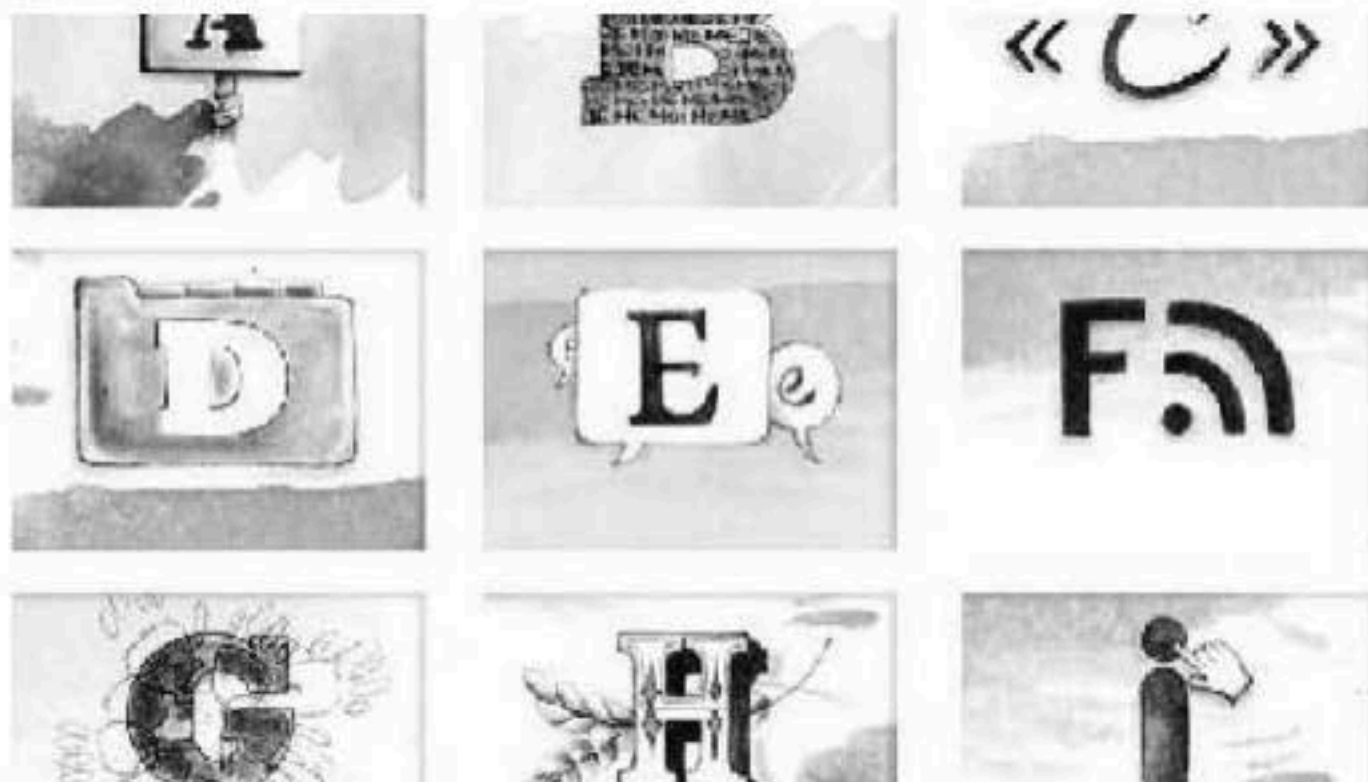


EXPOSITION

COMMISSARIATS EN LIGNE DÉVELOPPÉS PAR DES MEMBRES DU NT2 ET METTANT EN VALEUR DES ŒUVRES LITTÉRAIRES ET ARTISTIQUES HYPERMÉDIATIQUES.

Abécédaire du Web

COMMISSAIRES: LALONDE, JOANNE



L'Abécédaire du Web est le premier projet de commissariat en ligne conçu et diffusé par le Laboratoire NT2. Cette exposition virtuelle propose un parcours exploratoire en vingt-six rubriques ou thématiques qui visent à mettre en valeur les enjeux esthétiques et critiques de la création hypermédiate.



