

LOCUS SONUS

3ème cycle _ école supérieure d'art d'aix-en-provence
école nationale supérieure d'art de nice villa arson

Actes Symposium 11/2005
Audio / Espaces / Réseaux



Symposium Audio/Espaces/Réseaux
LOCUS SONUS audio in art
<http://locusonus.org/>

22 et 23 novembre 2005
École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence

Métamédia : l'œuvre-outil et l'art dispersé (L'art incomplet)

Jocelyn Robert

artiste, directeur artistique d'Avatar Québec

professeur à l'UQAM Montréal

<http://www.meduse.org/avatar/>

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

(communication faite pour le symposium Audio/Espaces/Réseaux Locus Sonus, à l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, le 23 novembre 2005)

No one will deny that in the 20th century technology has improved the world beyond repair.

« Book for Electronic Arts », Arjen Mulder & Maaike Post, V2, 2000, p4

Préambule

Avatar est un centre d'artistes autogéré de Québec. Son principal mandat est le développement de la pratique en art audio et en art électronique. C'est dans le cadre de ce mandat, et notamment comme résultat du travail exploratoire effectué à l'automne 2004 lors du projet SoftAvatar, que nous avons pris conscience de l'ampleur du changement qui s'opère actuellement dans le rôle même de l'artiste investi dans les arts dits technologiques. Cela étant, nous avons entrepris quelques recherches pour comprendre les tenants et les aboutissants de ce changement, ce qui nous a amené à faire les observations suivantes.

Métamedia : la situation

1- Metamedia, un texte de Lev Manovich

Quand Manovich pose la question « What exactly is New Media ? », il nous embarque tous dans un voyage passionnant et inconfortable. Passionnant parce qu'il touche aux bases mêmes de la pratique artistique et inconfortable pour les mêmes raisons. Car à partir de cette question simple, il va se rendre — et nous amener — loin :

« The greatest avant-garde film is software such as Final Cut Pro or After Effects which contains the possibilities to combining together thousands of separate tracks into a single movie, as well as setting various relationships between all these different tracks – and it thus it develops the avant-garde idea a film as an abstract visual score to its logical end – and beyond. Which means that computer scientists who invented these technologies – J.C. Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland, Ted Nelson, Seymour Papert, Tim Berners-Lee, and others – are the important artists of our time – maybe the only artists who are truly important and who will be remembered from this historical period. »

Manovich n'a probablement pas tout à fait raison avec cet énoncé, mais il n'a pas tout à fait tort. Les « moules » logiciels dans lesquels les artefacts de notre époque sont coulés font plus que recevoir la matière première — sonore, visuelle ou autre — que l'on veut bien y mettre : ils lui donnent forme. Cela permet à Manovich d'affirmer plus loin : « The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media. In this respect new media is post-media or meta-media, as it uses old media as its primary material. »

2- Les causes historiques

La révolution commence tout juste après la seconde guerre mondiale.

D'un côté, Vannevar Bush et son équipe de chercheurs, bien décidés à simplifier l'accès aux innovations technologiques. Bush et ses collaborateurs avaient reçu de Roosevelt le mandat de coordonner l'apport scientifique américain lors de la deuxième guerre mondiale. Forts de leurs succès dans l'intégration du corps scientifique américain dans l'effort de guerre, ils vont entreprendre de faire pour le travail intellectuel ce que la machine a fait pour le travail manuel : ils vont organiser, systématiser, automatiser l'accès à l'information.

De l'autre, les Situationnistes —mouvement philosophique, artistique et politique basé principalement en France et organisé autour de Guy Debord— dont les manifestes cristallisent une bonne part des attentes de l'après-guerre, et notamment —pour nous— celle de la disparition de la qualité d'artiste en tant qu'indicateur de classe sociale, avec la conséquente re-distribution du rôle de créateur à tous. Une vision de démocratisation poussée à l'extrême, comme en témoignent les images de la Nouvelle Babylone conçue par Constant, l'architecte du groupe.

Voir New Babylon, Constant, 1957 à 1960 :



http://www.gbl.tuwien.ac.at/_docs/studio/archiv/studio2000/studioGBL/material_beispiele/constant/images/constant_pavillon.jpg



http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq049/arq049_02_06.jpg

Et la révolution s'installe. Tranquille.

