

ARCHITECTURES --- DE MÉMOIRE

Sous la direction de
Jean-Marie Dallet
et *Bertrand Gervais*

PLAN DE VOL

SLIDERS_lab
[Frédéric Curien, Jean-Marie Dallet]

La pratique de l'indexation dans la plupart des créations du SLIDERS_lab et les réflexions sur la notion de perspective trouvent une origine commune dans l'envie de penser les nouvelles manières d'écrire et de faire des histoires. Mais pas n'importe quelles histoires ! Les récits interactifs intègrent en effet d'emblée le spectateur dans un réseau de relations où nous lui demandons de suivre ses associations d'idées personnelles, de coconstruire en définitive l'œuvre. Il ne s'agit pas classiquement de composer une narration avec un début, un milieu et une fin, mais de suggérer des assemblages possibles au spectateur qui comblera les intervalles créés entre les images avec ses propres « images-souvenirs ». L'espace blanc, les vides, ou encore les creux laissés entre les éléments visuels, sonores et textuels sont essentiels à cette mécanique d'élaboration partagée où la notion d'« interactivité » est alors comprise en termes d'intertextualité. Victor Burgin¹ explique que de telles réalisations interpellent le spectateur comme un processus où le travail a lieu.

Avec l'arrivée, au début des années 1990, des ordinateurs personnels, l'indexation ou le modelage des listes ont activé l'opération d'intertextualité et mobilisé une recherche en art. Elle nous a permis de déchiffrer et de tenter de comprendre le passage d'une raison graphique² à une raison computationnelle³, ainsi que l'apparition d'une nouvelle *épistémè*, pour employer un vocabulaire foucauldien. C'est ce parcours que dessine rapidement ce texte en traitant la question de la narration.

¹ Victor Burgin, « L'hétérotopie cinématographique et le non cinématographique », in Jean-Marie Dallet (éd.), *Cinéma, interactivité et société*, Louvain, université de Poitiers & CNRS, 2013, p. 57-58. L'ensemble de ce passage est d'ailleurs fortement inspiré par ce texte important qui détaille, sur la fin, l'activité particulière qu'il demande aux spectateurs de ses œuvres. J'y trouve un écho particulier à mes propres préoccupations.

² Jack Goody, *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, Paris, Minuit, 1979.

³ Bruno Bachimont, « Du texte à l'hypotexte : les parcours de la mémoire documentaire », in Charles Lenay et Véronique Havelange (éd.), *Mémoire de la technique et techniques de la mémoire*, Ramonville Saint-Agne, Erès, 1999, p. 195-225.

La mise en place d'un récit interactif oblige à concevoir des scénarios délinéarisés qui s'affranchissent de l'articulation diachronique propre à l'écriture linéaire qui est explicitement causale⁴. Les éléments rassemblés pour réaliser les œuvres sont alors considérés comme les items de bases de données qui se déploient dans l'espace. C'est l'espace physique des murs de la galerie pour les ensembles photographiques d'*État du lieu* créé par Jean-Marie Dallet au début des années 1990;



Jean-Marie Dallet , *Galaxie n° 3*, 1993. Installation de photographies. © Jean-Marie Dallet.

4 Il faut sans doute moduler cet effet de causalité attaché au cinéma traditionnel qui existe déjà pour Lev Manovich à l'intersection entre le récit et la base de données : « Nous pouvons imaginer que tout le matériel accumulé pendant le tournage forme une base de données, d'autant plus que sa chronologie ne suit habituellement pas le récit du film, mais est déterminée par la logistique de la réalisation. Lors du montage, le monteur construit un récit avec cette base de données, en créant une trajectoire unique à travers l'espace conceptuel de tous les films possibles qui auraient pu être construits. Dans cette perspective, tous les réalisateurs sont confrontés au problème de l'adéquation base de données versus récit pour chaque film, bien que quelques-uns seulement l'aient été consciemment. » [In Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, [Mass.], The MIT Press, 2001, p. 237-238.]

