

Université Paris 8
Vincennes – Saint-Denis
UFR Arts

Positioning System Exploration

Pratiques d'espaces et géolocalisation dans l'art et les nouveaux médias

Mémoire de recherche

Présenté en vue de l'obtention du Master 2

Arts Plastiques - Théorie et pratique de l'art contemporain et des nouveaux médias

Daniel Sciboz

Directeur de recherche: Jean-Louis Boissier

Septembre 2006

Remerciements

Jean-Louis Boissier et Liliane Terrier

Daniel Pinkas

Seynabou et Elias

Pierre Rossel

Caroline Bernard

Renée, Hubert, Joëlle et Sophie Sciboz

Pierre-Alain Staub, Joseph Noiosi

HEAA/F-I

Pauline Gomis et Yaye Lucinda Gomis

Paris8/CIREN

Berthe Gomis et Musha Ibitotcho

ENSAD/ARI

Julian Alvero

IKEA Stiftung Schweiz

Christian Stuker, Beat Trummer, Marc Zaugg

Table des matières

- 1. Introduction**
- 2. Disséminations et positionnement satellitaire**
 - Autour du Global Positioning System
 - Quelques précisions
 - Enregistrer le temps, restituer l'espace
 - Questionner les modèles
 - Reconfigurations
- 3. Un art des parcours**
 - Marcher, de la sensation à l'image
 - Artistes en déplacements
 - Dérives collectives, esthétique du non-lieu
 - Automatismes et mécanique de vision
- 4. Territoires et paysage technologique**
 - Mobilité démultipliée
 - Au-delà de la téléprésence
 - Des paysages virtuels
- 5. Une esthétique de la localisation**
 - Refaire la carte
 - Frontières de la géolocalisation
 - Retrouver le lointain
 - Masaki Fujihata et l'espace enregistré
- 6. GPS Movies Saint-Denis 2004 –2005**
 - Repères
 - Dispositif de saisie
 - Appréhension
 - Restitution
- 7. Retour d'effort**
- 8. Ressources**

«Si nous nous engageons dans le champ du savoir, si nous nous préoccuons de techniques et de connaissances, si nous recherchons le vrai, ce n'est pas pour arriver à une conclusion, mais pour nous maintenir exposés à ce que nous ne savons pas, pour confronter nos désirs et nos besoins au-delà de l'habitude et d'habiletés acquises, au-delà de ce qui "va de soi", pour nous situer toujours au bord même de nous-mêmes, à l'extrême limite du toucher et du penser, là où jaillissent l'impulsion et la nouveauté.»

— Robert Duncan

1. Introduction

«Ce qui rendait précieux à Kublai chaque fait ou nouvelle rapporté par son informateur muet, c'était l'espace qui restait autour, un vide que ne remplissaient pas des paroles. Les descriptions des villes visitées par Marco Polo avaient cette qualité: qu'on pouvait s'y promener par la pensée, s'y perdre, s'y arrêter pour prendre le frais, ou s'en échapper en courant.

— Italo Calvino (*Les villes invisibles*)

Le point de départ de cette recherche coïncide avec la fin d'une première période d'études effectuée à Genève entre 2002 et 2004.

Ce cadre avait été l'occasion d'amorcer une série d'expérimentations liées à l'utilisation dans le contexte artistique de la technologie GPS, alors émergente, et qui depuis s'est installée dans nos quotidiens aux côtés des multiples outils de télécommunications. L'intérêt principal de ce travail résidait dans la synchronisation, au tournage et dans les quelques essais interactifs présentés, de séquences vidéo tournées en déplacement et d'une représentation tridimensionnelle animée, une vision en perspective des espaces traversés. Ces séquences d'images de synthèse restituant les parcours dans leurs rythmes et leurs échelles étaient construites à partir des listes de points enregistrées par un récepteur GPS, connecté durant la marche à un ordinateur portable et une caméra numérique.

En réalité, ces petits films tournés au cours de promenades citadines improvisées constituaient une occasion d'explorer *in situ*, grâce à la déambulation et la confrontation au repérage satellitaire, un certain rapport à l'espace et à la mobilité. Cette sensation particulière d'une interaction active entre l'appréhension kinesthésique, intime, d'un déplacement, entre les flux liés aux transports et l'échelle de notre perception du monde. Cette intuition, relevée par de nombreux artistes, auteurs ou écrivains voyageurs, n'est pas liée à un contexte particulier, à l'éloignement ou la durée d'un trajet, mais à un dépaysement provoqué par le fait même de se mouvoir, dans une prédisposition d'ouverture aux aléas, aux sensations et à la poésie du déplacement.

Dans un texte de référence, Thierry Davila cite Carlo Ginzburg pour désigner de façon plus générale, une position qui pourrait s'appliquer au contexte pratique qui a accompagné ce travail de recherche: «La fin de l'art est de nous procurer une sensation de la chose, mais une sensation qui soit une vision, et non pas seulement une reconnaissance. Pour parvenir à ce résultat l'art

utilise deux procédés: l'*estranagement* des choses et la complication des formes, par laquelle il cherche à rendre la perception plus ardue et à en prolonger la durée. En art, la perception est une fin en soi et doit être amplifiée. L'art est le moyen de voir quelque chose devenir; ce qui a réellement été n'a aucune importance...»¹

Principalement, je me suis donc attaché à réunir pour la partie théorique du travail, un ensemble de références, de notes et d'exemples glanés au fil de différentes expériences conduites depuis 2004, et qui ont elles-mêmes eu pour objectif d'affiner le dispositif d'appréhension/restitution décrit précédemment.

La première partie du texte est consacrée à énumérer une série de notions qui touchent aux techniques de géolocalisation et à la manière dont leur développement effréné ces dernières années a contribué à modifier notre rapport au territoire et au repérage, agissant par-là comme principe activateur de changements dans les pratiques artistiques et les représentations spatiales contemporaines. J'aborde plus en détail les concepts de la forme du parcours et de son traitement par les artistes dans un second temps, en suivant l'idée que les images numériques ont permis d'étendre et de diversifier des approches esthétiques mises en œuvres par des poètes, des mouvements d'avant-garde ou des artistes contemporains et qui en définitive peuvent toutes être rattachées aux modèles plus classiques de la carte et du paysage. Ce sont ces deux mises en perspective du parcours, ces *récits d'espace* et leurs différentes interprétations qui ont donné un semblant de corps à la dispersion des informations réunies ici. Enfin, je consacre quelques pages à rendre compte de mes propositions pratiques, en partant du contexte pédagogique et artistique des performances de terrain réalisées durant deux ateliers conduits collectivement sur le périmètre de la Plaine Saint-Denis, pour évoquer ensuite les possibilités de la vidéo-interactivité dans le montage conjoint de tracés GPS et de fragments de films.

1. Thierry Davila, *Marcher, créer*, p. 162, citant un passage de Carlo Ginzburg dans *À distance. Neuf essais sur le point de vue en histoire*, Gallimard, 2001.

2. Disséminations et positionnement satellitaire

«Étonnement et déception des voyages.

Illusion d'avoir vaincu la distance, d'avoir effacé le temps. Être loin.»

— Georges Perec

Le principe de (géo)localisation a acquis depuis quelques années une importance sans cesse grandissante dans l'art contemporain et les nouveaux médias. Elargi au domaine de l'information dans l'expression *locative media*¹, il recouvre aujourd'hui un ensemble de concepts dont la notion commune pourrait être la relation spatio-temporelle. Il désigne par exemple de façon nouvelle une forme de sensation et de perception consciente singulière qui relie l'individu aux lieux qu'il parcourt. Par extension, la localisation est aussi associée à toute forme de réflexion, d'exploration et de représentation des nouveaux modes d'échanges sociaux et de communications présents dans la société en réseaux, et fait référence au contrôle des territoires et aux infrastructures de (télé)surveillance. Enfin, il s'applique de façon plus générale à un ensemble d'analyses critiques, de recherches et de travaux relatifs au développement des technologies mobiles.

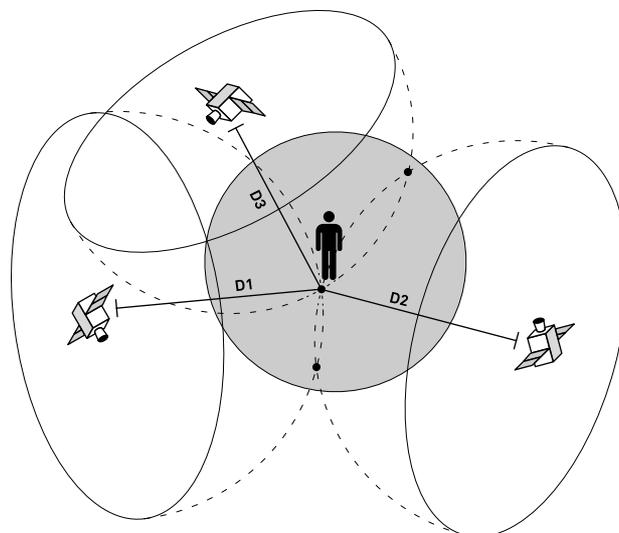
Autour du Global Positioning System

Parmi ces nouvelles technologies le GPS (Global Positioning System) tient une place à part qui a occulté un temps – et surtout si l'on évoquait la surveillance informatique – les capacités locatives d'autres systèmes². Le GPS doit en partie son statut, emblématique du repérage, à son origine militaire et sa portée directement globale (à la différence du WI-FI par exemple dont l'expansion progressive dépend d'un réseau d'interconnexions individuelles). L'intérêt porté à la localisation satellitaire a ensuite été décuplé au tournant du millénaire lorsque l'administration américaine a mis un terme à la *disponibilité sélective* (selective availability), une fonction restrictive des performances du GPS qui dépréciait l'acuité des coordonnées spatiales calculées sur les

1. L'anglicisme *locative media* établit un lien explicite entre la géographie et les réseaux de télécommunications. La brève introduction proposée ici reprend dans les grandes lignes les termes d'une contribution de Ben Russel (Locative Media Lab) sur la plateforme communautaire <locative.net>.

2. La téléphonie mobile est l'exemple type de technologie très répandue dont les possibilités de localisation ont été longtemps sous-estimées.

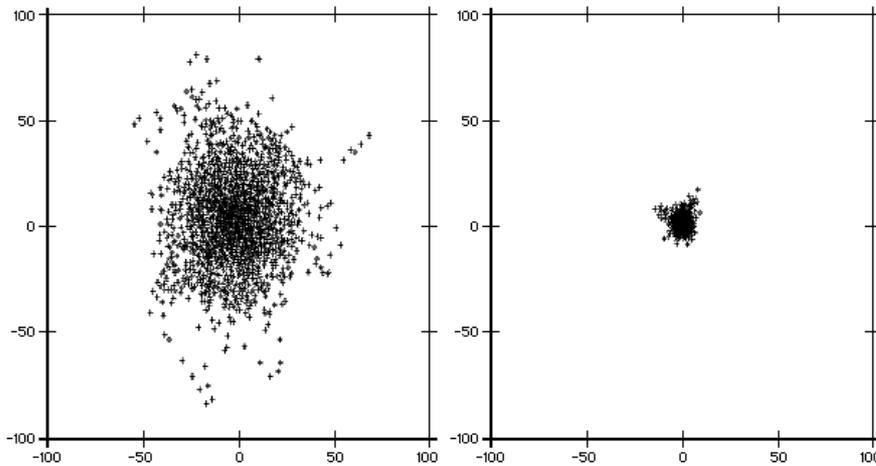
Schéma de fonctionnement du système GPS. Les distances (D1/D2/D3) sont calculées à partir du temps nécessaire au signal électromagnétique envoyé par les satellites pour atteindre le récepteur, qui calcule ensuite la coordonnée géographique en latitude, longitude et altitude.



récepteurs civils. Cette décision politique a définitivement mis fin au confinement de ce système à des utilisations très spécifiques, militaires ou de géodésie et d'ingénierie. Elle a constitué l'impulsion définitive qui a ouvert la voie à la mise sur le marché de nombreuses applications GPS destinées au grand public: proposé comme équipement optionnel sur les véhicules privés, décliné en récepteur miniature pour les activités de loisirs, couplé à un émetteur comme balise de surveillance dans le domaine des transports ou comme outil de la cartographie maritime. Sa dissémination³ rapide a contribué à banaliser le GPS, et s'il n'est pas le seul système de positionnement satellitaire en fonction, il est aujourd'hui de loin le plus répandu et le plus accessible.

L'acronyme GNSS (Global Navigation Satellite System) regroupe en fait toutes les technologies similaires, qui fonctionnent déjà (le GPS et le système russe Glonass) ou sont en cours de développement, comme le système européen Galileo dont la mise en service devrait être effective à l'horizon 2010. La tendance est dorénavant à la convergence (entre ces systèmes et d'autres techniques de télécommunications) et à l'avenir la collaboration entre les institutions et entreprises actives sur ce marché devrait être accrue et permettre des améliorations qualitatives.

3. Une condition de l'équilibre démocratique semble résider dans le transfert par les institutions militaires de techniques de pointe vers des applications civiles. Sur cette idée se fonde une approche (dite *tactique*) d'appropriation technologique par des activistes culturels. Voir: Ewen Chardronnet, «Espace, conversion, électromagnétisme» et «Cartographies de la dissémination», publiés sur <e-ngo.org>.



Variations des coordonnées enregistrées durant 24 heures sur une station GPS fixe du Kentucky (USA), entre le 1er et le 3 mai 2000, au moment de l'abandon de la disponibilité sélective à destination des récepteurs civils.
 Source: <www.ngs.noaa.gov>.

Quelques précisions

Le GPS permet de déterminer une position géographique grâce au signal électromagnétique continu émis par vingt-quatre satellites répartis sur plusieurs orbites circulaires distantes d'environ 20'000 kilomètres de la surface terrestre. Ce signal peut être capté sur la totalité du globe par un utilisateur équipé d'un appareil portatif qui actualise ensuite ses coordonnées de position. La réception continue de trois signaux au minimum est nécessaire au calcul d'une position en latitude et longitude, un quatrième permettant d'en déterminer l'altitude. Les satellites du réseau sont équipés d'horloges atomiques sur lesquelles sont synchronisés les récepteurs, c'est la comparaison des durées nécessaires aux informations pour atteindre l'un d'entre eux qui permet de déduire la distance séparant les deux objets. La coordonnée correspondant à la localisation géographique de l'utilisateur se trouve donc à l'intersection de trois sphères ayant chacune pour centre la position spatiale d'un satellite (son éphéméride) et pour rayon la distance séparant celui-ci du récepteur. Il est significatif de noter que les données utilisées pour le calcul sont temporelles et les distances décrites également des vitesses, celles de la transmission du signal dans l'espace. C'est l'enregistrement à intervalle régulier de ces temps de transmission puis leur conversion en coordonnées spatio-temporelles respectant les conventions des systèmes géodésiques, qui permet au récepteur (dans un deuxième temps) de déduire notamment la distance séparant deux points, puis par exemple la vitesse ou l'orientation d'un déplacement.

Dans ce processus continu d'émission/réception interviennent encore des facteurs d'interférences. Le premier d'entre eux est d'ordre géométrique: la localisation du récepteur étant déterminée à partir de la distribution spatiale

des satellites et des différences de position qui les séparent, si ces écarts sont réduits la précision du calcul diminue en conséquence. Ensuite le signal GPS de type directionnel est altéré par les obstacles physiques qu'il rencontre, des éléments architecturaux ou des anfractuosités du terrain par exemple. La capacité de traitement informatique du récepteur lui-même doit aussi être prise en compte lorsque l'on veut déterminer le temps de latence nécessaire à l'actualisation des informations reçues. Celle-ci s'effectue à une cadence minimum d'une seconde, intervalle durant lequel la précision d'une coordonnée peut donc osciller de manière plus ou moins importante.

Ces informations techniques, préalables à une analyse plus spécifiquement portée vers les incidences dans l'art de l'émergence de cette technologie ont pour objectif de souligner l'interactivité⁴ que l'on découvre au cœur même du dispositif GPS, précisément parce que cette caractéristique a porté l'essentiel de mes expérimentations pratiques.

Enregistrer le temps, restituer l'espace

Globalité, temps de transmission, grille des fuseaux horaires... Visualiser le diagramme des structures et des transports à l'œuvre dans le positionnement satellitaire conduit à l'associer d'emblée aux technologies de l'information, dont le développement effréné est à la base des formes multiples de *virtualités urbaines*⁵. Les mutations de l'espace urbain et les flux multiples qui le traversent se retrouvent dans des formes de représentations techniquement reliées à ces phénomènes, et qui tentent d'en rendre compte de façon singulière. Dans la constitution de ces images et attitudes, le parcours, puis la carte ou le paysage en mouvement, interviennent comme référents incontournables. Cadre d'une grille de lecture adaptée à la vie contemporaine, éléments toujours pertinents car porteurs d'une dimension à la fois spatiale et temporelle.

Associer le GPS uniquement au modèle hypermédiatique dominé par les concepts d'ouverture, d'omniprésence et d'instantanéité est toutefois un peu réducteur. Cela conduit à esquiver les contraintes techniques évoquées plus haut et oublier certaines spécificités du système: par exemple la lenteur des

4. Au sens d'une *perspective interactive*, propre à évoquer la communication interne au système, et la manière dont il fonctionne en relation avec le corps et les déplacements de l'utilisateur. Voir: Jean-Louis Boissier, «La Saisie» et «La perspective interactive», *La relation comme forme*, pp. 263–271.

5. Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, pp. 96–98.

transmissions à l'échelle du *temps réel*, ou un certain hermétisme dû aux programmes et normes des systèmes de géodésie classiques sur lesquels il s'appuie pourtant. Enfin, c'est minimiser deux caractéristiques de l'interactivité particulière du dispositif GPS: sa conception portée vers une pratique de terrain plutôt que vers une insertion facilitée dans les flux multimédia, et son potentiel de mise en mémoire, qui devrait inciter aussi à considérer cet outil du point de vue d'une tradition liée à l'enregistrement et la prise de vue⁶.

Par son usage performatif le système GPS intervient toujours au moment et au lieu même où se rencontrent les transports médiatiques et les déplacements physiques. *L'incertitude relative*⁷ des listes des coordonnées qu'il enregistre est ici l'élément singulier qui porte cet outil vers une exploration sensible de la société en réseaux et ses territoires recomposés. Cette propriété est particulièrement pertinente dans le contexte actuel, où «l'art spatial rencontre l'art des médias»⁸. Lorsque les espaces virtuels s'ouvrent au réel et deviennent *pervasifs*⁹. Car en parallèle au calcul et à la transmission, la capacité appliquée au médium informatique d'inclusion et d'interaction avec le réel est aussi devenue plus importante. La synthèse devient un environnement où convergent les lieux, les performances et les flux médiatiques. Ces expériences mettent en jeu des outils numériques plus en prise sur les corps et les gestes, connectés aussi sur les déplacements et l'espace social dans lequel ils s'inscrivent. Cette rematérialisation du *cyberspace* actualise la notion de *réalité augmentée*¹⁰. On assiste en quelque sorte à une mise en veille de la distinction absolue qui s'était instituée entre le réel et le virtuel, mais représentée dans le phénomène technologique même. La coexistence effective (acceptée?) de l'espace tangible et de l'immatérialité de l'information

6. Voir: Jean-Louis Boissier, «L'image-relation», op. cit., p. 283.

7. Paul Virilio, «L'effraction morphologique», *L'espace critique*, p. 44.

8. Ewen Chardronnet, «Espace, conversion, électromagnétisme», op. cit. Dans un sens un peu général, l'adjectif spatial peut s'appliquer – plutôt qu'à une catégorie particulière d'œuvres ou de pratiques – à l'art lorsqu'il est simplement préoccupé et traversé par la notion d'espace.

9. Environnements basés sur l'intégration et le traitement simultané de données informatiques et issues de l'espace physique. *Pervasive games*, est le terme utilisé par exemple pour qualifier le type d'espaces créés lors des performances/jeux du collectif anglais Blast Theory. Voir: <<http://iperf.gics.se>>.

10. Cf. Luke Skrebowski, «Augmenting reality: pervasive computing, spatial practice, interface politics», *Did someone say participate? An Atlas of Spatial Practice*, p. 43.

devient une possibilité de renouvellement des formes de l'art dans les nouveaux médias.

Du terrain vers sa représentation, la géolocalisation fonctionne à plusieurs niveaux sur ce mode relationnel. Le récepteur GPS est avant tout un enregistreur de temps, mais sa grille basée sur les vitesses et les fuseaux horaires sous-tend toujours l'identification d'un espace. La série de positions fixes enregistrée selon un rythme programmé et les segments reliant cette succession de points appelle le dessin d'une ligne. Le parcours réactive les coordonnées et apparaît ainsi sous la forme d'une carte. Comme récit d'expériences vécues celle-ci se rapproche alors elle-même d'un paysage: construction picturale dont Anne Cauquelin révèle la dynamique, dans laquelle «L'image n'est pas dirigée vers des manifestations territoriales singulières mais vers l'événement qui en sollicite la présence. (...) La narration est première et sa localisation un effet de lecture.»¹¹ Le tracé (et le fait de le tracer) constituent en quelque sorte l'élément basique de tout dispositif de description spatiale. Présence implicite du parcours comme référent dans les deux modèles de l'*itinéraire* (discursif) et de la *carte* (synoptique), il suggère la part de récit qu'ils contiennent et la dialectique qui les relie. Passage possible entre ces deux formes que souligne Christian Jacob: «Soit que l'addition des circonvolutions du parcours aboutisse à dessiner une configuration topologique, soit que le dispositif de type "carte" constitue la référence implicite et initiale du parcours.»¹²

Le potentiel de l'événement interactif fait converger (dans le temps et dans l'espace) les deux termes d'une œuvre que sont la *saisie* et la *synthèse*, ces opérations qui conduisent de la production au fonctionnement même de l'image numérique (sa restitution).¹³ Dans le rapport à l'espace, cette possibilité accentuée en réalité des propriétés toujours présentes, plus ou moins explicitement, dans les représentations territoriales classiques. Le processus conduisant à l'*image-diagramme*¹⁴ accentue et enrichit le lien de la grille cartographique avec l'espace perspectiviste. La capacité du GPS à mémori-

11. Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, pp. 39–40.

12. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, pp. 390–98. Sur l'espace relationnel de la carte la vue est axée alternativement sur l'ensemble et sur la succession: «Faire porter le regard sur les lignes ou sur les formes de la carte reviendrait donc à choisir l'une ou l'autre de ces positions», *ibid.*

13. Jean-Louis Boissier, *op. cit.*, pp. 273–75.

14. Douglas Edric Stanley, *Lexique de l'interactivité*, <www.abstractmachine.net>.

ser les déplacements, et plus généralement tous les outils du *locative media* impulsent cela: l'imagination de nouveaux dispositifs, portés vers le parcours et sa restitution, dans et au cours desquels se mélangent forcément plusieurs plans, plusieurs temps.

Questionner les modèles

La démocratisation de multiples technologies permettant de déterminer avec une précision accrue une position géographique ou de localiser un individu dans les méandres de l'environnement urbain et de la société de l'information, s'est donc accompagnée d'un retour de la cartographie dans le champ de l'art. Cet intérêt et cette pratique renouvelés se retrouvent dans les domaines connexes de l'informatique, de la recherche scientifique ou de la planification urbaine, souvent liés à des réflexions sur l'environnement et le paysage. L'origine de ce besoin de reconsidérer les représentations spatiales est à trouver dans les modifications internes à la société contemporaine. La vitesse et l'accessibilité des transports médiatiques apparaissent ici comme des facteurs dont l'influence sur les lieux et le cadre de vie n'a cessé de grandir, conduisant à penser le monde comme un espace restreint, relativisant des notions comme la proximité et le lointain ou contribuant à la surexposition de l'individu...

La «ville territoire», le «non-lieu» ou l'«espace urbain» (réel et virtuel)¹⁵ sont parmi les configurations nouvelles auxquelles se confrontent les deux figures historiques de l'organisation et de la représentation spatiale que sont la carte et le paysage. Dans certaines de leurs traditions, ces formes ont pu sembler figées par l'illusion du mimétisme ou la revendication d'un point de vue objectif sur le monde. Un décalage trop important est apparu entre les images et la réalité à laquelle elles se réfèrent, avec laquelle elles ont toujours eu tendance à se confondre.

Un temps retravaillée par le mouvement de l'image cinématographique ou déconstruite par les interventions des Land-artistes et dans les dispositifs conceptuels, l'esthétique paysagère n'a cessé de conforter l'idée de son équivalence avec la nature¹⁶, laissant ainsi en marge l'«implication du corps humain dans l'expérience du paysage»¹⁷ pourtant nécessaire à sa construction.

15. Pour des précisions sur les contextes auxquels se rapportent ces termes, voir: Antoine Picon, «Les paysages de l'angoisse», 2000; Marc Augé, *Non-lieux*, 2000; Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, 2003.

16. Anne Cauquelin, op. cit., p. 30.

17. Andrea Urlberger, op. cit., p. 32.

Face aux (im)possibilités de constituer un paysage en phase avec la complexité urbaine actuelle, Antoine Picon propose de reconsidérer le principe d'une dynamique conjointe d'action/restitution: «Le paysage naît d'un double mouvement d'appréhension de l'environnement et d'interprétation de ses caractéristiques grâce aux ressources de l'art. L'esthétique paysage réside ainsi dans l'imbrication de la perception visuelle et de la culture.»¹⁸ Dans un rapport un peu similaire les cartes sont souvent perçues comme infaillibles, ce qui occulte le fait qu'elles se sont constituées au fil d'une accumulation d'expériences, qu'elles sont encore composées selon un point de vue particulier et sujettes bien entendu aux aléas du temps et de l'espace¹⁹. Ici aussi existe un décalage, lorsque le paysage se prend pour la nature, la carte s'identifie au territoire de manière absolue. Alors que les représentations territoriales se modifient constamment, le sens particulier qui lie dans sa réalisation la carte au lieu qu'elle décrit s'est estompé: «Nous produisons des cartes sans cesse plus nombreuses et détaillées, mais la visée générale de cette production demeure floue.»²⁰ Alors que la carte est avant tout une grille d'organisation de fragments du réel, le principe de précision a peu à peu fait perdre à la discipline cartographique sa part de mystère et de poésie, le goût de l'exploration, de la collection, et du récit.

Reconfigurations

La géolocalisation apparaît dans un quotidien où l'hypermedia comme dispositif d'émission/réception est désormais la norme. Le GPS, en tant que nouvelle ressource de l'art s'ajoute à un ensemble hétérogène, technique et médiatique, caractérisé par le passage des médias traditionnels vers le support numérique d'une part, par la miniaturisation et la portabilité d'autre part. Cette transposition n'est pas restreinte à des enjeux technologiques et sociaux. Des artistes et chercheurs utilisent désormais l'informatique, et particulièrement les outils mobiles de captation et de transfert de données pour questionner les modèles qui fondent nos futures représentations spatiales. En les intégrant à leurs propres parcours ou en analysant les usages qu'en

18. Antoine Picon, op. cit.

19. Une part des observations relevées ici sont inspirées et traduites librement du texte de Rebecca Ross, «Perils of precision» in *Else/Where Mapping: New Cartographies of Networks and Territories*, p. 185.

20. Antoine Picon, «Représenter la ville territoire: entre écrans de contrôle et dérives digitales», catalogue *GNS*, p. 58.

font leurs contemporains dans leurs déplacements quotidiens ils confrontent le paysage ou la carte à la variabilité et l'immatérialité d'une part, et paradoxalement les portent à nouveau vers la réalité du terrain.

Dans l'art, ce phénomène d'appropriation technologique se traduit de façon diversifiée: performances individuelles ou dérives (péri)urbaines; cartes-paysages visualisant en temps réel les mouvements des transports médiatiques et physiques; installations documentaires ou jeux vidéos dont l'action se déroule simultanément en-ligne et hors-ligne; *pocket-films* tournés à l'aide de téléphones portables, etc. Ces pratiques et productions révèlent des enjeux qui se situent sur plusieurs plans: incidences individuelles, hyper-localisées mais transmissibles instantanément via le réseau internet; analyses plus détaillées de phénomènes planétaires; diffusion au niveau global d'images produites par des appareils miniaturisés à l'extrême.

Traduire en images ou en expérience esthétique ces variations sur l'échelle de vision²¹ implique presque naturellement le recours aux moyens du *parcours* et de la *cartographie*. Le cadrage ou le point de vue multiple, la symbolisation, la hiérarchisation spatiale et temporelle des données permettant de mettre en lumière des éléments circonstanciels sans occulter le caractère globalisant du contexte social: dans la variété formelle du dispositif interactif, la *carte-paysage* et la *carte-diagramme*²² peuvent fonctionner comme méthode et comme programme pour un projet artistique.