L'objectif premier des technologues de la triade américaine Défense-Industrie-Université est de faciliter l'accès à l'information, tant dans son archivage que dans sa consultation. Quarante ans plus tard, c'est l'avènement de l'ordinateur personnel.

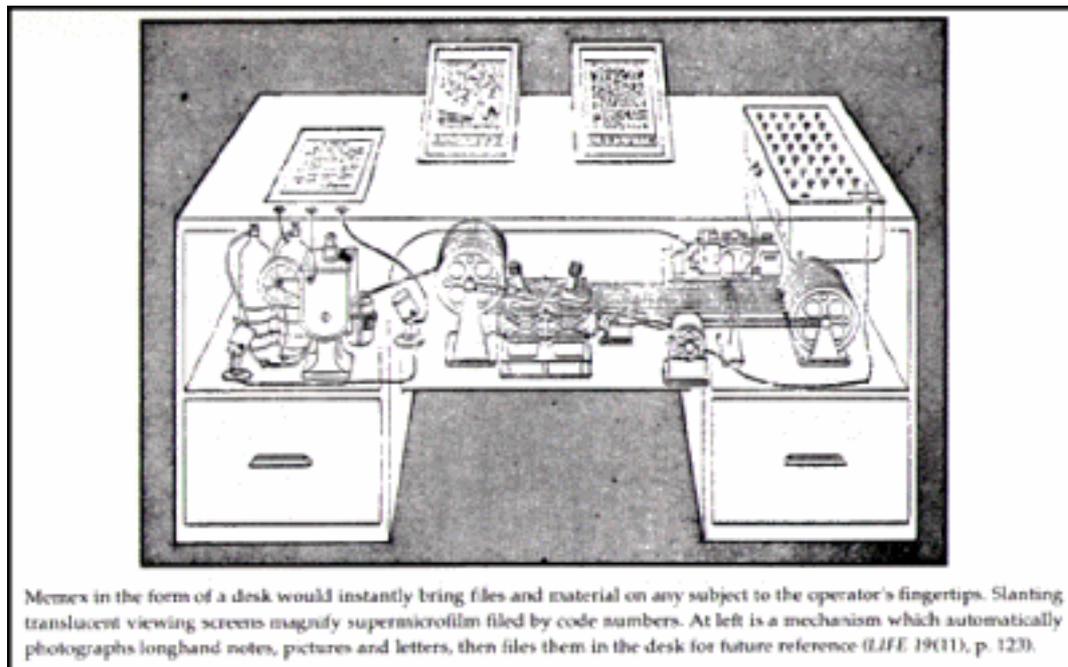
Un des buts premiers du projet situationniste est la réclamation du rôle de créateur par tous les citoyens : quarante ans plus tard on peut écrire et publier soi-même son livre, composer de la musique sans virtuosité manuelle, éditer des vidéos d'événements familiaux avec une facture proche de celle qui faisait jusqu'à récemment la fierté des grandes chaînes télévisées.

Évidemment, les choses ne se passent pas exactement comme ça. Dans le projet technologique, la démocratisation des outils ne se fait que dans les pays où les citoyens ont les moyens financiers de « s'informatiser ». Et quand on dit « on peut écrire et publier soi-même », il y a eu quelque part dans cette cinquantaine d'années l'invention du World Wide Web. C'est là que l'édition autonome trouve sa place. C'est de l'édition, mais la notion d'édition elle-même a changé en cours de route. De même pour la musique, ou la vidéo, ou le graphisme, et pour plusieurs autres activités de création.

Ce qui frappe quand on observe les deux projets —l'utopie technologique et l'utopie sociale— c'est que l'essentiel des deux propositions repose sur *la mise en relation*. Il s'agit d'ouvrir des secteurs fermés sur eux-mêmes (que ce soit des domaines scientifiques, économiques, sociaux, philosophiques, etc) et de créer des liens entre eux.

Ainsi, dans le projet technologique, ce sont les liens entre les banques de données et la manière de les retrouver qui est au cœur de la recherche. Il s'agit pour Vannevar Bush de designer de nouvelles interfaces qui permettront d'archiver les données de façon à ce qu'elles soient constamment disponibles, sous quelque format que ce soit.