et l'espace cybernétique des informations numérisées qui s'affichent sur les écrans ou sont vidéoprojetées : *Voyages n° 17*, *Voyages n° 3*, *Histoires de...*, *Île de Batz*, *SLIDERS*⁵, etc. Autrement dit, en nous appuyant sur les analyses de Vilém Flusser publiées dans son ouvrage *La Civilisation des médias*, nous nous sommes efforcés d'ordonner les significations non plus suivant des codes linéaires qui génèrent les « univers de processus », mais conformément à des codes bidimensionnels (surfaces) auxquels sont historiquement attachés les « univers de scènes »⁶. Dans notre travail, la constitution synchronique des bases de données a alors pris le pas sur leur déploiement diachronique, les formes de mise en espace sur celles du temps⁷, à l'instar de ce que propose la mnémonique qui suggère le dépôt et la structuration de l'information mémorielle selon les plans d'une architecture.

Jean-Marie Dallet avait montré avec *Dioptrique n° IV*⁸ que la vision est une construction et la perspective une forme symbolique. Cette idée, que nous avons toujours gardée en tête, a justifié, une dizaine d'années plus tard, d'envisager la réflexion sur l'organisation et le dessin des bases de données, à l'ère de l'informatisation de la société, comme une nouvelle perspective relationnelle qui se déploie suivant le temps ou l'espace. L'invention de ces figures particulières de liaison

⁵ *Voyages n° 17* [1994], *Voyages n° 3* [1994], *Histoires de...* [1996], *Île de Batz* [1999] sont des installations interactives créées par Jean-Marie Dallet. *SLIDERS, tentative de cinéma interactif collectif* est un projet développé par le *SLIDERS_lab* [2005-2008].

⁶ Selon Vilém Flusser, les « univers de scènes » sont premiers et trouvent leur origine dans les dessins figuratifs qu'on trouve sur les parois des grottes de Lascaux et d'Altamira, par exemple. « Pour les êtres programmés par les images, le temps s'écoule dans le monde de la même façon que les yeux se déplacent sur l'image : il diachronise, à partir des choses il organise des situations. » [p. 10]. Les « univers de processus » qui vont lui succéder naissent avec la révolution qu'a constituée l'invention de l'écriture qui se caractérise par le déploiement linéaire de l'image, en « lignes ». L'acte de lire va alors consister à faire glisser les yeux le long de la ligne. « La conséquence en est une nouvelle expérience du temps : celle d'un temps linéaire, du flux d'une progression irréversible, de la dramatique impossibilité de toute répétition, du projet : bref, de l'histoire. » [p. 12] [Vilém Flusser, *La Civilisation des médias*, Paris, Circé, 2006, en particulier les deux premiers chapitres, « Le monde : un système codifié » et « Nous n'avons plus la foi », tous les deux écrits en 1978.]

⁷ George Kubler, *Formes du temps. Remarques sur l'histoire des choses*, Paris, Champ libre, 1973.

⁸ *Dioptrique n° IV* [1992] est une sculpture qui présente une loupe collée sur une surface de verre de 100 x 100 cm. La loupe d'une taille démesurée était un manifeste à quitter un monde qui s'appuyait sur l'optique et la perspective pour passer à un autre mode symbolique de représentation fondé sur l'informatique et le langage.

dans l'univers cybernétique, c'est ce que Jean-Marie Dallet a nommé, avec Jean-Louis Boissier, au tournant des années 2000, l'interactivité⁹.

L'interactivité permet de mettre en forme, voire de modeler littéralement les relations dans l'espace virtuel. Cette réflexion sur le façonnage des bases de données s'incarne matériellement dans nos créations par un travail sur la grille et ses évolutions. Pour résumer ce qui a déjà été décrit par ailleurs¹⁰, la grille a d'abord été utilisée pour sa planéité et sa faculté à accepter l'installation régulière d'images suivant un repère orthonormé x et y. Les données qui la composent sont fixes dans le cas des murs photographiques ou bien interchangeables dans les œuvres interactives *Voyages n°17* et *Voyages n°3*.