CRÉDITS

Commissariat et textes: Joanne Lalonde

Chargés de projet et conception médiatique: Frédéric Beudet, Grégory Fabre et Robin Varenas

Coordination: Isabelle Caron

Graphisme: Marie-Anne Campeau-Duplessis, Turkoise & Chokola

Recherche, révision, navigations filmées: Julie-Anne Côté, Sandrine Galand, Joëlle Gauthier et Mathieu Mundviller

Révision des flambeaux et vignettes: Alexie Morin

Merci à tous les artistes de leur adhésion au projet, sans eux rien n'aurait été possible.

Ce projet a été soutenu par le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire FIGURA, le Fonds de recherche du Québec - Société et culture, et le Fonds Canadien pour l'innovation.

Taxonomies

Temps réel et temps de l'histoire. Archivage entre pérennité et ouverture, entre mémoire et art vivant, entre document et événement

Joanne Lalonde

Professeure titulaire au département d'histoire de l'art de l'Université du Québec à
Montréal (UQAM)
<http://nt2.uqam.ca/>

Ce texte propose une réflexion sur l'archivage des patrimoines numériques tel que nous le pratiquons au sein des Laboratoires NT2, des laboratoires de recherche en arts et littératures affiliés à trois universités du Québec UQAM, Université Concordia et Université du Québec à Chicoutimi, laquelle mettra à contribution les notions de temps réel, de présent éternel et de temps uchronique.

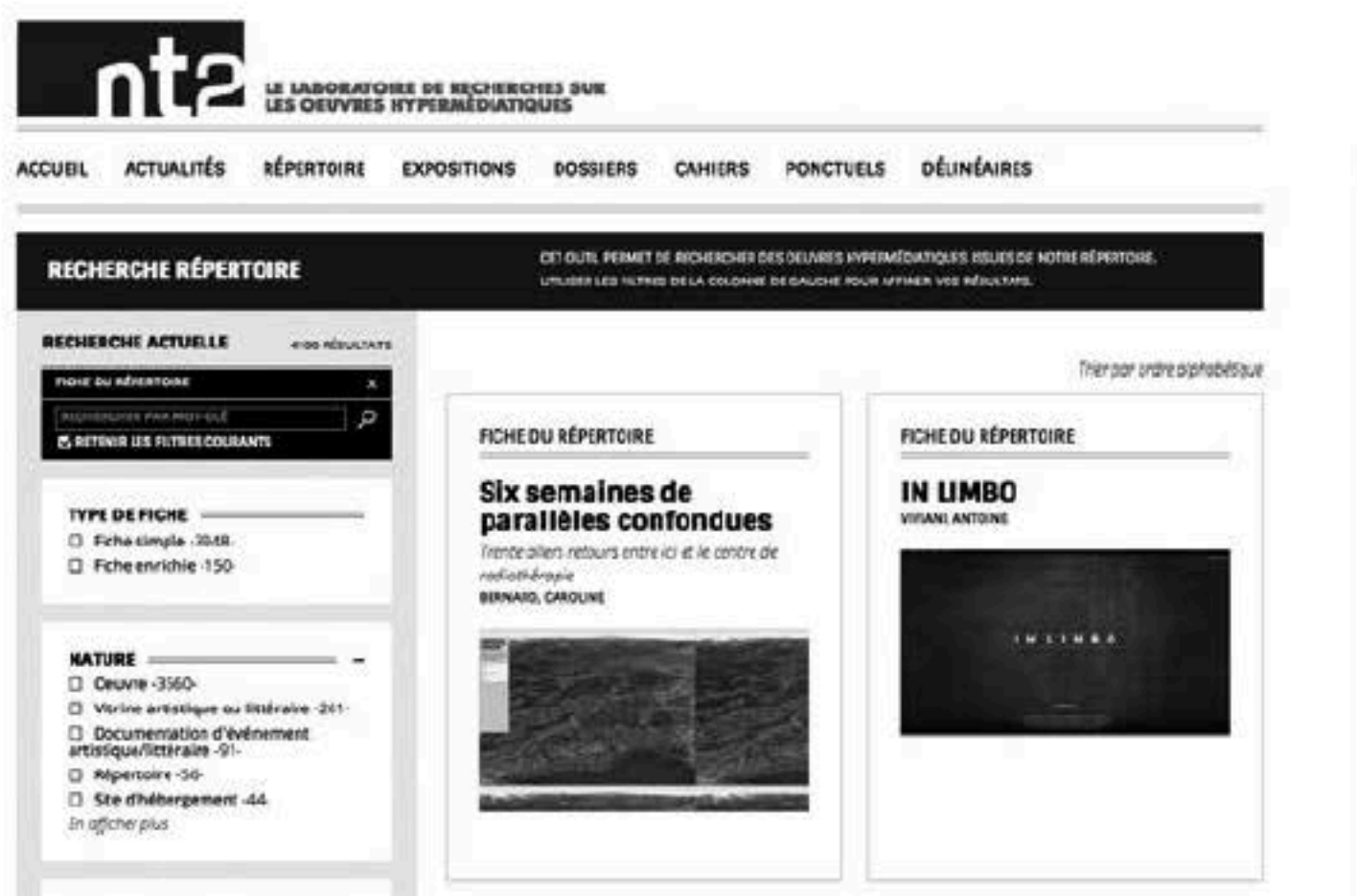
La prolifération des cultures numériques pose des défis à la mise en valeur et à la conservation des œuvres de création artistique ou littéraire conçues pour l'ouverture contributive des réseaux. Nous travaillons aux Laboratoires NT2 à un grand projet de recherche en

