

L'archivage comme pratique artistique

par Karen O'Rourke

I. LE PROJET

a. Objectifs et problématique

Ce projet avait pour objectif principal de mettre en oeuvre et d'éditer un ensemble de travaux expérimentaux réalisés par des artistes sur support numérique. "L'archivage comme pratique artistique" porte sur les problématiques suscitées par l'archive et l'archivage. Cette publication, qui a été amorcée sur le Web (sites "The ArtChivist" et "The ArtChivist MKII"), se poursuivra avec l'édition d'un ouvrage sur papier, qui sera à son tour relayée, complétée et mise à jour régulièrement sur Internet (site "The ArtChivist MKIII").

La notion d'archive joue un rôle central dans beaucoup de pratiques d'artistes contemporains. Certains ont choisi d'intervenir dans un espace ou dans un champ donné plutôt que de produire des objets : ils mènent des actions éphémères, depuis les "sculptures sociales" de Beuys jusqu'aux échanges d'images sur les réseaux électroniques, en passant par les manipulations du land-art et les manifestations de l'art corporel. Pour rendre compte de ces pratiques, pour faire connaître au public ces recherches conduites parfois sans spectateur, leurs auteurs se sont attachés à en présenter des traces (photos, vidéos, croquis, textes) sous forme d'exposition, de livre ou même de site Internet. D'autres, devant la circulation sans cesse accrue des données à l'échelle mondiale, se sont intéressés à l'information et à la communication en tant que vecteurs d'une pratique artistique. Pour eux les processus à l'œuvre dans la construction de l'information importent autant que son "contenu" putatif, et c'est là qu'ils situent leurs interventions. D'autres encore, à commencer par Buren, ont entrepris une critique du système muséal. Au début des années soixante-dix, le "Musée d'art moderne, département des aigles" de Broodthaers mettait à mal les systèmes de classification habituels, comme l'âge, la fonction ou la situation géographique, suggérant par là-même qu'ils façonnent à notre insu notre perception des objets qu'ils sont censés éclairer.

L'intérêt de ce projet pour les "Archives de la création" est avant tout méthodologique. Car les artistes, tout en s'inspirant des méthodes scientifiques ou documentalistes, proposent des approches inédites non seulement en aval, dans le traitement de leur objet, mais aussi en amont, dans sa constitution. Plus qu'un outil pour l'élaboration des savoirs, l'archive est envisagée comme une composante non-négligeable de notre monde sensible aujourd'hui, et par conséquent de notre sensibilité. Si l'oubli est nécessaire au bon fonctionnement de la mémoire, une corbeille à papier

bien garnie (“the circular file” dit-on en anglais) l'est tout aussi bien pour la constitution d'une archive. Puisqu'on ne peut pas tout engranger pour la délectation d'un éventuel “chercheur futur” (à moins de vouloir montrer la folie d'une telle accumulation), il faut fixer des limites, définir des priorités, motiver ses collectes. Dans le choix qui transformera des objets en documents, quels critères de pertinence peut-on imaginer ? pour quelles utilisations ? dans quel contexte ?

Les archives constituées ou utilisées par les artistes peuvent être aussi bien médicales (photos trouvées dans les dossiers d'un gynécologue) ou policières (enregistrements faits par des caméras de surveillance) qu'artistiques (traces d'une action éphémère) voire personnelles (documents laissés par un frère mort du SIDA). L'objectif pour les participants est de construire à partir de ces éléments des propositions cohérentes d'un point de vue artistique.

b. Mise en oeuvre

Quand le fonds d'archives a été réuni et classé, les participants doivent ménager des chemins d'accès aux documents en exploitant les outils fournis par l'informatique. Il s'agit de réaliser un objet hypertextuel, depuis la présentation audiovisuelle des documents jusqu'à l'interface qui permet de les consulter. Dans l'élaboration de leurs projets, les auteurs ont abordé les questions suivantes:

- Aspects spécifiques de la capture photographique et vidéographique, de l'utilisation du son, de l'animation et du montage audiovisuel en vue de créer un programme interactif
- Recherche de modèles narratifs et structurels (nouvelles possibilités de “navigation” notamment) qui tiennent compte des modes d'interactivité proposés.
- Relations entre interface graphique (visuelle) et interface algorithmique. Articulation des unités de construction (écrans, fichiers sons-images).
- Création de nouvelles formes hybrides afin de tirer le meilleur parti de deux “supports” comme, par exemple, des liaisons inédites entre informations “en conserve” (gravées une fois pour toutes sur une mémoire de masse de type CD-Rom) et informations “fluides”, transformables, qui vivent sur les serveurs et circulent sur le réseau électronique.
- Degré d'autonomie accordée aux objets gérés par un programme.
- La question de l'interactivité : quelle participation attend-on du “spectateur” ? Il existe plusieurs modes et niveaux d'interactivité : choix offerts dans la navigation, prise en compte des actions et des

réactions de l'utilisateur, enregistrement et traitement des données introduites par les divers participants.