Voir Vannevar Bush - Memex 1945



http://www.mediamente.rai.it/mediamentetv/learning/ed_multimediale/lezioni/07/immagini/image180.gif

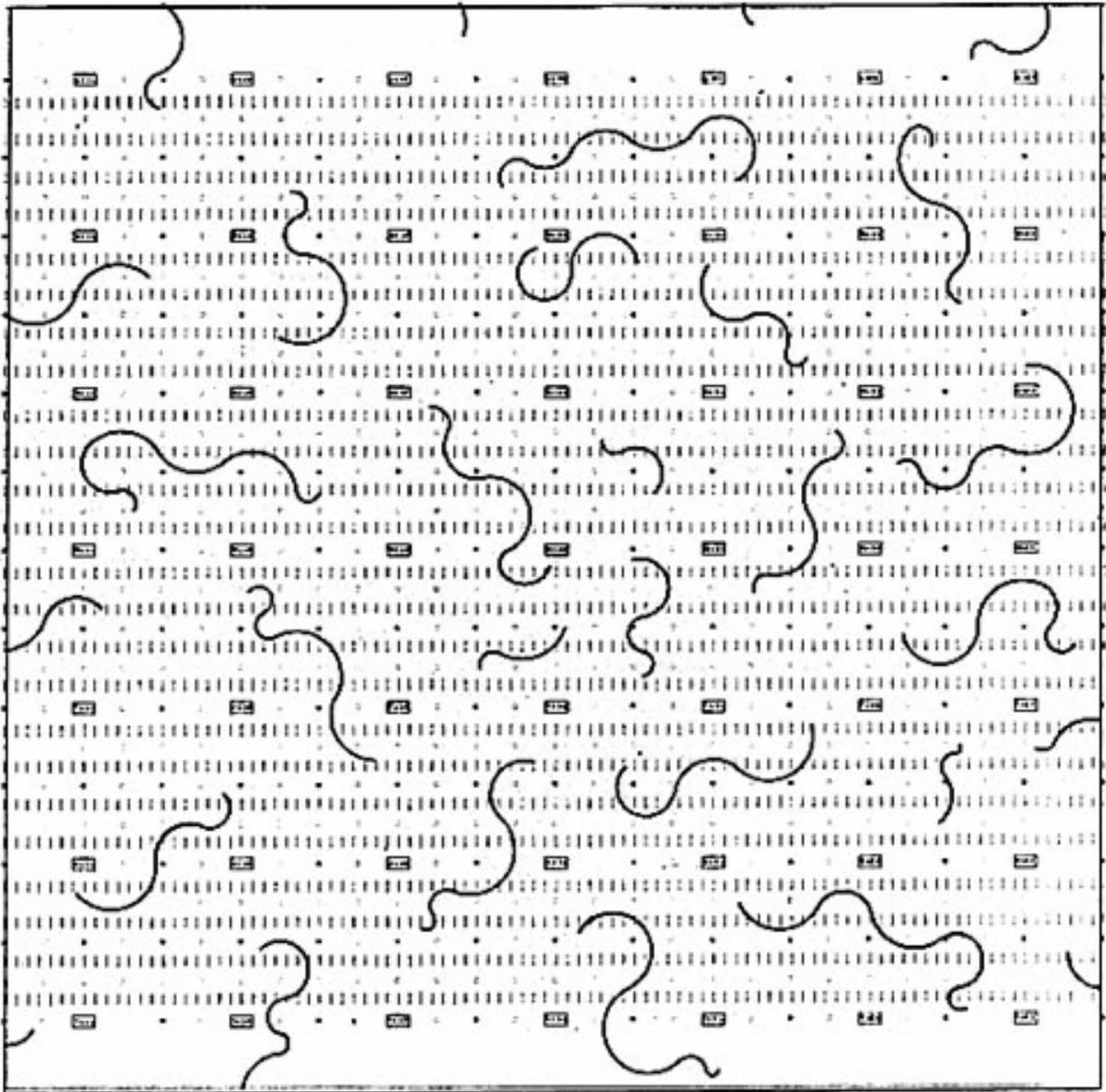
De la même manière, dans le nouveau projet social (et qui apparaît déjà dans « The Situationist City » de Debord) c'est la *mise en relation* des espaces qui fait la nouvelle ville. Même chose dans la « Nouvelle Babylone » de Constant, ou plusieurs autres projets de la même époque, tels « Walking City » d'Archigram (Angleterre) ou le « Monument continu », de Superstudio (Italie) ou encore la « No-Stop-City » d'Archizoom (Italie) ou l'« Arcosanti » de Paolo Soleri (États-Unis) : ce sont tous des projets qui proposent une nouvelle ville, un nouveau lieu, et surtout : *de nouvelles relations*. Parfois encensée, parfois dénoncée, la nouvelle réalité urbaine prédite par les visionnaires de l'époque est parallèle au projet technologique de la mise en réseau de l'information : elle s'étend dans toutes les directions, se passe facilement des objets, et *implique nécessairement l'interaction*.