Ensuite, au delà du rapport technique ou méthodologique qui s'établit entre l'image variable, la carte ou le paysage, les incidences des développements technologiques sur les habitudes et usages socio-culturels sont innombrables et la géolocalisation invite aussi à s'en servir comme des thématiques nouvelles. Dans le texte qu'il consacrait au sujet dans le catalogue *GNS* en 2003 Nicolas Bourriaud résumait bien une position diffuse mais significative qui sous-tend une grande part des travaux contemporains qui se réapproprient conjointement le réel et les paysages augmentés: «Les photographies et les cartes ne se superposent plus, (...) les représentations communes (et notamment médiatiques) ne correspondent plus à l'expérience vécue. Si les immenses distances qui séparaient jadis les continents se sont rétrécies, un gouffre peut se creuser entre deux quartiers ou deux étages d'immeuble; les moyens de communication permettent une instantanéité absolue, mais il faudra des années pour connaître le visage de son voisin. Dans ce monde

21. Antoine Picon, «Les paysages de l'angoisse», op. cit.

22. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, p. 416.

déterritorialisé et entièrement remodelé par la technique, la géographie n'est plus seulement l'affaire de la science "dure", mais aussi celle des artistes, qui l'approchent dans une perspective tout aussi poétique que critique.»²³

Retrospectivement, l'étrange absence des nouveaux médias (auxquels le GPS peut être associé) dans l'exposition du Palais de Tokyo paraît néanmoins pertinente. Incontestablement traversée par cette notion de géolocalisation, la sélection d'œuvres présentées n'y faisait référence qu'indirectement, évitant peut-être de cette façon une position trop *technophile*²⁴ perceptible quelquefois en marge de l'effervescence technologique.

Il y a dans les diverses pratiques d'espace liées aux *locative media*, parallèlement renforcement, déconstruction et renouvellement de catégories picturales et esthétiques précédentes: «La photo satellitaire et le système GPS, les caméras de surveillance ou la carte, l'expédition ou la collecte de données, appartiennent tous au domaine des pratiques que l'art doit questionner afin d'encourager une "démocratie des points de vue", une polyculture de l'imaginaire: c'est-à-dire le contraire de la monoculture de l'information.»²⁵

Dans la variété et la dispersion des propositions des tentatives de définitions sont en cours. Ainsi l'ouvrage *Else/Where Mapping*²⁶ qui analyse la manière dont les technologies numériques réinventent la cartographie, propose une typologie qui met en avant le caractère performatif de la discipline. Les essais théoriques et les travaux présentés se réfèrent tour à tour à l'action de cartographier: *les réseaux*, *les conversations* et *les territoires* puis enfin *la cartographie* elle-même. Ces chapitres font en quelque sorte écho à la programmation multimédia du festival *Sónar* de Barcelone organisée en 2005 autour des nouveaux paysages: *paysages figuratifs*, *paysages augmentés* ou *construits* et *paysages de données*. Les thématiques 2006 de cette exposition traitaient de façon plus générale de la «culture mobile» et de la localisation²⁷. Si le terme *locative* fonctionne encore comme concept englobant un bon nombre de ces travaux, le spectre des nouvelles pratiques d'espace est très large et caractérisé par une grande hétérogénéité.

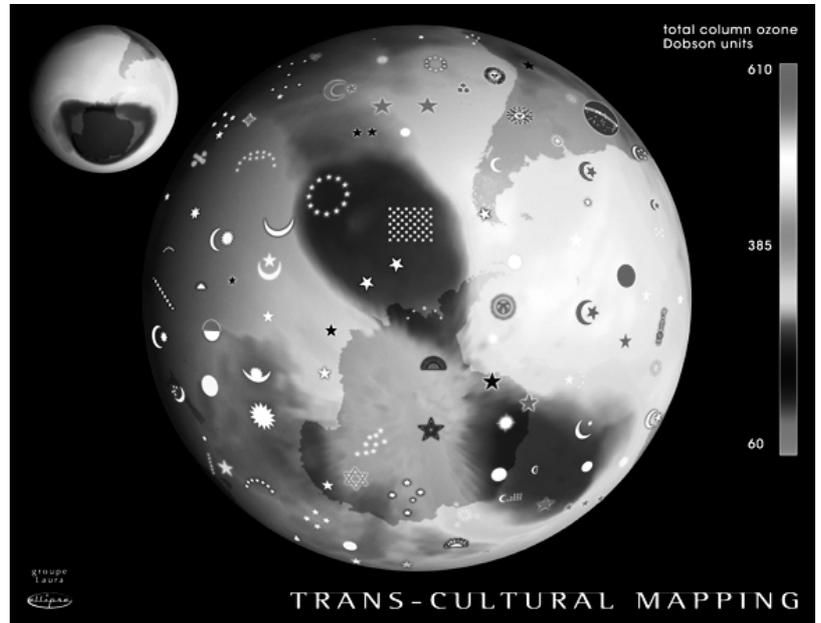
23. Nicolas Bourriaud, «Topocritique», catalogue *GNS*, p. 9.

24. Cf. Ewen Chardronnet, op. cit.

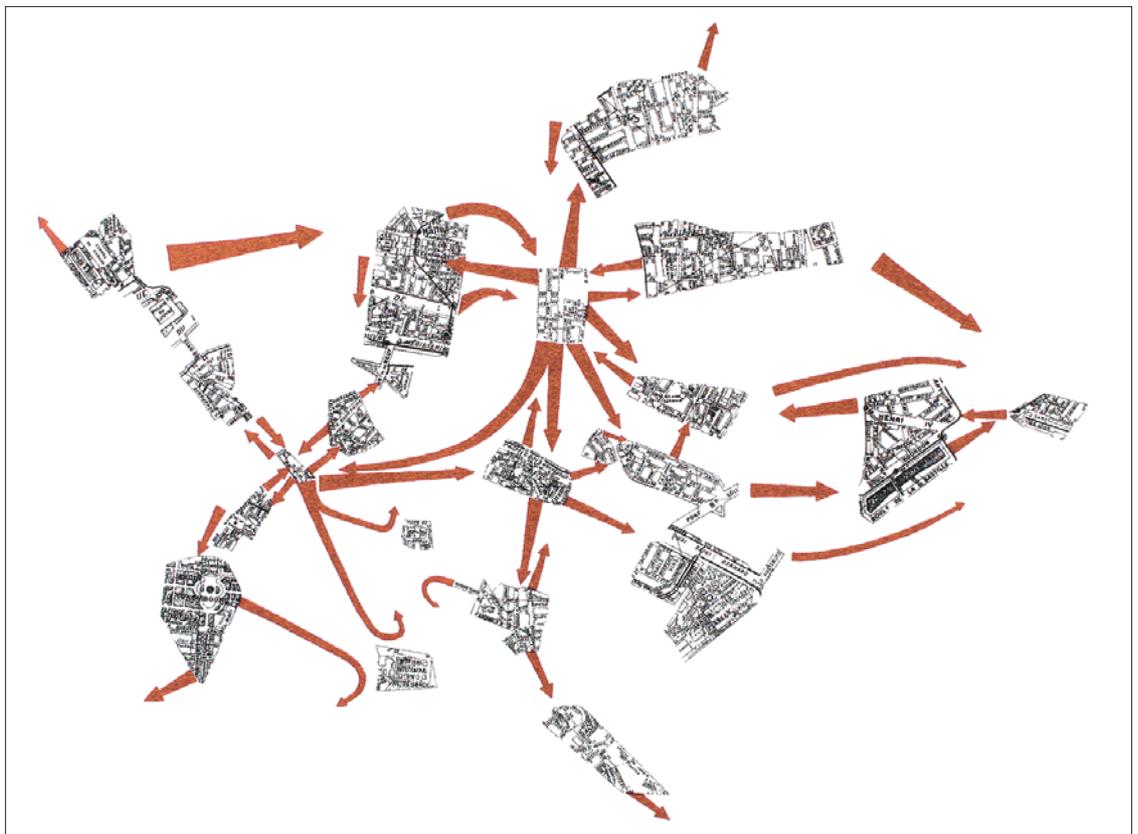
25. Nicolas Bourriaud, op. cit., p. 37.

26. Janet Abrams et Peter Hall, *Else/Where Mapping: New Cartographies of Networks and Territories*, 2006.

27. Voir: <http://www.sonar.es/2005/eng/multimedia_matica.cfm> et <http://www.sonar.es/2006/eng/multimedia_matica.cfm>



Ewen Chardronnet et Pascal Simon (Groupe Laura, Ellipse, Trans Cultural Mapping),
Nous ne sommes pas d'ici, 2004.



Guy-Ernest Debord, *The Naked City*, 1957.

3. Un art des parcours

WALKING

BEYOND IMAGINATION

IN THE MEMORY

NOWHERE TO BE SEEN

— Hamish Fulton

Le GPS, comme instrument de mémorisation privilégié de la mobilité, s'ajoute à la panoplie des techniques de prise de vue et de restitution du mouvement qui l'ont précédé. Il donne une mesure nouvelle des amplitudes d'un déplacement, de ses rythmes et de son rapport à l'espace, il accentue très clairement et permet de traiter de façon autonome la *profondeur de temps*¹ associée à la perspective optique dans un dispositif interactif. En tant que forme significative, le parcours a pourtant émergé dans le domaine de l'art avant la fusion numérique de la carte et du paysage. La marche apparaît ainsi comme le premier vecteur de saisie et de traitement pour lui-même du processus d'appréhension d'un espace. Elle est un moyen de donner forme souvent *in situ*, aux sensations perçues par l'individu en déplacement, aux effets et à la poésie particulière qu'elles induisent. Pendulaire anonyme dans les flux de la ville ou par extension avatar de l'utilisateur technologique, cet individu est aussi souvent l'artiste lui-même. Pris dans le programme d'une performance collective, dans une flânerie contemplative, ou en promenade exploratoire.

Marcher, de la sensation à l'image

«Souvent lorsque nous marchons, lorsque nous sommes pris par la marche au cours de déambulations répétitives dans des villes ou dans des quartiers familiers, un intense sentiment de découverte nous saisit face au spectacle du monde qui défile au rythme de nos pas, comme si ce qui s'offrait à nous, se déployait soudain à nos yeux, venait à peine d'apparaître, comme si, tout à coup et miraculeusement, nous arpentions l'univers sans jamais l'avoir fait auparavant. Souvent, la marche parvient à déplacer la réalité la plus routinière vers des zones d'incertitude et d'étrangeté qui la font renaître à elle-même et qui nous mettent face à une autre ville, un autre décor, comme incrusté dans les rues et les passages que nous croyions pourtant connaître.»²

1. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme*, p. 266–267.

2. Thierry Davila, *Marcher, créer*, pp. 159–160.

Thierry Davila résume bien dans l'extrait qui précède, tiré de l'ouvrage qu'il a consacré à la marche dans l'art du vingtième siècle, comment le geste que constitue d'abord le parcours et la manière dont il affecte ensuite la perception spatiale du marcheur, sont également liés au contexte dans lequel il s'inscrit. Durant la marche (ou grâce à elle) et malgré les conventions qui gouvernent au fil du temps l'identification des paysages, l'environnement familier est actualisé par sa (re)lecture. Chaque parcours ajoute une couche de mémoire à l'expérience d'un lieu, et vient dès lors modifier (quelquefois de façon infime) le regard que nous lui portons. Avant cela, l'auteur emprunte au vocabulaire du cinéma le terme *cinéplastique*³ pour qualifier le potentiel de sensations et de diversité formelle que peut déceler le parcours lorsqu'il est traité pour lui-même comme finalité d'une pratique artistique.

Dans sa planification éventuelle, dans son déroulement même, puis dans son évocation, le parcours invite à des oscillations constantes du point de vue et cette singularité en fait une forme analogue au paysage et à la carte. «Le promeneur solitaire est à la fois présent au monde qui l'entoure et détaché de lui, spectateur plus que protagoniste.»⁴ écrit Rebecca Solnit pour évoquer l'état mental qui associe l'action et la pensée dans la déambulation. Le constat de cette ambivalence rejoint la faille qui fait alternativement du tableau en perspective l'instrument privilégié d'une prise de contrôle du monde par l'organisation (visuelle) d'un environnement, ou, comme «l'œil, en changeant de perspective, peut changer l'aspect du monde», une invitation à voir «hors de soi», qui est une incitation au mouvement⁵. Ce double regard, porté vers une appropriation intime et vers l'extérieur, renvoie au dispositif visuel complexe de la carte, qui implique (dans sa construction et sa relecture) une dialectique permanente entre la représentation et sa référence extérieure. Soit, comme l'écrit Christian Jacob: «Tout parcours est un récit d'espace», ou: toute carte «reste un récit de voyage»⁶.

Cette multiplicité et ces variations mettent en lumière le caractère mobile

3. Thierry Davila, op. cit. p. 21.

4. Rebecca Solnit, *L'art de marcher*, p. 39.

5. Cf. Richard Sennett, *La conscience de l'œil*, pp. 136–144. En partant des dessins de la Renaissance (Pisanello et Sebastiano Serlio) puis en s'appuyant principalement sur une analyse de la *Vue de Delft* de Vermeer, Richard Sennett décrit le mouvement à l'œuvre dans toute construction en perspective, qui redonne au paysage un caractère événementiel, support potentiel d'un récit.

6. Cf. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, pp. 306–309.

des formes dans l'image du parcours, mais surtout la nécessité d'un déplacement, envisagé comme préalable ou conjointement à la construction de la représentation. La marche fonctionne comme modèle interstitiel, entre le dedans (l'intimité du *performer*) et le dehors (l'espace et ses circonstances). Configuration non pas figée entre ces deux états, mais associée alternativement à l'un et à l'autre, tout entière tournée vers l'expérience, dans laquelle les mécaniques du corps, de la vision et de la pensée paraissent indissociables.

La prise directe sur la réalité comme le moyen le plus simple de tracer une ligne, d'esquisser un récit. Si l'on applique à ce principe une métaphore cartographique, la figure de l'artiste en marche symbolise, *ici et maintenant* la possibilité d'une évolution progressive: le point qui préfigure la ligne, conduit du récit au parcours puis à l'identification des lieux: «Les routes, les pistes, les sentiers doivent en partie leur caractère unique de structures construites à l'impossibilité dans laquelle se trouve l'observateur immobile de les percevoir d'emblée dans leur totalité. Tout comme une histoire lue et écoutée, ils se déploient dans le temps au rythme de la progression du voyage.»⁷

Parcourir l'espace, déambuler, flâner ou arpenter: ces actions ont en commun le mouvement qu'elles supposent, porté vers la contemplation, la sensation ou l'étude. Depuis les marcheurs et romantiques du dix-neuvième siècle on sait l'influence que peut avoir le parcours, par l'entremise des représentations spatiales, sur l'aménagement du territoire. Comment, en partant de leur propre position et des impressions rapportées de leurs promenades, les auteurs ou poètes de la marche renvoient à une pratique subjective de l'environnement et de la ville, une poétique liée à son usage quotidien. Au début du vingtième siècle s'est ainsi affirmée la pratique de la flânerie comme lecture de la ville, lecture attentive, restituée dans des écrits appelés à inspirer plusieurs générations d'artistes. Dans l'art de la promenade et ses interprétations contemporaines, Robert Walser apparaît aux côtés notamment de Baudelaire ou Walter Benjamin comme un modèle de la figure moderne du flâneur. Singulièrement décalé des rythmes sociaux habituels, mais toujours curieux et attentif. Transporté par la marche mais collectant le long du chemin les moments et les anecdotes du quotidien, occupé comme peut l'être dans ses performances l'artiste Gabriel Orozco «à scruter, à évaluer les débris de la ville, ce qui, du contexte urbain, appartient à ses bordures, mais qui n'en

7. Rebecca Solnit, op. cit., p. 99.

expose pas moins quelque chose de l'identité citadine – ses “lapsus”.»⁸ Le chapitre que David Le Breton consacre dans son *Eloge de la marche* aux déambulations urbaines, résume d'une certaine manière l'ambiguïté qui caractérise le personnage, mais aussi les intentions variables qui peuvent le guider et le potentiel artistique que son attitude entretient: «Le flâneur est un sociologue dilettante, mais aussi, en puissance, un romancier, un journaliste, un politique, un guetteur d'anecdotes. L'esprit toujours en alerte, nonchalant, la saveur et la finesse de ses observations se perdent souvent aussitôt dans l'oubli, à moins qu'une halte ne l'autorise à prendre quelques notes et à professionnaliser son regard ou qu'une oreille complice ne se prête à entendre ses commentaires.»⁹

Dans le récit de ses marches, Robert Walser donne clairement à voir une image du quotidien, mais l'intérêt de ces descriptions tient plus encore dans leur apparent détachement du milieu sociologique, leur lien ténu au déplacement lui-même. L'auteur n'en restitue que les fragments qui lui sont apparus comme significatifs, il redessine ses parcours dans une fluidité et une plasticité presque cinématographiques. Dans *Etude d'après nature* et de manière encore plus saisissante dans son *Récit de voyage*, l'inventaire successif des faits et des lieux traversés est parasité par des descriptions picturales ou des scènes décrites depuis un point de vue synoptique que n'explique pas la seule géographie accidentée du *Seeland*. Car le narrateur s'extrait temporairement de manière à priori aléatoire de son déplacement. Dans ces passages, le cours du récit semble ralenti, comme imprégné des proportions et de la qualité de l'espace plus que du lieu lui-même de la narration. Egarements, bifurcations, joie de chercher et incertitude. L'environnement complexe décrit dans ces deux textes est un récit d'espace, dont la perspective distendue et le montage temporel s'insèrent dans un dispositif que l'auteur souhaiterait capable de rendre compte de l'ensemble des visions et des sensations qu'il éprouve dans la promenade¹⁰. Ce dépaysement familier de la marche – dans la ville ou ses périphéries – est ce à quoi invite aussi Walter Benjamin dans un passage référence d'*Enfance berlinoise*: «Ne pas trouver son chemin dans une ville, cela ne signifie pas grand chose. Mais s'égarer dans une ville comme on s'égarer dans une forêt demande toute une éducation. Il faut alors que les

8. Thierry Davila, op. cit. p. 62.

9. David Le Breton, *Eloge de la marche*, pp. 125–126.

10. Robert Walser «Récit de voyage», «Etude d'après nature» et «La promenade», in *Seeland*, pp. 37, 65, 89.

noms des rues parlent à celui qui s'égaré le langage des rameaux secs qui craquent, et des petites rues au cœur de la ville doivent refléter les heures du jour aussi nettement qu'un vallon de montagne. Cet art, je l'ai tardivement appris; il a exaucé le rêve dont les premières traces furent les labyrinthes sur les buvards de mes cahiers.»¹¹

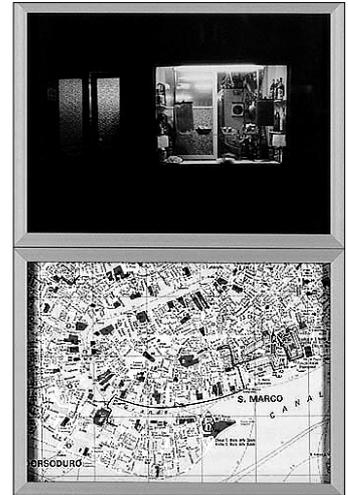
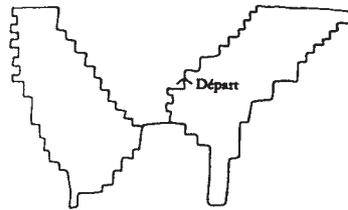
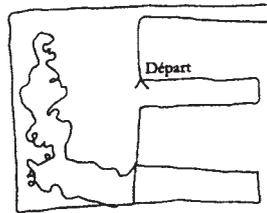
Le livre de la mémoire, un texte contemporain, de l'écrivain américain Paul Auster illustre bien la production d'images mentales qui peuvent accompagner une rêverie pédestre: «On est parfois saisis par l'impression d'être en train d'errer sans but dans une ville. (...) Et on a la sensation, à déambuler ainsi dans la ville, de n'aller nulle part, de ne chercher qu'à passer le temps, et que seule la fatigue dictera où et quand s'arrêter. Mais de même qu'un pas entraîne inmanquablement le pas suivant, une pensée est la conséquence inévitable de la précédente et dans le cas où une pensée en engendrerait plus d'une autre (disons deux ou trois, équivalentes quand à toutes leurs implications), il sera non seulement nécessaire de suivre la première jusqu'à sa conclusion mais aussi de revenir sur ses pas jusqu'à son point d'origine, de manière à reprendre la deuxième de bout en bout, puis la troisième, et ainsi de suite, et si on devait essayer de se figurer mentalement l'image de ce processus on verrait apparaître un réseau de sentiers, telle la représentation de l'appareil circulatoire humain (cœur, artères, veines, capillaires), ou telle une carte (le plan des rues d'une ville, un grande ville de préférence, ou même une carte routière, comme celles des stations-service, où les routes s'allongent, se croisent et tracent des méandres à travers un continent entier), de sorte qu'en réalité, ce qu'on fait quand on marche dans une ville, c'est penser, et on pense de telle façon que nos réflexions composent un parcours, qui n'est ni plus ni moins que les pas accomplis, si bien qu'à la fin on pourrait sans risque affirmer avoir voyagé et, même si l'on ne quitte pas sa chambre, il s'agit bien d'un voyage. On pourrait sans risque affirmer avoir été quelque part, même si on ne sais pas où.»¹²

Cette description met l'accent sur un processus qui conduit de la marche à l'image: impressions et synesthésies se succèdent comme par auto-engendrement jusqu'à former un parcours qui se révèle dans une certaine cohérence. Elle permet d'évoquer aussi les procédés mis en place par Sophie Calle dans

11. Walter Benjamin, *Tiergarten/Enfance berlinoise*, p. --.

12. Paul Auster, *L'invention de la solitude*, p. 126. Traduction de Christine Le Bœuf.

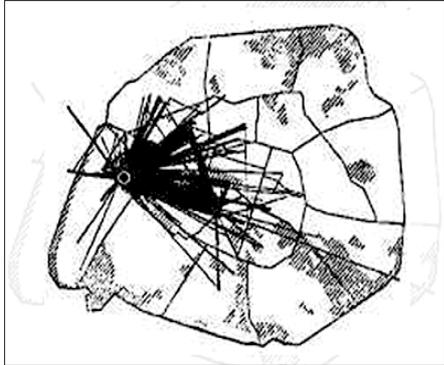
Deux tracés réalisés par Quinn, le protagoniste principal du roman *Cité de verre* de Paul Auster: «*Il passait au crible le chaos des déplacements de Stillman pour y trouver une lueur de cohérence. Ce qui ne voulait dire qu'une seule chose: qu'il persistait à ne pas croire que les actes de Stillman soient arbitraires. Il voulait qu'ils aient un sens.*» (p. 82).
 A droite: le plan de Venise associé aux photographies et aux textes de l'artiste Sophie Calle dans la «*Suite vénitienne*».



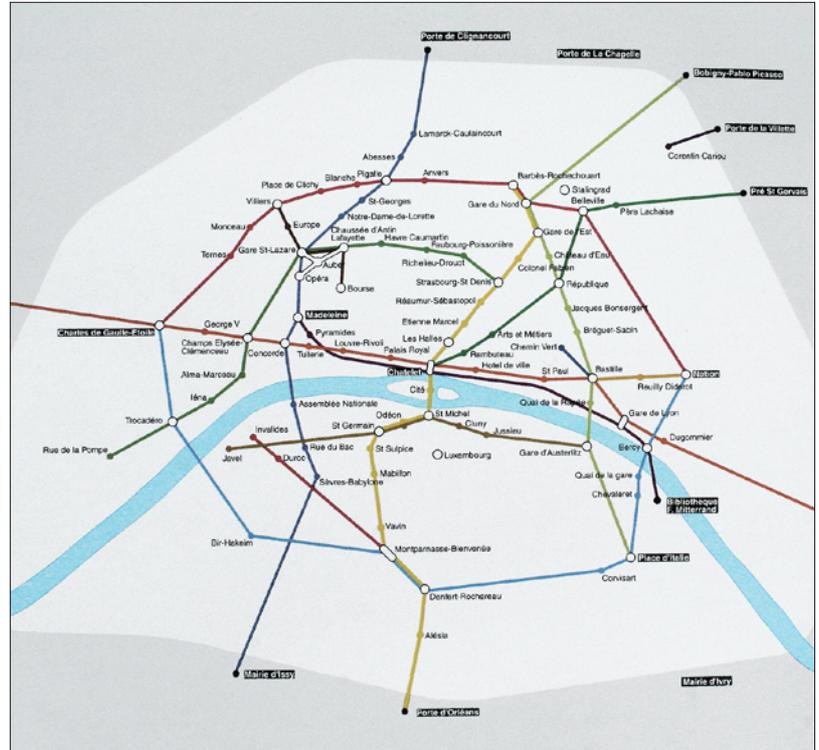
ses performances et filatures, en particulier *Suite vénitienne* (1980), compte rendu d'une dérive de l'artiste sur les pas d'un homme croisé quelques jours plus tôt. La part d'étrangeté de ce récit tient bien dans le parcours, sa mise en mémoire et sa restitution, ici par le texte et la photographie.

Artistes en déplacements

La marche et le parcours forment un dispositif sensoriel et cognitif déployé dans le temps et l'espace, qui relie toujours des plans de natures différentes: les mouvements du corps dans l'action puis le contexte et l'interprétation du déplacement. En gardant comme moyen d'action le parcours et comme figure centrale l'artiste lui-même, les propositions esthétiques se sont sans cesse diversifiées au cours du vingtième siècle. Des pratiques des surréalistes, on retient l'utilisation de la ville, choisie comme paysage privilégié sur lequel inscrire des itinéraires dont la visée reste un détournement du regard, des lieux communs vers l'imaginaire et la poésie. Dans les années vingt, ils utilisent la marche et l'entrelacement des parcours citadins, comme éléments d'un projet esthétique plus vaste: «Débusquer ce qui dans la quotidienneté la plus banale peut enrichir le regard est très précisément le dessein poursuivi au cours de ces marches citadines. Au quadrillage de l'espace que le progrès scientifique, l'essor industriel, les stratégies militaires que la guerre a fait considérablement progresser, les surréalistes opposent une appréhension de l'espace résolument vagabonde. À la mise au carreau du territoire se substitue une géographie du rêve fondée principalement sur la libre déambulation et l'er-



Ci-dessus: Paul-Henry Chombart de Lauwe, *Trajets pendant un an d'une jeune fille du XVI^e arrondissement, 1957.*
 A droite: Pierre Joseph, *Mon plan de métro de Paris, 2000.*



rance créatrice.»¹³ Alors qu'aujourd'hui les territoires sur lesquels travaillent les *piétons planétaires*¹⁴ paraissent illimités, hybrides et qu'ils englobent des contextes variés, la ville a longtemps constitué le premier terrain d'exploration des artistes. Peut-être parce qu'elle possédait encore des coordonnées précises: un centre, une périphérie, peut-être – comme le suggère encore David Le Breton à cause de sa densité et la complexité des interactions qui s'y déroulent: «Chaque citadin a ainsi ses espaces, ses parcours de prédilection rodés au fil de ses activités et qu'il emprunte de manière univoque ou qu'il varie selon son humeur, le temps qu'il fait, son désir de se hâter ou de flâner... Autour de chaque habitant se dessine une myriade de chemins liés à son expérience quotidienne de la ville. (...) Toute ville a ses pôles magnétiques... L'attraction est liée à une histoire personnelle, une enfance, le souvenir d'un moment de paix... dont on cherche ensuite à renouveler le miracle.»¹⁵

13. Cf. Maurice Fréchuret, catalogue *Un siècle d'arpenteurs - Les figures de la marche*, p. 25.

14. Thierry Davila, op. cit., p. 44.

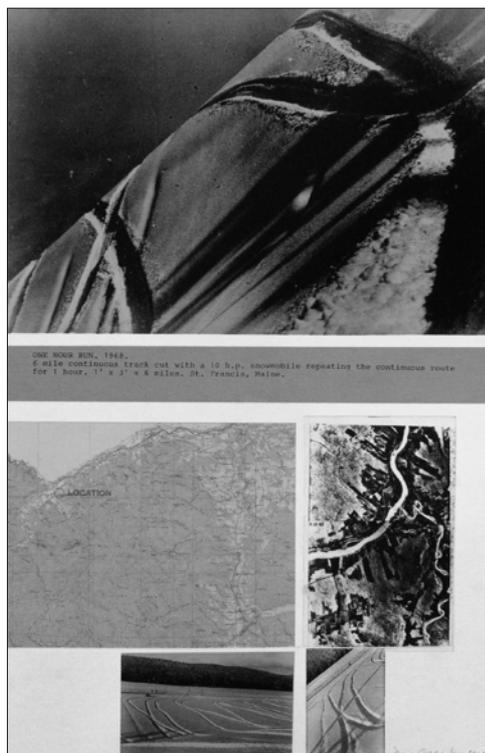
15. David Le Breton, op. cit., pp. 122–123.