- Les compétences du spectateur. Intégration de multiples niveaux non seulement visuels et symboliques (mettant en oeuvre ses compétences iconographiques et linguistiques entre autres), mais aussi techniques (on peut proposer plusieurs niveaux de difficulté dans le maniement de l'outil, allant d'un simple clic de souris pour désigner son choix jusqu'à des opérations relativement complexes de manipulation des données qui font appel aux compétences infographiques ou même informatiques du spectateur/utilisateur).

II. LA RÉALISATION

a. La collecte

Les objets de ces archives vont des "monuments à l'éternité", ces statues et sépultures du cimetière Montmartre que photographie Elvire Bastendorff, aux éphémères "sous-bocks" sur lesquels Luc-François Granier griffonne ses dessins; ils vont des objets banals, des photomatons (Gilbertto Prado) ou des cartes postales (Marie-Hélène Boisdur de Toffol), aux manuscrits du seizième siècle (Edson de Oliveira). On archive même des personnes: l'ensemble du personnel enseignant de l'Université de Californie (Robert Nideffer), des "gens occupés" habitant San Francisco, Melbourne, Dublin, Los Angeles et Paris (Victoria Vesna).

Christophe Le François ("Entrée libre"), Eduardo Kac ("Time Capsule"), Edson de Oliveira et Artur Matuck ("Les archives de 'Reflux'"), Maria Klonaris et Katerina Thomadaki ("Rétrospective virtuelle: 1975-2000") ont tous rassemblé des traces de manifestations artistiques. "Entrée libre" propose un parcours virtuel de l'exposition de Le François, "Petits monochromes délictueux", qui se déroula à Rouen en 1994. Ensuite, Christophe Le François et Yves Cothouit ont construit un programme qui permettra à d'autres artistes d'archiver leurs propres expositions. Lors d'une action très médiatisée au centre d'art « Casa das Rosas » à São Paulo (Brésil) en novembre 1997, Eduardo Kac a implanté une puce électronique dans sa propre cheville. L'événement était documenté dans la presse écrite, filmé, photographié et diffusé par télévision et sur le Web. Puis Kac a réuni ces artefacts audiovisuels pour les présenter sur son site Web. De la même manière de Oliveira et Matuck ont rassemblé les images créées et échangées pendant l'événement "Reflux" à la Biennale d'Art Contemporain de São Paulo en 1991. Maria Klonaris et Katerina Thomadaki ont archivé vingt-cinq ans de pratique artistique multimédia: photo, cinéma, vidéo, livre d'artiste, installation, création radiophonique...

Certaines archives documentent des projets qui n'ont jamais été mis en oeuvre. C'est l'archive elle-même qui remplace l'exposition. Ainsi, dans "La Bibliothèque: mode d'emploi", Sophie Coiffier propose un catalogue

composé entièrement de projets non-réalisés, avortés ou inachevés.

Plusieurs participants ont constitué des archives peu ou prou fictives. Xavier Lambert collectionne des documents appartenant à des personnes qui partagent ses nom et prénom: certains sont authentiques, d'autres falsifiés ou faussement attribués (par exemple des photos de baigneurs anonymes auxquelles il ajoute une légende apocryphe). Lev Manovich propose des archives photographiques et vidéographiques attestant l'existence d'un "jeu informatique mythique dont l'histoire s'étend sur tout le XXème siècle", le "Navigateur Freud-Lissitzky". Quant aux "Archives de Judith Saint-Jean", elles consistent en un ensemble d'oeuvres dont Anna Guilló prétend avoir hérité. Son "devoir" en tant que légataire universel de Judith Saint-Jean est de faire connaître cette collection de peintures, de sculptures et de photographies qui ont tous pour thème la décollation.

Au lieu de collectionner des objets qui existent déjà, d'autres artistes provoquent de nouvelles informations. Daphné Le Sergent a inventé un "Sondage" qui questionne les visiteurs sur leurs goûts sexuels; ensuite elle propose à chacun des sondés de contempler (en version numérisée) une oeuvre d'art qui est censée lui convenir. Mon projet "Les archives de Clara" commence par l'inventaire des objets appartenant à une enfant de sept ans. Ces objets hétéroclites (jouets, dessins, listes de noms, boîtes vides, tickets de métro usagés...) provoquent des interventions extérieures, des discussions parmi les visiteurs.