Voir Guy Debord « Naked City »



<http://architettura.supereva.com/books/2002/200212003/01.jpg>

Archizoom « No Stop City »



http://parole.aporee.org/files/ga12/Archizoom_No_Stop_city.jpg

Paolo Soleri « Arcosanti »

<http://www.arcosanti.org>

Ne pas se surprendre donc, si au confluent de ces deux démarches —celle de la science et celle de l'art— les œuvres technologiques deviennent interactives : c'est une conséquence directe de la rencontre de ces deux projets. Mais il nous semble, avec quelques années de recul, que la pratique artistique ait été très souvent timide quand vient le temps de laisser une partie de la création à quelqu'un d'autre :

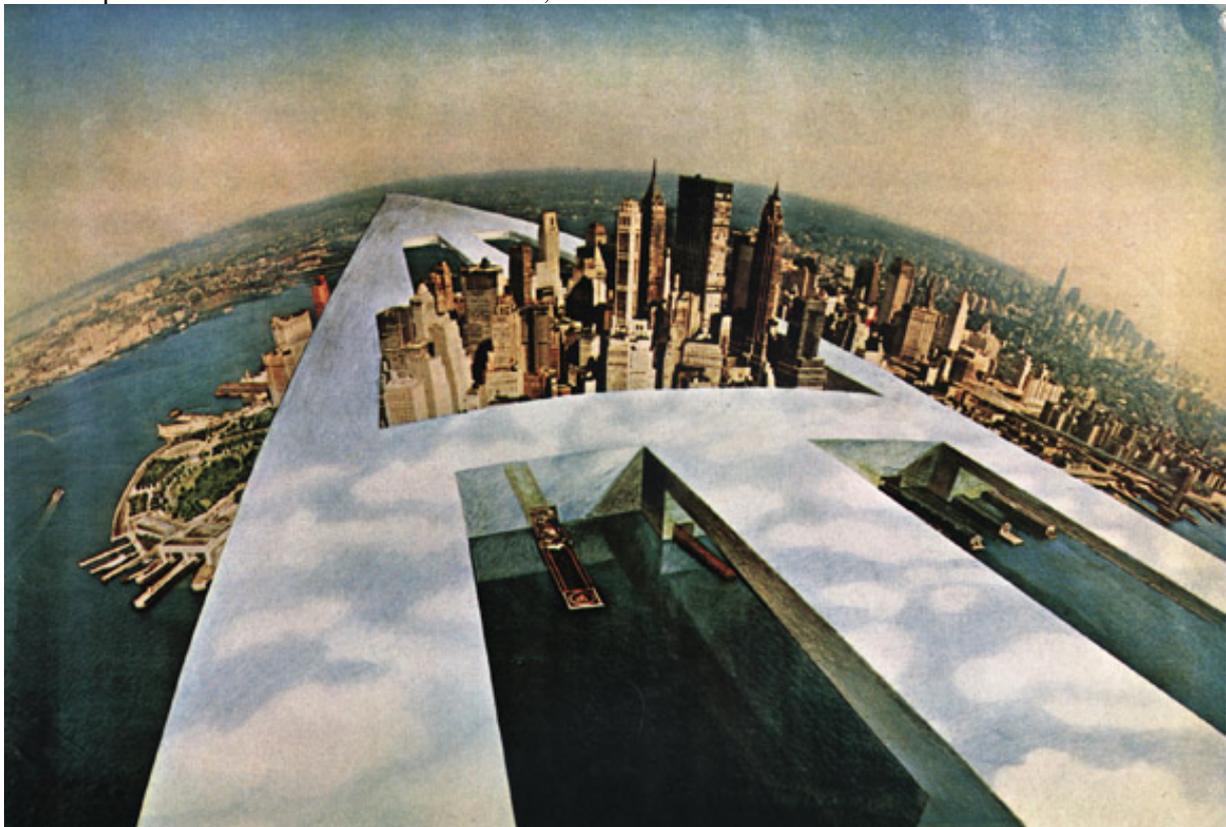
« In the first part of the 1990s when interactivity was a new term, it was often claimed that an interactive artwork involves collaboration between an author and a user. Is this true? The notion of collaboration assumes some shared understanding and the common goals between the collaborators, but in the case of interactive media these are often absent. After an author designs the work, s/he has no idea about the assumptions and intentions of a particular user. Such a user,

