pour l'émergence potentielle d'autres types de dérives symboliques.

Après avoir exposé ces quelques notions, nous avons présenté des principes propres à la conception d'environnements ludiques en réseau suivant l'idée que le « vivre » ou l'« être ensemble ailleurs » nécessite la combinaison d'un ensemble de facteurs tels la sensation de contrôle et de présence, le sentiment d'appartenance et la motivation de vivre une expérience ludique partagée. Dans la même veine, nous avons introduit l'hypothèse que pour être

et vivre ensemble ailleurs, l'environnement ludique médiatisé doit proposer un contexte et des activités permettant de motiver les échanges, le partage, la communication et la relation (concept de flux de Csikszentmihalyi). Ensuite, nous avons exploré l'hypothèse voulant que les caractéristiques des différents moyens de communication conditionnent les particularités des échanges relationnels à travers les concepts d'immersion, de présence et d'*awareness*. Enfin, nous avons terminé notre article en présentant un panorama des dispositifs d'interfaçage homme-machine selon le principe qu'il sera utile d'en connaître les grandes catégories et usages appliqués aux environnements ludiques en réseaux.

Concernant les perspectives de recherche, il nous apparaît d'abord important d'explorer l'étude des dispositifs d'interfaçage homme-machine facilitant la communication verbale et paralinguistique (Allain, 1997). Tel que nous l'avons abordé précédemment dans la section « Immersion, présence et *awareness* : explorations possibles », la sensation de présence et d'immersion peut être augmentée dans la mesure où les règles et conventions de communication que l'on retrouve dans l'univers réel peuvent se transposer dans les environnements virtuels à distance. Par exemple, qu'en serait-il si on pouvait toucher ou sentir la présence physique de son partenaire à distance ? Une transposition de ce fantasme de l'« être ensemble ailleurs » est à la base de la production cinématographique *Thomas est amoureux*[9], laquelle dépeint l'existence moribonde d'un sociopathe informatisé, victime d'une réclusion qu'il s'est volontairement infligée.

Les conventions de proxémique, les expressions faciales, la gestuelle et la posture du corps trouvent actuellement de timides manifestations dans les environnements virtuels. À ce chapitre, Second Life[10] est probablement le modèle « grand public » actuellement le plus développé et connu. Cependant, nous pouvons y observer que l'usage des conventions de communication n'y est encore interfacé que par la souris, le clavier et la voix, ce qui les rend peu fluides et moins naturelles en regard de la corporéité globale des avatars interagissant au sein de ces environnements. Par ailleurs, les expressions faciales virtuelles, alors que les yeux, les sourcils, le front et la partie la plus basse de la bouche sont considérés comme des sites importants de l'expression corporelle, ne semblent pas encore très bien exploitées au-delà du registre restreint

9. Thomas, un jeune homme de 32 ans, souffre d'agoraphobie aiguë. Depuis huit ans, il vit reclus chez lui et ne voit les gens que par l'intermédiaire de son ordinateur. Clara est sa partenaire virtuelle avec qui il fait l'amour à distance à l'aide d'un costume de données tactiles à retour de force. Tôt ou tard, il sera confronté à la nécessité de s'exposer au monde extérieur et de sortir de sa réclusion malsaine afin d'affronter le monde réel.

10. <secondlife.com>.

des émotions de base (surprise, peur, colère, dégoût, joie, tristesse, ennui, impatience). Le langage corporel dans son ensemble (incluant la gestuelle) est également mis à mal dans les environnements immersifs « grand public » puisqu'il ne réussit qu'à exprimer des attitudes et des comportements caricaturaux à la limite du grotesque. Malheureusement, les dispositifs de capture de mouvements (lesquels permettraient une meilleure expression de la corporéité de l'avatar) sont encore trop dispendieux pour y être utilisés à grande échelle.

Ensuite, nous pensons que les principes appliqués à la conception d'environnements ludiques en réseau (au-delà des critères qualitatifs et esthétiques pouvant être reliés à la notion d'immersion) sont à la base de ce qui permet d'induire la notion de présence à distance et qu'en ce sens, nous devrions explorer de nouveaux champs applicatifs permettant d'en mesurer les potentialités et les limites. Nous pensons ici aux jeux sérieux (*serious gaming*), lesquels sont souvent (mais pas exclusivement) représentés par un environnement immersif permettant de se projeter dans un univers virtuel et par le jeu, d'apprendre un savoir-faire, un savoir être, une technique, un métier. Le jeu sérieux récupère les principes et ressorts ludiques de l'univers des jeux vidéo pour en détourner le sens en évacuant la dimension « divertissement » pour lui substituer celle de « projet pédagogique ».

Enfin, nous croyons qu'il y aurait lieu de s'intéresser davantage aux impacts sociaux que peuvent générer de tels environnements participatifs. Certes, il y a cette promesse d'ubiquité, d'échange et de partage qu'offrent les réseaux sociaux, la messagerie instantanée et les jeux en réseau. Mais n'y a-t-il pas lieu de se questionner plus en profondeur sur la nature des liens et la valeur relative des échanges vécus dès lors que l'on observe que les frontières entre l'intime et le social deviennent de plus en plus tenues ; et que le « vivre ensemble ici et maintenant », de façon réelle et incarnée, pourrait éventuellement devenir l'exception plutôt que la règle ? Craipau et Koster (2007) évoquent cette idée à partir d'un roman d'Isaac Asimov, écrit en 1957, et donnant bien avant l'heure une vision plutôt apocalyptique du « vivre ensemble ailleurs » :

> *Face aux feux du soleil* propose sur le mode de la science-fiction une vision de l'avenir de ces nouveaux modes de sociabilité : il décrit une société angoissée dans laquelle les rencontres effectives sont taboues. La technique sert de substitut aux phobies sociales, et c'est par écrans interposés que les gens se rencontrent désormais.

Les réseaux deviennent peut-être le refuge qui renferme l'espace potentiel à l'émancipation de fantasmes démiurgiques destinés à faire naître prestige, pouvoir et contrôle, dans un contexte participatif frôlant, à bien des égards, un simulacre d'engagement social et cybercitoyen. À la société du spectacle et du loisir s'est substituée celle de la participation, du réseautage social et de la désinhibition.

Le phénomène d'accélération et de surenchère informationnelle des récentes décennies n'est sûrement pas étranger à ce phénomène. Cette fuite en avant où les dispositifs techniques semblent être les nouveaux médiateurs du lien social donne à questionner la manière dont nous régulons certains aspects de nos rapports sociaux. Avec l'avènement des réseaux sans fil, les petits cafés de quartier regorgent dorénavant de personnes seules communiquant avec d'autres personnes seules délocalisées et donc ailleurs. Est-ce là un phénomène de mode qui va éventuellement s'estomper ou n'est-ce que la pointe de l'iceberg dans cette nouvelle esthétique relationnelle ? Il semble ici y avoir double présence à distance, d'abord celle du lieu physique et ensuite celle de l'ailleurs virtuel, là ou l'on vit simultanément un état paradoxal du « vivre ensemble ailleurs ». Nous sommes en effet présents à l'autre qui est à distance et étrangement très distants de celui qui est bel est bien présent, confortablement rivé derrière son écran et attablé à moins d'un mètre de nous. Et si le « vivre ensemble ailleurs » devenait le prétexte à vivre ensemble ici et maintenant ? Il est encore permis de l'espérer.

Bibliographie

ALLAIN, N. (1999). *Le syndrome de Gilles de la Tourette en tant que désordre de l'aspect pragmatique de la communication*, maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, Département de psychologie.

CRAIPAU, S. et R. KOSTER (2007). *Jeux vidéo, imaginaire et pratiques culturelles*, Projet JEMTU, Institut TELCOM.

CRAWFORD, C. (1984). « What is a game ? », chapitre 1, dans *The Art of Computer Game Design*, Emeryville, McGraw-Hill/Osborne Media.

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1990). *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper and Row.

FACER, K. (2005). *Could Computer Games Help to Transform the Way We Learn ?*, Bristol, NESTA Futurelab.