La dérive des situationnistes a été l'occasion de rompre avec l'objectif purement poétique de la promenade et de la flânerie: «On peut dire que les hasards de la dérive sont foncièrement différents de ceux de la promenade, mais que les premières attirances psychogéographiques découvertes risquent de fixer le sujet ou le groupe dérivant autour de nouveaux axes habituels, où tout les ramène constamment.»¹⁶ En affirmant la césure qu'instaure la dérive (comme méthode d'appréhension territoriale) par rapport aux notions (dites classiques) du voyage et de la promenade, Guy Debord souligne pourtant les discontinuités inhérentes au déplacement physique. Le nomadisme (principalement intellectuel) de la dérive expose le marcheur aux aléas du paysage urbain et aux rencontres, lui révèle les écarts entre les lieux et les situations, et propose d'expérimenter une forme de «dépaysement». Formulé ainsi, ce mode opératoire rappelle fortement la poétique du voyage (et de la route), peut-être rapportée simplement à l'échelle de l'espace urbain plutôt qu'à celle des continents. Dans la dérive l'expérience du parcours est fondamentalement active, et ambivalente. Portée par l'aléatoire elle doit finalement amener à l'émergence d'un espace *psychogéographique*: par la confrontation de la structure de la ville à la qualité particulière de chaque situation dont elle est le théâtre, et par la mise en relation de l'ensemble des atmosphères et impressions associées à la déambulation. La position à la fois fugace et influente des situationnistes est réactivée aujourd'hui dans les arts numériques par les activistes du réseau rattachés à la mouvance *locative*¹⁷, qui s'y réfèrent et s'en inspirent, tout comme dans un autre registre le laboratoire nomade Stalker revisite en performances-situations les non-lieux de l'urbanisme postmoderne. Bien que la marche elle-même se révèle peut-être plus programmée, on retrouvera des préoccupations liées à la dérive et à la production d'une carte qui n'est plus seulement le territoire mais un espace étendu aux infrastructures numériques dans le projet *Life: a user's manual* (La vie mode d'emploi)¹⁸ de Michelle Teran, une série en cours de performances publiques, marches citadines organisées autour d'une situation symbolique durant lesquelles sont capturées des bribes de communications émises par des outils technologiques sans-fil. Ces éléments s'insèrent dans une cartographie du périmètre qui joue sur l'interférence des sphères publique et privée.

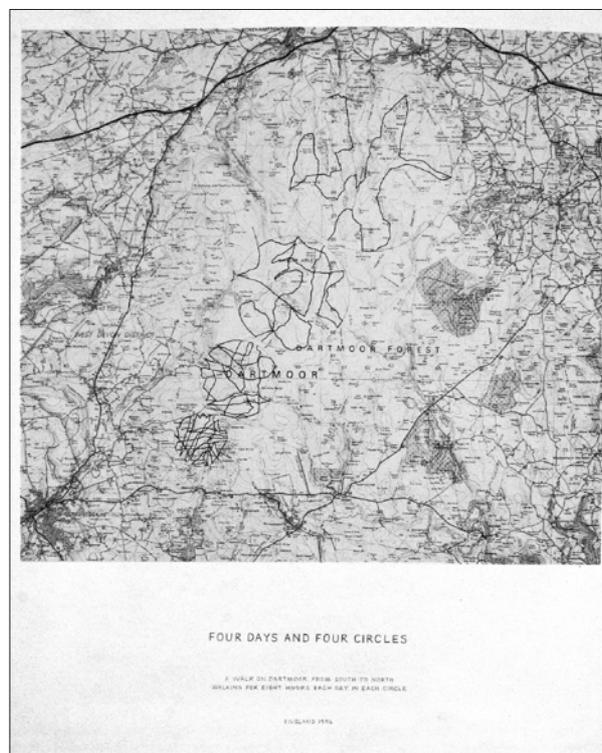
16. Guy-Ernest Debord, «Théorie de la dérive», 1958.

17. Cf. *Acoustic Space: Trans Cultural Mapping*, 2004, et *Did someone say participate? An Atlas of Spatial Practice*, op. cit.

18. <<http://www.ubermatic.org/life>>



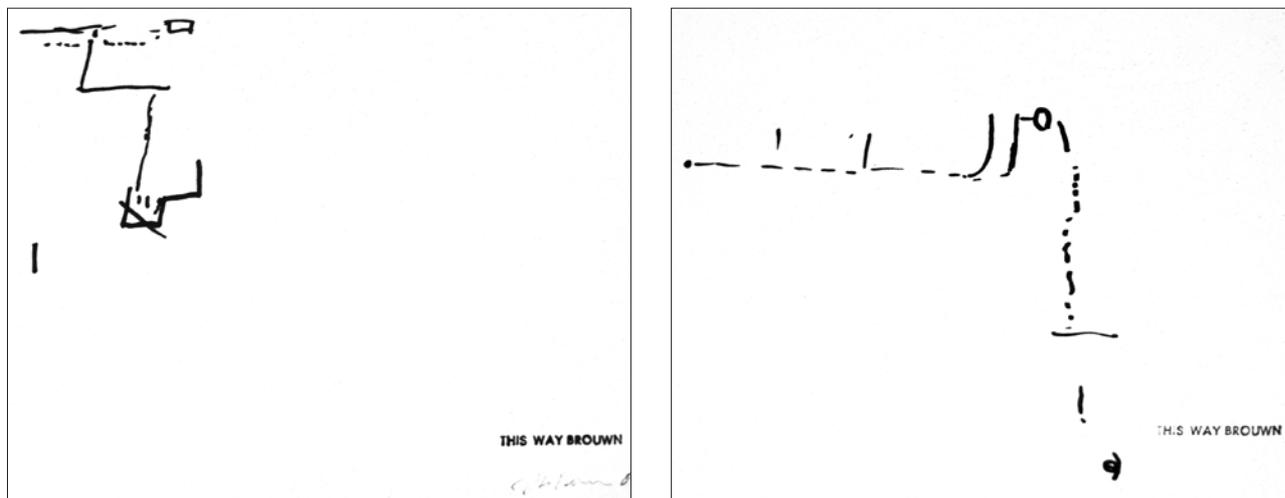
Dennis Oppenheim, *One Hour Run*, 1968.



Richard Long, *Four Days and Four Circles*, 1994.

La plupart des actions proposées dans leurs marches par les Land-artistes ou les artistes conceptuels depuis traitent au fond d'un processus de mise en mémoire et de restitution du parcours, une forme de récit qui est aussi une carte et un diagramme de l'organisation et des modalités du déplacement. Ces performances – qu'elles aient lieu dans la nature ou en ville et qu'elles impliquent l'artiste lui-même ou d'autres protagonistes – et la documentation que l'on décidera d'en garder sont méthodiquement élaborées dans leurs principes, codifiées. Souvent, les images qui en résultent agencent un ensemble de vues cartographiques, de plans, ou d'images vidéo. Leurs marches sont des mises en mémoire de situations. «L'invisible semble à la fois capté et amplifié par les signes du visible qui indiquent plutôt l'amplitude d'une mémoire, des gestes et des espaces qui leur sont nécessaires, qu'ils ne constituent l'enregistrement de mouvements réellement effectués.»¹⁹ Dans *L'invention du paysage* Anne Cauquelin suggère une chose: «L'image n'est pas dirigée vers des manifestations territoriales singulières, mais vers

19. Gilles A. Tiberghien, «La marche, émergence et fin de l'oeuvre», catalogue *Un siècle d'arpenteurs - Les figures de la marche*, pp. 16–20.



Stanley Brouwn, *This Way Brouwn*, 1961.

l'événement qui en sollicite la présence.» et indique ainsi que, dans la désignation d'un lieu «La narration est première et sa localisation est un effet de lecture.»²⁰ Cette préexistence du récit dans toute esthétique territoriale peut parfaitement s'appliquer au Land-art. La trace laissée par Richard Long sur le terrain même des ses allers-retours (*A Line Made by Walking*, 1967) ou les cartes et textes qui attestent de ses marches (*A walk by All Roads and Lanes Touching or Crossing an Imaginary Circle*, 1977 ou *Four Days and Four Circles*, 1994), soulignent un territoire éphémère, en le marquant par l'expérience du déplacement. Ces artefacts relèvent aussi d'un récit, forcément décalé par rapport au moment de la performance elle-même. C'est le programme artistique de l'artiste qui se déploie dans cette transposition, travail de sélection et de montage nécessaire à la présentation, qui n'implique pas la disparition du réel mais l'organise dans un mélange de références géographiques et d'indices subjectifs.

La mémoire du parcours et la mesure de ses limites constitue une notion récurrente dans les travaux de Stanley Brouwn. Lorsque pour *This Way Brouwn* (1961) l'artiste demande son chemin à des passants et que ceux-ci lui dessinent l'itinéraire à suivre, l'évocation à posteriori de cette action par l'intermédiaire du tracé du plan, ne renvoie pas qu'à l'objectif supposé du trajet. Les lignes et les points montrent un peu la manière dont la ville est perçue et comment ses habitants (se) la représentent, en fonction aussi des circonstances et du moment de cette représentation. Toutes ces projections ne sont pas

20. Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, p. 41.

explicitement visualisées dans les dessins puisque ceux-ci se concentrent sur la description des lieux et du chemin. Mais cette image sous-jacente de la ville, plus complète et plus dense, est constitutive de l'œuvre dans son ensemble. Ainsi l'intérêt se déplace plutôt vers l'évocation de ce qui n'a pas pu être représenté, comme les échanges verbaux et les gestes qui accompagnaient le moment du dessin: «Les diagrammes valent autant par ce qu'il omettent que par ce qu'ils montrent. (...) L'invisible semble à la fois capté et amplifié par les signes du visible qui indiquent plutôt l'amplitude d'une mémoire, des gestes et des espaces qui leur sont nécessaires, qu'ils ne constituent l'enregistrement de mouvements réellement effectués.»²¹

Dans ces œuvres, mais aussi dans les marches d'Hamish Fulton ou les performances de Dennis Oppenheim, bien que l'artiste soit le point de convergence de l'action et de sa restitution, il n'apparaît souvent qu'en marge. Les performances sur le terrain sont entièrement tournées vers une appropriation et un questionnement sur la géographie et la manière dont nous l'apprécions. Elles positionnent l'artiste dans une fonction de transposition étendue, que semble confirmer Pierre Joseph dans un texte publié en regard de ses plans subjectifs dans le catalogue de l'exposition *GNS*: «Je crois aux représentations collectives, universelles, et je les recherche dans ce jeu, m'en approche au plus près, mais j'existe dans l'écart qui me sépare de ces modèles.»²² Au mouvement du corps dans un trajet, l'artiste ajoute l'image particulière d'une oscillation (du sens de la représentation), entre la sphère intime et la construction d'un territoire ordonné. Ce processus de transfert est l'une des finalités du parcours que l'on attribue communément à l'image cartographique: «La carte est ce dispositif qui montre ce que nul œil ne peut voir, quand bien même elle représenterait le territoire le plus familier, celui des déambulations quotidiennes. Elle délimite un nouvel espace de visibilité dans la distance, même minimale, instaurée par la représentation, fût-elle la plus mimétique.»²³

La marche, déclencheur d'une attitude artistique qui tend à présenter le déplacement comme une forme et une fin en soi de l'art, est une constante du travail de Francis Alÿs. Si les scénarios de ses performances le mettent souvent en scène comme protagoniste principal, ses trajets s'insèrent dans le contexte de la ville – espace aux contours flous strié de déplacements – ou

21. Gilles A. Tiberghien, op. cit.

22. Catalogue *GNS*, p. 124.

23. Christian Jacob, op. cit., pp. 15–17.

s'étendent à des territoires plus vastes (*Faith Moves Mountains*, 2002). Les protocoles utilisés par l'artiste vont de la collection (*Magnetic shoes*, 1994) à la filature (*Doppelgänger*, 1998), mais souvent, les mouvements exécutés sont révélateurs des rapports multiples qu'entretient l'individu au lieu qu'il habite, ils dessinent des lignes qui sont aussi des césures forcément temporaires dans la continuité des flux quotidiens (*The Leak*, 1995 ou *To RL*, 1999).

Dérives collectives, esthétique du non-lieu

«Nous avons choisi le parcours comme la forme d'art qui permet de souligner un lieu en traçant physiquement une ligne, comme une pré-architecture qui s'insinue dans une nouvelle nature. Le fait de traverser, en tant qu'instrument de connaissance phénoménologique et d'interprétation symbolique du territoire, est une forme opérante de lecture et donc de transformation d'un territoire, un projet.»²⁴ Puisant leurs références notamment dans le mouvement situationniste et le Land-art, les membres du collectif Stalker s'attachent, par la marche ou l'organisation de situations liées à un contexte urbain particulier, à explorer et cartographier les *territoires actuels*²⁵: Espaces de transits (*Toutes les routes entre Rome et Paris*, 1997 ou *Domino Miami*, 2000) ou vastes zones déclassées situées aux périphéries des grandes métropoles, dans les non-lieux de l'architecture postmoderne (*Rome, archipel fractal*, 1995 et *Sortir de Paris*, 1997). «Avec les Stalker, ce sont les espaces suburbains et les zones "sans qualité" qui sont délibérément explorés et deviennent l'objet de traitements spécifiques: marquages *in situ*, relevés cartographiques, archives vidéos. (...) De telles pratiques impliquent la marche et d'autres comportements liés à elles, comme le nécessaire apprentissage des limites et le franchissement inévitables des obstacles, l'observation judicieuse du terrain parcouru et la maîtrise des techniques de reconnaissance les plus adéquates.»²⁶

Ainsi, Stalker donne à voir la présence d'une autre ville dans la ville, (ré)inventée par la dérive. Leurs cartes offrent une image plus large que la simple représentation du périmètre traversé, elles ont une fonction de relation entre le territoire et l'expérience même du trajet. Les moyens utilisés par Stalker pour retranscrire leurs performances et faire émerger une forme sin-

24. Stalker, *A travers les territoires actuels*, Jean-Michel Place, Paris, 2000.

25. Ibid.

26. Maurice Fréchuret, «Stalker, not made, nomade», *La vraie légende de Stalker*, p. 8.

gulière de topographie, sont donc multiples: au plan viennent s'ajouter des photographies montrant des situations survenues durant les déambulations, des micro-séquences presque chronophotographiques qui mettent en valeur la symbolique du déplacement et la dynamique du corps en mouvement. Ainsi, la carte statique et iconique, s'enrichit d'images, de micro-récits, ou le temps fait de furtives apparitions.

Marcher et dériver, mais dans une visée stratégique, selon un schéma déterminé par un principe d'exploration plutôt que dans une flânerie sans autre but que la contemplation. Il y a dans les choix de Stalker quelque chose qui rapproche leur pratique de l'appropriation tactique des technologies que revendiquent les activistes du réseau. Les espaces parcourus sont réétudiés, relus dans la marche. Les déplacer et s'y déplacer permet aussi d'affirmer une liberté d'usager par rapport à l'infrastructure métropolitaine: «La carte de Rome qui rend compte de cette marche en porte en quelque sorte l'empreinte: c'est une carte, où, paradoxalement, le territoire est représenté aussi à hauteur d'homme.»²⁷ Entre les principes d'une marche stratégique et d'une déambulation sans objectif «se profilent deux champs opératoires plus vastes, (...) de la praxis sociale et de l'esthétique»²⁸, entre lesquels Maurice Fréchuret relève une compatibilité possible, une «construction commune qui les amplifie l'une et l'autre». Ainsi Stalker réalise «des interventions plus ou moins éphémères qui, dans les interstices de l'espace arpenté, ne renoncent ni à l'art ni à la critique»²⁹. Au delà du parcours, Stalker pousse l'impact de ces expériences spatiales, artistiques et sociologiques jusqu'à l'appropriation territoriale, dans des interventions visant à modifier les comportements et les usages ayant cours sur les périmètres qu'ils retravaillent.

Automatismes et mécanique de vision

Nous avons vu à quel point la marche et la pensée se confondent et contribuent à faire du corps en mouvement un constituant à part entière des dispositifs *cinéplastiques*. Ce processus continu et automatique amène un parallèle entre la mise en mémoire d'un parcours et les techniques modernes d'enregistrement, de l'image, du son, et désormais de la localisation géographique. «Marcher n'est ni se promener ni simplement déambuler. C'est un mode de locomotion, une façon de prendre appui sur ses pieds – les mains exception-

27. Op. cit., p. 50.

28. Op. cit., p. 7.

29. Ibid.

nellement – pour se déplacer. Ces appuis, retrouvés et perdus alternativement, produisent un rythme qui crée une allure plus ou moins rapide donnant à la silhouette d'un homme et à son comportement un style. L'allure que l'on a ne dépend pas de la cadence avec laquelle on avance mais d'une certaine coordination des mouvements qui donne à leur ensemble le sentiment de la légèreté et de l'aisance. Cette allure-là dit assez la manière dont on est. La démarche est d'un certain point de vue le contraire de l'allure: on y voit l'exécution des mouvements dans leurs articulations, dans leur mécanique, et ce qui peut caractériser le mouvement d'un corps qualifie aussi le déroulement d'une pensée. (...) La marche enfin ne caractérise pas tant la façon dont on évolue dans un espace que le fait de le parcourir.»³⁰

C'est dans l'intérêt porté par les photographes au dix-neuvième siècle vers l'analyse et la déconstruction du mouvement que l'on peut trouver le début de ce glissement, l'invention de la chronophotographie ayant conduit à un traitement du déplacement pour lui-même, dans l'art et dans les sciences liées à la phénoménologie. Il y a l'émergence d'une vision particulière du réel dans cet enregistrement automatique, analogique d'une certaine manière aux mécanismes physiologiques, dans la mobilité du corps ou l'appareil optique par exemple. Dès lors, la locomotion apparaît dans toutes ses formes comme un moyen privilégié d'appréhender l'espace, par ce rapport étroit qu'elle entretient avec l'automatisme et par là, avec les machines et la technologie qui permettent sa restitution. «Auto-mouvement» et «automatisme de l'image cinématographique»³¹ subordonnés à la dynamique répétitive de la pensée de l'homme en marche. Ce couplage de la prise de vue (ou de la collecte) automatique sur le rythme et la vitesse d'un parcours sert de modèle à de nombreux artistes lorsqu'ils cherchent à traiter de la relation entre l'image et l'espace. *Porter la caméra* vers le terrain devient essentiel afin comme Edward Ruscha lorsqu'il fixe son objectif à une automobile, d'assujettir la prise de vue à la réalité du trajet, pour littéralement se connecter au flux du paysage, et relever photographiquement les adresses de tous les bâtiments d'une rue de Los Angeles (*Every Building on the Sunset Strip*, 1966). Extraire des vues du *continuum* de perceptions visuelles conduit à un «art du constat» et à la programmation de «protocoles conceptuels»³² qui délestent la finalité de l'image

30. Gilles A. Tiberghien, op. cit.

31. Gilles Deleuze, «*L'image automatique*», cours à l'université Paris 8, Vincennes/Saint-Denis, 1981, <<http://www.univ-paris8.fr/deleuze>>.

32. Cf. Jean-Louis Boissier, op. cit., pp. 82–90.

du poids de l'expression. C'est déjà ce regard détaché du réalisme documentaire mais pourtant très en prise sur le réel que recherchait Walker Evans, en automatisant le cadrage ou en associant la prise de vue au défilement du paysage. «L'inconscient optique»³³, ces parcelles de réalités qui échappent à la vision, car situées dans la vivacité du mouvement, «la technique et rien d'autre»³⁴ permet d'en archiver quelques fragments (voir: *Through a Train Window*, et *Chicago, a camera exploration 1946–1950*)³⁵.

Les concepts d'archivage, de saisie automatique et d'agencement de fragments de la réalité selon un principe spatial permettent de rendre compte de la plasticité du parcours, déployé comme un récit dans l'espace et le temps. Lorsque Douglas Huebler expédie une série de lettres dans des villes situées toutes sur une latitude unique (*42 Degree Parallel Piece*, 1968) et qu'il présente la trace de cette expérience esthétique sous forme de carte, il crée de fait une image plus dense et vaste que la représentation bidimensionnelle des limites géographiques du déplacement. Ces opérations permettent aussi d'étendre la poétique liée à la marche et de s'intéresser aux moyens de *transports* parallèlement aux techniques de production d'images, en ajoutant désormais à cet historique les données multimédia des technologies informatiques. Ce que fait Janet Cardiff dans ses *Audio Walks*, des bandes-sonores liées à des récits d'espace, parcours qui évoquent des territoires variables, qui «échappent en permanence au regard».³⁶

Le récepteur GPS, utilisé dans sa fonction annexe d'enregistreur de traces et embarqué comme peut l'être la caméra vidéo dans les déplacements de l'artiste, permet une extension de quelques principes énoncés ici. Il s'inscrit dans la continuité des instruments de saisie et des véhicules de prise de vues. Dans la rencontre du temps et de l'espace indexée dans les listes de coordonnées mémorisées par le GPS se rejoue le schéma qui relie la mécanique

33. Cf. Walter Benjamin, *Petite histoire de la photographie*, 1931.

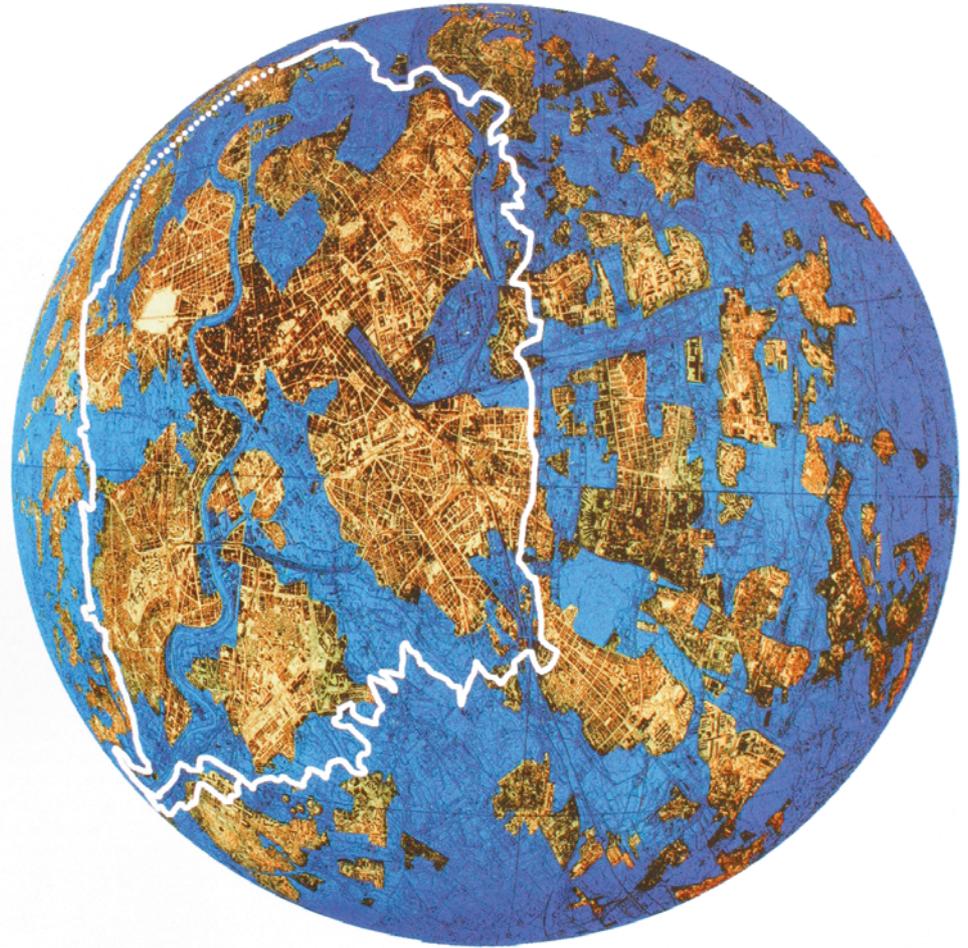
34. Gilles Mora et John T. Hill, *Walker Evans La soif du regard*, p. 220, extrait repris de l'entretien non publié: «Walker Evans - Jeffrey W. Limerick», mai 1973.

35. A propos de la série *Shoppers, Randolph Street* (1946): «(ces photographies) rendent problématique la notion de cadrage ou de prévisualisation et privilégient l'occupation aléatoire du champ photographique, sans aucun alibi surréaliste du hasard», Gilles Mora et John T. Hill, op. cit., p. 270.

A ce propos, voir aussi: Jean-Louis Boissier, op. cit., pp. 82–90.

36. Pour plus de détails sur les pièces de Janet Cardiff, voir: Andrea Urlberger, «Parcours d'artistes» in *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, pp. 66–76.

de la marche et la mécanique de l'œil. Le corps en mouvement, les sensations intérieures reliées à la perception extérieure, dans la logique qui veut que s'instaure aujourd'hui un nouveau rapport entre les espaces médiatiques et la géographie.



Stalker, Planisfero Roma et Franchissements, 2004.

4. Territoires et paysage technologique

*«Des couches innombrables d'idées, d'images, de sentiments
sont tombées successivement sur votre cerveau aussi
doucement que la lumière. Il a semblé que chacune ensevelissait
la précédente, mais aucune en réalité n'a péri.»*

— Charles Baudelaire

Mobilité démultipliée

Dans un raccourci on évoque souvent la *société de l'information* ou *société en réseaux* lorsqu'il s'agit de désigner dans son ensemble le mode de vie contemporain, caractérisé en effet par la présence désormais globale, mais plus ou moins dense au quotidien, des télécommunications multimédias. Au phénomène médiatique se superposent dans une certaine mesure la multiplication et l'accélération des déplacements physiques, rendues elles-mêmes possibles par l'ouverture de nouveaux territoires aux échanges internationaux et par l'amélioration des réseaux et moyens de transports. Cette double dynamique qui remonte pour une part aux innovations techniques du dix-neuvième siècle se manifeste dans l'apparition et la densification rapide des zones métropolitaines, espaces privilégiés de l'interconnexion, de la planification et de la gestion des flux conséquents à ces multiples transports¹. Par analogie, les *hubs* de l'espace urbain trouvent leurs semblants virtuels sur le réseau internet, par exemple dans l'infrastructure de grande capacité (espace matériel, logiciels et canaux de diffusion) mise à disposition publique sur des serveurs d'entreprises médiatiques, Ces dernières déléguant in fine à l'utilisateur-spectateur le rôle de fournisseur de contenu² qu'elles assument encore dans le domaine de l'information traditionnelle.

La distribution à grande échelle d'appareils de communication mobiles individualisés induit une connexion quasi permanente aux réseaux informatiques et ainsi, les expériences de la mobilité se diversifient et s'accroissent conjointement dans les sphères du réel et du virtuel. Les nouvelles technologies permettent aussi d'exposer ces parcours sur des supports dont l'un des constituants les plus familiers est lui-même interactif (l'interface-écran, l'image variable). Il y a là incontestablement une mobilité démultipliée, et la

1. Arjen van Susteren, *Metropolitan World Atlas*, pp. 7–13.

2. Voir: Grégory Chatonsky, «Fournisseurs de contenu», 26 juillet 2006, <<http://incident.net/users/gregory/wordpress>>.

possibilité d'une convergence accentuée dans le temps et l'espace, de l'action, de son enregistrement et de sa restitution. La mise en ligne instantanée d'informations multimédias et personnelles valide un peu plus les projections sur le *continuum* informationnel, l'espace du virtuel non plus simplement théâtre mais lieu privilégié de *Ce qui arrive*³.

Dans son ensemble, ce contexte renvoie l'image d'un paysage hybride, fragmenté par les réseaux et les discontinuités des flux qui le traversent⁴. Palimpseste d'impulsions (textes, images, sons) produites par l'utilisateur technologique et dans lequel il apparaît lui-même comme une figure variable. Longtemps l'accélération vertigineuse des phénomènes liés aux télécommunications a servi une lecture de cet environnement essentiellement portée vers le temps, et plus exclusivement la vitesse, vecteur d'une possible disparition de l'espace, d'un effacement des distances.