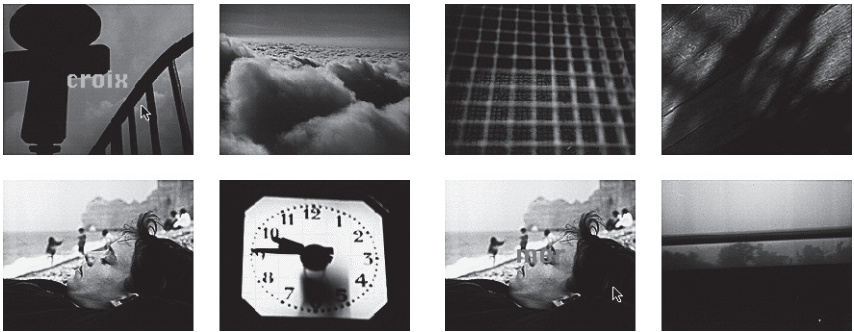
Jean-Marie Dallet, *Voyages n°17*, 1994. Installation audiovisuelle interactive. Capture d'écran.

La matrice de quatre éléments sur laquelle repose l'écriture des scénarii se voit remplacée, plus tard, par une matrice à quatre colonnes et quatre lignes dans *Île de Batz*, c'est-à-dire par un quadrillage organisant la distribution de seize vidéos. Une des propriétés des

⁹ On peut suivre une évolution de cette idée d'interactivité dans les ouvrages suivants : Jean-Marie Dallet, *La Notion de figure dans les arts interactifs*, thèse de doctorat, université Paris 8, Saint-Denis, 2001 ; Jean-Louis Boissier, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004 et 2009 ; Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, 2006.

¹⁰ Une étude sur ces changements est présentée dans le texte de Jean-Marie Dallet, « Dispositifs projectifs et arpentage de la mémoire », in Jean-Paul Fourmentraux (éd.), *DIGITAL STORIES. Images interactives & Interactions collectives*, Paris, Hermann, 2016, p. 151-169.

tableaux de données – une grille est un tableau – est de permettre, comme l'a montré Sylvain Auroux, une lecture délinéarisée grâce à la construction de la troisième dimension du volume¹¹. C'est cette propriété des tableaux qui a été accentuée dans *Île de Batz* en plaçant quatre grilles de seize éléments les unes au-dessus des autres, quatre moments légitimant l'articulation des différents niveaux de l'histoire. L'ensemble des liaisons façonne une structure particulière, un cube dans lequel s'organisent quatre espaces bidimensionnels suivant un axe du temps, une architecture mettant en scène la bipolarité du couple synchronie-diachronie. Le récit joue d'ailleurs avec ce schéma de relations puisque voir une vidéo, c'est percer la surface d'une grille



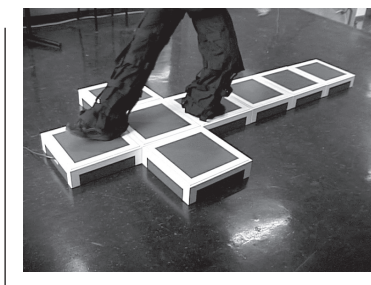
en un point précis pour se retrouver lors du prochain visionnage de ce point directement sur le quadrillage du dessous. Le scénario planifie lentement la fragmentation de l'espace-temps et provoque en retour le désarroi du spectateur qui se perd progressivement dans les « nappes temporelles » de l'histoire.

¹¹ « Les tableaux utilisent la bi-dimensionalité naturelle de l'espace planaire. Les suites linéaires spatialisées par l'écriture vous permettent de construire la bi-dimensionalité d'une autre façon : la liste est devant vos yeux vous pouvez la parcourir, sauter des éléments, les compter, les numéroter, etc. Cela est rendu possible parce que vous n'êtes pas dans la linéarité de la liste, situé en l'un de ses points, comme vous l'êtes lorsque vous récitez. Autrement dit, vous utilisez encore une fois deux dimensions, l'une des deux dimensions naturelles de l'espace planaire [votre écriture peut être horizontale ou verticale] et la troisième dimension du volume. » [Sylvain Auroux, *La Révolution technologique de la grammatisation*, Bruxelles, Mardaga, 1994, p. 52.]