therefore, can't be really called a collaborator of the author. From the other side, a user coming to a new media artwork often also does not know anything about this work, what is supposed to do, what its interface is, etc. For this user, therefore, an author is not really a collaborator. Instead of collaborators, the author and the user are often two total strangers, two aliens which do not share a common communication code. »

« Models of Authroship in New Media», Lev Manovich, 2002

Comme le dit Manovich, il n'y a pas vraiment de collaboration dans la plupart des cas, et l'essentiel de l'œuvre revient à l'artiste. Mais peut-être ne regardons-nous pas au bon endroit. De la même façon que l'industrialisation de l'accès à l'information a déplacé le savoir des laboratoires universitaires vers les points d'accès au réseau scientifique, il se peut que l'art interactif soit ailleurs...

Voir Superstudio « Le monument continu », 1969 :



http://www.thepander.co.nz/art/reviews/cbarker/200404_4.jpg

<http://angermann2.com/images/contmom.jpg>

3- La notion d'artiste, la notion d'auteur

Cette vision des nouveaux medias, et quelques-unes de ses conséquences, est confirmée par Bernard Edelman dans *Le sacre de l'auteur* quand il démontre que l'avènement de la notion de *droit d'auteur* est contemporain à l'avènement de la notion de *sujet*, c'est-à-dire la notion d'*auteur*

elle-même. Avant l'apparition de la notion de sujet chez les philosophes de la Renaissance, il n'y a pas à proprement parler d'auteur. Or, cette apparition de la notion de sujet, qui semble remise en cause actuellement, est contemporaine d'une certaine vision d'éternité du monde qui est apparue avec la révolution scientifique. Alors que jusqu'au 17^{ème} siècle l'occident était en attente de la fin du monde, la révolution scientifique a permis de rêver à une certaine pérennité tant pour les œuvres que pour leurs auteurs. Mais la conclusion atomique de la Seconde Guerre mondiale *contemporaine des deux projets actuels* a remis la question à l'ordre du jour.

Alors ?

Est-ce qu'il y a un lien entre l'érosion des libertés individuelles que nous vivons actuellement et le nivellement de la notion d'auteur par les réseaux électroniques qui permettent une distribution anonyme de tout document numérisable ? Un lien avec une société où il y a dissolution du sujet ? Est-ce qu'il y a un lien entre cette question et l'occultation de l'identité de l'auteur d'une œuvre médiatique quand y participent nécessairement le (les) programmeur(s) et l'artiste(s) dans une pratique qui, selon Manovich, ne crée pas de nouveau matériel mais qui crée une nouvelle façon d'y accéder ?

En tant que centre d'artistes consacré aux pratiques des nouveaux médias, notre expérience nous fait répondre par l'affirmative. Les nouvelles technologies ne créent pas que des nouvelles manières de faire, elles constituent de nouvelles communautés dans lesquelles les rôles sont à redéfinir. Alors que certains philosophes humanistes crieront sûrement à la catastrophe, notre rôle est d'explorer ces constats, de les questionner et de faire émerger clairement les pratiques et les œuvres qui en découlent.

Métamédia ?

Projet global : Métamédia

Notre projet Métamédia explore donc ces questions. Nous planifions le projet sur trois ans : une année de mise en contexte, d'établissement des acquis et d'identification des problématiques fondamentales au sujet; une année de développement national de projets et d'établissement des bases d'un réseau international d'intervention artistique sur ces sujets et, enfin, une année de développement et de consolidation du réseau international.

En parallèle à ces activités, nous soutiendrons en continu la création par des artistes « d'œuvres logicielles » ou « d'œuvres-outils », c'est-à-dire d'œuvres qui permettent de créer d'autres œuvres, d'œuvres qui remettent en question le caractère définitif de l'appellation « artiste » et qui impliquent une participation fondamentale d'autres personnes que le créateur ou l'initiateur de l'œuvre.