Du *cyberspace* comme village global à l'espace urbain hypermédiatique, la coexistence des déplacements physiques et des transports de données nécessite à la fois de nouveaux outils de navigation et implique de nouvelles formes de représentations. Aujourd'hui il semble pourtant que les territoires dynamiques et recomposés, retrouvent une valeur significative pour eux-même.

Ainsi apparaît un intérêt renouvelé pour l'espace en partie dû à l'émergence même des systèmes de géolocalisation, moyens ultimes de repérages dans les différentes mobilités contemporaines. Les antennes installées par les opérateurs de téléphonie sont par exemple utilisées comme autant de bornes qui dessinent de par leur position une grille de référence, un espace permettant les conversations mais aussi la localisation des utilisateurs du réseau mobile. Sur un mode différent les connexions et *protocoles d'accès* à internet ou les dispositifs de paiement par carte de crédit redessinent une géographie des flux et des échanges se superposant à la topographie traditionnelle du territoire. Chaque citoyen, volontairement surexposé et connecté voit sa personnalité et ses avatars numériques indexés et répertoriés, de même que ses déplacements (réels et virtuels) peuvent être enregistrés et analysés.

Espace distendu mais organisé en territoires et environnements sous contrôle. Si l'on ajoute à ces quelques développements la miniaturisation des

3. *Ce qui arrive*, exposition dirigée par Paul Virilio, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, 2002–03.

4. Antoine Picon, «Les paysages de l'angoisse», op. cit.

caméras d'enregistrement vidéo, on comprend en partie pourquoi se sont multipliées des idées et des représentations faisant état de l'omniprésence de la surveillance et de la fin de l'anonymat.

«Historiquement, une bonne part du travail de représentation s'est concentré sur la transposition de la sensation d'espace. Nous pouvons retracer dans l'art de la représentation visuelle, une ligne reliant la peinture de paysages et les fresques, les diverses variantes de panoramas du dix-neuvième siècle et enfin les nouveaux formats de projection cinématographique (de type Imax). Ceux-ci exploitent des techniques de haute résolution spatiale et temporelle, les vues en grand-angle et périphériques, les installations sonores multipistes et la stéréoscopie tridimensionnelle. Leur objectif est de créer l'illusion d'une présence qui se nomme *téléprésence*.»⁵

Michael Naimark en définissant ainsi la téléprésence déplace le sens du concept d'un point de vue exclusivement temporel vers une dimension où l'espace semble avoir une certaine importance, en tout cas ne pas devoir s'effacer sous les progrès de la vitesse de transmission.

Il y a dans la définition de l'artiste Michael Naimark une différence

L'inquiétude de la *téléprésence*, l'obsession subjective et l'omniprésence de la diffusion des images ont été exorcisées de façon prémonitoire par Nam June Paik dans son installation *TV Buddha* (1971).

Aujourd'hui, si les vitesses de transmission se sont encore accélérées et les outils de captations se sont banalisés, la nécessité d'une représentation des flux a vu le jour. Les artistes et les chercheurs s'attachent désormais à prendre la mesure et mettre en perspective ces transports. Une forme de logique cartographique veut que l'on s'attache à rendre lisibles ces échanges d'informations immatériaux, flux de données, transferts financiers,

. Des designers, des statisticiens et des programmeurs s'en chargent, découpant, sélectionnant, symbolisant ces flux dans des cartes virtuelles. Ces expériences visibles sur internet

5. Michael Naimark, «Field Recording Techniques for Virtual Reality Applications», < <http://www.naimark.net/writing/gifu.html> >, traduit librement.

D'autre part, des activistes artistiques s'approprient ces technologies dans le but de questionner notamment la manière dont leurs usages et fonctions influencent notre perception de l'espace. Leurs actions et leurs productions visuelles et sonores jouent souvent avec le détournement des signaux et «matérialisent l'espace invisible des flux de données»⁶.

Au-delà de la téléprésence

Une utopie persistante. L'idée d'une possible immersion totale dans le cyberspace se retrouve souvent dans les propos relatifs aux Nouveaux médias comme un objectif ultime, augurant de sensations totalement nouvelles et de la possibilité d'une improbable «vie dans la vie».

La démocratisation des technologies numériques et leur accessibilité toujours plus grande peut laisser penser qu'un véritable nouvel espace de vie a bel et bien été créé, espace-temps parallèle au monde réel et rendu perceptible en grande partie grâce à l'image et à la vitesse de transmission des données. Au début des années nonante, Paul Virilio affirmait, en se référant aux manipulations possibles des retransmissions télévisées live et différée, que désormais «les faits sont défaites par les effets de l'interactivité des télécommunications. La réalité télétopique l'emporte sur la réalité topique de l'événement.»⁷

On connaît le caractère sombre et un peu pessimiste de la pensée de Paul Virilio, mais elle contrebalance bien l'idéologie du virtuel comme espace de tous les espoirs possibles. Elle est malgré tout probablement aussi exagérée, notamment puisqu'elle semble implicitement prendre pour acquise l'existence parallèle du (des) monde(s) réel et virtuel.

Les limites et les formes de cette téléprésence sont par contre des thèmes pertinents pour un travail artistique. Les principaux usages et propriétés de ce matériau constitué d'information et de données ont déjà été répertoriés. «Des instruments d'émission de messages, des véhicules d'information, l'art retient la rapidité, la puissance d'apport instantané et d'amplification. Ces capacités sont utilisées pour exalter le sentiment paradoxal d'une présence à distance, pour mettre en scène la conscience de la coexistence et de la

6. Ewen Chardronnet: Espace, conversion, électromagnétisme, Art Press, Space Art, février 2004.

7. Paul Virilio, *L'inertie polaire*.

simultanéité de choses et d'événements séparés.»⁸

Le GPS donne accès à des informations nouvelles qui permettent la visualisation *dans* la carte, de certaines propriétés (méta-bornes?) de la locomotion, quelquefois perceptibles mais pas forcément visibles (l'orientation, l'altitude, le mouvement, la vitesse). La forme la plus commune dans les expériences utilisant les GPS à des fins artistiques est la ligne.

Au-delà de la téléprésence

Rappelons déjà que dans plusieurs essais sur l'espace et la vitesse, l'urbaniste et théoricien Paul Virilio, développe l'idée d'une disparition progressive des distances physiques, d'une déréalisation⁹ du territoire conséquence même de la possibilité de rendre compte par l'image et les données d'une situation en temps réel (et pourtant à distance). Le développement et la rapidité technologique fonctionnant ainsi comme élément déclencheur d'une impossibilité de déplacement autre que dans le registre de la télécommunication: «L'observation directe des phénomènes visibles fait place à une télé-observation ou l'observateur n'a plus de contact immédiat avec la réalité observée. Cette distanciation soudaine, si elle offre la possibilité d'embrasser les plus vastes étendues jamais perçues (géographiques ou planétaires), devient concurremment hasardeuse puisque l'absence de perception immédiate de la réalité concrète engendre un déséquilibre redoutable entre le sensible et l'intelligible qui ne peut que provoquer des erreurs d'interprétation d'autant plus fatales que les moyens de télé-détection et de télé-communication sont performants ou plutôt: vidéo-performants.»¹⁰ Semblant osciller quelquefois entre cette idée radicale d'une substitution et une hybridation des représentations spatio-temporelles Paul Virilio tend tout de même à privilégier la première hypothèse. Ce passage illustre cette obsédante fascination pour la vitesse qui caractérise la société et une part de la production artistique, mais il comprend également des références à l'espace et son appréhension, directe ou partiellement déléguée aux outils technologiques, mais dont on verra qu'elle reste une ressource essentielle de l'art dans l'élaboration d'œuvres en phase avec les modifications propres à leur époque.

8. Jean-Louis Boissier «Machines à communiquer faites œuvres», op. cit., p. 96.

9. Paul Virilio, *L'espace critique*, La ville surexposée, p. 23.

10. Paul Virilio, *L'espace critique*, La ville surexposée, p. 37.

Toutefois, la forme de mobilité nouvelle caractéristique de l'époque contemporaine est faite des transports conjoints ou alternés du corps et des idées, du matériel et du virtuel. Elle se construit ainsi sur une échelle dédoublée et en réajustement constant. Alternance d'un point de vue élargi sur les infrastructures planétaires dans lesquelles s'inscrivent ces divers flux, et d'une sphère intime caractérisée par l'ouverture (avérée ou supposée) des nouvelles technologies à l'interactivité et la subjectivité.

Cette dualité, d'une approche qui relie la mobilité individuelle et collective aux transferts des télécommunications, permet peut-être d'esquiver, en tous cas de minimiser la préséance dans l'art des nouveaux médias du cyberspace sur l'environnement physique, dominante qui si elle correspond à un phénomène qui se vérifie actuellement dans le domaine médiatique mérite d'être abordée de façon critique notamment par les acteurs du monde de l'art.

Une définition unique de l'espace paraît illusoire tant il se caractérise par son polymorphisme, mais le temps – le rapport des durées mesurées à notre perception – apparaît dans une matérialité nouvelle, tangible, presque inflexible. Un temps réel.

processus d'interprétation comme éléments d'une

Les paysages technologiques et les mondes virtuels, dans leur immatérialité n'ont pas effacé la réalité tangible est loin d'avoir disparu et il nous est toujours possible et probablement nécessaire

«Des transports classiques aux nouveaux réseaux d'information, la rapidité croissante permise par l'évolution des techniques trouve sa contrepartie dans la multiplication des ruptures de charge et des temps de transfert, des incidents, des encombrements et des pannes. (...) Ce n'est pas tant la vitesse qui s'impose, une vitesse généralisée conduisant l'instauration d'un véritable espace-temps qui viendrait se substituer à l'espace au sens traditionnel, que des enchevêtrements complexes de vitesse et d'attente.»¹¹

Le paysage urbain est donc artificiel et construit à partir de l'accroissement de la densité technologique, des flux de données qui le traversent, des réseaux

11. Antoine Picon, «L'architecture virtuelle, textures, paysages et cyborgs», 1999.

et des déplacements. Mais pour qu'il soit perceptible il est essentiel qu'il soit appréhendé, mesuré, dessiné.

Dans cette tradition picturale, comme dans la cartographie qui lui est parallèle, les technologies numériques et le GPS en particulier, jouent à certains égards le rôle qu'a pu jouer la perspective durant la Renaissance, et le couple que forment l'exploration et la projection dans la tradition cartographique.

Au cadrage et à la mesure optique se substitue ou s'ajoute une construction basée sur les événements interactifs. Le programme, qui dans ce cas particulier a une fonction de perspective. Par la série d'opérations qui conduisent aux paysages de données, le programmeur donne à voir la réalité des mouvements internes à l'environnement virtuel. «Toute perspective n'exige pas un horizon tracé.»¹² Ici, la génération

il rend visible

À une perspective référencée

Deux pistes, l'une qui explore les confins de l'environnement virtuel. En teste les capacités d'identification et le potentiel immersif, la seconde dont on peut penser qu'elle admet implicitement la prééminence de la nature sur ses représentations, mais qui en teste les interactions, le potentiel d'évocation.

Le parcours, un paysage mobile

Le GPS tout d'abord, conçu comme une invitation à délaisser quelque peu (et pour mieux y revenir) un travail d'atelier caractérisé aussi par l'influence grandissante de la communication instantanée. Cette nécessité d'éloignement temporaire permettant de se confronter au réel, de nombreux artistes y souscrivent, puis mettent en œuvre leurs expériences par la vidéo ou l'installation. Souvent présenté trop schématiquement comme reflet d'un nouveau nomadisme dont on voit aujourd'hui qu'il est peut-être plus intellectuel que physique tant sont singulières et peu répandues en vérité les formes de vie rattachées à ce mode de vie. Car le nomadisme implique paradoxalement la constance et la fréquence des déplacements, Déplacements qui sont ceux d'un espace de vie tout autant que d'un individu

12. Jean-Louis Boissier «La perspective interactive», op. cit., p. 267.

entre différents lieux.

Car cet espace urbain semble ne pas pouvoir être clairement défini en tant que territoire. Disloqué, fragmenté et en mutation, l'établissement de sa mesure paraît devoir être réévaluée constamment et dans ce processus, les technologies nouvelles, parmi lesquelles le positionnement satellitaire, font à la fois office d'agents de transformation et d'outils de saisie, de mesure et d'appréhension sensorielle.

Ainsi ce paysage urbain – du non-lieu aux paysages hybrides – mais qui «n'existe qu'à travers sa perception»¹³ influence et est lui-même modifié par les propositions artistiques contemporaines. A ce niveau, il est important de noter que la caractéristique urbaine des paysages technologiques est en partie réductrice et que les développements des réseaux et des télécommunications numériques se fait aussi à l'extérieur, ou en rapport avec l'extérieur de la ville ou de la métropole. Ce qui distingue précisément les réseaux de transports et d'informations est que leur densité et leur fluidité sont variables et que leurs limites ne coïncident pas nécessairement avec les frontières territoriale d'une agglomération par exemple.

Dans l'essai qu'Anne Cauquelin consacre à la construction du paysage en tant qu'émergence et prolongement des pratiques de l'aménagement de la nature et de la perspective

La frontière entre extérieur et intérieur, entre centre et périphérie, dans la l'environnement urbain, s'est distendue et a semblé disparaître.

Déterminer ainsi la préexistence de l'un ou l'autre – le temps ou l'espace en somme – est utile pour expliquer le processus qui a conduit à la confusion permanente entre nature et paysage et la manière dont l'art a contribué à rendre cette confusion possible.

13. cf. Andrea Urlberger, *Parcours artistiques et virtualités urbaines*, L'Harmattan, Paris, 2003, p. 20

Mais si l'espace et le territoire ne se conçoivent que parallèle au récit, il n'est pas impossible d'atténuer dans son déroulement la forme de l'action elle-même pour rendre compte, de ce qui l'entoure, le contexte spatial tant qu'objet abstrait, sans entrer dans les détails des éléments qui le constituent.

A ce moment émerge une image du vide, une représentation spatiale devenue sujet principal et impulsion nécessaire au récit pourtant présumé. Nous verrons aussi qu'ainsi que dans l'explication précédente, la représentation territoriale est souvent affaire de paradoxes linguistiques, narratifs ou picturaux, ou tout au moins d'alternances et d'oscillations.

Dans le rapport entre l'art contemporain, les nouveaux médias et la représentation spatiale, c'est bien ce glissement – peut-être aussi les effets inverses qu'il autorise, qui est essentiel. Mais l'accent mis ainsi sur le récit, conduit naturellement, et par l'intermédiaire du sujet, vers le déplacement comme pratique artistique à part entière.

Ce qui nous intéresse dans cette recherche est comment certains artistes s'approprient et appréhendent cet environnement et ses dynamiques, puis donnent à voir et percevoir leurs déplacements

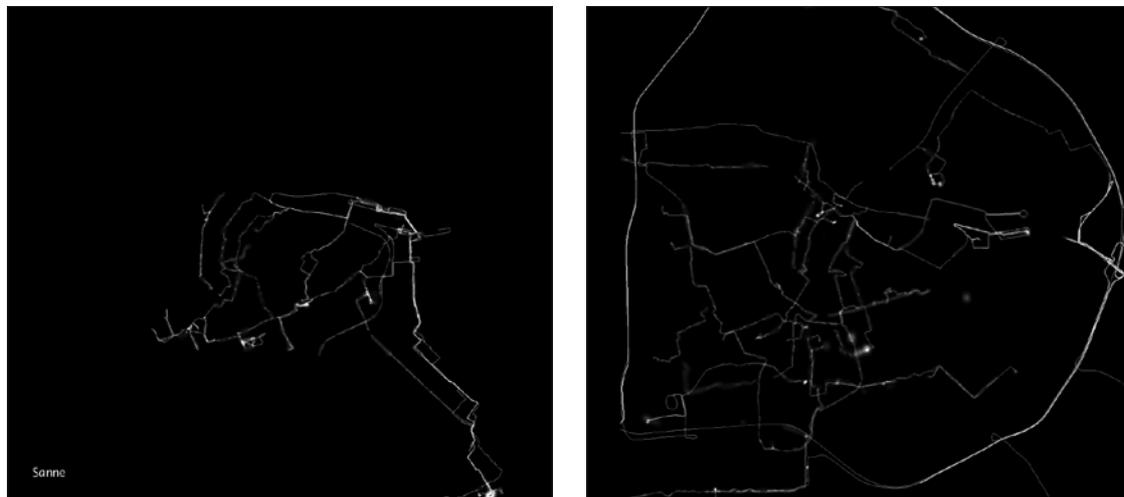
ou des images dans des œuvres en phase aussi avec les derniers développements de la technologie, les images de leurs déplacements.

Perspective et paysage

parler des modifications essentielles des possibilités picturales, narratives et descriptives introduites par le développement dans le tableau de la perspective par les artistes de la Renaissance. Une dynamique s

Paysage technologique et espaces virtuels

Cinéplastiques les dispositifs numériques contemporains doivent être envisagés et critiqués dans la continuité de ce que les principes de la chronophotographie puis du cinéma ont instaurés comme nouvelles possibilités de rendu du temps et de l'espace. Considérés comme ouverts, ils doivent aussi être appréhendés ou regardés comme les œuvres des artistes conceptuels. Ils sont aussi à rattacher à une forme d'ouverture des œuvres cf. L'œuvre ouverte, au sens esthétique comme au niveau du potentiel des systèmes numériques utilisés désormais dans les phases successives ou de saisie et



Esther Polak & Waag Society, *Amsterdam RealTime*, 1998.

de réalisation

Les œuvres numériques qui utilisent la géolocalisation comme moyen

Immersion et complétude: un néo-panoramisme

Lorsque l'on évoque les paysages de synthèse viennent en premier lieu en tête les environnements tridimensionnels des jeux vidéo, espaces oniriques et imaginaires ou évocations de situations réelles reconstituées. Le dernier et à priori ultime avatar de ces espaces, la cartographie Google Earth, Désormais les cartes-paysages dynamique offrent un nouveau support pour des récits et films évoquant les lieux et les récits de vie. Des fonctions permettent de manipuler

Dans les films *Satellite Jockey* de Rick Silva¹⁴, la caméra virtuelle du logiciel Google Earth reproduit des mouvements latéraux et en profondeur qui évoquent une recherche ou une surveillance satellitaire. Le montage et le sont essentiels comme éléments évocateurs. Débuté par une suite de séquences en vue synoptique de paysages, le film se poursuit par une longue plongée vers les limites de la représentation, le terrain est ainsi rendu sous forme de surfaces géométriques, structure préalable à tout mapping de textures sur des modèles de terrain tridimensionnels. Rapprochement sémantique intéressant ou cartographe (il faudrait dire projeter) se dit aussi du processus technique permettant la constitution de l'image.

14. Rick Silva, *Satellite Jockey*, 2005 <<http://satellitejockey.net/video.htm>>

Esther Polak, *MILKproject*, 2005.



Nous sommes-là très proches du procédé utilisé dans GPS-Movies, où le modèle du déplacement subjectif remplace la modélisation terrestre mais où le placage d'images photographique évoque le réel. Ce constat rejoint l'idée que les images interactives et modélisées gardent la trace d'une saisie, d'une prise de réel que l'on peut historiquement rapprocher de la perspective 15. Homogénéité de la captation satellitaire et des manipulations du spectateur, qui comme les machines de prise de vues est radicalement tenu à l'écart de la réalité par l'impossibilité d'approcher la matérialité de l'environnement... la distance dont on postule depuis longtemps la fin fait ici un retour ironique. Les nouvelles possibilités des cartes-paysages en ligne sont bien entendu utilisées par des artistes, désormais

Les séquences débutent inmanquablement par une vision du globe terrestre, les effets de caméras reprennent aussi les fonctions offertes par le logiciel. Ces films ne possèdent pas de qualités formelles autres que celles qu'offrent le logiciel. Leur pertinence réside dans le lien qui est fait entre le sujet et les lieux qu'il a traversés.

Des artistes commencent à répondre par des propositions originales à ce type de support, les esquisses de psychogéographies de Gregory Chatonsky 16,

15. cf. Jean-Louis Boissier

16. <<http://incident.net/users/gregory/wordpress>>

publiées sur son journal en ligne à peu près au même moment, témoignent de préoccupations plus vastes... questionnent ces images et leur effet de réalité.

Ces films amateurs conservent souvent les principales possibilités de montage la fluidité des mouvements semble une évidence.

Cette appropriation spontanée met l'accent sur le déplacement et le rapport au quotidien d'artistes ou d'amateurs, créant ainsi une forme nouvelle de récit ou de journal. Lorsque ces images sont utilisées conjointement à des textes, un espace narratif s'instaure qui laisse ouvert un champ d'interprétation et de liens. Le journal de bord devient récit et fiction, parce que le foisonnement d'éléments (comme sur les carnets de voyages des voyageurs) ne permet pas d'en décoder explicitement et uniformément toutes les significations. Aux croquis et notes se substituent les posts, commentaires, photographies numériques et désormais localisations... désormais amalgamés et instantanément livrés à la lecture et au visionnement. Consultation live du processus d'interrogation et de création artistique.

La question se pose ainsi de savoir si ce regard porté sur la terre (se terme redevient actuel grâce à sa banalisation) est un regard sur l'extérieur, ou si l'accumulation de localisations et toponymes individuels sur ces représentations ne sont pas qu'une variation des préoccupations des artistes pour leur vie et leurs parcours. Visions obsessionnelles de l'intérieur projetées sur la vastitude désormais accessible de la terre. Nous sommes dans ce cas loin du Land-Art et de son appropriation physique des lieux.

Changements d'échelles fulgurants, passant d'une vue panoptique à une micro

Fulgurance des zooms et des changements d'échelle, la représentation de la terre devient accessible.

Le sujet couché dans l'herbe et les lieux du film *Powers of ten*¹⁷ mais démultiplié, comme si le sujet et la relativité des images était oubliée, les distances et les échelles sont intégrées dans la subjectivité.

Il sera intéressant de voir quelles incidences ces nouvelles vues du monde, désormais accessibles et intégrées à nos usages quotidiens influenceront la manière dont nous agencerons l'environnement réel, mais à n'en pas douter, la manière dont les artistes traiteront de ces images et en rendront leurs propres visions étalonneront ces agencements comme les paysages et la cartographie ont progressivement changé la manière dont nous nous figurons

17. Ray et Charles Eames, *Powers of ten*, IBM/Eames Office, 1977.

l'espace urbain et le paysage.

De cette profusion de représentations territoriales naîtront à n'en pas douter les urbanités de demain. Il s'agit donc aussi pour les artistes de décentrer leurs points de vue, surtout réinscrire la saisie dans les mouvements physiques et leurs conséquences. Réinventer le lointain, le passé et le futur. Oublier la dualité de l'hyper subjectif et de l'exotisme.

Grégory Chatonsky dans des esquisses numériques intitulées «Psychogéographies» et générées à partir des paysages-cartes des Google Map, anticipe ce besoin de spacialisation et de prise de distance vis-à-vis de la réalité des ces images¹⁸.

Dans ces environnements cartographiques il est aussi intéressant de s'attacher à regarder les grilles nouvelles créées par les bandes photographiques, qui forment sur certains territoires des grilles temporelles, saisonnières, correspondant aux balayages et aux passages des satellites d'observation. Un maillage technologique qui n'a pas de fonction particulière, signe simplement de l'impossibilité de générer une image simultanée et globale de la terre. A petite échelle le paysage apparaît comme un gigantesque palimpseste à lire et décoder aussi avec un regard esthétique et critique. Alors que, malgré ses zones masquées et l'incertitude qui caractérise toute forme de cartographie dans son rapport au territoire, le fond de carte est considéré comme acquis, ce fond oublie les lignes et traces des anciennes mesures et de l'exploration. Désormais, ce sont les déplacements des satellites qui redonnent aux cartes-paysages numériques une image du temps. En effet, sur la précision et l'effet de réalité procuré par la prise de vue viennent s'inscrire, dans l'illusion de la complétude, les traces des parcours satellitaires. Car cette photographie du monde est un gigantesque palimpseste chronophotographique qui représente quelques voyages des satellites en orbite. Et apparaissent ainsi sur la carte ces tracés, et se réinscrit ainsi dans la carte le passage du temps. Ainsi encore la texture d'un territoire se voit découpée en séquences temporelles, présentant ainsi et dans des découpages homogènes aux dimensions et possibilités technologiques des satellites, les variations saisonnières à l'œuvre dans cet environnement.

Prises comme images, ces vues offrent une représentation plane du temps, une pure chronophotographie.

Les possibilités manipulatoires offertes par le placage de ces textures sur un modèle tridimensionnel n'intègrent pas ces variations temporelles, le temps

18. <http://incident.net/users/gregory/wordpress>

de ces images est figé par l'instantané photographique.

L'interactivité et la fluidité des mouvements autorisés par ces logiciels nous offrent la maîtrise du temps, dans une illusion paroxystique du voyage et une atomisation des distances dans le principe digital. L'effet de réalité l'emporte, comme les panoramas du XIXe siècle offraient l'illusion d'un déplacement instantané dans un paysage étranger. Néo-panoramisme de la synthèse construit autour des possibilités la modélisation numérique: «Resserrement de ce qui est séparé ou dispersé dans un espace trop vaste pour être perçu d'un coup.» ou «spatialisation de ce qui normalement s'échelonne dans le temps.»¹⁹

permettent cette immersion qui est paradoxalement tout sauf une mise à distance. «Sur les modes variés qui tous ont trait au panoramisme, l'individu se place donc en position de maîtrise par rapport à l'espace environnant et sur le double axe du temps et de la distance.»²⁰

Fiction et récit à bon compte en réalité et piège de l'immersion réactualisé par les possibilités logicielles: «Le panorama nie ou dénie l'inhumanité des grandes métropoles, le déséquilibre dont elles sont le lieu. (...) Il permet de mieux voir, et de voir davantage, mais surtout il offre un spectacle idéalisé qui se donne comme une compensation à l'aliénation de la foule, une aliénation qu'il ne fait ainsi que renforcer en entretenant de fausses illusions.»²¹

Piège de l'immersion qui semblent plaider pour une appropriation artistique de ces images-diagrammes. Une appropriation qui mettra en valeur l'importance des choix, des programmes, de la sélection et du montage dans le processus de création.

Panoramisme interactif et de synthèse rendu possible par la réalité présupposée des photographies et la fluidité des manipulations, ceci alors même que comme nous l'avons vu, les images elles-mêmes révèlent l'impossibilité d'un rendu temporel, le nécessaire décalage puis la juxtaposition des instantanés. Illusion de complétude quand bien même sont aussi rendues visible l'opacité et la planéité des prises de vues dès que la caméra virtuelle s'approche au plus près des sujets, incapable d'y pénétrer, et que leurs détails se perdent dans la résolution agrandie des images. La représentation du pixel, dans sa surface carrée agrandie démesurément apparaît ainsi comme l'équivalent du grain de la photographie argentique.

19. Bernard Comment, *Le XIXe siècle des panoramas*, p. 97.

20. Bernard Comment, *Le XIXe siècle des panoramas*, p. 97.

21.. Bernard Comment, *Le XIXe siècle des panoramas*, p. 92.

«Dans le panorama, la ville se donne comme une configuration stable ordonnée autour du spectateur qui se réapproprie ainsi l'agglomération dans laquelle il éprouve quotidiennement l'impression de se perdre. 22»

Médias ouverts, expression et spontanéité dans les échanges sur le réseau internet pourraient aussi figurer des panoramas nouveaux. Comme les cartographies qui mettent en scène les flux de l'information comme un ensemble structuré et à priori cohérent.

10×10²³ de Jonathan Harris, Privilégiant la structure de la communication à ses caractéristiques qualitatives, ou le contenu des messages comme dans la pièce *We Feel Fine* (2006)²⁴ de Jonathan Harris et Sepandar Kamvar, qui se présente comme une exploration à l'échelle globale des émotions humaines, dont le logiciel collectionne automatiquement et en temps réel des messages postés sur un ensemble défini de blogs en sélectionnant certains mots ou des expressions particulières. Exacerbation de l'émotion, tentation pour la complétude quand bien même le dispositif restreint lui-même la portée de l'étude et rend visible ses lacunes (tranches d'âges et provenance des messages sur-représentés).

Listening Post (2002), une installation de Mark Hansen et Ben Rubin qui capte en temps réel sur des forums et des sites de discussions en ligne des fragments de messages qui sont simultanément lus par un synthétiseur vocal et projetés sur 200 écrans LED, selon des cycles de mouvements programmés par les artistes. Ici l'installation fonctionne selon un principe pervasif qui n'implique pourtant aucune intervention des spectateurs. La configuration évoque une grille cartographique, elle restitue en fait la communication «virtuelle» en réseau dans sa réalité même.