Dans "Métaorigines", Reynald Drouhin demande aux internautes d'interpréter une photographie basée sur un tableau de Courbet, "L'origine du monde". Le spectateur est invité à proposer sa propre lecture de l'image de départ, ou à inventer une autre version, un autre point de vue: "un texte, une image, une vidéo ou un son". Ce sont les réponses des visiteurs qu'archive Drouhin: à ce jour, elles sont 240, réparties en trois rubriques: "img", "txt" et "multi". Après neuf mois de gestation, l'expérience s'est achevée fin septembre 1999. Un thème similaire, mais traité autrement, caractérise le travail textuel instauré par Judy Malloy, "Gender Identity in New Media", qu'elle décrit comme "un hybride expérimental, basé sur le Web, de systèmes de conférence en ligne, de documents hypertextuels et de récits créés en collaboration, et qui tente de répondre à la question "Quel est le rôle joué par l'identité sexuelle dans la convergence de l'art, de la science et de la technologie?""

b. L'archivage

Marie-Hélène Boisdur De Toffol ("Bleu outre-mer: album") et Gilbertto Prado ("Desertesejo: gold, plumes et azul": un titre trilingue) ont élaboré des systèmes de classification dans lesquels la couleur bleue occupe une place importante. Pour la première, le mariage du bleu outremer et du blanc (d'après l'étymologie du mot "album") évoque le métissage culturel. Son travail s'articule autour des notions de généalogie, de mémoire et de création par rapport à l'héritage. Elle décrit son projet comme "une sorte de

musée personnel" où "sont entrelacés des textes, des photographies, des documents en relation avec un lieu, la Guadeloupe, et ses représentations, passées et présentes, individuelles et collectives." L'artiste juxtapose des cartes postales évoquant le passé colonial, des photos de famille et des documents tirés des archives publiques pour créer des juxtapositions inattendues.

Le bleu de Prado renvoie plutôt à l'histoire contemporaine, le bleu "électronique" qui sert de fond aux effets spéciaux en vidéo et, par association, celui du "webcam" captant des images numériques qui seront ensuite transportées "outre-mer" sur le réseau mondial. "Desertesejo" est un collage d'éléments hétérogènes: des objets trouvés, des photomatons, des photos mal cadrées ou surexposées, techniquement "mauvaises", des images et des sons transmis par des correspondants à l'étranger... L'or, les plumes et l'azur du titre représentent des "mondes VRML", où on peut naviguer dans un environnement 3-D (les images sont calculées en temps réel), ainsi que des modes d'action accessibles aux participants dans chacun de ces lieux. Par exemple, l'or caractérise le territoire du chat, composé de neuf routes, chacune définie par un poème, tandis que les plumes désignent une zone de silence dans lequel nous pouvons déplacer des objets ou en créer de nouveaux¹.

"Faculty Subjects" - "Le corps enseignant en tant que sujet" - de Robert Nideffer entend "incarner" des relations professionnelles, c'est-à-dire donner une forme visuelle à des réseaux de personnes telles qu'elles sont définies par l'institution. Les professeurs affectés aux neuf campus de l'Université de Californie deviennent ainsi des "données-objets" ("data objects"), des points sur une topologie, reliés ou séparés par des éléments contextuels tels que leur département, rang ou discipline. Des critères relatifs au contenu, comprenant des "domaines de spécialisation, des listes des publications, des citations par les pairs, des matériaux pédagogiques" sont utilisés également pour représenter leurs relations. Ils deviennent ainsi une sorte de carte vivante qu'on peut visualiser sur demande, soit en deux dimensions soit en trois. Ces opérations sont menées à bien grâce à un "gestionnaire d'agents mobiles", que Nideffer définit comme "un ensemble d'outils programmés en Java, autorisant la construction, la diffusion, le questionnement et le rendu dynamiques d'une collection d'informations "incarnées".

Dans une biographie burlesque, jalonnée de clins d'oeil complices, Anna Guilló retrace la vie mouvementée de son "aïeule" Judith Saint-Jean, une travestie espagnole née au début du siècle qui serait morte en 1972. Le nom de Judith trahit ses origines: elle réunit une femme, la "Juive" légendaire ("Yehoudîth" en hébreu) de la Bible des Septante, qui sauva son peuple en décapitant le terrible général assyrien, Holophernes, et un homme, Saint Jean-Baptiste, qui perdit sa tête sur les instances d'une autre femme, Salomé. Pour Guilló en effet la décollation est une allégorie de la

¹ L'or et les plumes évoquent aussi les relations problématiques entre mineurs et Indiens dans le Nord du Brésil..

peinture et, plus généralement, de la création artistique.