FRÉTÉ, C. (2002). *Le potentiel du jeu vidéo pour l'éducation*, mémoire du DESS STAF, Université de Genève.

GARDNER, H. (1983). *Frames of Mind : The Theory of Multiple Intelligences*, 2e éd., Londres, Fontana.

GARNEAU, P.A. (2001). « Fourteen forms of fun », *Gamasutra*, <www.gamasutra.com/features/20011012/garneau_01.htm>, consulté le 11 janvier 2009.

JONES, M.G. (1998). « Creating Engagement in Computer-Based Learning Environments», *ITForum* <itech1.coe.uga.edu/itforum/paper30/paper30.html>, consulté le 20 août 2005.

LARDELLIER P. (2004). *Le cœur Net : célibat et amours sur le Web*, Paris, Belin.

MALONE, T. (1980). *What Makes Things Fun to Learn ? A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*, Palo Alto, Xerox.

NOWAK, D. (2004). *Problèmes d'identité*, Séminaire Internet de Sciences-Po (Paul Mathias), <barthes.ens.fr/scpo/Presentations00-01/Nowak_identite.html>, consulté le 4 janvier 2008.

POISSANT, L. (dir.) (1997). *Dictionnaire des arts médiatiques*, Québec, Presses de l'Université du Québec.

PRENSKY, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*, New York, McGraw-Hill Education.

RICHARD, J.-F. (1995). « Les bases des fonctionnements cognitifs », chapitre 2, *Cours de psychologie du CNED 1, Origines et bases*, Paris, Dunod.

ROCHON, J.P. (2007). *La cyberdépendance*, <forum.psychologies.com/psychologiescom/Paroles-de-femmes/cyberdependance-sujet_826_1.htm#t9994>, consulté le 3 janvier 2008.

SULER, J. (1996). *La psychologie du Cyberespace*, Department of Psychology, Science and Technology Center, Rider University, <www.rider.edu/~suler/psycyber/download.html>, consulté le 14 janvier 2009.

Having My Cake and Eating It Too

Learning through Distance and Interdependence

CANADA (TORONTO)

Greg
VAN ALSTYNE

Greg Van Alstyne *is Associate Professor, Faculty of Design, and Director of Research, Strategic Innovation Lab (sLab), at the Ontario College of Art and Design in Toronto. His research seeks to understand causes and effects of innovation by investigating the relationship between design and emergence in complex techno-social systems. His work supports the development of a new theory entitled "designing for emergence." Prior to his OCAD appointment, Greg oversaw the conception, design and production of the* Massive Change *project as the inaugural Director of the Institute without Boundaries; and was formerly the founding head of the Department of New Media at The Museum of Modern Art, New York.*

In this brief paper I will share some of the personal and pedagogical insights and implications arising from an ad hoc, technosocial, distance-learning mashup in which my disembodied, McLuhanesque telepresence joined a seminar room of flesh and blood engineering graduate students at the Brooklyn Experimental Media Center, or BxmC. To live and work full time as a design professor and researcher in Toronto, at the same time pursuing a Master of Science degree with one of the oldest engineering schools in the US, was the seemingly impossible opportunity I recently undertook through a unique arrangement with BxmC at Polytechnic Institute of New York University, and my own university, the Ontario College of Art and Design (OCAD). As the real challenges arose, from the limits of commodity video conferencing technologies to the psychology of ability and entitlement, I learned the power of co-operation, ingenuity and collegiality and witnessed it overcoming many obstacles. The result was a striking deployment of human-centric problem-solving capacity – the essence of design thinking – within a technological, engineering-based academic culture. My aim in this paper is to share something from the experience but more importantly to critically reflect on what can be learned from this regarding the history, theory,

and pragmatics of telepresence. I'll try to articulate significant overlaps, and gaps, between my own first-hand experience in a constrained, real-world situation, and a few of the more imaginative speculations offered in the last half-century of digital media theory. In finding these interference patterns, I hope to reveal areas of both clarity and partial cloudiness in the landscape of contemporary telepresence, including places where what is possible has caught up with the earlier visions, and others where the reality has begun to evolve beyond our recognition.

For two years I was the sole Internet-based attendee in a series of seminar and studio classes in a program entitled Integrated Digital Media. My fellow students, generally a dozen in number, attended class in person while each semester I logged in with video, audio and chat, developing a sense of camaraderie with them in spite of, or in some cases because of, the asymmetric and very unexpected topology. The experience is not one that I would describe with the term *transcendence*, or even the well-worn *empowerment*. If I had to sum up what I took away from my lengthy encounter with telepresence it is a lasting sense of *interdependence* on the personal level, and of relentless *co-evolution* on the socio-technological level. Such is the message and subject of this paper. I was dependent on my distant fellow students and faculty for my "eyes" and "ears" at every step, and I became an odd member of the group. Through their efforts, a process that I'm tempted to call care-giving, I was enabled to reach into the classroom, and to pull the presence of the classroom into my own personal life. Because of these unusual conditions – including the fragile, changing and contingent nature of my electronic prostheses, to borrow a term from McLuhan's memorable lexicon, and my own prior experience as a life-long learner with decades in communications design – my role varied greatly. My persona might be said to have ranged from "someone with an apparent perceptual or learning disability" to "unsolicited cyber-professor," vying for attention alongside the instructor – a screen-filling, over-saturated, amplified, digital co-presenter.

My title, "Having my cake and eating it too," seeks to evoke two critical themes. While it offers none of the haunting and poetic beauty of the conference title – *Together, Elsewhere* – I hope it captures and reformulates some of the paradoxes and tensions inherent in all telecommunications. My emphasis is not on the experience of *duality in the moment* that can arise out of telepresence. While that is certainly one of the effects that telepresence may trigger, what I am interested in is not so much the subjective qualities of seeming to be in two places at once, but rather the possibilities, corollaries, consequences and contradictions of *acting at a distance* – the idea and the fact that one can now act within multiple, disparate technosocial networks at the same or nearly the same time.

There is a second theme. I wish to interrogate telepresence not merely to tell a personal story but to highlight the productive tension and coexistence between our fantasies of *spiritual union through technology* – a kind of digital utopianism – and that most contemporary of quandaries, *communication breakdown*. In picking up this contrast I am indebted to the poetry and scholarship of John Durham Peters in his 1999 text, *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*. Peters initially articulates this theme through two terms coined in the nineteenth century: "solipsism" in 1874 and "telepathy" in 1882. "Since then," he suggests, "'communication' has simultaneously called up the dream of instantaneous access and the nightmare of the labyrinth of solitude" (Peters, 1999, p. 5). The link between this dichotomy and the adoption of new technologies is not incidental:

> This dualism of "communication" – at once bridge and chasm – arose from the new technologies and their spiritualist reception, which capped a long tradition of speculating about immaterial mental contact… Briefly, technologies such as the telegraph and radio refitted the old term "communication," once used for any kind of physical transfer or transmission, into a new kind of quasi-physical connection across the obstacles of time and space. Thanks to electricity, communication could now take place regardless of impediments such as distance or embodiment (*ibid.*).

My task, then, is to reflect on these themes – acting at a distance, and the dualist tension in modern communication – through the lens of my telepresence experience, and vice versa, to ask how these facets of our increasingly telecommunications-based culture are reflected in my particular story, and in the evolving form of the medium.

To put this episode in context I'll say a bit about my university, my research lab, and myself. I have been a creative professional in communications design and creative direction for more than two decades, working in print, exhibitions, online media, and embodied interaction. As I came increasingly to embrace the evolvability and abstraction of digital media, I found my work becoming less predictable and more experimental. This lead to interests in research, teaching, and theory, where the next step was to take an advanced degree. From the mid-1990s I had lived in New York, where I knew and worked with the Director of the Integrated Digital Media program at BxmC, Carl Skelton. When I moved back to Canada and Carl proposed the unique and ad hoc distance-learning approach, we were beginning with a high level of trust, mutual respect and commitment. Another critical human element is that I am fortunate to be part of a local, physical, bricks-and-mortar research institute from which to operate, where I was able to share my research results. Specifically, in addition to being an associate professor in the Faculty of Design at OCAD, I am also Director of Research for OCAD's Strategic Innovation Lab

(sLab), a centre for research in design, innovation and strategic foresight, affiliated with my faculty. Located in Will Alsop's "tabletop" building at OCAD, sLab integrates academic research, professional engagement, and education, by combining deep experience in design thinking with business model innovation and methodologies adapted from futures studies.