Valence, 2002 un programme de représentation des interactions dans des bases de données complexes, utilisé notamment pour visualiser des informations biologiques.

Ces panoramas se présentent comme paysages de la société de l'information. Délestés de la naïveté des jeux vidéos et de la fiction qu'ils présupposent, ces

22. Comment, Bernard. *Le XIXe siècle des panoramas. L'individu dans la ville. Compensations et maîtrise.* p.91

23. <<http://www.tenbyten.org>>

24. <<http://www.wefeelfine.org/>>

paysages cartographiques se posent comme vision réelle du monde, réalité exacerbée par la subjectivité des machines.

Voyages par procuration dans un monde où le temps s'est arrêté, accentuant la beauté du paysage il permettent de parcourir un monde sans anfractuosités et sans danger. Promenades psychogéographiques dans un monde-illusion plutôt qu'appréhension du réel dans son immédiateté, ses dangers, ses distances...

Répondre aux interrogations et à la prétendue illisibilité de la complexité contemporaine, par des attitudes nouvelles, forcément en marge de l'induction et du panoramisme²⁵.

Ces deux notions dont on verra de quelle manière elles paraissent actualisées dans les médias numériques sous les formes d'un effet de réalité exacerbé et d'une fascination pour les paysages cartographiques et la géolocalisation. Elles font leur apparition aujourd'hui apparemment au même moment que s'installe dans la société une certaine mélancolie envers des formes et des modèles socio-culturels et esthétiques qui semblent perdre de leur pertinence, de leur clarté. C'est le cas des images télévisuelles et de la réalité photographique dans son ensemble comme des principes institutionnels et politiques actuels.

Ainsi ces deux voies qui se rejoignent dans l'immersion. L'une postulant une transparence de l'être perceptible extérieurement, immersion intérieure. L'autre offrant l'illusion d'une réappropriation de l'espace, immersion dans le dispositif présentant l'environnement inquiétant et instable comme un ensemble cohérent et sécurisé. Interprétation du réel auquel l'on peut opposer la saisie et l'appréhension, qui admettent l'impossibilité de rendre compte dans une œuvre d'art, de manière définitive et précise de l'espace et de ses dynamiques, mais laissent au spectateur les possibilités de l'interprétation. Ainsi alors même que le temps réel est absent de ces dispositifs (il n'est figuré de manière fictionnelle que par les manipulations du spectateur), la fascination teintée de pessimisme pour la vitesse, la disparition du lointain et l'ubiquité de la société de l'information y réapparaît sous une forme détournée. Le concept de téléprésence se manifeste ainsi dans l'art contemporain au travers de ces programmes immersifs et de films, linéaires, qui en utilisent le potentiel narratif (les films *Satellite Jockey* de Rick Silva ou les psychogéographies de Grégory Chatonsky), ou dans des œuvres critiques comme les films

25. Comment, Bernard. *Le XIXe siècle des panoramas. L'individu dans la ville. Compensations et maîtrise.* p.91

d'Harun Farocki Auge/Maschine I–III 26, triptyque vidéo mettant en scène des images de synthèse évoquant des territoires en guerre et des séquences montrant des systèmes de surveillance robotisés en fonctionnement. Des paysages de l'angoisse ou rien n'arrive en quelque sorte, réalité représentée ou l'on projette de façon imaginaire et imagée ce qui arrive, mais d'où sont absents tous les phénomènes...

Une nouvelle métaphore du parcours

L'exposition *Ce qui arrive*, dirigée par Paul Virilio à la Fondation Cartier en 2003 et qui mettait en lumière les incidences et répercussions de la vitesse sur la vie contemporaine.

Alors que l'on est loin du panorama dans sa forme première, l'illusion caractéristique de ces dispositifs joue à plein, bien plus que dans les désormais obsolètes collages photographiques à 360° (Quicktime movies) qui ne laissaient aucune place pour la navigation.

«A ces rêveries sur la complétude et la clôture du monde (...) pourrait s'opposer une autre dérive de l'imaginaire cartographique: elle porte moins sur le fantasme de la totalité et de la maîtrise que sur celui de l'éparpillement, de l'étalement, de la perte dans le détail et le labyrinthe du monde. On retrouverait l'invitation au voyage, déjà suscitée par les lignes qui sillonnent la terre sur ses cartes...»²⁷

«Pouvoir ambigu de la carte: alors même qu'elle condense le monde en un schéma miniaturisé, qui conjoint une visibilité et une lisibilité maximales, elle se prête à une expansion infinie, grâce aux dérives imaginaires suscitées par la profusion de détails.» (...) «Les éléments figuratifs insérés parmi les tracés topographiques contribuent à circonscrire le décor et les données initiales de ces scénarios narratifs. Ils tiennent lieu de véritables topoi narratifs.»²⁸

Dans les jeux vidéos, en réseau, le plaisir du jeu présuppose l'immersion dans une narration, un scénario ouvert et interactif 29.

La question des attributs qualitatifs de ces espaces est essentielle. Malgré des images encore très similaires — ce qui est du en grande partie aux tech-

26. Harun Farocki Auge/Maschine I–III, 2001–2003, < <http://www.farocki-film.de>>

27. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, op. cit., (pp. 414–427. Microcosme et jeux de rôles)

28. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, op. cit., (pp. 414–427. Microcosme et jeux de rôles)

29. <http://secondlife.com/>>

niques de programmations — les environnements paraissent bien distincts. Dans *Can you see me now?*, Blast Theory propose aux joueurs en ligne de se confronter à un groupe de joueurs sur le terrain même. Cette dualité assumée n'empêche ni l'interaction, ni l'ouverture des situations. Mais d'espace pervasif dans un cas, espace nourri d'impulsions on-line et off-line, il devient immersif dans l'autre.

Il faut voir si ce principe d'espace pervasif s'applique dans les cas assez similaires en apparence des jeux vidéos.

Une différence subsiste tout de même: l'espace reconstruit est une modélisation du réel, il permet à des joueurs sur le terrain d'interagir avec des joueurs en ligne. Il n'y a pas dédoublement du personnage. L'avatar est ici signe uniquement d'une présence dans un espace qui représente la réalité, un espace de fiction. Dans *Second Life*, l'espace est lui-même un avatar et non plus un modèle, il n'est pas destiné à le devenir puisque l'un des ressorts du scénario consiste précisément à permettre aux joueurs de l'imaginer et le bâtir entièrement. Il s'agit bien entendu d'un artifice et l'on se rend compte que la réalité fonctionne comme modèle indirect, par l'impossibilité de s'en détacher. Réalité augmentée, non pas virtuelle. Un médium.

Une bonne part des représentations actuelles sur l'environnement urbain se fonde sur l'analogie qui fait de la ville l'équivalent de la multitude des échanges informatiques.

5. Une esthétique de la localisation

«Dérive créatrice» dont l'une des caractéristiques serait liée au mode de captation des données,

«d'une flânerie contemporaine bien différente de celle qu'avaient envisagée Charles Baudelaire puis Walter Benjamin»¹ Antoine Picon perçoit dans l'outil et son mode d'enregistrement la principale différence entre les attitudes actuelles et les courants artistiques antérieurs (Land-art, dérive situationniste, etc.) «La principale différence tient précisément aux procédures d'enregistrement dont elle s'accompagne, comme si le nomadisme urbain contemporain était indissociablement déambulation et journal de bord, errance et pratique cartographique. Dans l'entrelacement des parcours semble se jouer un plaisir spécifique lié à l'engendrement d'une carte personnelle de la ville, engendrement rendu aisé par la diffusion des outils GPS.»²

Alors que les nouveaux médias ont tendance à penser le transport comme une possibilité d'annuler l'espace. Nous avons vu qu'au contraire, celui-ci Les développements de la géolocalisation a coïncidé avec

Refaire la carte

La géolocalisation invite donc à faire la carte, et refaire de la carte un récit d'espace. La nécessité de cartographier les nouvelles structures et réseaux d'information était un objectif affirmé de l'une des premières séries de recherches artistiques utilisant directement la technologie GPS, menée par l'architecte et artiste Laura Kurgan: «Le système GPS (Global Positioning System) semble apporter une réponse définitive (à la question de la localisation) en offrant partout sur le globe une précision proche du centimètre. Comme le précise le manuel d'utilisation d'un fabricant: «Chaque mètre carré de la sur-

1. Antoine Picon, Représenter la ville territoire: entre écrans de contrôle et dérives digitales ; in GNS, catalogue de l'exposition, Editions Cercle d'art, Palais de Tokyo, Paris 2003

2. Antoine Picon, Représenter la ville territoire: entre écrans de contrôle et dérives digitales ; in GNS, catalogue de l'exposition, Editions Cercle d'art, Palais de Tokyo, Paris 2003

face terrestre possède une adresse unique et chacun aura ainsi la possibilité de connaître exactement sa position, n'importe où et à n'importe quel moment. Mais l'espace et l'architecture de ce système d'information qui prétend nous localiser une fois pour toute dans l'espace réel possède sa propre complexité, faite de relais invisibles et de ses propres délais. Il est ainsi difficile de dresser la cartographie de ces nouveaux espaces qui sont eux-mêmes une carte d'autres espaces, de ces réseaux sans échelle et du système lui-même qui promet d'abolir toute désorientation. Il faut pour cela redéfinir les points, lignes et surfaces qui construisent habituellement la carte, et se plonger dans d'étranges formes d'espace et de temps.»³

Globalement, ces technologies peuvent aussi être

Les deux projets traitant directement des systèmes de géolocalisation étaient classés dans la catégorie des paysages augmentés.

The degree confluence project

<http://www.confluence.org/>

qui répertorie sur une plateforme communautaire des images prises sur tous les points de la terre où se rencontrent (sur la carte) les parallèles et les méridiens de la grille cartographique <<http://www.gpsdrawing.com/>>

Si la carte contemporaine «n'a plus pour seule vocation de fixer les avancées d'une toponymie qui n'a plus de terra incognita à conquérir. Elle est désormais un instrument de communication visuelle, conférant une intelligibilité nouvelle à des phénomènes, des processus, des réalités qui peuvent se laisser appréhender en termes de répartition spatiale, de mouvement, de flux, de recouvrements de superpositions, de zones ou de points.»⁴

Aujourd'hui, la possibilité d'actions territoriales basées exclusivement sur l'expérience – sans interférences du symbolisme – est revitalisée

Cette approche où prédomine le temps réel, résolument pertinente lorsqu'il s'agit de cartographier sous des formes dynamiques les paysages techno-

3. Laura Kurgan: *You Are Here: Museu*, 1995, <http://www.l00k.org/>

4. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, op. cit., p. 278. Les jeux visuels de la toponymie.

logiques ou les mobilités contemporaines 5 tend à masquer une singularité importante du dispositif GPS.

Senseable City Lab, <<http://senseable.mit.edu/>>

The real-time city is now real! The increasing deployment of sensors and hand-held electronics in recent years is allowing a new approach to the study of the built environment. «La cité du temps réel est une réalité! La généralisation des capteurs et des appareils électroniques mobiles rend désormais possible une approche nouvelle de l'étude de l'environnement construit»

Dans la société contemporaine, les appareils de sans fil créent de nouvelles dimensions d'interconnexions entre les gens, les lieux et l'infrastructure urbaine. Cette connectivité omniprésente peut être observée et interprétée en temps réel à partir de l'enregistrement commun de données collectées sur les réseaux de communication. Observer la cité en temps réel devient un moyen de comprendre le présent et d'anticiper le futur des environnements urbains. «En d'autres termes, la technologie et la ville contemporaines ne sont que discontinuités. Mais elle apparaissent en même temps comme des nappes d'un seul tenant.»⁶

A l'instar de la mappemonde et conjointement à l'usage démocratisé de la cartographie, la photographie satellitaire contribue à fixer l'image d'un monde fini et transparent. La terre aisément perceptible dans sa globalité parce que visible à distance et dans une perspective qui la réduit à une forme géométrique simple, est désormais également lisible dans sa complexité et ses moindres détails grâce à la finesse de la résolution prises de vue. La géographie terrestre figée dans cette complétude artificielle, présente des territoires et des lieux où s'est estompée jusqu'à disparaître totalement la terra incognita, ce vide géographique qui poussait autrefois les explorateurs à parcourir le monde.⁷

5. On pense ici aux travaux Amsterdam RealTime d'Esther Polak/Waag Society ou Real Time Rome et Graz Real Time du Senseable City Lab bien que ces derniers n'incluent pas l'utilisation du GPS dans les bases de données constituées autour de la mobilité urbaine. Cf. Chapitre 5: Esthétique et frontières de la géolocalisation

6. Picon, Antoine. De la ruine à la rouille, les paysages de l'angoisse

7. Je reviendrai sur le potentiel narratif incontestable et la richesse des cartes-paysages proposées sur les nouveaux logiciels cartographiques du type des Google Earth.

Le GPS renforce encore cette impression car il se caractérise justement par son fonctionnement à l'échelle globale et parce qu'il renvoie l'image d'un environnement dans lequel l'utilisateur se voit connecté à une infrastructure dont les formes et les limites paraissent désormais familières et stables.

Les fonctions de localisation individuelle et de repérage du positionnement satellitaire promettent donc une forme de sécurité qui peut être testée in situ grâce à la portabilité des récepteurs. Le GPS se rapproche ainsi des plans ou des programmes de signalétique puisqu'il reproduit sur un appareil mobile un dispositif qui témoigne de la confiance absolue dans l'autorité cartographique.⁸ Mais dans cette expérience de terrain se rejoue invariablement le principe de bilocation à l'œuvre dans toute consultation de carte.

Le GPS véhicule encore l'image d'un système omniscient, qui contribue à la surveillance généralisée, capable de nous renseigner précisément et en tout lieu sur notre position et contribuer ainsi à la surveillance généralisée.

Le système GPS comme la carte «La carte instaure une distance entre la population et le territoire vécu, elle objective l'espace en l'extrayant des schémas de perception individuels. C'est désormais le même espace qui s'offre au regard de tous, miniaturisé et synoptique, réduit à ses traits essentiels et signifiants.»⁹

«...les plans in situ rapprochent au plus près la schématisation et la symbolisation cartographiques de l'espace représenté. (...) On pourrait se demander si le plan n'influe pas aussi directement sur la perception même de l'espace réel: c'est la ville qui ressemblerait à la carte plus que la carte à la ville. Toute la signalétique urbaine, noms de rues et panneaux de direction, contribue à arracher le piéton à la myopie de son cheminement pour le restituer dans un espace nommé, articulé, structuré, balisé de repères essentiels, qui relève d'une visibilité quasi cartographique.»¹⁰

Il y a là comme une promesse de clarté, de lisibilité, des parcours, des échanges, des attitudes et usages contemporains.

8. Cf. Christian Jacob, (pp. 351–359. L'autorité cartographique)

9. Christian Jacob, op. cit., p. 47.

10. Christian Jacob, op. cit., p. 134. et citant là, Michel de Certeau, L'invention du quotidien, Paris, 10/18, 1980 et LYNCH, Kevin, The image of the city, MIT Press, 1960)

Cette image un peu exagérée – le système pour être efficace doit être lié à des applications cartographiques tient pour une part à l'écart exceptionnel existant entre la perception immédiate de l'utilisateur et l'échelle démultipliée de l'infrastructure

aucune des technologies actuelles ne permet aussi rapidement cette sensation, à part peut-être le réseau internet, dont le diagramme apparaît tout de même comme bien plus complexe et opaque.

Cette compréhension immédiate est un peu réductrice et occulte quelque peu le caractère temporel du calcul des coordonnées GPS.

L'auteur cite en exemple le travail de Laura Kurgan mais dans la sélection présentée, peu d'œuvres utilisaient des données GPS et les travaux spécifiquement numériques ou interactifs étaient curieusement presque absents. Le travail de Masaki Fujihata, qui est peut-être aujourd'hui celui qui allie le plus subtilement les tracés GPS et des séquences vidéo, et qui dans son déroulement est très proche du Land-art, n'était pas évoqué. Pour ce qui est de la technologie GPS et de son utilisation en art, la question du lien (ou de l'absence de lien) vers les artistes du numérique reste donc d'actualité.

Les quelques questions principales qui guideront cette recherche théorique seront : quel impact ont les technologies de positionnement satellitaires sur la production artistique contemporaine? Influencent-elles (vont-elles influencer?) significativement l'esthétique de certaines disciplines? Pourquoi et pour quels usages certains artistes s'approprient-ils ces outils? A quelle tradition éventuelle les œuvres proposées peuvent-elles être rattachées?

>> Locative media art, Laura Kurgan, Jeremy Wood, Esther Polak, Masaki Fujihata

Frontières de la géolocalisation

0101001001.ORG (2002) Ether Polak Amsterdam Real Time, qui avait pour objectif et a été, grâce à l'idée même de téléprésence transposée vers la géolocalisation «la carte la plus actuelle d'Amsterdam» mais dont les cartes vues à posteriori paraissent, sans échelle et sans images, dénuées d'indications quand à la réalité de l'action du déplacement. Moins encore représentatives de l'activité de la métropole néerlandaise.

Emergent ainsi et avant tout des images des densités et des récursions

dans les trajets quotidiens dont on pourrait imaginer qu'elles servent d'objet d'étude.

L'espace visualisé est ainsi enregistrement de la vie alors que l'image elle-même condense la vie en une ligne abstraite... dénuée même de mouvement...

Elle instaure toutefois à grande échelle et permet un usage singulier de la carte, qui réactualise ainsi la signification de l'espace urbain¹¹.

Ces images permettent-elles d'affirmer qu'en incluant dans son processus de génération les mouvements même de la foule la carte gagne en précision, ou en réalité? Devient-elle plus significative parce que liée à des trajets quotidiens?

Il est possible de penser que non, et je trouve intéressant de noter que l'auteur¹² mentionne un participant ayant – plus conscient de sa relation à la ville et à sa forme – modifié ses destinations habituelles dans le dessein de représenter par son trajet l'image d'une colombe... Si l'expérience de l'enregistrement a sans conteste ce pouvoir-là il n'est pas évident que les images aient cette même fonction d'éducation au sens de la ville.

Cette accumulation de cartes personnelles fait ressortir l'attachement entre le déplacement et l'urbanisme, la manière dont ce dernier conditionne nos déplacements, si ce n'est dans leur temporalité du moins dans leur géographie.

Le particulier, le quotidien... art sociologique amplifié dans MilkProject qui voit l'artiste et son équipe accumuler des données autour du trajet du lait entre les pays baltes et la Hollande, en suivant plusieurs protagonistes de la chaîne alimentaire, du producteur au consommateur. Attrait pour le quotidien et l'intérieur, le sens caché du trajet.

Psychogéographie collective.

Debord bien entendu insiste sur ces récursions en citant l'étude des déplacements d'une adolescente parisienne conduite par le sociologue Paul-Henry Chombart de Lauwe. Mais le fait que cette carte mentale soit liée aux lieux que l'on traverse n'implique pas que disparaisse ainsi l'espace inconnu et que justement l'on doit encore parcourir, rien ne permet d'affirmer que s'efface sous

11. Rebecca Ross, «Perils of Precision», op. cit., p. 187

12. Rebecca Ross, «Perils of Precision», op. cit., p. 187

la récursion le mystère d'un chemin, de ses alentours, d'infimes variations possibles que la carte ne saura montrer, celles du regard par exemple. Hajime Takeuchi, Cartographie, vidéo hypermédia on computer screen, 2000

Jeremy Wood pratique à grande échelle le GPS Drawing, littéralement une série de dessins représentant ses déplacements quotidiens ou des figures libres, réalisés par l'enregistrement puis la projection cartographique de suites de coordonnées GPS.

Ses tracés quotidiens enregistrés (One Year in London par exemple) sont des cartes personnelles au sens où l'entendait Antoine Picon dans sa contribution au catalogue de l'exposition GNS¹³. Dans *Single Line Stills*, la représentation 3D d'un nuage constitué à partir des variations de la précision de la coordonnée, enregistrées minute par minute sur un récepteur immobile posé sur une table de jardin. Formellement cette figure évoque un déplacement qui n'est de fait que le reflet de l'imprécision relative du système.

S'il utilise la tridimensionnalité dans une animation témoignant de cette expérience, l'espace virtuel, potentiellement pervasif n'utilise pas son potentiel temporel, ces contraintes dictées par les besoins de l'expérience évoquent plutôt, malgré le mouvement programmée dans l'une des représentations, un instantané photographique, le tracé symbolisant à la fois les déplacements et la durée de la prise de données.

La poétique particulière de ces lignes tient précisément dans cette possibilité nouvelle laissée à un particulier de générer ces images, même si celle-ci est absente des images elles-mêmes.

On retrouve ce lien, le j'étais ici dans un document accompagnant la pièce MilkProject d'Esther Polak, ou un participant, suivant après coup, un tracé de ses activités professionnelles en train de se constituer sur un écran de projection, évoque et détaille les lieux traversés et les événements qui s'y sont produits. Ce dessin dynamique permet cette relecture qui est elle-même constituant du projet. Esthétique polymorphe dont les images seules ne peuvent être qu'un élément intégré dans un dispositif de représentation et d'exposition plus vaste et complexe.

Car il y a dans la relative fragilité des images de Jeremy Wood l'expression

13. Antoine Picon, catalogue GNS, op. cit.

même de cette possibilité. Y résident encore les mystères liés à la prise en main d'un outil par un individu sans que soient encore formulées explicitement des hypothèses concernant ses usages à grande échelle ou les répercussions sociales de cette dissémination.

Mais au contraire de la base de donnée de (001010.org) l'un des premiers travaux qui répertoriaient sur une page internet leurs déplacements, les traces de Jeremy Wood paraissent extraites de la réalité. A voir si les représentations tridimensionnelles sont aussi fortes esthétiquement que les I went d'On Kawara.

Echelles et localisation

La fascination que procurent les technologies de positionnement tient dans cette possibilité de navigation et d'enregistrement personnalisé. Elle instaure une rupture avec certaines expériences et analyses liées par exemple à l'environnement urbain, ses lieux et non-lieux et ses représentations.

Comme exemples nous pouvons reprendre les plateformes interactives de Knobotic Research ou dans le domaine architectural et urbanistique l'approche globale et générique de Rem Koolhaas¹⁴ Dans ces travaux l'approche analytique semble prévaloir, dans l'accumulation des données et leur restitution interactive, au détriment d'une appréhension sensible et d'une restitution ouverte à de multiples interprétations personnelles. C'est aussi vers cela que doit tendre la création interactive et numérique, laisser ouvert cet usage des dispositifs proposés, malgré la rigueur des protocoles et actions préalables à leur exposition.

Les installations du groupe Blast Theory sont à ce titre très éloquentes. Ancrées dans le territoire et ses représentations par la génération de modèles numériques tridimensionnels sophistiqués et précis, elles laissent néanmoins le champ libre à l'exploration personnelle. L'artifice du jeu est bien sûr convoqué, comme le contraste entre la dimension du dispositif (logistique et technique) permettant sa réalisation, et la position du joueur, privée et confinée à son ordinateur personnel, symbolisée par un avatar fragile et destiné à disparaître. Ainsi dans l'action du jeu sont présentées des restitutions du travail de saisie et de synthèse, mais celui-ci reste ouvert à la spontanéité par

14. cf. Urlberger, Andrea. Parcours artistiques et virtualités urbaines, op. cit., pp. 110 et 178.

l'adjonction de vrais outils de communication (chat, liaison audio).

Il y a une approche liée à l'analyse et la visualisation des activités et mouvements divers induits par les réseaux et les échanges d'informations. Ainsi les travaux de Laura Kurgan // Aninna Ruest // Chardronnet, tactiquement

«L'exactitude est le rapport de la valeur mesurée à celle de son incertitude. On peut également caractériser l'exactitude par son inverse qui est : l'incertitude relative. (Patrick Bouchareine : Le mètre, la seconde et la vitesse de la lumière. La Recherche n° 91, 1978). A l'opposé de l'esthétique (esthesis : non mesuré) la métrologie, ou "science de la mesure", nous entraîne à observer l'histoire des référents, des étalons successifs qui ont permis, au cours de l'évolution scientifique, l'évaluation de plus en plus précise des distances, des longueurs, ainsi que celle des durées ; longueur et distance d'un espace de temps, d'un continuum qui n'a cessé de subir les métamorphoses des engins, les déformations métamorphiques successives des machines de déplacement et de communication, machines qui ont contribué, au même titre que les divers instruments de mesure, à la constante redéfinition de l'espace vécu, et donc indirectement, à la détermination de plus en plus rigoureuse de l'image du monde sensible (...) "instruments de mesure d'une incertitude relative et non pas, comme on le prétend, d'une inexactitude certaine", instruments parallèles et tout aussi nécessaires que ceux des "sciences exactes", contribuant, comme eux, à l'interprétation culturelle de l'étendue comme de la durée, dans un environnement naturel en perpétuelle reconstruction, reconstruction scientifique et esthétique liée à l'intelligibilité des facteurs, mais également à la plus ou moins grande sensibilité des vecteurs, vecteurs de déplacement, de communication et de télécommunication qui déplacent en même temps que les personnes, les objets, l'image et les représentations du monde sensible.»¹⁵

J'ai retenu cette introduction car elle fixe les contours de problématiques liées à la mesure du temps et de l'espace tout en établissant un lien vers l'art en évoquant la relativité de la notion de précision, son caractère évolutif et sensoriel. Le récepteur GPS est clairement un outil de mesure et d'enregistrement de distances et de vitesses (de cartographie), dont les informations transmises sont elles-mêmes issues d'une série de déplacements (des satellites, des signaux).

Elles sont donc par nature dynamiques et fluctuantes. Comme l'avait déjà

15. Paul Virilio, op. cit., *L'espace critique*, «L'effraction morphologique», p. 44.

suggéré Laura Kurgan, et comme l'ont démontré les études des chercheurs en topométrie, elles sont aussi relativement imprécises. Cette remarque permet de contester la vision d'une technologie infaillible et le concept d'une localisation totale, permanente...

Quels sont les possibilités offertes par les technologies de géolocalisation pour un renouvellement des pratiques de l'art performatif et de la cartographie? Quelles œuvres récentes peuvent servir de références dans l'utilisation du GPS comme outil de pratique artistique? Plusieurs artistes ont répondu à ces questions depuis quelques années, en proposant de travailler la matière brute des données GPS.

Le système GPS propose clairement une nouvelle manière d'enregistrer nos déplacements, très en prise sur le réel puisque les données sont captées en direct, mais qui demande aussi un travail important de post-production si l'on veut les intégrer à des pièces regroupant d'autres données issues de plusieurs médias. Une possibilité est d'aller vers un traitement qui se distancie des soucis de représentation objective du territoire pour plutôt mettre en valeur l'aspect dynamique des données et figurer à la fois le déplacement d'un individu, mais aussi le mouvement interne au système (déplacement des satellites, latence, transmission de l'information, extrapolations).

«Déterminer notre position ne semble plus être exclusivement affaire de positions fixes ou de points de référence stables, mais bien d'un ensemble de réseaux, de déplacements, de transferts, de nœuds référencés par leur position relative dans un espace en expansion. Physiquement immobiles dans un lieu déterminé, nous pouvons désormais opérer simultanément dans un certain nombre de points et sur différents réseaux entrecroisés, dont les limites exactes sont difficilement perceptibles. S'orienter dans cet espace ouvert et dynamique semble aussi impératif que pratiquement impossible.»¹⁶ Les réflexions théoriques de Laura Kurgan, une artiste qui a utilisé les GPS depuis le milieu des années 90, permettent de concevoir le principe de géolocalisation dans un espace plus vaste auquel sont intégrés l'espace virtuel et les réseaux de télécommunications. Elle relève aussi le caractère relativement imprécis du système. «Le GPS semble apporter une réponse définitive en offrant partout sur le globe une précision proche du centimètre. Comme le précise le manuel d'utilisation d'un fabricant: "Chaque mètre carré de la surface terrestre possède une adresse unique et chacun aura ainsi la possi-

16. Laura Kurgan

bilité de connaître exactement sa position, n'importe ou et à n'importe quel moment." Mais l'espace, ou l'architecture de ce système d'information qui prétend nous localiser une fois pour toute dans le réel possède sa propre complexité, ses propres relais invisibles et ses propres délais. Il est ainsi difficile de dresser la cartographie de ces nouveaux espaces qui sont eux-mêmes une carte d'autres espaces, de ces réseaux sans échelle et du système lui-même qui promet d'abolir toute désorientation. Il faut pour cela redéfinir les points, lignes et surfaces qui construisent habituellement la carte, et se plonger dans d'étranges formes d'espace et de temps. You Are Here : Information Drift tente de cartographier cet espace émergent de l'information en utilisant ses propres technologies. Le projet est constitué de tracés générés par satellite, dont le but n'est pas de pointer une position précise mais d'expérimenter les dérives et la désorientation à l'œuvre dans chaque carte ou architecture, et plus particulièrement dans l'architecture de l'information.»¹⁷

Ces dernières années, des artistes ou collectifs ont travaillé à la (re)constitution de cartes, mettant en lumière par exemple les flux et les trajets quotidiens des habitants d'un lieu. Le positionnement spatial a été aussi utilisé dans les pièces-performances de Blast Theory travaillant sur plusieurs réseaux, et permettant une interaction entre des protagonistes en déplacement dans l'espace réel et des joueurs en ligne sur internet, représentés par leurs avatars virtuels.