Il y a trente-quatre personnes portant le nom de Xavier Lambert sur l'annuaire électronique; il y a donc trente-quatre entrées identiques sur la première page de "Panoptique identitaire" du même Xavier Lambert. Quand on suit l'une de ces pistes, on aboutit chaque fois à une photo en noir et blanc de Xavier, toujours le même, pris en plan américain ou en pied, en uniforme ou en civil, debout ou à cheval, accompagné chaque fois d'une fiche de renseignements différente. Xavier Lambert habite donc à Nantes dans la rue des Hauts-Pavés, aux Fontanelles c'est dans la rue Fontiane, le voilà encore avenue Charcot à Carnoux-en-Provence, rue de Dinan à Rennes, square Voltaire à Cachan, rue Principale à Montmorency-Beaufort... Combinant des détails biographiques ou autobiographiques vrais avec des matériaux trouvés ou manipulés, l'artiste donne à chacun de ces Xavier Lambert "une nouvelle existence, réelle ou fictive". Ce sont de vieux clichés en noir et blanc, trop petits, trop contrastés, souvent flous. Le même visage moustachu désigne le retraité né en 1902 et l'étudiant né en 1976. La même vue pittoresque du petit port de pêche montre ici Pornichet, là Honfleur. Le même cheval évoque la présence des Allemands en Lorraine pendant la Grande Guerre et l'équitation, sport pratiqué par un autre Xavier pendant ses moments perdus. Chaque Xavier raconte sa propre vie: ses années de formation, son mariage, la naissance des enfants, les activités des loisirs... Naviguant dans l'une d'entre elles, l'on arrive parfois à un carrefour, ou à l'entrée peut-être de l'un de ces grands ports où les cargos côtoient les bateaux de croisière et les yachts mouillent à côté des barques de pêcheurs: là on peut, si l'on veut, quitter un Xavier Lambert et embarquer avec un autre.

Lev Manovich et Norman Klein, dans leur "Navigateur Freud-Lissitzky", mélangent des archives vraies et simulées. Manovich décrit ce projet comme "une exposition virtuelle / un logiciel imaginaire. Nous narrons l'invention d'un logiciel dont l'histoire nous amène à traverser tout le vingtième siècle, depuis la visite de Freud en 1907 au parc "Dreamland" à Coney Island jusqu'à la parution en 1997 du jeu "Quake 2" par la société "id software". Ainsi l'espace à travers lequel on navigue est une archive de l'histoire culturelle de ce siècle remarquable qui bientôt s'achèvera."

Sur Internet aujourd'hui il est souvent difficile de distinguer entre des faits attestés et des rumeurs infondées. Une foule d'événements (peut-être "faux") et d'opinions (peut-être "vraies") coexistent sur le réseau des réseaux. Une recherche lancée sur un moteur spécialisé rassemblera un bric-à-brac informationnel juxtaposant des pages provenant des sources les plus diverses, plus ou moins officielles, plus ou moins authentiques, plus ou moins fiables. Parfois l'information semble plausible. Freud a-t-il jamais visité le nouveau monde? Il a passé la plus grande partie de sa vie à Vienne, mais en 1909 il s'est rendu aux États-Unis, à l'université de Worcester, en compagnie de Jung. 1907 est l'année où il publia *Délire et rêve dans le "Gradiva" de Jensen et l'Avenir d'une illusion*. N'aurait-il pas pu rencontrer Lissitzky ou Eisenstein à Vienne? Eisenstein reconnaît à Freud une influence majeure sur son oeuvre de cinéaste. Serait-il possible d'imaginer Freud en

train de visiter un parc du nom de "Dreamland" sept ans après la publication de *Die Traumdeutung* ? Et que dire de ce projet d'urbanisme basé sur la structure de l'inconscient ? Et cela même si les murs mobiles imaginés pour "mettre en oeuvre les concepts de condensation et de déplacement" sont une extension d'une idée concrétisée par Lissitzky dans un pavillon qu'il réalisa à Dresde en 1926. Manovich fournit des "preuves" : des photos d'archives, des dessins, des plans... Est-ce donc, comme *Lénine Dada* de Dominique Noguez, "une fiction où tout est vrai" ?² Quand Eisenstein rencontre Disney et décide d'incorporer Mickey Mouse à sa version cinématographique de ce projet architectural qui devait "déplacer" le *Kapital* de Marx dans *l'Interprétation des rêves* et en même temps réconcilier sa méthode de montage "avec l'expérience essentiellement continue de la navigation dans un espace", nous voilà projetés dans l'absurdité la plus totale ! En route nous nous trouvons confrontés aux problèmes esthétiques posés par les structures narratives dans les œuvres de fiction hypermédia que Manovich a traités dans des textes plus théoriques. Ce n'est pas le moindre intérêt de ce projet que de combiner l'art du conte avec la construction d'un jeu. Car les artistes-archéologues sont en train de "reconstituer" en ligne le navigateur-devenu-simulateur-de-vol, attribué à Freud et à Lissitzky. Inutile de chercher à revisiter votre petite enfance, vous ne pourrez pas parcourir vos perversions, voguer parmi vos actes manqués : ce navigateur vous permettra seulement de circuler dans l'histoire de sa propre invention.