Cette architecture de déplacement restait cependant fortement marquée par la typologie constructive des immeubles que Théo Van Doesburg proposait dans l'étude *La Cité de circulation* (1924-1929) : un corps principal suspendu à une structure de quatre piliers qui abritaient les mouvements verticaux et desservaient des plateaux disponibles. *Île de Batz* reprenait ce schéma de *La Cité de circulation*, de même que le paradigme subséquent : une infrastructure accessible, ouverte, non orientée et décentralisée. Seulement, ce modèle imaginé par Van Doesburg dans la première moitié du XX^e siècle, malgré la modernité des idées qu'il développait, permettait de penser la question des interactions, mais pas celle de l'interactivité. Jean-Marie Dallet s'est réapproprié, d'ailleurs, une dernière fois ce concept de circulation de l'information dans *IN/OUT*¹², en 2002-2003, avant d'étudier une nouvelle manière d'utiliser et d'organiser les grilles.

Cette évolution du travail prend forme à partir de 2005 avec des recherches sur la possibilité d'un cinéma interactif collectif. Au cours des expérimentations du SLIDERS_lab sur l'élaboration d'un environnement audiovisuel ouvert, nous serons lentement conduits à concevoir des grilles non plus planes, fixes, et rigides, mais pliées, souples, déformables, variables, et en mouvement constant

dans l'espace virtuel. Les quadrillages se transforment alors en tore, diabolo, cyclide de Dupin, double hélice d'ADN, spirale, cylindre, etc., formes qui peuvent elles-mêmes être soumises ultérieurement à des mutations effectuées en temps réel.



Jean-Marie Dallet, *IN/OUT*, 2002-2003.
Installation interactive sonore.
© Jean-Marie Dallet.

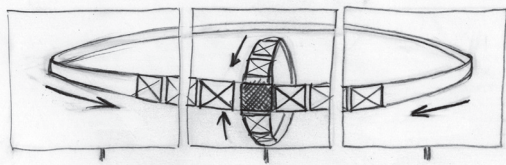
12 Jean-Marie Dallet, *IN/OUT*, sculpture sonore interactive, 2002-2003. Une description de cette installation et des figures interactives qu'elle convoque est proposée dans le texte de Jean-Marie Dallet, « Tête de lecture », in Bernard Guelton [éd.], *Dispositifs artistiques et interactions situées*, Rennes, PUR, 2016, p. 93-111.



SLIDERS_lab [F. Curien, J.-M. Dallet],
 MIM (*Marey Interactif Multimédia*), 2010-2011.
 Console archive interactive. © J.-M. Dallet/SLIDERS_lab.

Dans le *MIM* (*Marey Interactive Multimedia*, 2010-2011) ou encore dans le *VIM* (*Vasulka Interactive Multimedia*, 2014-2017) la grille de base est courbée suivant le dessin d'un cylindre que l'on peut décrire comme un tableau à une ligne et à n colonnes fermé sur lui-même. C'est une roue que le spectateur fait tourner sur la droite ou sur la gauche pour sélectionner les documents qu'il veut voir. Cependant, ce concept de roue, nous allons le complexifier et organiser la navigation dans l'ensemble de l'archive de Marey ou des Vasulka¹³ selon deux cylindres perpendiculaires, deux mécanismes en rotation dont le point de contact est l'image choisie par le spectateur. Pour créer ce modèle, nous nous sommes inspirés de l'art de la mémoire de Raymond Lulle (1232-1315), personnage célèbre à son époque pour avoir introduit le mouvement dans la manipulation des souvenirs : des roues tournantes concentriques, porteuses d'idées qui forment de nouvelles combinaisons de schèmes dès lors qu'elles sont actionnées¹⁴.

Jean-Marie Dallet,
 roues perpendiculaires,
 principes de navigation
 dans la base de données du *MIM*.
 © J.-M. Dallet/SLIDERS_lab.