(<http://senseable.mit.edu/realtimerome/>)

Le développement d'images dynamiques du type de celles qui cartographient les échanges, les conversations et la communication tend à vouloir rendre perceptibles et intelligibles des phénomènes de flux de données, déplacements virtuels et immatériels, dont la représentation et l'interprétation est rendue difficile par l'extrême abstraction. Les travaux de Ben Fry sont à ce titre emblématiques¹⁸ qui donnent à voir également les micro

Dans Rome en temps réel

Images qui rendent perceptible l'abstrait d'un côté et dispositifs qui mettent en perspective le quotidien et la simplicité présumée des images vidéo. Ces deux mouvements apparaissent au même moment, lorsque les outils

17. Laura Kurgan

18. cf. TextArc, Ben Fry,

Dans un autre temps, la prise de vue s'est démocratisée au point

Le GPS dans les dernières expérimentations qui affirment vouloir rendre compte du temps réel (MIT / Rome en temps réel) ne semble plus approprié. Média fermé dont l'incorporation dans les outils véritablement grand public se fait toujours attendre, est pris de vitesse par les capacités de localisation intégrées dans les téléphones GSM par exemple.

Images figées du temps réel, instantané dynamique si l'on considère que le programme est capable de rendre compte statistiquement d'un laps de temps donnée

>> Sensation de l'espace

Michael Naimark: rendre compte d'une sensation d'espace

Espace virtuel du jeu

Espace pervasif

Blast Theory

Position artistique du chercheur

Nous avons au cours des exposés préalables évoqué en creux la position des artistes et chercheurs mettant en œuvre ces actions, ces dispositifs. Il en ressort que ces derniers (collectifs, individus) se placent tantôt à l'intérieur ou à l'extérieur de l'acte de saisie. Comme sujets intégrés à l'action ou la performance l'on peut retenir les cas pourtant formellement très différents des œuvres de Blast Theory, Masaki Fujihata ou Jeremy Wood, comme les expériences GPS Movies. Dans un registre plus documentaire, les projets Amsterdam Real Time et MilkProject d'Esther Polak utilisent et mettent en jeu les possibilités du GPS comme moyen d'investigation et d'interprétation des déplacements quotidiens. Si les procédures et moyens d'enregistrement sont assez semblables, le travail de restitution s'avère assez distinct.

Je propose de rattacher les travaux d'Esther Polak à la tradition des installations, incluant cartographies

Dans les autres cas, les artistes rendent compte ou créent les conditions des parcours exposés grâce à des dispositifs essentiellement numériques, espa-

ces restitués par la synthèse, la programmation, l'inclusion de médias divers dans un dispositif lui-même en premier lieu numérique.

Bien que cette distinction ne soit pas exclusive et que fondamentalement ces travaux sont indiscutablement en lien, je vais considérer que cette approche se rapproche à plusieurs titres de ce que Michael Naimark nomme «rendre compte d'une sensation d'espace»¹⁹, ce qu'il considère être l'un des objectifs majeurs de l'art, notion que j'étendrai en incluant dans cette préoccupation le rapport naturel de l'espace au temps.

Retrouver le lointain

Le silence est assourdissant, le lointain n'existe plus, il semble que la saturation et la vitesse effacent la réalité physique et ses effets.

Si pour réenchanter le monde il convient peut-être de «suspendre, provisoirement peut-être des questions comme celle du loin et du près»²⁰, il peut aussi s'avérer nécessaire de ne pas considérer qu'elle est à jamais devenue inutile (ce que semble suggérer Antoine Picon). Si le paysage et les espaces représentés sont de plus en plus pervasifs, hybrides, représentés plus comme rhyzomatiques et texturés que préalablement, le monde lui n'a changé que de façon infime dans son échelle, ses distances...

Détourner un peu le regard de «l'urgence de l'actualité et du grand spectacle»²¹

L'adjonction de coordonnées de localisation aux bases de métadonnées accompagnant désormais toute prise de vue permettra effectivement d'ajouter une couche de réalité à l'image photographique ou filmée. L'important pour l'artiste est dès lors de trouver des moyens d'inclure également ces éléments dans des pièces narratives et fictives.

Retrouver le lointain

19. Michael Naimark, «Field Recording Techniques for Virtual Reality Applications», 1998.

20. cf. Picon, Antoine. De la ruine à la rouille

21. Nicolas Bourriaud, Topocritique: l'art contemporain et l'investigation géographique. Catalogue GNS, p. 14

Dans Land Map 22 Alexis Chazard et Gwenola Wagon réorganisent selon un principe spatial homogène à celui du tournage, des séquences vidéo d'un déplacement en voiture dans la Zone Portuaire de Dunkerque, dans un environnement mixte, paysage et non-lieu.

Comme exemple d'installation et de film programmé *LandMap*

Dans les procédures mises en place pour le tournage, l'automatisation de ce dernier et la volonté de faire correspondre la temporalité des séquences et leur enchaînement suivant une logique territoriale tout en laissant ouvertes des possibilités de bifurcations, ce travail est très représentatif d'un art qui aborde ces questions dans leurs formes particulières mais se garde de toute tentation immersive. L'espace ici ne devient perceptible qu'implicitement, dans la continuité des séquences, leur déploiement temporel. Les distances ne sont pas annihilées par la vidéo mais au contraire évoquées et rendues perceptibles précisément par l'utilisation conjointe de ce médium et de ses nouvelles potentialités digitales.

Volonté de déconstruction et de mise à distance des modèles de représentation spatiale contemporains. Affirmation de la nécessaire appréhension physique du monde pour en restituer quelques fragments et images, en deux temps et à distance...

En devenant un concept de définition esthétique, en mettant la vitesse et ses médias au centre de l'œuvre, le temps réel a fait émerger un formalisme de la diffusion et de l'immédiateté (presque) simultané aux développements technologiques. La vitesse fait office de réalité. Mais il y a un cadrage de la vitesse, des choix portés vers des rythmes et des flux plutôt que vers d'autres, des modèles de déplacements privilégiés comme autant de points de vues sur le paysage.

Si de Marcel Duchamp à Marshall McLuhan existe la possibilité d'une qualité esthétique singulière au déplacement même d'éléments des sphères du quotidien et de l'intime vers l'artistique et le public, ce geste doit être critiqué esthétiquement. Dans l'idéologie de la transparence et de la diffusion persiste l'idée qu'en lui-même ce concept est porteur de qualités esthétiques,

22. LandMap, voyage-paysage interactif, 2002, Jouable Art Jeu et interactivité, p. 183, <<http://cela.etant.free.fr/landmap>>.

alors que c'est dans certaines de ses manifestations concrètes qu'il peut être rattaché à une pratique artistique.

1.5 Dans l'espace enregistré

La perspective classique > Synthèse / calcul > préalable à l'analogie, perspective du dessin

Perspective optique:

Confrontation d'une perspective associée à l'enregistrement optique et d'une construction mathématique, de même qu'elle intègre des traces du temps qui sont des traces des liens entre les prises de vues. Une perspective que ne permet que le dispositif interactif.

Multiplicité des points de vues. Perspective ouverte à la lecture.²³

Peut-être pourtant existait-il dans les

«Dans les ouvrages de planification des villes de la fin de la Renaissance et du début de l'ère baroque, il semblait évident que les hommes et les femmes pouvaient concevoir des moyens de “voir hors d'eux mêmes”, métaphore que les planificateurs prirent au sens littéral. Cela se vérifie dans certaines expériences de planification des rues s'appuyant sur l'invention de la perspective en peinture et en dessin.»²⁴ A propos des effets produits par la perspective dans un dessin de Pisanello «Il n'y a que cinq arches dessinées, mais l'œil continue au-delà de celles-ci, comme si un tunnel d'espace s'enfonçait jusqu'à l'horizon. Et dans ce dessin, le mouvement est tout de qui compte. Les personnages se tiennent le long d'un des murs des arcades, silhouettes dans diverses positions, mais où qu'elles regardent, il semble qu'elles marchent vers ce point de fuite à l'horizon.»²⁵ Plus loin «Tous les objets, dans un espace en perspective, peuvent changer d'apparence si l'artiste manipule des points et des plans qui leur sont extérieurs. La vision en perspective transforme un objet en une conséquence de la façon dont on le voit. (...) L'œil humain, point de référence, donne sa valeur à la perspective. L'œil, en changeant de perspective, peut changer l'aspect du monde.»²⁶ Le paysage est donc une conséquence de la façon dont on voit l'environnement, cette tradition picturale est

23. Cf. Jean-Louis Boissier, «La perspective interactive», *La relation comme forme*, p. 264–268.

24. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

25. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

26. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

peut être distincte de la cartographie qui n'entre jamais dans cette illusion, l'icône sur la carte et la perspective exagérément déformée de la carte insistent plutôt à une distanciation alors même qu'elle est l'outil d'un repérage. Le paysage et la perspective invitent plus directement à la contemplation et au récit. La carte est en elle-même un voyage potentiel. Le paysage fige ce que la carte propose d'explorer.

Cette dialectique est incessante, elle est aussi liée à notre perception sensorielle et à l'équilibre. L'activité physique de l'œil génère une adaptation constante du point de vue, tantôt embrassant un ensemble dans une perspective globalisante, puis isolant (dans une forme d'arrêt sur image ou de saisie instantanée) un fragment du réel.

Richard Sennett relève deux formes de vues ou de perceptions de la perspective, la première est *possessive*, liée à l'ouverture du tableau dans laquelle s'organise la prise de contrôle du monde par la représentation de l'environnement.²⁷ La seconde invite à l'exploration et à «voir hors de soi»²⁸. L'exemple emblématique retenu par l'auteur dans la tradition picturale est la *Vue de Delft* de Vermeer dans laquelle il note l'absence de la position du spectateur. «Tous ceux qui se sont livrés à des recherches sur la perspective sont partis de l'idée que les objets flottaient dans un no man's land vague, imprécis et inconséquent, jusqu'à ce que le peintre les organise. Ils savaient tous aussi qu'ils devaient payer l'art de la perspective d'une part de vérité, en acceptant par exemple le raccourcissement. La *Vue de Delft* de Vermeer souligne par la précision même de la perspective qu'il s'agit ici d'une vue inventée plutôt que découverte. Pourtant, le monde vu est une perception qui fait un voyage hors du soi possessif.»²⁹ A propos de la *Scène tragique* de Sebastiano Serlio et ses points de fuites multiples et décentrés, comme modèle de perspective ouverte à l'altérité et au mouvement: «C'est un espace en perspective qui fait comprendre au spectateur qu'il peut choisir n'importe quel point de vue. Un espace de déplacement, de délocalisation. (...) L'œil qui percevait les limites, l'inachèvement, l'altérité, était engagé dans l'expérience oculaire de la tragédie.»³⁰ Il existe ainsi des moyens de suggérer le récit y compris dans le paysage (urbain). Cette proposition fait évidemment penser à un caractère

27. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

28. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

29. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144

30. Richard Sennett, *La conscience de l'œil. Urbanisme et société*, pp. 136–144.

interactif dans ce type de représentation spatiale, une forme haptique propre à l'œil qui rejoint peut-être l'idée d'inconscient spatial, un regard hors de soi (Sennett). Une invitation au mouvement et à l'exploration qui rejoint la carte. En effet dans ce rapport particulier entre image et espace est contredite l'idée de mimétisme. Place est faite à la ressemblance et à une analogie, potentiellement actualisable, maléable... Le paysage rejoint la carte en utilisant les moyens et les conventions graphiques et optiques de la perspective, cette fois dans une représentation non-mimétique des espaces. L'image y perd certains des traits figés par la construction et l'instantané, au profit d'un caractère plus «linéaire, fragmenté, successif» qui est celui «du récit et de la description»³¹ ce caractère justement qui définit la carte comme artefact singulier.

Le paysage devient événementiel (son image recontextualisée, perd un peu de sa subjectivité) et la carte est désormais réouverte à cette même subjectivité lorsqu'elle oublie un peu le territoire et la localisation pour retrouver (dans sa visualisation, dans son image) le goût de la description et de l'exploration.

Mais c'est bien l'expansion continue, programmée entièrement que je me propose de réévaluer. Cette vision qui présuppose une compréhension linéaire de la durée historique. Un processus d'expansion temporaire, fragmentaire, me semble plus proche de l'imaginaire, car variable et, à l'occasion versatile.

Il s'agit donc bien dans le cas présent de représenter l'espace et le parcours au moyen d'une couche subjective confrontée à la géométrie spatiale mise à disposition par les technologies de positionnement satellitaire. Une tentative donc de relecture d'une partie du monde à la lumière de ses nouveaux enjeux, sociologiques, politiques, technologiques et artistiques. La carte est choisie comme espace privilégié de restitution de l'accumulation de données enregistrées sur le terrain. Carte-diagramme-paysage, le dispositif GPS Movies tente de rendre compte de la complexité de l'action réalisée in situ sans devoir prétendre à une exactitude, il laisse ouvert le champ interprétatif.

Le bus: Jean-Louis Boissier
Masaki Fujihata
Esther Polak

31. Christian Jacob, op. cit., p. 44.

Masaki Fujihata, spaceline

Les travaux *I went* et *I met* d'On Kawara synthétisées dans les Field-Works, particulièrement dans @Alsace.

Masaki Fujihata a également travaillé la matière brute des données GPS dans un souci de nouvelles représentations du déplacement et du lieu sur lequel il s'effectue (dans *Impressing Velocity*, 1996?). Il a plus tard créé des pièces plus topographiques, relatant des performances collectives ou des voyages, à grande échelle (Field-Works, 000-000?). Dans cette série de travaux, il a utilisé la trace enregistrée par le GPS comme véritable nouvelle forme de piste, la timeline de la vidéo augmentée d'une spaceline, utilisant les coordonnées spatiales dans le montage de ses installations interactives, et visualisées elles-mêmes sous la forme d'un trait, élément révélateur des rapports spatio-temporels des séquences vidéos (interviews ou vues panoramiques du paysage).

L'échelle des parcours effectués et l'utilisation de véhicules divers caractérisent aussi ces performances. Comme souvent les land-artistes, il travaille à l'extérieur de la cité, dans des espaces ouverts tirant ainsi parti des contraintes technologiques du GPS et évitant sa difficulté à fonctionner en milieu urbain. Les périmètres d'exploration sont soigneusement choisis en fonction de leur accessibilité et les erreurs de position dans les données GPS sont éliminées, dans un souci de constituer un objet finalement «totalement objectif»³².

«la mise en mémoire de l'événement subjectif qu'est la prise de vues est distincte des images elles-mêmes. Elle permet une mise à distance, «une représentation totalement objective»³³.

Si l'inclusion dans un espace tridimensionnel d'images vidéo est relativement commune notamment depuis les expériences de Sauter et Lüsebrink, cette perspective a souvent été utilisée dans des expériences traitant de la modélisation, dans une perspective de projet. GPS-Movies, peut-être à la manière de Fujihata rend compte du parcours dans un propos d'enregistrement. L'espace 3D n'a pas besoin de contenir d'autres architectures que les traces du parcours.

32. Masaki Fujihata, extrait d'un entretien avec Jean-Louis Boissier, cf. «Le linéaire actif».

33. Jean-Louis Boissier, «Le linéaire actif», extrait d'un entretien avec Masaki Fujihata.

Spatialisation de l'événement, ou plutôt proposition mettant en lumière cette spacialisation propre à toute prise de vue.

«Comme l'écrit Erkki Huhtamo, «quelle que soit la forme que prendra l'art des médias à la troisième dimension, il devrait éviter d'employer la 3-D comme un simple gadget. Pour être significative, la 3-D doit trouver un rôle intégral, constructif et « profond » dans la création de nouveaux médias». Tel semble bien être le cas dans la série des Field-Works, qui se regardent avec des lunettes polarisantes: en même temps que la stéréoscopie crée l'illusion spatiale qui lui est propre, elle accentue la planéité des panneaux, provoquant un effet notable de distanciation. Si les mouvements des panneaux sur l'écran (traduisant les mouvements de la caméra lors des prises de vues) s'inscrivent dans l'espace stéréoscopique, tel n'est évidemment pas le cas de leur contenu. Chaque panneau devient un écran mobile et variable au sein d'un hyper-écran. Son statut d'image est très affirmé. Pour Landing Home in Geneva la situation est un peu différente. La stéréoscopie affecte essentiellement les cylindres et beaucoup moins l'espace plus vaste dans lequel ceux-ci s'inscrivent. Les images vidéo elles-mêmes, plaquées sur les faces des cylindres, ne sont guère plus « immersives » que des images vidéo de l'espèce courante. En tout état de cause, la 3-D fonctionne ici comme un principe d'organisation, tout le contraire d'un «gadget».»³⁴

«L'espace virtuel que sillonnent les tracés des déplacements participe à la fois, manifestement, de la carte et du paysage. Mais c'est d'une cartographie temporelle d'actions et de rencontres qu'il s'agit, paysage de ténèbres ponctué de trouées mobiles de visibilité. Une fois montées et assemblées dans l'ordinateur, les vidéos mettent constamment en évidence le caractère fragmentaire de toute prise de vue, même panoramique: « les mouvements des images cadrées rendent patent le fait qu'elles sont détachées d'une réalité englobante plus vaste». (...) Comme le dit Fujihata, «chaque ligne que nous avons dessinée avec le GPS nous rappelle notre propre existence. Ces données ne sont pas des données achetées auprès d'une société cartographique, chaque ligne incorpore nos activités de sorte que l'on peut reconnaître que ces lignes ont été tracées, pour ainsi dire, par nos pieds. En ce sens, toutes ces lignes sont très riches et variables, ce qui constitue une différence importante par

34. Daniel Pinkas. Notes sur Landing Home in Geneva de Masaki Fujihata

rapport à un modèle scientifique de la réalité.»³⁵

Réalité sans réalisme

Robert Smithson évoque le statut particulier des images imprégnées de références scientifiques telles les cartes, diagrammes ou itinéraires présents dans ses œuvres: «En dessinant un diagramme le plan au sol d'une maison, un itinéraire, ou une carte topographique, on dessine une "image logique à deux dimensions". Une "image logique" diffère d'une image naturelle ou réaliste en ce sens qu'elle ressemble rarement à ce qu'elle représente. C'est une métaphore ou une analogie à deux dimensions – A est Z.»³⁶

Ce décalage entre la réalité visible et sa représentation est consubstantielle de tout travail cartographique, il est au cœur de la problématique de la représentation spatiale. Il s'agit même d'un des principaux caractères formels qui permettent d'envisager dans la carte ses extensions et ses liens à d'autres pratiques. «Cet effet particulier de la carte où le visuel interfère si étroitement avec l'imaginaire, et où le parcours du regard devient le scénario narratif, dépend naturellement de l'équilibre entre les différents plans de représentation. Certaines cartes peuvent être marquées par une prédominance du figuratif, d'autres au contraire sont régies par une stricte géométrie et des signes pictographiques laissant moins de place à l'imagination. Evolution dont les deux termes pourraient correspondre à la carte-paysage et à la carte-diagramme.»³⁷

Dans ces œuvres qui mêlent l'image figurative et la trace de déplacement, l'image vidéo ne figure pas directement la réalité mais bien un fragment de celle-ci. Là, le principe d'organisation des séquences, leur disposition temporelle et spatiale, fonctionne autant comme évocation du réel. La force et la singularité de cette saisie du temps et de l'espace, Masaki Fujihata la résume dans une formule: «Où et quand, c'est presque tout ce dont nous avons besoin

35. Daniel Pinkas. Notes sur Landing Home in Geneva de Masaki Fujihata

36. Robert Smithson, «Collected Writings», cité dans le catalogue GNS, Palais de Tokyo 2003.

37. Christian Jacob, p. 416.

pour attester notre existence.»³⁸

La réalité du déplacement est attestée par la conformité et l'utilisation des normes et conventions de la géolocalisation, ce qui redonne à la vidéo un caractère plus indiciel. Ainsi mise en perspective ces projections gardent leurs caractéristiques qualitatives, mais ces dernières sont minimisées au profit du rendu d'ensemble de la représentation et des propriétés interactives du dispositif. Comme dans la carte, celui-ci homogénéise et intègre des vues et des données jusqu'ici séparées, tour à tour réalistes mais aussi abstraites et géométriques.

Ces inclusions figuratives sont autant de toponymes visuels, ou la lumière, le paysage filmé et le cadrage fonctionnent comme signes évocateurs du lieu autant qu'ils sont subjectifs et liés à l'histoire du parcours.

La récurrence du même ou l'inventaire des différences.»³⁹

«Pouvoir ambigu de la carte: alors même qu'elle condense le monde en un schéma miniaturisé, qui conjoint une visibilité et une lisibilité maximales, elle se prête à une expansion infinie, grâce aux dérives imaginaires suscitées par la profusion de détails. (...) Les éléments figuratifs insérés parmi les tracés topographiques contribuent à circonscrire le décor et les données initiales de ces scénarios narratifs. Ils tiennent lieu de véritables topoï narratifs.»⁴⁰

«Tout parcours est un récit d'espace. (...) Les récits de voyages, projectifs, normatifs et impersonnels, comme ceux des guides touristiques, ou personnalisés, comme ceux qu'archive le journal de route ou que reconstruit a posteriori la mémoire individuelle, sont un art de coordonner les lieux, de même que les mots du lexique sont articulés par l'énonciation. Le voyage écrit des phrases de toponymes, au fil d'un discours qui peut être simple et direct, ou sinueux et métaphorique. La carte reste un récit de voyage.»⁴¹

38. Entretiens avec Masaki Fujihata à propos du dispositif des Field-works, réalisés à Tokyo le 15 mars 2003, à Genève le 24 avril 2004 et le 8 juillet 2005 par Jean-Louis Boissier, Daniel Pinkas, Caroline Bernard et Annelore Schneider

39. Christian Jacob, op. cit., 202–209. L'iconographie et l'architecture visuelle de la carte)

40. Christian Jacob, op. cit., pp. 414–427. Microcosme et jeux de rôles)

41. Christian Jacob, op. cit., pp. 306–309. Le toponyme: mode d'emploi)

Le GPS, système de calcul et base de données avant d'être une image, indexe chaque lieu de la terre, sans pour autant poser comme corollaire sa nomination. Y a-t-il dès lors déjà identification ou ce quadrillage global de données, détaché de la terre ne contient-il aucune signification particulière?

«La trace linéaire contient un avant et un après, on y lit d'où l'on vient et où l'on va. Il y a bien une manière de travelling avant dans chaque partie du diptyque, mais leur similitude de perspective est trompeuse. D'un côté, si les apparences se lisent sans ambiguïté dans leur profondeur, elles se renouvellent sans cesse et ne disent rien de sûr quant à leur futur immédiat. De l'autre il y a une ligne qui donne à voir une profondeur mais dont la forme topographique est aussi et d'abord une ligne de temps [timeline]. D'un côté la transparence optique s'est muée en substance opaque, de l'autre la trace historique fait paysage.

Peut-être faudrait-il retourner vers la profondeur de champ assimilée à une profondeur de temps, comme dans *Citizen Kane* ou comme dans les chambres des nus de Bill Brandt, pour comprendre comment les deux types de perspective peuvent se confondre. Aujourd'hui Field-Work@Alsace trouve le moyen de les employer l'une et autre distinctement et ensemble.»⁴²

Sur le mode de saisie

La saisie de terrain couplant GPS et vidéo est utilisée dans les Field-Works de Masaki Fujihata comme moyen de modéliser une action documentaire selon des principes de montages nouveaux qui allient la durée et l'espace.

Attachées à suivre l'artiste en marche, les vidéos rendent compte successivement des lieux considérés avant tout comme instants d'une action⁴³, et ce point de vue accentue l'importance de la durée sur l'espace.

Dans les Field-Works, cette opacité de l'image vidéo, son incapacité à montrer un au delà à la profondeur de champ, est mise en perspective, objectivée par l'agencement spatial des séquences. Reliées visuellement entre elles par une ligne d'espace (space line) qui restitue instantanément une image du contexte spatial, ces projections acquièrent ainsi une *profondeur de temps*.⁴⁴

Ainsi une dynamique dialogique transpose le dispositif cinématographique vers un dispositif interactif, les paysages vers une forme de cartographie aug-

42. Jean-Louis Boissier, *Le linéaire actif*

43. Anne Cauquelin cf. *L'invention du paysage*

44. Jean-Louis Boissier, «La saisie, comme posture relationnelle», 2005–2006.

mentée. Ainsi dans le même temps que la durée peut-être perçue dans une profondeur, l'espace est parsemé d'indices temporels. De par les séquences d'une part dont le déroulement se joue de manière classique – en temps réel – mais également de façon plus subtile, graphiquement, par l'intermédiaire des parcours dessinés qui figurent littéralement les vitesses des déplacements et certaines durées des films. Réellement un cinéma d'anticipations, ou le spectateur s'attend à voir le déclenchement d'un film, et ou deux séquences paraissent filmées simultanément du fait même de leur proximité géographique.

L'interactivité effective proposée au spectateur de l'œuvre permet une navigation accélérée ou ralentie dans l'espace virtuel, mais dans la plupart des installations présentées en exposition les déplacements suivent scrupuleusement les parcours réalisés. La saisie de terrain est ainsi rejouée de façon strictement homogène dans l'espace virtuel⁴⁵, ceci quand bien même sa durée réelle est ouverte à la manipulation, n'apparaissant qu'aux moments où le spectateur décide de s'attacher à visionner une séquence particulière. Dispositif complexe, à la fois immersif si on la considère du point de vue des moyens de sa réalisation, mais image étrangement tenue à distance, par l'interactivité restreinte et peut-être par l'apparition du réel sous forme indicielle et somme toute assez anecdotique. Fujihata en effet ne cherche pas à rendre compte d'autre chose

Réalité tenue à distance par la force du cadrage aussi, dont les limites et la subjectivité sont ici exacerbées. Réalité donnée à voir dans sa complexité bien que l'espace virtuel occupe une part importante de l'écran, réalité forcément fragmentaire. «La saisie a changé de régime, d'espace et de temporalité, d'écriture. Cependant, s'il lui est attaché une esthétique, c'est qu'elle sauvegarde une condition pour qu'il y ait art, un lien contingent et fluctuant, discret ou flagrant, au fond toujours aveuglant, avec un réel qui garderait sa capacité foncière de variabilité et d'incompréhensibilité.»⁴⁶

Saisie en prise sur le réel mais qui se soustrait à l'emprise du temps réel. L'artiste ainsi connecté au monde, comme Edward Ruscha cherchait à l'être par l'intermédiaire de la prise de vue photographique et déjà automatisée⁴⁷.

45. Jean-Louis Boissier, «La saisie, comme posture relationnelle», 2005–2006.

46. Jean-Louis Boissier, «La saisie, comme posture relationnelle», 2005–2006.

47. cf. Ruscha/Liliane Terrier

Ces films sont ainsi relationnels à plus d'un sens

Ces installations permettent au spectateur de rejouer dans une forme mélangeant les codes de la cartographie et du paysage le parcours de l'artiste. Les changements de plans de la caméra virtuelle qui oscillent entre horizontalité et verticalité sont par exemple un indice de cette mixité des formes. On retrouve ainsi une poétique du mouvement et de l'image proche de la promenade walserienne lorsque de manière dynamique le narrateur change le point de vue sur son parcours comme sur l'environnement qui l'entoure.