The yearning to act from a distance is not unique to the digital, and yet this capability has been central to speculations and ambitions since the birth of what we now recognize as the information age. To underscore this point and ground our present reflections, let us begin at a certain "ground zero" – the birth of *cybernetics*, which forms the bedrock for our daily interactions with digital media. Norbert Wiener is universally acknowledged as the founder of the science, and the groundbreaking text is his influential *Cybernetics: Or, Control and Communication in the Animal and the Machine*, still in print since its original publication in 1948. In the introduction Wiener presents a slightly self-mocking narrative on the necessity of coining "at least one neo-Greek expression to fill the gap" in the prevailing theory. He explains, "We have decided to call the entire field of control and communication theory, whether in the machine or in the animal, by the name *Cybernetics*, which we form from the Greek **κυβερνητδς** or steersman" (Wiener, 1965, p. 11).

Wiener's *Cybernetics* ties the function of control to communication and connects both of these to processes of "ultra-rapid" electronic computing, at that time a completely new and uncharted regime. To more closely examine the role and implications of communication in Wiener's theory we may turn to his next book, *The Human Use of Human Beings* (1950). Preoccupied with an explicit sense of concern about forces unleashed by his work, Wiener writes of "cybernetics and society" and devotes an entire chapter to "communication machines." Wiener argues for "the greater importance of communication as compared with transportation." In a brief scenario he posits an architect in Europe supervising the construction of a building in the United States, and suggests:

> [E]ven without transmitting or receiving any material commodities, the architect may take an active part in the construction of the building […] The modern Ultrafax gives a means by which a facsimile of all the documents concerned may be transmitted in a fraction of a second […] In short, the bodily transmission of the architect and his documents may be replaced very effectively by the message-transmission of communications which do not entail the moving of a particle of matter from one end of the line to the other […] At present it is possible for a person to go from one place to another by material transportation and not as a message. However, even now the transportation of messages serves to forward an extension of his senses and his capabilities of action from one end of the world to the other (pp. 104-105).

Here, in mid-century, Wiener's encyclopedic imagination gave us an early glimpse of twenty-first-century life – extension of the senses by means of electronic messages, the capacity to act on the other side of the world. What may be most striking is how much he got right, thirty-five years before the personal computer and nearly half a century before the popular adoption of the Internet. That he saw no intrinsic impediment to teleportation is something else to give us pause.

Cybernetics in McLuhan

Marshall McLuhan drew extensively on Norbert Wiener's ideas, although the connection is not much discussed in the literature, perhaps because they published within quite different circles. The encounter begins with McLuhan's discovery of *Cybernetics* in the summer of 1950, and builds with his interest in Wiener's subsequent text. Donald Theall, who at the time became McLuhan's first Ph.D. student, offers details in his examination of McLuhan's sources and influences, *The Virtual Marshall McLuhan* (2001). Theall publishes in the spring of 1950 a review of *Cybernetics* for the *Yale Scientific Magazine* and discusses it with McLuhan when they first meet in the summer of that year. The reaction is decisive:

> Grasping the growing significance of communication, he broadened his interest in popular culture, public relations, advertising, and media into an interest in human communication, Wiener, and cyberneticians. He quickly rejected this mathematical theory of communication, but the impact of the world examined in Wiener's *The Human Use of Human Beings* (1950) had a profound effect on McLuhan, even if Wiener himself and most cyberneticians had a largely negative effect (Theall, 2001, p. 30).

According to Theall, "McLuhan could almost instantaneously intuit the relevance of Norbert Wiener's and C.E. Shannon and W. Weaver's ideas about cybernetics and systems theory in the light of modernist art, literature, poetics, aesthetic theory, and cultural production."

Technology as Self-Amputation and Prosthesis

From the cyberneticists' emphasis on prosthetics we see McLuhan develop his insight that all technologies are extensions of the body. "Man is not only a robot in his private reflexes," he writes, "but in his civilized behavior and in all his responses to the extensions of his body, which we call technology. The extensions of man with their ensuing environments, its now fairly clear, are the principal area of manifestation of the evolutionary process" (McLuhan *et al*., 1967, p. 19). McLuhan speaks of electric technology as an extension of

the human nervous system. Like Wiener, he argues that the computer is much more than a machine in the early industrial sense. In "Automation," the last chapter of *Understanding Media*, McLuhan states:

> It is a principal aspect of the electric age that it establishes a global network that has much of the character of the central nervous system. Our central nervous system is not merely an electric network, but it constitutes a unified field of experience. As biologists point out, the brain is the interacting place where all kinds of impressions and experiences can be exchanged and translated, enabling us to *react to the world as a whole*. [T]his organic unity of interprocesses […] is quite the opposite of organization in a mechanized society. Mechanization of any process is achieved by fragmentation (McLuhan, 1964, p. 302).

In addition to the iconic image of the prosthesis, McLuhan borrows another central pedagogical image from cybernetics – the thermostat – often used to explain the concept of *homeostasis*, or self-regulating equilibrium in a dynamic system. He states, "In mere terrestrial terms, programming the environment means, first of all, a kind of console for global thermostats to pattern all sensory life in a way conducive to comfort and happiness" (*ibid.*, p. 90).

Feedforward for "Spastic Situations"

In a follow-up collaboration to their category-bending bestseller, *The Medium is the Massage* (1967), McLuhan, together with graphic designer Quentin Fiore and project co-ordinator Jerome Agel, released another book the following year, using a similar visually arresting and provocative format. To find further evidence of the influence of Norbert Wiener's cybernetics within McLuhan we need look no further than the title of this 1968 work, which in its full form is: *War and Peace in the Global Village: An Inventory of Some of the Current Spastic Situations That Could Be Eliminated by More Feedforward.* Here McLuhan has poetically inverted Wiener's "feedback" into "feedforward" while calling for more of it as an antidote to violence and "a sort of universal spastic condition" in society. His use of the vivid descriptor "spastic" is a clear echo of a form of behavior that Wiener, Bigelow and Rosenblueth referred to as "hunting," which they witnessed and correlated in both an automated antiaircraft gun prototype and in a patient with a neurological disorder (Wiener, 1965, p. 11). In *War and Peace in the Global Village*, McLuhan directly references this "hunting" phenomenon (McLuhan *et al.*, p. 10). In this light it may come as no surprise that McLuhan attributes the cause of societal "spastic situations," indirectly at least, to a force that is one of his central preoccupations: the disruptive effects of new technology on human sense ratios. McLuhan proposes that the true use of the computer is "to program and orchestrate terrestrial and galactic

environments and energies in a harmonious way." He continues, "For centuries the lack of symmetry and proportion in all these areas has created a sort of universal spastic condition for lack of the interrelation among them." As we have seen, the role of Wiener's cybernetics in McLuhan's writing is significant and decisive, if not exactly explicit. In this sense, even when considering telepresence from the McLuhanesque perspective of "sense ratios" we may owe a bigger debt to Norbert Wiener than we realize.