Métamédia : Plan de travail

2006 : mis en contexte, établissement des acquis, identification des problématiques fondamentales

L'an un de Métamédia inclut la recherche de littérature sur le sujet, l'analyse des principales positions énoncées par les théoriciens, une synthèse qui permettra de poser clairement, à partir des analyses, les questions les plus pertinentes, et un colloque qui réunira les spécialistes du sujet pour formuler les pistes de recherche les plus actuelles, de façon à fournir aux artistes du milieu un

contexte de travail solide et mis à jour.

En parallèle à ces travaux théoriques se poursuivra le développement de pièces par des artistes du Québec et du Canada, de façon à valider à même la pratique les idées développées dans la recherche.

Activités :

Octobre 2005 :

- Contact avec les partenaires pressentis
- Christof Migone, artiste en résidence de création à Avatar pour développer un premier projet
- Contact avec les conférenciers pressentis pour le colloque de l'automne 2006

Novembre 2005 :

- Directeur artistique d'Avatar à l'École d'Art d'Aix-en-Provence pour établir un premier partenariat sur le projet (Laboratoire Locus Sonus)
- Georges Azzaria artiste professionnel en résidence de création à Avatar pour développer un projet

Janvier 2006

- Directeur artistique de Urban Shaman (Winnipeg) à Avatar pour mettre sur pied l'intégration au projet d'artistes des Premières Nations
 - Début du design du site web « Métamédia »
- Contact avec l'Université de Stanford (Paul DeMarinis) pour explorer les possibilités de collaboration sur le projet
- Début de la revue de littérature et de l'analyse théorique

Mars 2006

- Mise en ligne du site web « Métamédia » et publication des « œuvres-outils » de Georges Azzaria et Christof Migone
 - Publication de l'œuvre de Georges Azzaria

Avril 2006

- Directeur artistique d'Avatar à Podewil-Tesla (Berlin) pour explorer les possibilités de collaboration sur le projet

Mai 2006

- Confirmation des conférenciers au colloque de l'automne 2006
- Planification technique de la conférence de l'automne 2006

Août 2006

- Artiste des Premières Nations sélectionné avec Urban Shaman en résidence à Avatar pour réaliser un troisième projet d'œuvre-outil
 - Mise en marche de la publication d'un projet collectif d'utilisation « d'œuvre-outil » sous la direction de Pierre-André Arcand

Septembre 2006

- Mise en ligne des conclusions de la revue de littérature et de l'analyse théorique de la

problématique explorée.

- Communications auprès des institutions d'enseignements, Centres d'artistes, Musées, et autres organisations pour faire connaître le projet et la conférence de novembre 2006
- Organisation technique de la conférence de novembre 2006

Octobre 2006

- Accueil en résidence à Avatar d'un artiste en provenance de l'École d'art d'Aix-en-Provence (Laboratoire Locus Sonus) pour réaliser une quatrième œuvre-outil

Novembre 2006

- Conférence sur le thème de « l'œuvre-outil », de « l'œuvre logicielle », et des conséquences de ces nouvelles approches sur la notion d'artiste elle-même. Présentation de travaux d'artistes et conférences de théoriciens invités. Discussion et échanges sur les énoncés. Exploration des conséquences de ces énoncés sur le rôle des institutions artistiques, sur les nouvelles pistes de développement artistique et technologique et sur les structures à mettre en place pour favoriser ce développement.
 - Lancement de la publication/œuvre collective dirigée par Pierre-André Arcand

Décembre 2006

- Retour sur la conférence. Identification des partenaires potentiels à contacter et à inviter à se joindre au projet. Identification et invitation de nouveaux artistes à contacter et à inviter en résidence pour développer de nouvelles œuvres-outils.
- Collecte des données pour les actes du colloque

Résultats escomptés pour 2006 :

- Énoncé de problématique, trois résidences d'artistes avec création d'œuvres-outils, deux publications, l'établissement de d'un partenariat national et de trois partenariats internationaux, tenue d'un colloque

2007 : développement national de projets et établissement des bases du réseau international d'intervention artistique

L'an deux de Métamédia inclut le développement pratique des conclusions de la conférence, le design des outils et stratégies nécessaires à ce développement, et surtout l'établissement de liens avec des partenaires nouveaux sur des territoires moins habituels pour ce type de projet.