«Le propre de la carte est précisément de se complaire à juxtaposer ces différents niveaux, à la fois image, se prêtant à une reconnaissance de type mimétique, et construction artificielle, exhibant délibérément les échafaudages qui l'ont produite.»⁴⁸

«La carte donne une cohérence, une homogénéité, une synchronicité à tous les toponymes qui s'y déploient. On pourrait dire, sans jeu de mots, qu'elle les met sur le même plan, effaçant les différences d'origine, les clivages entre lieux réels et lieux conjecturaux, lieux présents et lieux passés.»⁴⁹ La saisie synchronisée d'une trace de l'espace et du temps, accentue encore la portée de cette possibilité cartographique. Dans les installations de Masaki Fujihata, la vidéo fonctionne comme toponyme, visite, désignation, mémorisation cartographique, mais chaque séquence perd un peu de son efficacité à rendre compte d'une action. Cette convention qui en fait l'outil presque paradigmatique de l'enregistrement live, est ainsi critiquée et mise à distance. L'écran-projecteur visible dans la 3D comme un toponyme sur une carte, ses caractéristiques propres (syllabiques dans un cas, visuelles dans l'autre) étant littéralement mises en perspective et donnant lieu à une distanciation du réel, par les moyens de son enregistrement même.⁵⁰

La logique de l'accentuation, de multiples éléments affirmant la part artificielle de la carte, une rhétorique propre, indissociable de l'objet, auto-produite par les artisans même de la carte... comme si, portés par le sentiment particulier de la découverte scientifique et conscients de la part subjective

48. Christian Jacob, op. cit., pp. 251–261. Le titre de la carte

49. Christian Jacob, op. cit., p. 277. Qu'est-ce qu'un toponyme

50. Christian Jacob, op. cit., pp. 262–277. Qu'est-ce qu'un toponyme

de l'objet, les cartographes pensaient nécessaire l'adjonction d'éléments discursifs dans et autour de l'image elle-même. Comme si cette image nouvelle nécessitait une pédagogie particulière.

«Le point est un embrayeur entre l'espace et le langage, le visible et le dicible, le sensible et la mémoire. Il apparaît dans des formes de cartographie où prédomine le souci de la localisation absolue dans un espace déployé, celui de la région, du continent.» La carte devenue territoire «...avec ses signes, ses conventions graphiques, ses lettres-choses, ses lettres-fîles, habitables ou non, d'où l'on lit un toponyme, en scrutant l'horizon vers les lettres voisines, où l'on écrit l'espace (géo-graphie)...»⁵¹

Coexistence ou convergence de la logique graphique mesurée et constante et d'une représentation figurative privilégiant le détail qualitatif... «C'est donc un espace impossible où l'horizontalité et la verticalité sont deux dimensions réversibles et permutable, selon la manière dont le regard décide de construire l'image lors du processus perceptif.»⁵²

La carte considérée comme image doit se prêter à une analyse du même ordre que tout autre dispositif visuel. Une approche esthétique qui englobera des questions relatives au «rôle du signifiant graphique dans la production d'un effet de sens»⁵³, soit comment la carte peut aussi être donnée à voir pour elle-même et de façon ouverte, comme proposition artistique à part entière dont la consultation ou la contemplation par le spectateur induira des émotions et perceptions singulières, non moins signifiantes que la reconnaissance immédiate du référent géographique.

Un premier constat intéressant du point de vue du développement de l'image en mouvement.

«Toute carte découpe un espace dans un continuum.»⁵⁴ Bordures, cadres, marges ou «Dans le cas d'une mappemonde, le contour de la forme géographique ronde, ovoïde ou hémisphérique, laisse subsister un espace intermédiaire, intégré dans le cadre, fond visuel, vide, tramé, coloré ou investi par l'or-

51. Christian Jacob, op. cit., pp. 262–277. Qu'est-ce qu'un toponyme

52. Christian Jacob, op. cit., pp. 210–215. La carte-tableau: un espace paradoxal.

53. Christian Jacob, op. cit., p. 141.

54. Christian Jacob, op. cit., p. 141.

nementation, sur lequel est superposée la carte proprement dite. Un espace neutre est ainsi institué, degré zéro du graphisme et de la signification, espace transitionnel pour le regard et la pensée, frontière réversible permettant de passer de la réalité à la représentation, du sensible à l'intelligible, de l'empirique au modèle.»⁵⁵

Dans le cas de la visualisation tridimensionnelle numérique, cet espace zéro est sans conteste le fond noir, le monde (ce terme est utilisé comme référence constante pour nommer un objet, un nouveau monde...) vide absolu, sorte de cosmos numérique invitant à la construction et la visualisation. Monde vide et immense mais circonscrit à la vue globale par le cadre de l'écran ou de la fenêtre de visualisation.

«La délimitation suggère la possibilité de l'assemblage: ce jeu du partiel et du global – la métonymie – est constitutif de l'atlas, chaque planche particulière offrant la vue détaillée d'une zone de la mappemonde et le lecteur, par sa mémoire, son savoir et son imagination, pouvant restituer la vue partielle dans l'économie de l'ensemble. (...) Le cadre remplit donc une fonction de médiation et de transition entre deux mondes, mais aussi entre deux formes de regard et d'interprétation du réel (...) Le cadre de la carte nous conduit à réfléchir sur le statut exceptionnel du regard qui se trouve ainsi focalisé et projeté à l'intérieur de l'image. (...) Position atopique, qui délocalise le spectateur dans une abstraction absolue, expérience de bilocation où le regard et l'intellect sont arrachés à l'enveloppe corporelle et aux lois physiques de son ancrage terrestre.»⁵⁶

L'espace de la projection cartographique semble plus proche de l'expérience du terrain que la perspective traditionnelle du paysage, comme une vue de l'intérieur même de la carte alors que le cadre du paysage est conçu comme intermédiaire entre le spectateur et l'environnement représenté. En ce sens le paysage hollandais se distingue par cette dimension cartographique qui rend l'espace d'un point de vue excentré et synoptique mais intégré à la profondeur de l'espace de projection. Ainsi le dispositif qui offre ce point souvent démultiplié (figurés souvent par des visages quadrillant la surface de leurs regards), redonne à la projection plane une profondeur de champ, et situe ces points d'observation comme autant d'indices d'un possible relevé de terrain. «Ces regards multiples qui entourent la mappemonde à l'intérieur même de l'es-

55. Christian Jacob, op. cit., p. 145.

56. Christian Jacob, L'empire des cartes, op. cit. pp. 390–398. Lignes et formes.

pace de représentation de l'autre côté du cadre, viennent aussi rappeler que la vision globale du monde résulte d'un assemblage, de la synthèse, intellectuelle autant que graphique, des régions de la terre.»⁵⁷

Dans les dispositifs de Masaki Fujihata coexistent très clairement et dans une image interactive les deux types de descriptions spatiales du parcours et de la carte⁵⁸. L'une centrée sur la succession d'événements et d'actions, qui se rapproche de la tradition picturale du paysage alors que l'autre a toujours pour objectif la visualisation d'un ensemble d'actions et de leurs multiples relations.

Ces deux modes de représentation ne constituent pas, dans une perspective artistique du moins, des catégories définitives et nombre d'œuvres et de travaux scientifiques fonctionnent précisément sur la possibilité, dans une configuration faisant référence à l'une d'elles, d'interroger et décliner les formes dominantes qui la caractérisent.

Dans la représentation du lien entre l'espace et la locomotion, ce potentiel franchissement des genres est essentiel. Il est visible dans des paysages qui par leur composition

57. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, op. cit. pp. 390–398. Lignes et formes.

58. Christian Jacob, *L'empire des cartes*, op. cit. pp. 390–398. Lignes et formes.

6. GPS Movies Saint-Denis 2004–2005

Le travail de Michael Naimark permet aussi d'introduire clairement deux notions-clés de la production d'œuvres interactives ou numériques que sont la *saisie* (ou l'enregistrement) et la *synthèse* (le montage, la modélisation, la mise en relation). Comparant les techniques de production du cinéma et des images de synthèse, Michael Naimark voit dans leurs modes de production «une différence subtile découlant du fait qu'une personne doit passer plusieurs heures devant une station de travail afin de créer un modèle numérique, alors que le travail des cinéastes induit une interaction directe avec l'environnement et les individus.»¹ Ce point de vue est celui du pionnier et cette différence tend aujourd'hui à s'atténuer dans le processus de la saisie (miniaturisation et mobilité des outils), mais aussi dans la nature de nombreuses pièces qui grâce à la constance de la numérisation mélangent bien plus aisément des techniques autrefois difficiles à mettre en relation. Je propose plutôt de voir dans la quasi immobilité de l'artiste ou du programmeur (du monteur) au moment du traitement des données une similitude entre arts numériques et cinéma.

Repères

Il affirme ainsi le caractère d'objet relationnel de toute cartographie, indissociable et impossible sans hors d'un processus de communication.

Cette caractéristique fait de la carte et par extension du diagramme ou du plan, un artefact particulièrement en phase avec les développements théoriques et artistiques que proposent de nombreux chercheurs et artistes exerçant dans le domaine que je continuerai à désigner par le terme général de Nouveaux médias. Par l'utilisation de ces images comme outils de projection et de visualisation de la complexité d'un projet, sous forme d'analogie avec toute image jouable comme diagramme du programme qui la génère (cf. *Abstractmachine*). Choix graphiques, opérations de construction et de montage, syntaxe dans l'organisation des codes de représentations, lorsqu'il décrit certaines propriétés de la carte, Christian Jacob amène à rapprocher la cartographie de toutes images et processus de visualisation interprétées

1. Michael Naimark, «Field Recording Techniques for Virtual Reality Applications».

par l'intermédiaire d'un programme informatique (un langage)².

Insérer dans l'œuvre numérique un matériau évoquant plus directement la réalité (la vidéo) recrée quelques unes des conditions propres à la poétique particulière des cartes, cette vue du monde particulière et déterritorialisée, perçue de l'extérieur au moyen des artifices de l'image que sont la perspective, la projection, la symbolisation, mais dont les effets sont liés aussi à une utilisation, un support et un regard particulier qu'elle induit³.

En imaginant qu'en parcourant l'espace je me trouve simultanément dans l'espace réel et dans une représentation de celui-ci, synthèse des sensations glanées au fil du déplacement et de mes connaissances antérieures liées à l'espace. En disant je suis ici, je m'extrahis momentanément de la réalité.

Processus de feedback continu entre l'espace vécu, traversé et la représentation de l'espace rendue perceptible par l'accumulation de connaissances géographiques et spatiales antérieures.

Les expériences physiques, cognitives et artistiques proposées aux étudiants et chercheurs durant les deux ateliers conduits à Saint-Denis avaient précisément pour but d'appréhender cet état particulier et d'en rendre compte au moyen des outils de saisie que sont le GPS et la vidéo.

La réalisation complète de cette œuvre passe donc par différents stades de saisie et de lecture. Celle de l'artiste ou de l'opérateur GPS/vidéo, puis celle toute différente qui est proposée à la consultation par un public dans le cadre d'une projection ou d'une exposition. Ici, l'image du déplacement, image cartographique hybride ou augmentée, n'est pas conçue pour rejouer littéralement le parcours réel, simuler objectivement ou, dans une illusion de type panoramique, immerger le spectateur dans un nouvel espace. Elle se veut avant tout témoignage et invitation, indice ou trace plutôt que simulacre de réalité. Cette utilisation de la vision tridimensionnelle se veut – mais ce choix résulte en par-

2. Christian Jacob, op.cit. La carte «est perçue comme un artefact, résultant d'un ensemble d'opérations et de choix graphiques (géométrie, tracés linéaires, images figuratives, ornements, écriture), mettant en œuvre des codes de représentation qui s'organisent en un véritable "langage" et induisent des effets esthétiques, intellectuels, imaginaires particuliers.» (p. 19)

3. Christian Jacob, op.cit. «...les effets de la carte découlent aussi de sa matérialité, et de la pragmatique spécifique du corps et du regard d'elle induit.» (p. 24)

tie de contraintes techniques – singulière et distante de par la simplicité des moyens utilisés et le peu de sophistication apparente de l'image. Très éloignée du temps réel souvent transcendé dans les jeux vidéos par l'apport du rendu 3D. Car le rapport saisie/lecture se veut une approche distanciée de cette téléprésence justement trop souvent associée à l'ensemble des productions liées aux nouveaux médias, alors qu'elles n'est pertinente que dans le cas de la transmission live d'une œuvre ou d'un jeu.

Il semble par exemple que dans les *Field-Works* de Masaki Fujihata, l'effet panoramique est bien moins le fait de l'inclusion fragmentaire d'images vidéos que du tracé GPS qui appelle fortement à une vision augmentée. Artificielle à la manière des panoramas⁴ par exemple dans la profondeur de champ disproportionnée qui permet de voir jusqu'à l'horizon se déployer la ligne de temps sans que son rendu n'en soit altéré. Au contraire le fragment vidéo subit les aléas du mouvement dans l'espace, se déforme, perd dans les changements de résolution découlant des perspectives et des distances son statut d'image-vérité pour ne devenir momentanément qu'un indice de cette réalité dans un espace construit.

Dans ces différents dispositifs la synthèse n'est pas contraire à la représentation de la réalité. L'artificiel est ici l'un des constituant principaux de l'objectivité possible de l'image.

Ici et maintenant ouvert au mouvement et à la vastitude, cette dernière étant proposée comme contrepoint indispensable à la subjectivité du sujet. Dans cet inconscient chronotopique réside – simultanément ou successivement – le point de vue subjectif absolu, ici et maintenant et l'image de la vastitude, d'un espace imaginé mais réel, invitation à le parcourir sans cesse, à s'y confronter pour donner naissance à de nouvelles représentations. Loin d'être épuisé par la profusion des déplacements contemporains, la terra incognita est un espace lui-même en déplacement, en mutation, à retrouver. Pas du point de vue sociologique, mais bel et bien artistique.

Une hypothèse répandue qui semble trouver sa réalisation ultime dans l'accélération de la transmission des données et des communication, instantanément et simultanément sur l'ensemble des lieux de la planète, tend à faire

4. cf. Bernard Comment

penser que l'espace est ainsi restreint, voir qu'il s'annihile dans la vitesse des communications. Le lointain n'existe plus, titre d'une revue mensuelle et d'une exposition qui en 2005 traitaient d'un futur possible du design, paraît ainsi l'avatar ultime de cette théorie finalement assez spéculative. Communiquer et se mouvoir sont deux activités singulières, l'espace de la communication (si cette analogie peut-être conservée) et l'espace réel coexistent bien entendu. La rapidité des échanges et la sensation d'avoir vu ou cotoyé un territoire et ses habitants par le truchement de dispositif de communication, ne déprécie certainement pas les sensations particulières liées à l'expérience même de cet espace, surtout dans une perspective poétique. Sans vouloir entrer dans une réflexion par trop sociologique ou politique il m'apparaît que cette vision du développement des médias et de l'image est naïve et fonctionne comme un pendant à l'exotisme du tourisme mondialisé.

Car l'expérience de l'espace et la perception de la poétique si particulière qui nous lie à l'extérieur et par extension aux autres,

A ce titre la traversée sur un axe historiquement significatif de la Plaine Saint-Denis, sans visée particulièrement anthropologique doit être considéré – même rétrospectivement et sans occulter l'aspect construit à posteriori de cette proposition – comme une invitation à considérer certains espaces notamment urbains avec un œil nouveau, naïf et froid peut-être, comme l'objectif d'une caméra ou la distance désintéressée du promeneur, mais ouvert aux sensations et attentif aux propriétés dynamiques du lieu. Marche et appréhension comme nouveaux protocoles d'accès⁵, accès et parcours des territoires actuels, redéfinition des notions de distance. Finalement des formes d'opacité et de distances retrouvées.

Prolonger donc la durée du déplacement, de l'interconnexion, par la performance et l'expérience physique, puis par la restitution. Cette pratique fait écho à l'*estrangement* comme à l'étrangeté assumée du flâneur dans les rues des métropoles. *Figure ambiguë* ou *observateur distant*⁶ selon les termes de Rebecca Solnit, le flâneur est toujours sur un point de jonction, comme un projet inachevé de Walter Benjamin qui au temps de l'émergence de la transparence dans l'architecture des passages, lorsque «la distinction entre inté-

5. Virilio, *L'espace critique*, p. 14

6. Rebecca Solnit, *L'art de marcher*. Herboriser sur le bitume, p. 253–268.

rieur et extérieur s'abolit»⁷, tenter par le parcours, de démêler les usages de l'espace hybride de la société de l'information. Par une flânerie dans des infra-distances, entre le virtuel et le réel, retrouver le goût du lointain et questionner l'acte de voir.

Lorsque Stalker actualise les non-lieux de l'urbanisme contemporain, ces territoires retrouvent – quelquefois temporairement – une valeur culturelle qui leur est souvent déniée.

L'espace qu'il est utile de questionner est précisément celui qui se situe entre le virtuel et le réel. Acceptant les modifications de notre perception de l'environnement qu'ont introduites les nouvelles technologies, nous ne souhaitons pas oublier la dimension physique de la réalité.

Une réflexion sur l'espace traversé. Le GPS a semble-t-il (Milk/Esther Polak?) actualisé un intérêt pour les grands espaces et le dehors. Comme si la possibilité d'une mesure globale des positions demandait une approche artistique à nouveau centrée sur l'étendue, le lointain. Mais la technologie mesure tout autant des infra-déplacements que des grands périple.

Il s'agit plutôt d'une sensibilité à l'espace exacerbée, mais indifférenciée quand aux centres d'intérêts de l'exploration: un trajet transfrontalier (Milk de Esther Polak, Field-Works de Masaki Fujihata), la frontière entre espace urbain réel et reconstitué (Can you see me now? Blast Theory),

Car la technologie GPS et la localisation offrent désormais des possibilités démultipliées d'études et de démarches, personnalisées ou collectives. Position parallèle au technoromantisme de Stéphane Barron.

A la compatibilité présumée de la marche stratégique et de la déambulation – mélange personnifié par la figure du flâneur – s'ajoute celle qui consiste à faire coexister dans la pratique artistique des espaces convergents, les déplacements physiques et les flux technologique des données numériques.

Espace physique et des transmissions, espaces hybrides ou de convergence, ils se caractérisent actuellement par une position également en marge des catégories que sont l'art contemporain, le net-art ou le l'art dit locative.

7. Rebecca Solnit, *L'art de marcher*. Herboriser sur le bitume, p. 253–268.

Une position légèrement en marge des débats et de la scène artistique qui a émergé avec la dissémination des outils de localisation. Ni technophile, ni technophobe, préoccupé par l'image et le numérique, mais désireux de réfléchir à l'impact du déplacement sur mes propres perceptions. Ma pratique ces quelques années de l'usage du GPS dans un contexte restreint à ces expériences artistiques peut être vue comme plus égoïste, portée vers l'action subjective plutôt que vers l'esthétique relationnelle.

A la manière de Masaki Fujihata mais dans une perspective plus directement liée à l'image et sa monstration.

Etonnamment plusieurs expositions ou publications récentes oublient Masaki Fujihata dans leur sélections. Artistes, curateurs et activistes soucieux de contester la division de l'espace, son indexation systématique et l'enregistrement du moindre de nos déplacements laissent en marge un artiste majeur, pionnier dans l'utilisation de ces technologies.

Comme la «conscience de l'œil» la conscience cénesthésique de l'espace correspond à une appréhension particulière de l'espace que favorise l'expérience sensorielle de la locomotion et que permettent d'amplifier les technologies de localisation.

Les apports des technologies à cette conscience du territoire sont multiples. Le premier d'entre eux est la possibilité d'une mesure régulière de la position, dont la visualisation (mentale et graphique) suggère le sentiment d'échelle et amène à un processus de projection/évaluation qui fait appel à toutes nos connaissances et représentations spatiales.

C'est dans la recherche de moyens d'accroître cette conscience territoriale ou de la suggérer par la réalisation d'actions et de dispositifs d'exposition que je situe mon travail.

Ces moyens multiples ne sont pas nouveaux. Le chapitre suivant brossera un petit tableau non exhaustif d'œuvres ou de textes principalement au contact desquels j'ai pu retrouver des évocations de cette sensation.

Les protocoles et les principes d'organisation de la saisie à l'œuvre dans les travaux d'Ed Ruscha par exemple se situent aux confins de l'étude territo-

riale et urbanistique, de l'art conceptuel et d'une certaine forme de Land-art. Précurseur *Learning from Las Vegas* de Robert Venturi, son leporello *Every Building on the Sunset Strip*, paru en 1966 est produit selon une méthodologie proche de l'art conceptuel de Douglas Huebler par exemple.

Car lorsque l'on relit le compte rendu de l'œuvre, s'instaure un dispositif spatio-temporel qui en appelle à l'activité imaginaire du spectateur comme activateur du système lui-même. Cette image mentale ne s'installe qu'au moment de sa réactivation par le spectateur. Nous avons à faire là à un diagramme d'appréhension/restitution proche de ce que l'on pourrait nommer à la suite de Jean-Louis Boissier l'haptique du regard et qui est à l'œuvre dans l'image interactive.

Le dispositif qui intègre le moment de sa consultation dans l'émergence même de l'image, dispositif rendu possible par le programme, l'action et la restitution (indices, documents, cartes).

Dans un registre proche et plus contemporain nous trouvons les travaux sur la marche de Francis Alÿs mais aussi les cartes d'actions improbables comme dans *The Loop* (1997) action qui vit l'artiste se rendre de Tijuana à San Diego, deux villes distantes de quelques kilomètres, en effectuant une boucle autour de l'océan Pacifique de manière à ne pas devoir franchir réellement la frontière mexico-américaine.

Le parcours est nécessaire à la constitution de l'œuvre, le protocole inclut un questionnement sur l'utilisation du médium photographique et la position de l'artiste. Œuvre plurielle et ouverte à l'interprétation mais qui ne se pose pas comme interprétation du monde ou du lieu traversé. A distance, des bâtiments photographiés, de l'appareil de saisie, du paysage et de l'urbanisme. A distance aussi parce qu'en mouvement donc en éloignement de son sujet.

L'artiste aussi est présent dans cette œuvre, indirectement, implicitement, dans la spacialisation recréée par une mise en pages du livre homogène à l'action elle-même, qui paradoxalement évoque la position du véhicule et de l'artiste qui se déplace. Sa figure surgit ainsi en cours de lecture dans le champ spatial et temporel de l'œuvre, tout en restant hors-champ du point de vue strictement photographique. Les buildings du Sunset-strip sont des bornes mais servent à baliser un environnement plus vaste, qui inclut le mouvement cinétique. L'évocation du paysage américain, non dans une exhaustivité illusoire mais relatif toujours à la position du regardeur. Proposition de regard,

restreint mais élargi, utilisant le sujet comme symbole d'une représentation ouverte.

Dans un travail de 2002, Gwenola Wagon et Alexis Chazard proposaient aux spectateurs consultant leur installation *LandMap*, de parcourir en séquences filmées un espace sub-urbain du nord de la France. Les séquences de cette pièce sont organisées sur un principe spatial ou territorial. Offrant des possibilités de bifurcations aux moments et sur les lieux même de leur tournage. Ces possibilités d'interaction fonctionnent comme appels à concevoir l'espace au-delà du cadre restreint de la caméra, ce sont aussi des bornes qui structure le film de façon chronotopique, à la fois espace et temps. Le film à consulter se laisse apprécier en plusieurs temps, de façon récursive quelquefois, mais dans une lenteur nécessaire à l'émergence d'une image spatiale juxtaposée à la vidéo.

Le mode de captation évoque le véhicule d'Edward Ruscha comme les trajets en bus de Masaki Fujihata.

A la manière d'Art et Langage qui dans leurs cartes excellent à montrer les limites de la cartographie, les œuvres interactives telles que les *Field-Works* de Masaki Fujihata et *LandMap*⁸ de Gwenola Wagon et Alexis Chazard, montrent à leur manière l'impossibilité actuelle de la complétude. Que cela soit la justesse supposée du paysage ou la correspondance du modèles cartographique. Les espaces hybrides rêvés dans l'émergence technologiques garderont et offriront de nouvelles limites à la représentation, celles-ci permettent aux artistes de créer des poétiques renouvelées.

Dispositifs de saisie

J'ai relevé à plusieurs reprises dans les chapitres précédents l'importance des outils de saisie – ou de (re)production du déplacement – dans le travail des artistes portés à l'étude et l'interprétation de nos mouvements sur terre. Que leur travail soit spécifiquement lié à un territoire ou qu'ils jouent sur la mise en lumière des caractéristiques physiques, sociales, intimes ou formelles des déplacements, ils ont souvent du développer ou adapter à leurs propres besoins les techniques de leur temps.

Cette remarque est valable en ce qui concerne Etienne-Jules Marey, ses cos-

8. *LandMap*, voyage-paysage interactif, 2002, Jouable Art Jeu et interactivité, p. 183, <<http://cela.etant.free.fr/landmap>>.

tumes et ses systèmes de *chronophotographie*⁹, mais également dans le cas plus contemporain des dispositifs de Michael Naimark.

Cette lignée d'objets (souvent bricolés) me semble intéressante en elle-même et mériterait peut-être une étude approfondie. Ils ont tous à mon sens une valeur presque aussi grande que certaines œuvres qu'ils contribuent à réaliser. Ils témoignent aussi à leur manière de l'activité culturelle d'une époque et d'une société. Comme les *Magnetic shoes* (1992) de Francis Alÿs ou les boules de plasticines de Gabriel Orozco (*Piedra que cede*, 1992)¹⁰, qui participent entièrement de l'œuvre elle-même. Si l'on étend la définition de cet objet, la collection pourrait inclure certains véhicules, comme ceux utilisés par des artistes du Land-art ou la bicyclette de *Heinzmann, Uni-solar Trek* (de l'unité d'habitation de Briey-en-Forêt à l'unité d'habitation de Rezé).¹¹

Aujourd'hui et dans le domaine numérique, ces machines intègrent non seulement les appareils (hardware), mais aussi leur mise en réseau, et leur programmation (software). Comme je l'ai expliqué, ce travail d'invention et de bricolage a constitué une part importante de mes recherches. Dans mon propre travail, l'élément le plus significatif est un objet portatif constitué du GPS, d'une webcam (caméra légère développée pour une utilisation sur internet), et d'un ordinateur portable, mis en communication et attachés à un porte-bébé adapté pour la circonstance.

Etendre au dispositif de saisie/enregistrement, par exemple en temps réel dans l'œuvre *Amsterdam Real Time* d'Esther Polak... (Else/Where, p. 185), utilisation du GPRS...

Dans *GPS-Movies* ce qui est cartographié n'est pas l'espace, mais l'action de la promenade. Dans un premier temps, l'application fonctionne — dans la stimulation que procure le rapport à la cartographie en temps réel, comme un logiciel de navigation embarqué du type de ceux qui équipent la plupart des instruments GPS de navigation.

Dans le rapport d'échelle visualisé par le point en mouvement et l'environnement parcouru se crée un sentiment accru de l'espace.

9. Patricia Falguières, «Mécaniques de la marche. Pour une pathétique des images animées», *Un siècle d'arpenteurs, Les figures de la marche*, op. cit.

10. Cf. Thierry Davila, *Marcher, créer*, op. cit. pp. Francis Alÿs *Magnetic shoes* (1992), Gabriel Orozco (*Piedra que cede*, 1992), p. 68.

11. Simon Sterling, *Heinzmann, Uni-solar Trek*, 1999. Cf. *GNS*, op. cit. p. 208.

La conformité de la projection aux normes (inter)nationales est approximative et les indices topographiques inexistant, pourtant ce rapport s'installe. Comme dans MilkProject et tant d'expériences Locative ou ce symbole de présence suffit à exprimer le mouvement et tout le contexte qui s'y rattache.

Dans la pièce exposée,

La saisie de terrain, organisée autour des possibilités numériques, permet finalement de générer des représentations mêlant sensation spatiale et narration, peut-être «une topographie réumanisée qui part d'une connaissance individuelle et transmissible, et non pas d'un savoir numérisé.»¹² en marge donc des visualisations de données complexes et de la cartographie de la société des réseaux, mais réactualisant les préoccupations environnementales du Land-art par exemple.

Contemporaine aussi de cartographies mais mettant l'accent sur la discontinuité et la fragmentation, comme peut-être Jeremy Wood...

La relation œuvre/spectateur, ou le processus dialogique instauré par un dispositif artistique tel que ceux du cinéma ou de la lecture, est augmentée d'une possibilité nouvelle, le rapport des images ou des séquences à l'espace dans lequel elles s'insèrent ou duquel elles sont extraites.

Ce potentiel de spacialisation des images et des actions qui les génèrent a été utilisé dans des œuvres de Land-art par exemple, au travers de cartes superposant les représentations de la terre et de la trace dessinée de la performance.

Mais ces artefacts documentaires sont rarement mobiles, leurs potentiels cinéplastiques sont restreints.