We should not discuss telepresence and McLuhan without considering his most famous turn of phrase, which captures the idea of the world remade by electric technology in the form of the "global village." Now that we can act at a distance, many of us do it so frequently it seems unremarkable. In popular consciousness the idea is that the world is "getting smaller," and yet the idea does not stop with pop culture. One scholar whose analysis of the "small-world" effect has given great momentum to the "new science of networks" is Albert-László Barabási. In his finely written 2002 book *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life*, Barabási cites the remarkable late-1960s findings of famed experimental psychologist Stanley Milgram (Barabási, 2003, p. 27-29). Seeking to find the social distance between any two people in the United States, Milgram selected as "targets" two residents of Massachusetts, a stock broker and the wife of a graduate divinity student. He then sent letters to 160 randomly chosen residents of Wichita, Kansas and Omaha, Nebraska, carefully instructing them to deliver an enclosed postcard to a personal acquaintance whom they thought was as close as possible to the target person. The acquaintance then received the same instructions, so the postcards made varying numbers of trips in reaching their targets. The unexpected surprise was how few steps were needed: the median number of intermediate persons was 5.5 which when rounded up became the fabled "six degrees of separation" which formed the basis for a successful 1991 Broadway play and movie adaptation of the same name. As Barabási put it:

> Stanley Milgram awakened us to the fact that not only are we connected, but we live in a world in which no one is more than a few handshakes away from anyone else. That is, we live in a *small world*. Our world is small because society is a very dense web (*ibid.*, p. 30).

The small-world effect said to arise from the density of the social web, then, is another property that gives telepresence its paradoxical quality, the quality of being "together, elsewhere," of "having our cake and eating it too." And yet from this point the riddles of telepresence do not end but rather they begin to accelerate.

Extension through Miniaturization

We may do well to remember that this capacity to extend our presence has been made possible through the formation of a new horizon that Paul Virilio has referred to as "a paradoxical miniaturization of action":

> At the close of our century, *the time of the finite world is coming to an end;* we live in the beginnings of a paradoxical *miniaturization of action,* which others prefer to baptize *automation* (Virilio, 2006, p. 140).

At the end of the 1950s, esteemed physicist Richard Feynman introduced this horizon when he gave a famous talk entitled "There's Plenty of Room at the Bottom," in which he effectively founded nanotechnology decades before its practical realization and, we might add, well before Virilio's insightful observation. Feynman uncovered the utopian promise of acting, not at a *distance*, but at a *scale that is distant* from our own – at microcosmic scale:

> The biological example of writing information on a small scale has inspired me to think of something that should be possible. Biology is not simply writing information; it is doing something about it. A biological system can be exceedingly small. Many of the cells are very tiny, but they are very active; they manufacture various substances; they walk around; they wiggle; and they do all kinds of marvelous things – all on a very small scale. Also, they store information. Consider the possibility that we too can make a thing very small, which does what we want – that we can manufacture an object that maneuvers at that level! (Feynman, 1960, p. 6).

In discussing the benefits of miniaturization in the design of future technologies, Feynman acknowledged the biological basis of his idea. Biology is what connects agency, action, and benefit. Biology and embodiment are inescapably interdependent. But what is it that leads us to yearn otherwise?

Wiener, in considering the distinction between *material* transportation and *message* transportation, asks if it is "absolutely permanent and unbridgeable"? (1950, p. 105). One thinker who has contributed great insight to this question is professor N. Katherine Hayles. In her sweeping work *How We Became Posthuman* (1999), Hayles chronicles the rise of the information age from the dawn of cybernetics to the present in order to interrogate the fate of embodiment. Hayles holds advanced degrees in chemistry and in literature, a background that lends remarkable depth and resonance to her imaginative speculation. Alluding to the early work of John von Neumann, and John H. Conway's Game of Life, she states that "the cultural contexts and technological histories in which cellular automata theories are embedded encourage a […]

fantasy – that because we are essentially information, we can do away with the body" (p. 12). Hayles' remarkable conclusions are grounding rather than fearful, even as they travel well beyond the liberal humanist framework:

> Only if one thinks of the subject as an autonomous self independent of the environment is one likely to experience the panic performed by Norbert Wiener's *Cybernetics* […] By contrast, when the human is seen as part of a distributed system, the full expression of human capability can be seen to depend on the splice rather than being imperiled by it […] In this model, it is not a question of leaving the body behind but rather of extending embodied awareness in highly specific, local and material ways that would be impossible without electronic prosthesis (pp. 290–291).

In her concern with distributed systems, Hayles evidences an insightful and historically grounded understanding of technology that leads us to more confident speculation about our extended lives and selves. Moreover, she is clearly attuned to the kind of interdependencies that I experienced, and touched on in the opening of this paper.

One signal of my own dependence on others, while attempting to connect to the classroom from a distance, was the role we came to call my telepresence "Sherpa," in homage to the skilled mountaineering people of Nepal and Tibet, whose guidance is essential to any trek in the Himalayas. Each semester one of my fellow students at Poly served this role by helping to ensure that I could make and keep the connection, the all-important flow – sometimes trickle – of reciprocal, hyper-compressed audio, video, chat and email that made up each session. This stream formed my lifeline to the classroom, yet because of our commodity Internet connection, traversal of institutional firewalls, and so forth, it required continual attention and renewal after unexpected drops. The most supportive person I worked with in this regard was Marius Schebella, a young artist and coder from Austria who was a brilliant and caring collaborator. Displaying a generous and unwavering commitment to helping me forge a connection with the social and intellectual life of the program, he even lugged his laptop after class to the local bar, bringing my "eyes and ears" and talking head to the continuing discussion, courtesy of ubiquitous urban Wi-Fi.

I have tried to capture and portray some of the qualities, patterns and telling details of my telepresence project by producing a short digital film, screened in the *Together, Elsewhere* conference, which like this paper is entitled *Having My Cake and Eating It Too.* The work is a time-lapse assembly of screen shots taken from my laptop periodically over two years of course work. Inspired by the logic of Michael Snow's structuralist films and edited in homage to Chris Marker's legendary science fiction story *La Jetée*, the work is composed entirely of stills, with the exception of a single brief moving image clip, and

uses more than 1500 files in total. Assembled expressly for conference, it is post-produced in the unusual format of XGA (1024 × 768 pixels), optimizing picture for the current standard in public projection. What can I say about the film's effect? Among other impressions, a close reading of the film will reveal, along with the smiling faces of the students and instructors, the continual occurrence of problems, interruptions, glitches, stops, starts, compression artifacts, and other imperfections that mark it as a product of the real world. In contrast to this reality, the film also stands as a symbol of my successful degree pursuit, and of Internet-enabled adhocracy overcoming distance in the service of life-long learning. In short, it symbolizes a kind of utopian claim.

The Rise of Digital Utopianism

While his work is far from optimistic, Virilio's reading of miniaturized space as the "end of the finite" is itself a form of *digital utopianism*. In one sense or another we have seen these libratory aims in Wiener's electronically extended architecture, Feynman's bottomless microcosm, and Hayles's posthumanism. To understand the origin and direction of this idea we should turn to Fred Turner, who chronicles the phenomenon in his engaging 2006 work, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Turner first reminds us that computers were originally seen by American youth in the 1960s not as personal or communications tools but as part and parcel of the same dehumanizing and bureaucratic forces that lead to the war in Vietnam. He goes on to ask:

> How was it, then, that computers and computer networks became linked to visions of peer-to-peer ad-hocracy, a leveled marketplace, and a more authentic self? Where did these visions come from? […] To answer these questions, this book traces the previously untold history of an extraordinarily influential group of San Francisco Bay area journalists and entrepreneurs: Stewart Brand and the Whole Earth Network (p. 3).

The book is not simply a biography of Stewart Brand, but a rich account of the unexpected interplay among cold-war interdisciplinary research culture, the counterculture of the New Communalists, and later, the corporate drive behind the emergence of the "New Economy." This unlikely convergence, which the jacket copy describes as an "extraordinary and ironic transformation," is attributed to the imagination, communitarian social values and entrepreneurial proclivities behind the Whole Earth Catalog, the WELL online conferencing system, *Wired Magazine*, Global Business Network, and other efforts founded and facilitated by Brand and collaborators. While "utopian" seems a fitting term for the ambitious vision that is their legacy, we must acknowledge that the vision – seamless global connectivity, ceaseless communication within and

among flattened former hierarchies – is far from an unrealistic or impossible ideal. And so we reveal another paradox: a kind of utopia that is neither rare nor impossible nor uniform but the opposite: ubiquitous, difficult to avoid, and dense with diversity.