c. La mise à jour

Plusieurs projets impliquent la transformation, le parasitage ou la manipulation d'archives déjà existantes. Dans le projet d'Edson de Oliveira, "Brazil 500 Files" ("Le Brésil : 500 fichiers"), cinq cents fichiers des archives brésiliennes sont "réécrits" pour former un hypertexte multimédia. De Oliveira classe ces documents selon ce qu'il considère comme leur "valeur esthétique", proposant non pas un ordre chronologique mais un classement par association. Dans cette reconstitution historique qui se passe de chronologie, la lettre écrite il y a cinq cents ans par Pero Vaz de Caminha à Don Manuel, roi du Portugal, dans laquelle il décrivait le pays qu'il venait de découvrir, devient le point d'entrée pour un voyage multimédia. On peut errer parmi les images, les sons d'ambiance et les textes lus par des "indigènes".

Fabrice Oehl se sert de la perméabilité des archives "en ligne" pour infuser de la fiction dans l'histoire de l'art contemporain. Il a inventé un "alter ego" qui a participé à de nombreuses aventures artistiques de ce dernier demi-siècle. Il pose là, assis entre David Medalla et Jan Dibbets, sur une photode la fin des années soixante montrant les artistes qui ont participé à "Earthworks", l'exposition inaugurale du land-art³. Et le voilà sur une autre

² D. Noguez, *Lénine Dada*, Paris, 1989

³ Il est tout à fait significatif qu'il existait déjà plusieurs légendes pour la photo qui a servi de point de départ; l'identité

image, regardant avec une pointe d'orgueil la jeune Louise Bourgeois, qui tient dans ses bras un phallus sculpté de la taille d'un nouveau-né.

Oehl a mis au point plusieurs stratégies pour introduire ses informations dans les circuits officiels. L'une consiste à inscrire ses pages régulièrement auprès des moteurs de recherche en accumulant des mots-clés et des références dans la description du document. Cette tactique éprouvée par les sites pornographiques garantit l'ubiquité, car les moteurs recensent les pages individuellement en analysant les mots-clés fournis dans l'en-tête. Lorsqu'un internaute lance une recherche sur un sujet d'art contemporain il aura de fortes chances de tomber sur une page contenant une photo retouchée ou un texte apocryphe. De cette manière le critique d'art harcelé par des délais de plus en plus courts, l'étudiant interrogeant fébrilement "Yahoo" à quelques heures de son examen feront la découverte d'un personnage-clé jusqu'ici inconnu. Ainsi relayé par ces utilisateurs du Web, l'artiste n'a plus qu'à réapparaître au hasard d'une copie ou d'un article de revue. Or si leurs lecteurs pressés regardaient de plus près, ils pourraient s'étonner de voir ce personnage parcourir toute l'histoire de l'art contemporain, des années cinquante jusqu'à nos jours, sans prendre une ride.

Eduardo Kac "parasite" un autre type d'archives présentes sur le réseau. Son "Time Capsule" (capsule spatio-temporelle) est une puce électronique incorporée à sa propre cheville. Kac a décrit ce projet comme "une oeuvre in-situ dont le site lui-même est à la fois mon corps, une base de données distante et une diffusion simultanée à la télévision et sur le Web". Dans une action mise en scène à la Casa das Rosas de São Paulo, l'artiste a utilisé une seringue spéciale pour insérer sous sa peau la puce passive, qui était ensuite scannée. Grâce à un signal radio, la puce pouvait transmettre son code numérique unique et inaltérable sur l'écran LCD du scanner. Puis Kac a enregistré ce numéro d'identification auprès d'une base de données qui sert à rechercher des animaux égarés, et qui se trouve aux États-Unis. L'artiste y est inscrit désormais comme propriétaire et comme animal. Aujourd'hui son implant peut être scanné à distance de n'importe quel point sur le globe. Il suffit d'un ordinateur muni d'un scanner et d'une connexion Internet. On voit ici très littéralement comment le tissu connectif du réseau numérique global a élargi les limites du corps. Nous ne sommes plus contraints par les frontières de notre peau. Les technologies électroniques sont omniprésentes, portables, incorporées à nos habits, rangées dans notre sac ou dans la boîte à gants de la voiture. Si l'oeuvre de Kac nous fait frissonner à la vision prospective d'un Grand Frère Multinational dont les agents pratiqueront la surveillance (très) rapprochée, il évoque aussi des développements plus positifs de la recherche médicale. Car des puces nous permettront bientôt de stimuler et de contrôler de loin des fonctions corporelles: grâce à elles un aveugle pourra voir à l'aide d'une rétine artificielle.

d. L'art de l'accès

L'archivage implique l'accès à des informations qu'à notre tour nous rendons accessibles. Des archives sont constituées pour être utilisées, copiées, imprimées, annotées, marquées, citées, triturées, manipulées...