L'un des apports fondamentaux de la miniaturisation des outils d'enregistrement est de permettre à posteriori la génération d'une image manipulable, cinématographique et actualisable. En soi ce principe ne prédispose pas une œuvre

12. Nicolas Bourriaud, *Topocritique: l'art contemporain et l'investigation géographique*. Catalogue GNS, p. 20

Possibilité qui est aussi une contrainte. L'agencement des actions dans un montage spatial homogène (ou non) fonctionne comme un cadre, un système qui plutôt que de favoriser une manipulation absolument libre du dispositif, crée les conditions d'une représentation de l'action elle-même.

Ce principe paraît ainsi tellement connecté au réel qu'il paraît assez éloigné des espaces de synthèse des jeux vidéos, qui privilégient le scénario...

Il devient intéressant lorsque ce potentiel est contraint

Extraits

Enfin offrir une image incomplète mais indicielle de ce moment, sans prétention cartographique mais proposant peut-être des modalités et moyens permettant ce type de projet.

Paradoxe d'une ligne réduisant la déambulation de plusieurs individus, parcours multiple rendu visible par fragments dans les séquences vidéos, à une ligne géométrique austère et abstraite. Mais paradoxe que l'on retrouve souvent dans l'utilisation

Cette appropriation toute partielle et impertinente {1. [Le subst. désigne un fait, une action] Qui n'est pas adapté, approprié à l'objet dont il est question; qui va à l'encontre de la raison} aux niveaux technologique et sociologique a été réalisée de façon à rendre accessible et ouverte l'action même de cette saisie, l'action physique et l'enregistrement comme processus artistiques.

Manière incomplète et presque inopérante d'élargir les compétences sans restreindre immédiatement chaque partie de l'action (techno-scientifique ou artistique), mais en tentant justement de les relier.

Proposer un mode opératoire destiné à être lui-même et fournir le matériel nécessaire à produire une représentation du parcours.

La réalité de ces éléments visuels juxtaposés n'est pas de l'ordre du documentaire mais de l'indiciel. La saisie et la marche fournissent le prétexte de réalité nécessaire à toute représentation, dans un même temps le programme dessine un cadre permettant des interprétations multiples.

Rendre un caractère ouvert à la synthèse.

Faire image et dispositif à l'aide des outils de la société des réseaux de communication sans obligatoirement s'attacher à la représenter. Représenter aussi l'espace en insistant sur l'extraction possible d'éléments de la complexité rhizomatique.

Dans le cadre de la situation choisie pour GPS-Movies. Nécessité de nommer le non-lieu, expansion des non-lieux aux périphéries des métropoles¹³. Il faut renommer et par là désigner et montrer pour peut-être à nouveau comprendre et interpréter... «Interroger physiquement l'acte de regarder» préalable à la désignation et à l'interprétation.

Extension et dilatation de l'échelle figurative, c'est une des qualités essentielles du potentiel numérique.

Il faudra aussi critiquer la vision trop répandue de l'imagerie 3D comme illusion de tridimensionnalité. En la circonstance tous les mondes virtuels 3d sont filmés et rejoués sur un écran de projection qui souvent s'apparente dans sa surface à la fenêtre qu'était le cadre du tableau dans la peinture prémoderne, alors que des cartes du XVI^e siècle offrent par leur structure et l'agencement de différentes couches iconographiques un espace ouvert et peut-être plus vaste à l'œil.

Ces passages sur la plasticité particulière de l'espace cartographique, rendu dynamique par la coexistence de caractéristiques habituellement séparées de perspective et de profondeur, offrent une parfaite illustration de la manière dont la logique cartographique peut-être utilisée comme méthode pour aborder l'analyse de la jouabilité.

En partant toujours des carte-paysages de la renaissance. Cartographie et signification de la mise en relation des images, au delà du référent géographique «On ne peut négliger le pouvoir spécifique à la cartographie de mettre des lieux en relation et de jouer sur leurs proximités, leurs symétries, leurs éloignements. L'espace sur le quel se déploie cette iconographie est une géogra-

13. Cf. Antoine Picon, «De la ruine à la rouille», intérêt aussi des zones délaissées comme nouvelles Terra incognita

phie, c'est-à-dire un espace organisé préalablement au dessin. (...) L'imagerie peut redoubler, sur un mode redondant, ces significations préalables ou, au contraire, jouer sur un effet d'antithèse ou de variation. (...) La carte (augmentée, numérique) enluminée invite à réfléchir sur la relation du lieu et de l'image.»¹⁴

Comment introduire de la différence et de l'étrange dans un dispositif de représentation cartographique à priori hermétique à l'altérité (cf. éventuellement Richard Sennett, *La conscience de l'œil*). «L'iconographie apporte un surplus de sens et d'information par rapport au pur tracé cartographique. Loin de détourner le destinataire des enjeux véritables du dessin (la représentation d'un continent, d'un littoral, d'un archipel), les figures peuvent répéter, sur un mode redondant ou paraphrastique, les signifiés cartographiques, ou encore apporter des informations d'ordre plus général, fragments d'une encyclopédie visuelle développant les particularités naturelles ou ethnographiques d'un lieu ou d'une région.»¹⁵ C'est ce qui me semble manquer dans des œuvres certes abouties comme les GPS-Drawings de Jeremy Wood ou le travail de Annina Ruest sur la surveillance. Le registre, de la variation sur le thème de la carte personnelle à la critique de la localisation globale associée au principe de surveillance est encore celui de la cartographie, concept incluant lui-même la question de la précision, la centralité du sujet et une volonté de contrôle sur l'espace et l'environnement. L'image vidéo, conçue comme indice, devient le symbole de la réalité à l'intérieur du système de représentation spatiale figuré par la synthèse et les coordonnées GPS. Ces dernières prises comme telles en tant que base de donnée peuvent suffire à évoquer avec une distanciation suffisante le principe de réalité, mais une fois visualisées sous forme de carte et si elles possèdent encore un certain degré de réalité, elles ne figurent pourtant que plus le système de coordonnées qui sous-tend leur enregistrement. La réalité de la vidéo indique donc l'étrange et le réel, mais sa mise à distance est également critique, de sa perception puisqu'elle minimise l'effet de complétude associée à la vidéo comme moyen de rendre compte d'un événement avec précision et dans sa globalité, ou tous les aspects d'un récit... Dialogue entre distance, précision et complétude, difficile de s'extraire de ces paramètres lorsque l'on traite de l'espace et de son appréhension.

GPS Movies assume la création distante et déconnectée d'une représentation

14. Christian Jacob, op.cit., «Le lieu et l'image», pp. 215–220.

15. Christian Jacob, op.cit., «Le lieu et l'image», pp. 215–220.

des déplacement.

Distance dans la représentation qui est une fonction et une attente de l'art. La connexion au réel se fait par l'intermédiaire de médias numériques mais la restitution de l'œuvre (au delà de l'expérience elle-même qui en est aussi un composant) ne se veut pas une manifestation de l'instantanéité de la diffusion.

Processus de travail opaque plutôt qu'open, cette transparence exacerbée. Travail d'assemblage, de manipulation et de développement rétrospectif qui fait écho au travail du monteur.

Si dans le travail de Masaki Fujihata le placement des séquences pourrait bien se faire en temps réel, cela aurait-il un sens? Le dispositif y perdrait de son étrangeté et deviendrait un médium de diffusion. Pour être novateur l'expérience doit comporter une distance vis à vis de l'utilisation la plus répandue des outils, des concepts et des technologies.

2.2 GPS Movies Saint-Denis 2005

Dans le contraste proposé entre le vide et les éléments visuels qui s'y inscrivent s'établissent des rapports homogènes à ceux qu'entretiennent dans la peinture et la photographie de paysage la nature et le cadre du tableau.

Comme ce dernier, la modélisation du parcours sous la forme d'une succession linéaire de plans disposés verticalement induit un ordre et donne en quelque sorte «la règle des premiers et des arrières-plans»¹⁶, en respectant ainsi les conventions établies d'horizontalité et de verticalité.

Cette ligne puis les paysages indiciaires des images vidéo fonctionnent ainsi comme métaphores de la trace du déplacement et de l'œil en mouvement, ce qui met en perspective l'association immédiate de la caméra virtuelle et du regardeur issue des jeux vidéos.

16. Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, op. cit., p. 122.

Les mouvements désynchronisés de la caméra virtuelle manipulée par le spectateur figurent eux les mouvements de l'œil, littéralement l'espace parcouru par le spectateur dans l'image et par les marcheurs accompagnant les opérateurs sur le terrain.

Cette possibilité de déplacement dans le tableau et dans la carte a été mise en lumière

{>> Sennett, Jacob}

L'inconscient territorial est aussi ce sentiment qu'à partir d'un lieu et d'un instant pourraient naître et s'engendrer un nombre incalculable d'actions différentes, potentiel biographique proche du rêve, exercice de projection, de représentation et d'imagination proche en lui-même de la cartographie...
«Plus généralement, ensuite, nous pourrions reconsidérer le statut du paysage dans la peinture classique et y déceler l'impact du modèle cartographique, ou la possibilité d'une lecture géographique du paysage représenté.»¹⁷

Ici, le lien est à faire avec Anne Cauquelin et Andrea Urlberger... C'est précisément à une convergence et une amplification de ces possibilités créatrices que nous invitent les nouveaux médias et particulièrement l'informatique, espace privilégié de nouvelles anamorphoses, de reconstruction et de synthèse. Atomisation du tracé ouvre à de nouvelles anamorphoses.

Voir comment les modèles classiques du paysage et de la cartographie ont eu tendance à converger au delà de l'adjonction progressive du temps à ces deux types d'images, sous l'impulsion des techniques numériques atomisant tant la perspective que le tracé, et ouvrant ainsi le champ à de nouvelles anamorphoses, à de nouveaux rendus de l'espace-temps.

Les représentations spatio-temporelles synthétisant au mieux les interactions possibles entre les modèles distincts (de l'itinéraire et de la carte) sont précisément celles qui utilisent conjointement aujourd'hui les images réelles et le potentiel de calcul offert par le numérique. La relation est ainsi la notion clé permettant d'accentuer les spécificités des deux traditions initiales, de mettre en valeur leurs références, usages et moyens de production commu-

17. Christian Jacob, op.cit. «Fictions cartographiques», pp. 364–366.

nes et d'imaginer de nouveaux dispositifs de représentation.

Cette étude, toute fragmentaire fonctionne comme une invitation à mettre en action les moyens de prise de vue numériques et de localisation, conjointement et dans une perspective artistique, afin d'interroger, percevoir et imaginer la sensation chronotopique et la poétique singulière qui s'y rattache.

«A cette première dichotomie organisant la perception cartographique vient s'en ajouter une autre, que l'on pourrait emprunter aux théoriciens de la représentation picturale. Ceux-ci distinguent la lecture "optique" et la lecture "haptique" de l'image: la première suit les contours et les lignes, lit sémantiquement l'image; la seconde est plus sensible aux surfaces, aux couleurs, aux textures, elle lit asémantiquement le fond de l'image. (...) Il y aurait donc deux grandes figures du regard sur la carte: un regard fixe, synoptique, s'attachant aux formes, à leur topologie; un regard mobile qui va voyager sur la carte en suivant des lignes: rivages et fleuves, frontières et voies de communication.»¹⁸

Il faut donc postuler qu'un nouveau regard est possible: synoptique et mobile, optique et haptique, induit par l'image-relation, image du lieu et du moment.

«Le lexique de la géographie grecque est à cet égard instructif: les premières cartes de la terre sont désignées comme des *periodoi gês*, des périodes de la terre: l'expression suggère un "circuit", un mouvement qui se boucle sur lui-même, promesse de complétude et d'exhaustivité. De même, la description géographique se nomme couramment *périégèse*, et l'on retrouve l'idée du voyage et du mouvement circulaire: le géographe mène son lecteur par le monde, en le guidant comme un enfant.» (...) «Les cartes se prêtant à de tels parcours visuels sont au sens propre des dispositifs syntaxique, qui relient, corrént et multiplient les relations entre des lieux qui sont pensés comme les points d'un graphe, point de départ, étape ou destination d'une infinité de parcours potentiels qui doivent cependant se plier aux contraintes de circulation du réseau.»¹⁹ (...) «La problématique du parcours visuel met en évidence un aspect fondamental dans la consultation des cartes géographiques: le facteur temporel. (...) Le temps, la répétition, l'acquisition cumulative et progressive des connaissances sont programmés au cœur même de ce dispositif.»²⁰ Donc une invitation au voyage sur la carte, mais aussi au retour (d'effort?) et

18. Christian Jacob, op.cit. «Lignes et formes», pp. 394–395.

19. Christian Jacob, op.cit. «Lignes et formes», pp. 394–395.

20. Christian Jacob, op.cit. «Lignes et formes», p. 397.

au jeu qui induit lui-même des aller-retours, une appropriation progressive, itérative du dispositif. «Si le tracé géographique peut, dans ses formes libres et fictives, se prêter à une analyse psychologique, qui reconnaîtra dans les formes de prédilection, la géométrie et l'investissement de l'espace le reflet d'un paysage mental, on pourrait aussi se demander si les itinéraires de la lecture, en eux-mêmes, par leur géométrie propre, leur caractère aléatoire ou méthodique, leur rythme spécifique, ne se prêtent pas également à une analyse de type projectif.»²¹

21. Christian Jacob, op.cit. «Lignes et formes», p. 398.

2.3 Retour d'effort

La convergence à l'œuvre

Blast Theory (Trucold, vidéo),

La notion d'espace pervasif est proposée conjointement aux jeux vidéos notamment par le collectif Blast Theory, qui expérimente la manière dont l'espace virtuel des jeux peut-être modifié par des impulsions extérieures autres que celles découlant de l'interactivité du joueur (aujourd'hui les outils permettant des impulsions de ce type sont intégrées à la plupart des scénarios de jeux).

Ces performances jouables sont une forme d'espaces de convergence, plus qu'hybrides, leurs espaces sont modifiés par des processus dynamiques et sont eux-même potentiellement actualisables. Cette possibilité induit donc l'ouverture de l'espace virtuel sur le réel, et en augmente simultanément le potentiel d'évocation. Cette ouverture dans la recherche qui nous occupe est donc une possibilité esthétique supplémentaire autant qu'un développement technologique.

Du point de référence à l'espace virtuel, les constituants de ces environnements se distinguent.

Point, ligne, surface.

Plan implicite qui est une variation de la surface, augmentée d'une donnée temporelle comme la timeline du film devient linéaire actif et voit désormais ses possibilités diversifiées grâce à l'enregistrement d'une coordonnée spatio-temporelle.

De la ligne de temps à l'espace de convergence

La question se pose de savoir comment désigner l'espace montré dans les pièces de Masaki Fujihata, environnement de synthèse assurément par ses qualités artificielles, mais pas uniquement et pas fondamentalement hybride parce qu'il garde du cinéma le principe de montage et s'extrait ainsi des œuvres

pervasives, espace fermé mais néanmoins potentiellement infini. Espace de convergence me semble le terme approprié, convergence de la réalité et du modèle comme de l'espace et de la temporalité.

Espace cybernétique: cette notion doit être réévaluée et confrontée à l'expérience physique du déplacement. Dans cette perspective, la marche comme moyen de locomotion revêt un caractère particulier, excluant le véhicule comme facilitateur du déplacement.

Dans un environnement de convergence peuvent cohabiter plusieurs formes d'espaces, surtout leur développement temporel ne présuppose pas un état définitif, ce qui semble encore le cas de l'hybridation...

Comme la coïncidence présuppose l'existence d'entités multiples, l'environnement de la convergence ne peut inclure que plusieurs éléments, toujours potentiellement en mouvement.

Dans les dispositifs jouables, la sphère prend lentement la place qu'avait le plan dans la perspective et ce glissement est le fait principalement de l'action du temps sur l'image.

Richard Sennett: «forme donnée au temps dans l'espace»

Le paysage comme carte dynamique

Google maps, google earth

>> Le monde, impermanence et souvenirs

A l'instar des mappemondes dont ils reproduisent certains effets, les programmes informatiques permettant de naviguer sur des cartes construites à l'aide de photographies satellitaires, contribuent à fixer

Saisie et action > oublier la téléprésence

On préférera à ces entreprises démesurées la prise de notes émotionnelles de Christian Nold, dont le dispositif de captation inclut les fluctuations du système émotionnel d'un individu et le met en rapport avec ses déplacements.

Ainsi les œuvres de Masaki Fujihata détournent-elles l'idéal panoramiste en usant même des principales innovations technologiques. Mais ses installations ont la vertu de la retenue, montrant en stéréoscopie des panoramas multiples dans Landing Home Geneva, il en réduit la portée et en montre les limites. Car ces vues à 360° mettent en lumière l'impossibilité même d'un récit démultiplié.

Dans ces dispositifs l'interactivité des images paraît amoindrie, comme bridée.

«Désormais, nul ne peut plus s'estimer séparé par l'obstacle physique ou par de trop longues "distances de temps", avec l'inter-façade des moniteurs et des écrans de contrôle, ailleurs commence ici et vice-versa...»¹

La transparence spatio-temporelle que postule Virilio s'apparente ici à celle qui en architecture a

«L'utilisation des technologies modernes pour augmenter la visibilité aboutit à une augmentation de l'isolement»² (...) «Il s'agit d'immeubles distants, froids, majestueusement calmes. Dans cette solitude, l'objet se trouve sous le charme de sa propre intégrité. (...) Autarcie égale intégrité. (...) Rendre quelque chose complet et auto-suffisant en lui-même en tant qu'expression, c'est créer un objet qui transcende les simples critères vulgaires et terre à terre de l'utilisation pratique ou du plaisir d'habiter quelque part.»³ «La quête du tout a ranimé la rupture religieuse entre le spirituel et ce qui appartient au monde.»⁴ Dans ce chapitre, c'est l'utopie moderne visant à dépasser la contradiction extérieur/intérieur qui est critiquée au travers du prisme de la notion de transparence, aboutie théoriquement et formellement, mais inopérante comme vecteur de lien social. La transparence visuelle comme affirmation d'une unité retrouvée est contestée par la division qu'elle instaure entre les perceptions sensorielles. La sublimation de la vision semble avoir pour conséquence un isolement plus grand des espaces extérieurs et intérieurs.

On peut dire que Sennett retrace dans cet ouvrage l'histoire de la transparence dans l'architecture, transparence visant à l'unité (entre extérieur et intérieur), transparence visuelle dont il démontre qu'elle isole (un sens au dépens des autres et les êtres) plutôt qu'elle ne les relie.

Opacité et isolement

Ces propriétés dans une œuvre ou un acte artistique doivent être réhabilitées comme elles le sont dans d'autres disciplines.

Elles ont une importance pour réaffirmer l'ouverture de l'œuvre à des lectures

1. Paul Virilio, *L'espace critique*, p. 13.

2. Richard Sennett, *La conscience de l'œil - Urbanisme et société*, pp. 105-108.

3. Richard Sennett, *La conscience de l'œil - Urbanisme et société*, pp. 105-108.

4. Richard Sennett, *La conscience de l'œil - Urbanisme et société*, pp. 105-108.

multiplés et éviter le piège essentialiste de l'immersion.

De l'immersion comme principe de pseudo-réalité ou de la téléprésence à l'immersion ou Immersion et téléprésence.

Le principe d'immersion proposée par exemple dans des dispositifs interactifs tels que les jeux en réseaux, signifie la disparition du spectateur au profit du joueur.

Le potentiel interactif de l'image proposé par la te

Synthèse et modèle

Rebecca Ross, Perils of precision

Immersion, panorama, artefact statique qui n'empêche pas la projection mentale vers son espace et sa temporalité. Ces effets même sont recherchés...

Comme le suggère Nicolas Bourriaud, l'image en tant qu'objet artistique est parasitée par l'actualité, la réalité. Il s'avère nécessaire de déréaliser l'image vidéo notamment, rendre perceptible à nouveau son caractère programmé et construit. La synthèse qui permet de projeter cette image dans un environnement relativement neutre est une possible voie vers cet objectif.

L'image vidéo en dehors du réalisme médiatique.

Réactivation du modernisme, soit d'une «pensée plastique qui assume ses responsabilités devant l'histoire des formes, se positionnant comme une alternative aux langages dominants.»⁵

5. Nicolas Bourriaud, Topocritique: l'art contemporain et l'investigation géographique. Catalogue GNS, p. 14.

Ressources

- ABRAMS, Janet et HALL, Peter. *Else/Where Mapping: New Cartographies of Networks and Territories*. University of Minnesota Press, 2006.
- ATKINS, Robert. *Petit lexique de l'Art contemporain*. Abbeville. Paris. 1992
- AUSTER, Paul. *Trilogie New-yorkaise - Cité de verre*. Actes Sud. Arles. 1987
- *L'invention de la solitude - Le livre de la mémoire*. Actes Sud. Arles. 1988
- BARTHES, Roland. *L'Empire des signes*. Skira/Flammarion. Genève/Paris. 1970
- BENJAMIN, Walter. *Sens unique - Enfance berlinoise*. 10/18. Paris. 1988
- *Petite histoire de la photographie* (1931). Paru dans la revue *Etudes photographiques*, n° 1, p. 6–39. Paris. 1996.
- BOISSIER, Jean-Louis. *La relation comme forme*. MAMCO. Genève. 2004
- *Le linéaire actif - Remarques sur les Field-Works de Masaki Fujihata*. Paris, 2005–2006.
- *La saisie*. Paris, 2006.
- BOISSIER, Jean-Louis et TERRIER, Liliane. *Une esthétique paradoxale du temps réel dans le cinéma d'animation*, <www.ciren.org>, Paris. 2005.
- BORGES, Jorge Luis. *Fictions - Le jardin aux sentiers qui bifurquent*. Gallimard. Paris. 1983.
- *Le livre de sable - L'autre*. Gallimard. Paris. 1978.
- *Le Temps (El Tiempo)*. 12e conférence du cycle Conférences. 1977–1978, <http://hypermedia.univ-paris8.fr>.
- BOUVIER, Nicolas. *Le poisson-scorpion*. Gallimard. Paris. 1996
- *L'échappée belle*. Métropolis. Genève. 1996
- CALVINO, Italo. *Les villes invisibles*. Seuil. Paris. 1974
- CATALOGUES, GNS - *Global Navigation System*. Palais de Tokyo/Éditions Cercle d'Art. Paris. 2003
- *Un siècle d'arpenteurs - Les figures de la marche*. Musée Picasso. Antibes. 2000
- *La vraie légende de Stalker*. CAPC Musée d'art contemporain de Bordeaux et Fage éditions. Lyon. 2004
- *Cartes et figures de la Terre*. Centre Georges Pompidou, Paris, 1984.
- CAUQUELIN, Anne. *L'invention du paysage*. PUF. 2000.
- CHARDRONNET, Ewen. *Espace, conversion, électromagnétisme*, <e-ngo.org>, 2004.
- *Cartographies de la dissémination*, <e-ngo.org>, 2005.
- COLLECTIF, *Acoustic Space: Trans Cultural Mapping*. TUTERS, MARC et Šmite, Rasa Editeurs. Riga. 2004.
- *Jouable Art Jeu et interactivité, Genève, Kyoto, Paris*. Ed: Haute école

- d'arts appliqués (Genève), Ecole nationale supérieure des arts décoratifs (Paris), CIREN - Université Paris 8, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais (Genève). Genève, 2004.
- COMMENT, Bernard. *Le XIXe siècle des panoramas*. Adam Biro. Paris. 1993.
- DAVILA, Thierry. *Marcher, Créer*. Éditions du Regard. Paris. 2002
- DEBORD, Guy-Ernest. *Théorie de la dérive*. Internationale Situationniste n° 2, décembre 1958. <<http://www.larevuedesressources.org>>.
- DELEUZE, Gilles. *L'image-mouvement: cinéma et pensée - l'image et la pensée - l'image automatique*. Cours à l'université Paris 8. Saint-Denis. 1981. <<http://www.univ-paris8.fr/deleuze>>.
- DEPARDON, Raymond. *Errance*. Seuil. Paris. 2000
- JACOB, Christian. *L'empire des cartes: Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*. Albin Michel. Paris. 1992.
- KASTNER, Jeffrey. *Land art et Art environnemental*. Phaidon. Paris. 2004
- LE BRETON, David. *Eloge de la marche*. Métailié. Paris. 2000.
- MIESSEN, Markus et BASAR, Shumon. *Did someone say participate? An Atlas of Spatial Practice*. Revolver. Frankfurt am Main. 2006.
- MORA, Gilles et HILL, John T. *Walker Evans - La soif du regard*, Seuil, Paris, 1993.
- NAIMARK, Michael. *Field Recording Techniques for Virtual Reality Applications*. VSMM. Gifu. Japan. 1998
- PEREC, Georges. *Espèces d'espaces*. Galilée. Paris. 1974/2000.
- PICON, Antoine. *De la ruine à la rouille, les paysages de l'angoisse*. Paru en anglais dans la revue Grey Room 01, pp. 64–83. Grey Room, Inc. and Massachusetts Institute of Technology. 2000.
- *La ville territoire des cyborgs*. Les Editions de l'Imprimeur. Paris. 1998.
- PINKAS, Daniel. *L'expérience genevoise de Masaki Fujihata - Notes sur Landing Home in Geneva*. Genève. 2005–2006.
- SENNETT, Richard. *La conscience de l'œil, Urbanisme et société*. Les éditions de la Passion. Paris. 2000.
- *Les tyrannies de l'intimité*. Seuil. Paris. 1979
- SOLNIT, Rebecca. *L'art de marcher*. Actes Sud. Arles. 2004
- TUFTE, Edward R. *Visual Explanations*. Graphics Press. Cheshire. 1997
- URLBERGER, Andrea. *Parcours artistiques et virtualités urbaines*. L'Harmattan, Paris, 2003.
- VIRILIO, Paul. *L'espace critique*. Christian Bourgois. Paris. 1984
- *Esthétique de la disparition*. Galilée. Paris. 1989
- *L'inertie polaire*. Bourgois. Paris. 1990.
- WALSER, Robert. *Seeland*. Editions Zoé. Carouge-Genève. 2005.

Sophie Calle et Jean Baudrillard, Suite Vénitienne/Please Follow Me par
Éditions de L'Étoile, Paris, 1983

FUJIHATA, Masaki. Field-Works et autres projets. <http://www.field-works.net/>
— Field-Works@Alsace. http://www.zkm.de/futurecinema/fujihata_werk_e.html
— Impressing Velocity. [http://www.ntticc.
or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/Works/impressing_j.html](http://www.ntticc.or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/Works/impressing_j.html)
— Field-Works. <http://www.field-works.net/>

NAIMARK, Michael.
Projets. <http://www.naimark.net/projects.html>
— The Aspen Moviemap, Interactive Videodisc System. Architecture Machine
Group. MIT. 1978–1980.
— Displacements. San Francisco Museum of Modern Art. 1984
— Golden Gate Flyover. Exploratorium. 1987
— Field Recording Studies. Banff Centre for the Arts. Alberta. 1992-1993

BLAST THEORY & MIXED REALITY LAB. Site principal. [http://www.blasttheory.
co.uk](http://www.blasttheory.co.uk)
— Can you see me now? <http://www.canyouseemenow.co.uk>
— Uncle Roy All Around You. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

STALKER. Osservatorio nomade
<http://www.osservatorionomade.net>

STANLEY, Douglas Edric. Lexique de l'interactivité. Mémoire de DEA, Université
Paris 8, 1997. <http://www.abstractmachine.net/lexique>

Masaki Fujihata
<http://www.field-works.net>
Field-Works@Alsace. http://www.zkm.de/futurecinema/fujihata_werk_e.html
Impressing Velocity. [http://www.ntticc.
or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/Works/impressing_j.html](http://www.ntticc.or.jp/Archive/1994/Impressing_Velocity/Works/impressing_j.html)

Michael Naimark
<http://www.naimark.net/projects.html>

Blast Theory & Mixed Reality Lab

<http://www.blasttheory.co.uk>

Can you see me now? <http://www.canyouseemenow.co.uk>

Uncle Roy All Around You. http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_uncleroy.html

Jeremy Wood

<http://www.jeremywood.net>

<http://www.gpsdrawing.com>

Stalker Osservatorio nomade

<http://www.osservatorionomade.net>

<http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/tarko.html>

<http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifestFR.htm>>

Esther Polak

<http://realtime.waag.org>

<http://milkproject.net>

Annina Ruest

<http://www.t-t-trackers.net>

Christian Nold

<http://biomapping.net>

Laura Kurgan

<http://www.l00k.org/?s=youarehere>

<http://www.l00k.org/monochromelandscapes/monochrome-landscapes>