Information and Attention

The diversity and density of cheap information has come with an unexpected price. In an age when information is abundant and cheap, we are discovering that it is not information that counts in the new economy. Rather we begin to recognize that as in every economy, we place the highest value not on what is abundant but on what is increasingly scarce: human attention. The influential social scientist and polymath Herbert Simon may have been the earliest to articulate the idea of *attention economics* when he wrote the following in his 1971 essay, "Designing Organizations for an Information-Rich World":

> [I]n an information-rich world, the wealth of information means a dearth of something else: a scarcity of whatever it is that information consumes. What information consumes is rather obvious: it consumes the attention of its recipients. Hence a wealth of information creates a poverty of attention and a need to allocate that attention efficiently among the overabundance of information sources that might consume it" (pp. 40-41).

This perspective and the associated underlying forces developed over the ensuing years. Another key publication appeared in 1989 with the arrival of *Information Anxiety* by architect Richard Saul Wurman, who later founded the famous TED talks and coined the term "information architecture." The fullest early account I have yet found is a 1997 paper by Michael Goldhaber in the online journal *First Monday*, called "The Attention Economy and the Net." In an object lesson, Goldhaber demonstrates the power of attention economics to cause action by leading his audience to imagine an image and raise their hands:

> If, for instance, I should take it in my head to mention panda bears, you who are paying attention are forced to think "panda bears"… I had your attention and I was able to convert it into a physical action on some of your parts, raising your hands… Right now, it should be evident that having your attention means that I have the power to bend your minds and your bodies to my will, within limits that in turn have to do with how good I am at enthralling you. This can be a remarkable power (Goldhaber, 1997).

Irreverent science fiction author, futurist and design theorist Bruce Sterling speaks of two criteria that lie at the heart of attention economics: *opportunity cost* and *cognitive load* (2005, passim). Anyone who is heavily invested in telepresence or social media learns these two principles of attention economics

quite quickly through direct experience. For example, my own telepresence solution was built around Apple's iChat and pushed many of its features to the limit. When iChat's features were not sufficient it was my own human limits, in terms of attention and cognition, that were tested. For supporting the synchronous exchange of sound and video was a dizzying flotilla of asynchronous Web platforms and services, including Blackboard, Moodle, Drupal, PeopleSoft, YouTube, Delicious, SSH Keychains, YouSendIt, and more, each with its own username, password, interface quirks, strengths and weaknesses. When faced with such a dizzying array of choices and problems to solve, where there are multiple and competitive objectives, one gives up the idea of obtaining a "best" solution and the operative decision-making strategy is known as *satisficing* – a concept once again invented by Herbert Simon. In this hybrid of *satisfying* and *sufficing* we aim for human-centred adequacy rather than optimization. Due to the inherent contradictions of telepresence, satisficing is another of its necessary dimensions.

Learning How to Learn through Distance

The video conferencing arrangement we used was entirely ad hoc and rather than refine it to the level of a plug-and-play setup, to borrow a phrase from Web theorist David Weinberger, we let it evolve as "small pieces, loosely joined." On the negative side this meant dealing with a long list of annoying glitches, hiccups, switches in the off position, and various unreliable elements. More surprising are the positive effects: variations in the configuration that made for a kind of sandbox for learning about what works, and what counts, in distance learning and telepresence. We allowed for various approaches to projection, display screen size and placement, number of cameras, number of telepresence participants, type and placement of microphones, and so on. Among the persistent lessons that emerged, it became clear near the beginning of the process that the exchange of high quality *sound* was the single most important component for effective results from the seminars, from the point of view of perception, cognition, and learning.

Our exploration was sometimes implicitly guided by, or considered through the lens of, the interface design work of Human Computer Interaction (HCI) researchers such as Tom Erickson and Bill Buxton. Through a long career of design-centred HCI work, Bill Buxton has helped to reveal many insights for the relevant technologies and behaviours. In a recent paper, "Space-Function Integration and Ubiquitous Media," Buxton reports the results of the Ontario Telepresence Project more than a decade after the research was done, "in the belief that much of it is as relevant now as it was at the time it was done" (2006, p. 249). Buxton's premise is that we have all built up a phenomenal depth of

tacit knowledge about interpersonal relationships in the real world based on how we arrange ourselves in space, for example how two lovers behave with each other, or how students and teacher seat themselves in the classroom. His work sought to develop different types of telepresence system configuration that modeled certain specific, familiar, spatially associated modes of social and professional interaction. At the time of the research discussed in this paper Buxton was working half-time at Xerox PARC, based in California, while also serving as the Scientific Director of the Telepresence Project in Toronto. This means his findings are based on the situation known in the business as "eating our own dogfood" – testing prototypes and results yourself by using them in real-world, mission critical settings. This describes my own condition as a graduate student as well – studying the design, diffusion, and socio-cultural implications and impacts of technology while abnormally immersed in a set of technologically mediated situations.

The Product: A Thesis

It may be because of the heavy investment I made in "eating my own dog food" during my coursework that I elected a more reflective, discursive and theoretical route for my own thesis. The majority of my fellow students in the program satisfied their thesis requirements by creating digital media projects, many of which required controlled environmental conditions and took on the characteristics of performance, installation, or hybrid of these forms. In contrast I chose to author a full-length academic paper, entitled "On the Role of Digital Media in Striving for Sustainability, or How to Achieve Metabolo by Composing the Pluriverse." My thesis investigates the relationship between digital media and sustainability by developing the concept of *metabolo*: a vision of society in which our increasing technological prowess serves not to draw us away from the nonhuman biosphere, but to reintegrate us with it. The argument is organized in four parts, dealing with epistemology, practice, consequence, and composition, or politics. In part one, sustainability is shown to derive from healthy functioning of the biosphere, which provides natural capital and ecosystem services critical to the well-being of humans and nonhumans alike. Setting a societal course for sustainability is thus dependent on understanding and monitoring biological processes. A pattern of coevolution is revealed between the epistemologies of biology and of computation, leading to the hypothesis that computation is ineluctably tied to the science of sustainability.

In part two of the paper, an examination of practice, I reveal a growing array of applications for information and communication technologies used for sensing, visualizing and adjusting our impacts on the environment. While

recognizing the toxicity and waste related to current manufacture and operation of digital technologies, we nevertheless see these rising to the challenge of sustainability by enabling us to detect, understand, and collectively take action against problems of sustainability. In part three we try to foresee the systemic consequences of scenarios such as William McDonough and Michael Braungart's *Cradle to Cradle* and Bruce Sterling's Spimes. Underscoring the view that without digital media we cannot apprehend the broader problems of sustainability, nor can we bring about truly coordinated responses, we conclude that computation and digital media are necessary to striving for sustainability. But are they sufficient? In view of the growing clamor for a greener, better world, what accounts for our widespread inertia, and what must be done to overcome it? In part four, through the work of philosopher and anthropologist of science Bruno Latour, we identify an impasse in the deep-seated modernist dichotomy between facts and values, Science and Society, which forecloses the possibility of effective political ecology. But Latour offers a way forward: the composition of a radically inclusive collective – the pluriverse – that progressively enfranchises humans, nonhumans and hybrid networks. This reconfiguration, already underway, delineates the real threshold and opportunity represented by metabolo.

Conclusion

My coursework completed, my thesis defense successful, my degree in hand, I reflected on the question, what did I learn through this distance? Did I transcend the problem of contemporary higher learning, which Jane Jacobs refers to as "credentialing versus educating" in her final work, *Dark Age Ahead*? It may be that the unintended consequence of "having my cake and eating it too," the real value of "eating my own dogfood," the true test of telepresence, is that in the course of doing all of this I had an immersive, indelible, ultimately very real experience. What I learned was that interdependence is not a constraint, but an affordance; not something to be overcome but a condition to be explored and exploited.