Sophie Coiffier remet en cause cette supposition commune. "La Bibliothèque: mode d'emploi" (titre qui tient à la fois de Perec et de Borgès) met en avant l'image que nous portons des archives, une composante inéluctable de notre monde perceptif. "La Bibliothèque" toutefois est une image intérieure qui émerge de nos lectures et par conséquent "ne doit jamais apparaître". Ses archives qui consistent en des catalogues et des fichiers, sont délibérément inaccessibles: impossible de les consulter. Même si nous savions ce que nous cherchons, nous ne le trouverions jamais. La Bibliothèque contient paraît-il une grande histoire et une petite histoire du livre. Actuellement on y trouve quatre livres "réels" dotés de titres merveilleusement sibyllins: "A mots couverts", "La bibliothèque des manuscrits", "Le temps (la lecture)", "Le magazine".

Le projet de Fabrice Oehl nous donne accès à des informations qui sont délibérément falsifiées. Le fait que les informations numériques ou numérisées peuvent être facilement transmises d'un lieu à un autre a un corollaire: elles sont facilement corrompues. Il suffit de changer quelques pixels, un algorithme ou une ligne de code et "les faits" sont complètement transformés. Il nous rappelle aussi que l'histoire de l'art contemporain est faite autant dans les livres et les revues spécialisées, et aujourd'hui sur Internet, que dans les expositions furent-elles célèbres et incontournables comme la Biennale de Venise. Pour chaque spectateur qui foule le sol des pavillons des Guardini, plusieurs centaines d'autres lisent des comptes-rendus dans la presse internationale, et des milliers encore entrevoient artistes et œuvres aux informations télévisées.

"Entrée libre" de Christophe Le François propose un modèle pour des catalogues d'exposition interactifs. L'artiste le décrit comme "un document numérique actualisable qui témoigne et rend compte d'une activité conduite dans le champ des arts plastiques. Conçu dans un premier temps sous la forme d'un prototype, le support logiciel développé à l'occasion sera ensuite proposé "prêt à l'emploi". Toute personne, ou institution, désireuse de conserver le témoignage d'une activité artistique, d'archiver le fonds documentaire constitué à l'occasion de son suivi et de regrouper des informations à propos des artefacts produits et/ou présentés, devrait trouver là un outil adapté à ses besoins." "La piste de travail explorée concerne l'invention d'une base de données modifiable, que l'on peut actualiser au fur et à mesure que l'on récolte des témoignages de cet usage social." Ce qui arrive à l'œuvre après l'exposition l'intéresse tout autant que la fabrication de l'objet à exposer. Mais ce "service après-vente" comporte aussi des obligations: les acquéreurs des tableaux de l'artiste doivent rendre compte de leur utilisation de l'objet. En associant le conservateur et le collectionneur à la création artistique, Le François donne consistance au mot

célèbre de Duchamp. "Ce sont les regardeurs qui font les tableaux".

Cependant, en laissant délibérément des vides dans la reconstitution photographique de l'exposition, à la manière des restaurateurs qui laissent des raccords en blanc sur des vases anciens pour montrer ce qui manque, et en omettant de documenter l'ensemble des œuvres (parfois on aperçoit un tableau que l'on ne peut approcher), l'artiste révèle les limites de ces procédés. Ce n'est pas en se frayant un passage à coups de clic à travers un CD-Rom que l'on pourrait apprécier les trésors du Louvre. L'écran d'ordinateur ne pourrait représenter l'épaisseur du verre ni l'étendue de l'attroupement des visiteurs devant la Joconde, à plus forte raison il ne pourrait en restituer ni le rendu pictural ni la texture du pigment. Notre vision restera toujours partielle, orientée par ce que l'auteur du programme estime important, spectaculaire ou rentable.

Dans les travaux de Nideffer et de Vesna, l'accès à des informations signifie que l'on accède à des gens ou à leurs stratégies de recherche d'informations. "Par l'assemblage des données qui définissent l'être humain en ligne et hors ligne", Vesna propose avec "Datamining Bodies" ("des corps chercheurs de données") des portraits d'internautes, non pas en tant que personnes en chair et en os (ils sont bien trop « occupés » pour cela) mais en tant qu'êtres en quête d'informations. Chacun de ces "corps occupés" crée en ligne "un personnage informationnel" ("information persona"), un agent intelligent (knowbot) qui se chargera de parcourir le réseau à la recherche d'informations pertinentes: la date d'un colloque, l'horaire d'un avion, le prix d'une place de cinéma, la disponibilité d'un livre. Ensuite l'artiste entend réunir ces agents en réseau. Ils pourront ainsi échanger des bonnes adresses, des "tuyaux", des conseils, des ragots peut-être, comme jadis les domestiques discutant entre eux dans les cuisines des maisons bourgeoises. "Les résultats permettront de visualiser les personnes réunies par le projet, ainsi que leurs échanges de données et de savoirs."