¹³ Étienne-Jules Marey, inventeur de la chronophotographie et du fusil photographique est considéré avec Muybridge comme un précurseur du cinéma. Steina et Woody Vasulka, pionniers de l'art vidéo, explorent depuis les années 1970 la nature de l'image et du son électroniques.

¹⁴ Le schéma qui décrit le fonctionnement des roues de Raymond Lulle n'est plus statique, mais mobile, ainsi que le révèlent les dessins de l'*Ars brevis* qui expose son fameux *Ars combinatoria*. Le modèle statique de la mémoire reste, quant à lui, associé au mécanisme mnémorique classique où des ensembles immobiles d'images sont déposés dans des architectures de mémoire.

Avec le *VIM*, que le SLIDERS_lab est actuellement en train de développer, la mécanique générale reste globalement la même que pour le *MIM*. Une des grandes différences entre les deux propositions réside cependant dans l'empilement de cylindres en hauteur qui sculptent une tour dont chaque unité de base embarque l'ensemble des documents se rapportant à une œuvre des Vasulka.



SLIDERS_lab [F. Curien, J.-M. Dallet], *VIM [Vasulka Interactif Multimédia]*, 2013-2018.
Console archive interactive. © J.-M. Dallet/SLIDERS_lab.



SLIDERS_lab [F. Curien, J.-M. Dallet, H. Jolly], *Sky Memory Project*, performance de cinéma interactif, 2011-2013. ESBA TALM, Le Mans, France. © C. Domino/SLIDERS_lab.

Une étape supplémentaire a été franchie avec des réalisations du SLIDERS_lab comme *Sky Memory Project*, ou *Sky Memory Net*, ou bien encore *Sky Memory Project 2*¹⁵. En effet, les carreaux des grilles supportent désormais des flux d'images en mouvement. Les quadrillages en volume donnent naissance à des architectures complexes, renvoient au modèle d'image-cristal théorisé par Gilles Deleuze¹⁶, font penser à des kaléidoscopes qui multiplient et diffractent l'image indicielle, comme la galerie des Glaces de *La Dame de Shanghai* (Orson Welles, 1937). La nouveauté avec ces créations est que les architectures d'images en mouvement se déplacent dorénavant dans l'espace virtuel. Les systèmes possèdent désormais leur propre activité qui rencontre celle des performeurs dans les représentations de *Sky Memory Project* et *Sky Memory Net*, par exemple, ou le désir d'un spectateur dans *Sky Memory Project 2* dont le corps viendra accrocher une forme virtuelle vidéo-projetée sur un mur qui réagira alors en fonction de ses gestes et selon la plus ou moins grande distance du corps avec cette forme.

¹⁵ *Sky Memory Project* (2011) et *Sky Memory Net* (2015) sont des dispositifs de performances audiovisuelles; *Sky Memory Project 2* (2015) est une installation audiovisuelle interactive.

¹⁶ Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985.

À partir d'une interrogation sur la manière de faire des récits dans un monde dominé par la raison computationnelle qui transforme les opérations d'écriture et de lecture, nous avons détaillé à l'aide de nos créations plastiques comment envisager une lecture de la mutation anthropologique du regard qui touche notre époque. L'abandon de la prééminence des arts du temps au profit d'arts qui organisent l'espace, le passage progressif d'un univers visuel plan à celui navigable des bases de données et la métamorphose du point de vue issu de la peinture de la Renaissance qui est devenu maintenant multimodal avec l'ajout de dimensions sémantiques sont ainsi des éléments importants autour desquels s'articulent l'information numérique, ainsi qu'une nouvelle pensée qui n'est pas seulement attachée à l'art.

Si la base de données est coextensive à la société numérique dans laquelle nous baignons, nous sommes alors tentés de considérer les algorithmes de recherche et leurs scénarios comme des optiques à même de nous permettre des *vedute* multiples, ubiquitaires et mouvantes sur le monde virtuel façonné par les architectures de mémoire. Celles-ci apparaissent aujourd'hui comme les monuments inédits d'une fabrique des regards et des consciences individuelles qu'il nous faut observer et critiquer.