Acknowledgments

My thanks go to the conference organizers, especially Pierre Tremblay, and to Blake Fitzpatrick for the invitation. I thank Strategic Innovation Lab (sLab) at Ontario College of Art and Design for generously supporting my research. For his guidance and unwavering support, I'd like to thank my thesis advisor at Polytechnic Institute of NYU, Carl Skelton, Director of the Brooklyn Experimental Media Center; my instructors Deborah Levitt, McKenzie Wark, Suzan

Dionne, Michael Schumacher, Joshua Goldberg, Insook Choi, Robin Barger and Hans Steiner; as well as students Marius Schebella, John Mahlman, Mike Giambrone and Brian MacMillan. Lastly for guiding my writing I thank Dr. Myles Jackson, Dibner Family Professor of History of Science and Technology.

Works Cited

BARABÁSI, Albert-László (2003). *Linked: How Everything Is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life*, New York, Plume, 2003.

BUXTON, Bill (2006). "Space-function integration and ubiquitous media," in Michael Shamiyeh (ed.), *Towards an Interactive and Integrative Design Process*, Linz, DOM Publications, pp. 248-271.

ERICKSON, Thomas *et al*. (2009). "Social infrastructure: Designing social infrastructures that make collective activity visible," <www.visi.com/~snowfall/Soc_Infrastructures.html>, retrieved April 23, 2009.

FEYNMAN, Richard P. (1960). "There's plenty of room at the bottom," *Engineering and Science Magazine*, vol. 23, no. 5, <nanoparticles.org/pdf/Feynman.pdf>, retrieved August 8, 2008.

GOLDHABER, Michael H. (1997). "The attention economy and the Net," *First Monday*, vol. 2, no. 4, <firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/519/440>, retrieved June 11, 2009.

HAYLES, N. Katherine (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.

MCLUHAN, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*, 2nd ed., New York, New American Library.

MCLUHAN, Marshall, Quentin FIORE and Jerome AGEL (1967). *The Medium Is the Massage*, New York, Bantam.

MCLUHAN, Marshall, Quentin FIORE and Jerome AGEL (1968). *War and Peace in the Global Village: An Inventory of Some of the Current Spastic Situations that Could Be Eliminated by More Feedforward*, New York, Toronto, Bantam.

PETERS, John Durham (1999). *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, Chicago, University of Chicago Press.

SIMON, H.A. (1971). "Designing organizations for an information-rich world," in Martin Greenberger (ed.), *Computers, Communication, and the Public Interest*, Baltimore, The Johns Hopkins Press, pp. 37-72.

STERLING, Bruce (2005). *Shaping Things*. Cambridge, MIT Press.

THEALL, Donald F. (2001). *The Virtual Marshall McLuhan*, Montreal, McGill-Queen's University Press.

TURNER, Fred (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago, University of Chicago Press.

VIRILIO, Paul (2006). *Speed and Politics*, Los Angeles, Semiotexte.

WIENER, Norbert (1950). *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Boston, Houghton Mifflin.

WIENER, Norbert (1965). *Cybernetics: Or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. 2nd ed., New York, MIT Press.

Index onomastique / Onomastic Index

A
Abad, Antoni, 27, 309
Aitken, Douglas, 268
Allain, Nathalie, 428, 433, 435
Almodovar, Pedro, 259
Althusser, Louis, 47, 48, 75
Anders, Gunther (Dr Stern), 70
Andrieu, Bernard, 336
Anxiong, Qiu, 26, 267, 268, 272
Arasse, Daniel, 76
Archambault, Luc, 270
Arendt, Hanna, 2
Arikan, Burak, 83
Aristote, 61, 249, 296, 369
Artaud, Antonin, 102
Ascott, Roy, 18, 43, 44, 48, 149-152, 169-171, 249, 306, 312, 383, 384
Asimov, Isaac, 434
Aubenas, Sylvie, 258
Augé, Marc, 59
Azzarella, John, 104

B
Babbage, Charles, 28, 55, 387-392, 402
Badiou, Alain, 250
Bakan, Danny, 4, 26, 279
Bal, Alexandra, 15, 24, 31, 48
Ballard, Jim, 60, 100
Balpe, Jean-Pierre, 99
Bardini, Thierry, 15, 18, 24, 53, 64
Barthes, Roland, 3, 89, 157, 158, 395, 402
Bec, Louis, 249, 312
Beckett, Samuel, 100
Bélair-Clément, Sophie, 124, 125
Belloc, Crépin, 258
Benjamin, Walter, 59, 167, 215, 390, 404
Bennett, Ed, 141, 312
Berkeley, George, 18, 24, 117, 149, 245, 369
Bernanos, Georges, 260, 261
Bernard, Michel, 4, 7, 26, 67, 69, 247, 267, 272, 319, 323
Bernhard, Thomas, 55
Berque, Augustin, 295
Berthoz, Alain, 8, 18, 323, 334
Besson, Dominique, 324
Beuys, Joseph, 249, 399
Bianchini, Samuel, 26, 256
Blanchot, Maurice, 78, 81, 97, 102
Blast Theory, 92
Boisclair, Louise, 326
Borges, Jorge Luis, 58, 61, 79, 82
Brassens, Georges, 14
Bresson, Robert, 260, 261
Breton, André, 54, 201
Broadhurst, Susan, 335
Brown, Norman, 9, 26, 50, 237-243, 245, 280, 289
Bruno, Christophe, 4, 26, 84, 222, 235, 247, 252, 253, 255, 265, 272, 450
Bunting, Heath, 256
Bureaud, Annick, 251
Burton, Tim, 315
Butler, Samuel, 57

C
Cage, John, 1, 27
Calle, Sophie, 258
Calvino, Italo, 58, 59
Campanella, Tommaso, 58

Campbell, Jim, 88
Campus, Peter, 102
Camus, Albert, 261
Canetti, Elias, 18, 64, 66, 70
Cannenpasse-Riffard, Raphaël, 188
Cardiff, Janet, 79, 91
Carter, Ron, 53
Castonguay, Sophie, 124, 125
Cauquelin, Anne, 12, 28, 296, 338, 340, 364, 368, 369, 371
Cavanna, François, 1
Cesbro, George, 14
Cézanne, Paul, 17
Châtel, Christian, 317
Chatonsky, Gregory, 2, 5, 14, 24, 73, 86
Chatwin, Bruce, 57, 65
Choinière, Isabelle, 28, 324-328, 336
Chtcheglov, Ivan, 90
Clarke, Arthur C., 63
Cocteau, Jean, 10, 393
Coleridge, Samuel, 61
Conesa, Jean-Claude, 6, 24, 111
Corin, Florence, 323
Corsino, n+n, 184, 249
Côté, Mario, 11, 23, 24, 123
Couchot, Edmond, 11, 332, 339
Courbet, Gustave, 259
Craipau, Sylvie, 434, 435
Crary, Jonathan, 60, 105
Crawford, Chris, 417, 426, 435
Crawford, David, 107
Cronenberg, David, 315
Csikszentmihalyi, Mihaly, 417, 422, 424, 433, 435
Czegledy, Nina, 16, 24, 133

D

Danielewski, Mark Z., 80
Daniels, Steve, 12, 25, 139, 140, 143, 404
Darwin, Charles, 57
Daubner, Ernestine, 89
David, Christophe, 21, 23, 24, 27, 46, 49, 70, 88, 89, 100, 107, 111-113, 115, 117, 121, 147, 157, 220, 235, 277, 315, 316, 318, 319, 366, 448
Davis, Erik, 63
de Kerckhove, Derrick, 45, 335
de Waard, Frans, 90
Debazeilles, Magalie, 317
Decker-Heftler, Sylviane de, 258
Dejeammes, Arnaud, 317
Delacroix, Eugène, 97
Delalande, François, 4
Deleuze, Gilles, 24, 90, 106, 119, 120, 234, 322, 336, 337, 370, 371, 388, 403
Derrida, Jacques, 73, 76, 77, 85, 96, 103, 157, 158, 270-272, 295, 392, 403
Descartes, René, 35, 301
Didi-Huberman, Georges, 53, 60, 92, 268, 272, 276
Dietz, Howard, 53
Dobbels, Daniel, 317
Dodge, Martin, 13
Dostoïevski, Fedor, 106, 261
Drouhin, Reynald, 26, 93, 255
Duchamp, Marcel, 24, 27, 101, 109, 116, 117, 258, 388, 393, 402
Duchenne de Boulogne, Guillaume, 90
Dufresne, Mikel, 8
Duras, Marguerite, 85
Durkheim, Émile, 2
Dylan, Bob, 66