e. L'archivage en réseau

L'archivage en ligne offre aussi la possibilité d'un contact direct, immédiat entre producteur et récepteur. Maintenant que l'information est devenue si abondante que nous devons nous protéger contre elle, la création d'une relation avec le spectateur devient souvent l'un des objectifs avoués de l'artiste. Au lieu de fixer les archives, notre regard se tourne vers les personnes qui les consultent.

Le projet de Gilbertto Prado implique des participants aux quatre coins du monde qui envoient des images et qui manipulent des objets dans plusieurs espaces virtuels. Ici le Webcam constitue l'une des principales interfaces. Judy Malloy utilise les opinions exprimées par quelques artistes et critiques pour déclencher des débats et des discussions parmi les cinquante participants en ligne. Pas de scénario préconçu: chaque histoire exige que l'on adopte plusieurs points de vue, que l'on prend le temps de faire le tour de la question. Ce n'est qu'ensuite qu'elle retravaille l'interface, introduisant des liens entre les différentes discussions, entre les propos éloignés, les fils

interrompus.

Le travail de Daphné Le Sergent s'adresse, d'après elle, à des "machines désirantes". Non sans ironie elle prétend instaurer une relation amoureuse avec le spectateur. Contrairement au programme de Pattie Maes, "Firefly", qui rassemble des statistiques sur les musiques plébiscitées par les personnes sondées pour proposer au visiteur d'autres exemples de musique qu'il est susceptible d'aimer, le sondage de Le Sergent est d'une subjectivité flagrante. Les questions traitent de nos préférences en amour. Serait-ce dans ces affaires intimes que notre goût en matière d'art est forgé? Tandis que Komar et Melamid, dans une sorte d'art populaire pseudo-socialiste, peignent des tableaux censés combler les désirs des personnes sondées, Le Sergent se contente de diriger le regard du spectateur sur une oeuvre d'art qui correspond, selon elle, à la combinaison de qualités qui ressort des réponses à ses questions. On se rappelle "Un conte à votre façon" de Raymond Queneau, l'art informatique sans l'ordinateur, qui parodie les romans "dont vous êtes le héros" en obligeant, à chaque tournant de l'histoire, le lecteur à choisir une suite parmi celles qui lui sont proposées. Si le questionnaire à choix multiples de Le Sergent évoque ceux qui sont publiés régulièrement sur le papier glacé des magazines féminins, la connaissance qu'il nous apporte de nous-mêmes est aussi ambiguë que leurs prévisions astrologiques.

Dans "la chambre de Clara", on demande aux visiteurs de parler d'objets et d'événements rarement considérés comme dignes de leur attention. Qui se soucie des jouets des enfants, si ce n'est leurs propriétaires (ou parfois une mère débordée qui les range avant l'arrivée de ses invités)? Mais combien de nos sentiments les plus intimes ont été noués dans ces objets produits en série? Qui n'a pas aimé une Barbie ou un Babar, qui n'a pas eu comme compagnon un Dumbo en peluche ou un stégosaure en plastique? Sollicitons ici non seulement l'avis des experts mais aussi celui des copains, des parents, des frères et soeurs...

Nideffer commence par "déconstruire" les relations entre enseignants à la manière de Bourdieu, pour ensuite tenter de les "reconstruire" en rendant ses sujets conscients des objectifs qu'ils ont en commun ou en provoquant des prises de contact entre des professeurs qui travaillent sur des campus éloignés, dans des départements différents. Ses sujets sont bel et bien des sujets, même lorsqu'ils sont objectivés. Dans ce projet le spectateur devient lui aussi une "donnée-objet" dont les actions sont enregistrées par le programme.

Construire un réseau fait également partie des objectifs de Vesna. Dans une oeuvre Web qui a servi de prologue à celle-ci, "Bodies In©orporated", parodie de "la culture commerciale branchée", les participants, après s'être inventé des corps nouveaux, ont voulu se mettre en rapport avec d'autres "corps virtuels". Tenant compte de leurs désirs, Vesna, en bonne "PDG" aguerrie aux techniques modernes de marketing, s'est tournée vers l'utilisation d'agents intelligents pour créer de nouveaux types d'espaces publics en ligne.