Les liens avec des partenaires ne sont pas accessoires : nous voulons établir à moyen terme un réseau continu d'échanges et de développement de cette approche. L'apport de visions multiples issues de culture diverses est essentiel au projet. Aussi, alors qu'à la première année de Métamédia nous voulons collaborer avec des partenaires que nous connaissons bien pour asseoir solidement les bases du projet, nous voulons aussitôt que possible profiter du fait que l'œuvre logicielle ne demande pas beaucoup de budget ou d'infrastructures pour son développement, et que par conséquent, elle est potentiellement à la portée de tous, pour intégrer au projet des partenaires étrangers. Trois des régions qui nous intéressent particulièrement pour ce projet sont l'Inde, Israël et le sud de l'Amérique du Sud. Les deux premiers parce qu'ils sont connus pour leur spécificité

culturelle et leurs compétences en programmation informatique, le troisième à cause de l'intérêt croissant qui a été manifesté par ces régions au cours des dernières années pour une implication directe dans le projet global d'arts médiatiques.

Nous escomptons que les partenaires étrangers identifiés pourront poursuivre le développement du projet de leur côté et avec leurs propres intérêts. Notre participation sera au niveau de la recherche et l'analyse des bases conceptuelles du projet ainsi qu'au niveau de la mise en ligne et du maintien du réseau électronique permettant les échanges entre les partenaires. En d'autres termes, nous voyons notre rôle à moyen terme comme celui de facilitateur du projet, et non pas comme centre névralgique des activités. La communication entre les divers partenaires pourra être directe.

Janvier 2007

- Mise en ligne des communications de la conférence ainsi que de la documentation sur les œuvres présentées en novembre 2006. Intégration au site web des œuvres récentes ainsi que des conclusions de la conférence.
- Intégration au site web des œuvres réalisées par les partenaires en France et en Californie (En fait, l'accès au site web même sera ouvert aux partenaires : ils pourront eux-mêmes réaliser les sections du site web qui les concernent et y communiquer leurs propres observations)
- Contacts avec les nouveaux partenaires potentiels

Février 2007

- Accueil d'artistes en résidence
- Début du travail sur la publication qui réunira, à l'automne 2008, les communications de la conférence, les conclusions que nous en faisons, la documentation sur toutes les œuvres réalisées au cours des premiers 20 mois de travail, ainsi que les prévisions de développement pour l'avenir

Mars 2007

- Voyages en Inde et en Israël pour contact avec les partenaires pressentis
- Développement de l'interface web pour accueillir de nouveaux partenaires

Avril 2007

- Voyage en Amérique du Sud pour contact avec les partenaires pressentis

Automne 2007

- Consolidation du site web et intégration des nouveaux partenaires.
- Accueil d'artistes en résidence en provenance des nouveaux territoires partenaires

Résultats escomptés pour 2007 :

- Publication des actes du colloque, trois résidences d'artistes avec création d'œuvres-outils, base de données web accessible directement par les partenaires, nouveaux partenariats internationaux

2008 : développement et consolidation du réseau international

L'an trois de Métamédia est l'année de consolidation du projet. Cette étape visera notamment la consolidation et l'expansion du réseau de partenaires, le développement du site web jusqu'à en faire un site autonome qui pourra s'augmenter de la participation publique sur un modèle proche de

Wikipedia.org, incluant à la fois la mise en ligne des œuvres-outils et celle des œuvres réalisées avec ces œuvres-outils. L'ensemble des activités est difficile à détailler à ce moment-ci, mais l'an 2008 devrait commencer par le lancement de la publication entamée en février 2007 et faisant le constat des deux premières années de travail. Il devrait se poursuivre par la recherche et l'implication de nouveaux partenaires « secondaires » (c'est-à-dire des partenaires contactés non pas par Avatar mais par les premiers partenaires du projet eux-mêmes) ainsi que la mise sur pied d'un mode d'existence régulier et continu pour le projet.

Résultats escomptés pour 2008 :

- Consolidation du réseau des collaborateurs et expansion du territoire couvert par les partenaires, trois résidences d'artistes avec création d'œuvres-outils, consolidation du site web, publication des conclusions du projet.

1. : Lev Manovich, « New Media from Borges to HTML », *The New Media Reader*, MIT Press, 2003. p. 19-25.
2. Ibid.
3. Bernard Edelman, *Le sacre de l'auteur*, Paris, Éditions du Seuil, 2004. 378 p.