E

Edelman, Gerald, 18
Edward Slopek, 2, 28, 55, 387
Ehrenberg, Alain, 19
Ehrenzweig, Anton, 9, 26, 237, 238, 243-245
Elder, Bruce, 9, 21, 23, 25, 27, 147, 316, 318-320
Engels, Friedrich, 251
Époque, Martine, 9, 25, 181, 183, 186, 189
Ernst, Wolfgang, 270, 271, 272
Etoy, 110

F

Facer, Keri, 424, 435
Febvre, Michèle, 183
Feinberg, Jonathan, 81
Fields, Ken, 256
Finkelkraut, Alain, 201
Fischer, Andreas Nicolas, 89
Fischer, Hervé, 6, 25, 195, 196, 200
Fleischer, Alain, 11, 13, 22, 23, 25, 197, 205, 315-318
Flichy, Patrice, 33, 49, 201
Fluxus, 249, 382
Fontanier, Pierre, 11
Forest, Fred, 249, 250
Foresta, Don, 317
Fortier, Paul-André, 183
Fortuné, Maider, 317
Foster, Hal, 267, 272
Foucault, Michel, 83, 176, 225, 234, 270-272, 275, 392, 393, 395, 403

Fourmentraux, Jean-Paul, 307
Fournier, Thierry, 327
Frété, Catherine, 424, 426, 435
Freud, Sigmund, 92, 155, 238, 240, 242, 243, 253, 409

G
Galloway, Kit, 26, 141, 249, 366, 368
Gardner, Howard, 286, 290, 291, 417, 420, 435
Gardner, Paula, 12, 25, 213, 214, 223, 235
Garneau, Pierre-Alexandre, 417, 435
Gerritzen, Mieke, 59
Ghraib, Abou, 104
Giacometti, Alberto, 109, 211
Gibbons, Scott, 98
Gibson, William, 62, 149, 159, 168, 287, 289, 290
Gingras, Yves, 10
Ginot, Isabelle, 323
Godard, Hubert, 323, 335
Godard, Jean-Luc, 3, 22, 23, 85, 197
Goetz, Benoit, 104
Goldberg, Ken, 91, 142, 369, 371, 383, 451
Goldin, Nan, 258
Gordon, Douglas, 43, 80, 101, 268
Gould, Glen, 315
Graham, Dan, 41, 50, 100, 107, 374, 377
Greenberg, Clement, 257
Greffrath, Mathias, 70
Grenier, Catherine, 82
Grosz, Elizabeth, 276
Gruber, Joris, 98
Guattari, Félix, 90, 214, 215, 220, 221, 223, 229, 234-337, 388, 403
Guimond, Olivier, 269

H
Haacke, Hans, 90
Hall, Jim, 53, 134, 137, 382, 394, 397, 403
Hansen, Mark, 41, 48, 49, 78
Heemskerk, Joan, 306
Heeter, Carrie, 6
Hegel, Friedrich, 33, 97, 172, 173, 250, 251
Heidegger, Martin, 55, 80, 94, 105, 108, 110, 157, 176, 216, 217, 219, 220, 221, 235
Hexagram, 123, 181, 182, 187, 189
Hill, Gary, 102, 404, 435, 436
Holmes, Rosalind, 268, 272
Huan, Zhang, 27, 297, 298, 303
Hugo, Victor, 80
Huyghe, Pierre, 92, 103, 268
Hybert, Fabrice, 311

I-J
Irigaray, Luce, 28, 245, 275, 276, 341, 342, 348-354, 358, 361, 362
Jobin, Gilles, 189
Jones, Caroline A., 340
Jones, Marshall G., 424, 425, 435
Jorland, Gérard, 18, 334
Journiac, Michel, 262

K
Kac, Eduardo, 140-143, 146, 249, 312
Kant, Emmanuel, 14, 89, 160, 251, 254, 267
Kantorowicz, Ernst, 271
Katchadourian, Nina, 88
Kiarostami, Abbas, 315
Kihm, Christophe, 74
Kitchin, Rob, 13
Koolhaas, Rem, 58-60
Koster, Raphael, 434, 435
Kristeva, Julia, 295, 341
Kubelka, Peter, 24, 116
Kundera, Milan, 54
Kusch, Martin, 329, 332
Kusturica, Emir, 315
Kuypers, Patricia, 323, 335

L
Lachaud, Jean-Marc, 336
Lafargue, Bernard, 7, 26, 247
Lafosse, Philippe, 123
Lardellier Pascal, 414, 435
LARTech, 181, 185, 186, 190, 193
Latour, Bruno, 32, 47, 50, 221-223, 225, 235, 247, 450
Latulippe, Mathieu, 124, 126, 130
Le Breton, David, 277
Le Corbusier, 268
lefave, laura-jeanne, 275
Legrady, Georges, 99
Lehner, Joerg, 98
Lepage, Robert, 26, 267-272
Lessard, Bruno, 4, 26, 265, 272
Lessing, Doris, 24, 120
Levin, Golan, 81, 98
Lévy, Pierre, 45, 48, 50, 74, 322
Lialina, Olia, 256
Lipovetsky, Gilles, 18
Lopez, Francisco, 94
Lorenz, Edward, 1, 18
Lozano-Hemmer, Rafael, 268
Lunenfeld, Peter, 50, 59
Lussac, Olivier, 336
Lynch, David, 24, 100, 111-121
Lyotard, Jean-François, 47, 50, 74

M
Malevitch, Kazimir, 257
Malone, Thomas, 424, 436
Manet, Edouard, 97, 105
Manovitch, Lev, 2
Mapplethorpe, Robert, 258
Marcel Mauss, 2, 255, 391
Marconi, Gaudenzio, 258
Marcy, Normand, 193
Marey, Étienne-Jules, 106, 355
Marin, Louis, 117
Marion, Jean-Luc, 299
Martin, Andrée, 328
Martin, Jason, 5
Marx, Karl, 33, 250, 251
Mathieu, Marie-Christiane, 15, 26, 124, 126, 130, 273, 277
Mathon, Catherine, 258
Matisse, Henri, 24, 116
Mattes, Eva, 27, 308
Mattes, Franco, 27, 308
Maturana, Humberto, 5
Mauss, Marcel, 2, 255, 391
McCarthy, Paul, 311
McCoy, Jennifer, 103
McCoy, Kevin, 103
McLuhan, Marshall, 2, 9, 26, 41, 161, 162, 172, 293, 378, 379, 381, 385, 438, 441-443, 451
Méliès, Georges, 196, 197
Merleau-Ponty, Maurice, 8, 24, 28, 117, 176, 301, 341, 343-346, 353, 354, 361, 362
Merritt, Natacha, 26, 259
Michaud, Sophie, 325
Michel, Marcelle, 12, 24, 83, 115, 234, 247, 249, 254, 256, 257, 262, 270-272, 275, 322, 323, 394, 403
Mirbeau, Virginie, 188
Mondzain, Marie-Josée, 55
Montaigne, Michel, 247, 257, 259
Moore, Thomas, 58
Moulin, Félix, 258, 267-270, 272
MTAA, 84
Mulgan, Goeff, 1
Mumford, Lewis, 11

N
Nancy, Jean-Luc, 77, 104, 110, 214, 217-219, 225, 234, 235
Napier, Mark, 87
Napoléon III, 250
Neddam, Martine, 26, 260, 262
Nelson, Ted, 61, 157
Nideffer, Robert, 256
Nietzsche, Friedrich, 7, 251, 257
Nigam, Kamal, 81
Nolan, Jason, 4, 26, 40, 51, 279, 282, 283, 290
Nowak, Dominika, 413, 436

O
Oliver, Julian, 78, 235, 291
Ong, Walter, 64
Opalka, Roman, 87
Oswald, Lee Harvey, 104
Ouellet, Pierre, 16, 27, 293