The ArtChivist, noeud et réseau (en guise de conclusion)

L'internaute qui surfe sur le Net sera probablement intrigué par l'interface austère du site The ArtChivist. Au début nous voyons seulement une photographie fixe, en noir en blanc, plein écran, qui montre un couloir sombre, éclairé ça et là par des rayons provenant des portes entr'ouvertes. C'est au spectateur de chercher, en faisant glisser la souris, des emplacements qui virent brièvement au sépia pour indiquer des destinations possibles. S'il clique sur l'un d'eux, il pourra s'informer sur le projet « L'archivage comme pratique artistique », sur ses partenaires, sur le site lui-même. Il lui sera possible aussi de se rendre dans les salles des archives des différents participants ou dans la salle des projets. Les murs de cette salle sont recouverts de vieux livres et de manuscrits moisiss. Les étagères croulent sous le poids des archives; certains documents sont tombés et se déroulent sur le sol. Quelques volumes ont été oubliés sur un tabouret au premier plan. Il faut tâtonner avec la souris pour trouver les archives qui s'éclairent tandis que se superposent en blanc le titre de l'oeuvre et le nom de l'artiste. Au bas de l'écran une description lapidaire s'affiche brièvement. Si notre visiteur clique sur le volume éclairé, il partira vers la salle de lecture. Là, il trouvera un autre coin mal éclairé; sur une petite table étroite, le texte du projet apparaîtra en blanc. Pour le lire, il lui faut appuyer sur la souris, avant de faire glisser les phrases déjà lues vers le haut de l'écran, pour découvrir la suite. Le texte comporte un mot souligné, un URL ou un lien permettant de visiter le site décrit dans le projet. On peut aussi imprimer le texte, en passant la souris sur le rouleau en haut de l'écran à droite, ou écrire à l'artiste.

L'élaboration de ce site part de l'hypothèse selon laquelle les œuvres artistiques sur le Web ont plus d'impact lorsqu'elles sont groupées que lorsqu'elles sont vues individuellement. Pour montrer l'art dans l'atmosphère de frénésie permanente qui règne sur Internet, il faut essayer de créer des conditions plus favorables à une "lecture" sereine, méditative. Malgré leur ressemblance superficielle avec d'autres types de sites, les œuvres artistiques, interactives ou non, sont là pour nous faire réfléchir, parfois pour remettre en question nos habitudes les plus enracinées. Il est difficile d'en faire le tour à 200km à l'heure, prêt à cliquer sur tout ce qui bouge.

Au fur et à mesure de l'avancement des projets, les relations entre eux se développent et se diversifient. Nous voulons avant tout renforcer le tissu connectif qui commence à apparaître. Ce but est déjà manifeste dans les projets comme "Datamining Bodies" de Victoria Vesna, lui-même conçu comme une interface entre « The ArtChivist » et les "Lieux publics en ligne" ("Online Public Spaces") qu'elle développe avec Robert Nideffer. En "parasitant" d'une façon ludique les projets des autres participants, Fabrice Oehl les incorpore à l'histoire de l'art révisée (revisité) qu'il écrit en ligne. Des stratégies comme celle que Christophe Le François met en œuvre dans "Entrée libre" vont nous permettre ensuite d'établir des consultations

horizontales. Il est probable que d'autres techniques de mise en relation apparaîtront à mesure que l'ArtChiviste gagnera en maturité. L'art aussi peut "infester" le réseau, si nous apprenons à nous en servir.

POST-SCRIPTUM

Après le colloque de janvier où nous avons présenté notre nouveau site Web, nous avons fait une première exposition à Auvers-sur-Oise. Une deuxième est prévue pour le mois de décembre 2000; elle aura lieu simultanément à l'Université Paris 1 et dans une galerie parisienne. Elle figurera également au programme d'ISEA (International Symposium on Electronic Art). Lors du colloque international ISEA 2000, nous proposerons une table ronde intitulée "Archiving as Art".

Le deuxième site Web, « The ArtChivist MKII » date de janvier 2000. Il comporte à l'heure actuelle six salles d'archives; d'autres sont en construction. On trouve partout des bibliothèques plongées dans la pénombre; quelques rayons lumineux émanent des lampes de bureau; plusieurs pièces comportent des tables de travail; l'une est éclairée par une fenêtre. Ça et là des objets caractéristiques évoquent les projets vers lesquels ils mènent. Dans le cabinet du docteur Lacan on peut voir le tableau de Courbet, « l'Origine du monde », dans une autre salle on peut consulter sur un bureau un plan du navigateur Freud-Lissitzky, dans une autre encore on peut répondre au sondage en cliquant sur une vieille machine à écrire.

Le troisième site Web, « The ArtChivist MKIII », nous permettra de circuler dans un décor en 3-D. Il sera inauguré en même temps que l'exposition « AAA ». Un catalogue sera édité à l'occasion de cette exposition.