P
Paeesmans, Dirk, 306
Palmiéri, Christine, 27, 305
Pane, Gina, 262
Papon, Frédéric, 17, 27, 315, 317, 319
Paquette, Solange, 183
Parenno, Philippe, 103
Parienti-Maire, Karin, 70
Parmiggiani, Claude, 53
Parnet, Claire, 90, 322
Pascal, Blaise, 62, 257
Pellan, Alfred, 270
Pernot, Laurent, 124, 127, 319
Peters, John Durham, 18, 439, 451
Petit, Jean-Luc, 334
Petronio, Stephen, 189
Picabia, Francis, 262
Pinet, Hélène, 258
Pink Floyd, 66
Pitozzi, Enrico, 13, 28, 321, 325, 333, 340
Platon, 6, 249, 257, 369
Plourde, Élisabeth, 326
Poissant, Louise, 1, 22, 23, 49, 50, 61, 306, 335, 336, 429, 436
Polo, Marco, 58
Poulin, Denis, 9, 25, 181, 183, 186, 189
Poulin, Marie-Claude, 329, 333
Prensky, Marc, 424, 436

R
Rabinowitz, Sherrie, 26, 141, 249, 366, 368
Radical Software Group, 84
Rancière, Jacques, 24, 114, 219, 235, 293
Rawes, Peg, 276
Ray, Man, 190, 201, 258
Renaud, Jeanne, 131
Richard, Alain-Martin, 274
Richard, Jean-François, 426, 427, 436
Rifkin, Jeremy, 106
Rilke, Rainer Maria, 79
Rimbaud, Arthur, 53, 54, 300
Rizzolatti, Giacomo, 18

Robbe-Grillet, Alain, 85, 388
Robi, Alys, 269
Rochon, Jean-Pierre, 428, 436
Rodionoff, Anolga, 12, 28, 363
Roerich, Nicolas, 189
Rokeby, David, 21, 23, 27, 88, 89, 318, 319, 366
Rubin, Ben, 78, 286, 291
Ruwet, Nicolas, 6

S
Sade, Donatien, 259
Scheifer, Jason, 256
Schelling, Friedrich, 251
Schmidl, Gunther, 98
Schmitt, Antoine, 80
Schwartz, Arthur, 53, 282, 291
Segalen, Victor, 57, 71, 72
Semlak, Erich, 98
Sermon, Paul, 249
Serres, Michel, 12, 24, 115, 254, 256, 257, 322
Serroy, Jean, 18
Seurat, Georges, 106
Shakar, Gregory, 98
Shannon, Claude, 11, 441
Sherman, Cindy, 258
Simak, Clifford D., 64, 65
Simas, Richard, 130
Simondon, Gilbert, 9, 63, 90, 94, 95, 98, 100, 101
Snow, Michael, 21, 23, 27, 62, 308, 316, 318, 319, 374, 377, 445
Snyder, Don, 5, 22, 28, 405
Sohrawardy, Yasmin, 98
Soriano, Paul, 201
Souchon, Alain, 71, 72, 198
Stanislavski, Constantin, 7
Steiner, Georges, 24, 118, 286, 451
Stelarc, 109, 172
Stephenson, Neal, 42, 62, 308
St-Pierre, René, 8, 28, 411
Straub, Jean-Marie, 85, 123
Stravinski, Igor, 189
Suler, John, 411, 436
Sullivan, Françoise, 123, 131, 381, 385

T
Théroux, Paul, 57
Thibault, Ghislain, 64
Thomas, Pascal J., 55, 62, 91, 286, 398, 433, 451
Tremblay, Pierre, 21, 33, 38, 47, 52, 55, 61, 162, 316, 317, 319, 320, 450
Tunick, Spencer, 27, 297, 298, 302, 303

V-W
Van Alstyne, Greg, 18, 29, 437
Varela, Francisco, 5
Vesna, Victoria, 256
Viola, Bill, 100, 101
Vitruve, Marcus, 8
Wachowski, Andy, 247
Wachowski, Larry, 247
Walczak, Marek, 80, 91, 102
Warhol, Andy, 76, 77, 98, 249
Wattenberg, Martin, 80, 91, 102
Weissberg, Jean-Louis, 6, 322, 324, 330
Wenders, Wim, 117, 315
White, Kenneth, 71
White, Michele, 2
Wiener, Norbert, 440-446, 452
Wilder, Billy, 116

Être branché représente plus encore que McLuhan ne l'avait prédit, une réalité qui condamne à l'oubli ou à la disparition tout ce qui est hors circuit. Isolement, solitude et fragilité semblent se mesurer en largeur de bande passante, pour les individus aussi bien que pour les pays. La connexité change donc les façons de voir, de penser et de faire, et détermine, dans un même élan, le rayon d'action et le mode d'existence de ce qui résiste ou échappe à cette connectivité.

Ce livre présente des travaux d'artistes et les réflexions de théoriciens qui explorent ou illustrent les deux faces de cette réalité : d'une part, l'immense et la profonde infiltration de la connexité qui ouvre tant de perspectives, et d'autre part la négativité que peuvent engendrer les changements actuels qui se déploient à grande vitesse. Comment pouvons-nous envisager d'être-ensemble, pour reprendre la belle expression d'Hannah Arendt ? Quelles sont les modalités à inventer pour un vivre-ensemble et un agir-ensemble permettant de conjuguer différences et spécificités dans le village global ? Quels sont les paris à relever dans un contexte où l'on ignore les limites des technologies que l'on a conçues ?

Being technologically connected, being online, represents a reality still greater and more complex than Marshall McLuhan predicted; it represents a reality that seems to neglect or even obliterate the unconnected. Connection allows us all to be together and elsewhere *simultaneously. Isolation, loneliness and fragility seem to be measured in bandwidth, for individuals as well as for countries. Connection is changing ways of seeing, thinking and doing – and it determines the range and mode of existence of those that resist or escape this connectivity.*

This book presents the work of artists and the reflections of theorists who explore or illustrate both sides of this reality: firstly, the immense and deep infiltration of connection that opens many perspectives, and secondly, the social malaise which is often the result of rapid change. To borrow from the lexicon of Hannah Arendt, how can we foresee being together*? What are the modalities we need to invent in order to create new ways of living together and new ways of acting together, modalities that will allow us to unite despite differences and specificities in the global village? What are the stakes of this game when we attempt to think beyond the limits of current technology?*

LOUISE POISSANT est doyenne de la Faculté des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), où elle dirige le Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM) depuis 1989. Elle est l'auteure de nombreux ouvrages et articles dans le domaine des arts médiatiques. Ses recherches actuelles portent sur les nouvelles technologies appliquées au domaine des arts de performance et sur les arts et les biotechnologies.

Combining new technologies and video, interdisciplinary artist PIERRE TREMBLAY's work has been exhibited in France and Canada for over 20 years. An Associate Professor of Visual Studies at Ryerson University's School of Image Arts, Tremblay, with collaborator Don Snyder, initiated the conference series which led to this collaboration.

Les auteurs / *The authors*

Danny Bakan ▪ Alexandra Bal ▪ Thierry Bardini ▪ Grégory Chatonsky ▪ Jean-Claude Conesa
Mario Côté ▪ Nina Czegledy ▪ Steve Daniels ▪ R. Bruce Elder ▪ Martine Époque
Hervé Fischer ▪ Alain Fleischer ▪ Paula M. Gardner ▪ Angela Joosse ▪ Bernard Lafargue
Bruno Lessard ▪ Marie-Christiane Mathieu ▪ Jason Nolan ▪ Pierre Ouellet ▪ Christine Palmieri
Frédéric Papon ▪ Enrico Pitozzi ▪ Louise Poissant ▪ Denis Poulin ▪ Izabella Pruska-Oldenhof
Anolga Rodionoff ▪ Caroline Seck Langill ▪ Edward Slopek ▪ Don Snyder
René St-Pierre ▪ Pierre Tremblay ▪ Greg Van Alstyne

www.puq.ca

ISBN 978-2-7605-2485-9

9 782760 524859