archéologie du contemporain nommé *Observatoire de l'imaginaire contemporain* lequel inclut un répertoire des arts médiatiques, une base de données qui se présente comme une collection symptomatique de la création Web, des expositions en ligne, *Abécédaire du Web* et *Speedshow* qui visent à mettre en valeur les œuvres de notre collection et une revue de création *BleuOrange* qui invite des auteurs à créer, adapter ou traduire une œuvre de littérature hypermédiatique, c'est-à-dire une œuvre littéraire faisant usage des technologies numériques et combinant au matériau textuel, des images fixes et animées ainsi que des sons.

Pour dire les choses le plus simplement possible, nous construisons une archive en direct de la création sur internet.

Cette archive répond à deux finalités principales, organiser le chaos discursif et la pléthore, ce matériel en développement continu qui échappe à toute saisie globale et collecter et conserver des traces afin de témoigner de diverses caractéristiques de cette culture à l'écran. Cette base de données est accessible en ligne gratuitement et ouverte à la communauté de chercheurs dans le domaine.

Le grand défi des études sur l'hypermédia a été jusqu'à maintenant la compréhension d'un phénomène en progression exponentielle. Un défi de taille qui se trouve en partie réalisé, mais dont l'exhaustivité restera à jamais inaccessible. Pour ce faire, nos recherches se sont principalement inspirées du principe de l'échantillonnage par captures d'images et navigations filmées et de l'indexation descriptive, à la fois d'œuvres références et de concepts clés. Du principe de l'échantillon, nous sommes passés au modèle de la collection, c'est-à-dire penser des stratégies de sélection et de mise en valeur de ces prélèvements révélateurs de la création et de la créativité, notamment par des pratiques de commissariat en ligne qui s'inspirent du



modèle des environnements de recherche et connaissances (ERC), des dispositifs de diffusion de la recherche exploitant les potentialités dynamiques du Web sémantique, lequel permet de catégoriser et indexer les contenus afin de pouvoir les partager, dans cet esprit d'accès libre pour la communauté, mais aussi dans une perspective reposant sur le concept d'expérience et exploitant une diversité de documents et d'informations en développement continu. Les ERC sont aussi de la recherche en temps réel ou direct, et non seulement l'exposé de résultats finaux ou terminaux.

La question du « Comment penser la notion d'histoire de l'art en fonction de celle de temps direct » est centrale à notre réflexion. Il faut œuvrer avec l'inattendu et l'intégrer dans nos méthodologies de recherche, ce que les anglophones appellent le principe de Serendipity. D'autres questions subordonnées à la précédente apparaissent : quoi choisir, comment le faire et selon quels critères,



quelles méthodologies valoriser ? Que devons-nous préserver dans un contexte de langage hétérogène où l'image occupe certes une place centrale, laquelle se trouve toutefois amplifiée par le texte, le son, le mouvement ?

Notre première démarche a été de procéder par captures d'écran, une image fixe, un échantillon minimal pensé comme trace des sites/œuvres hautement volatils. Très vite il est apparu que ces fragments ne témoignaient que très partiellement de l'expérience polysensorielle que proposaient les œuvres. Nous avons donc par la suite archivé des microfilms, des navigations filmées, auxquelles ont été par la suite intégré des sons. Ces navigations filmées sont la principale matière de notre archéologie de la culture Web.

La nature même de notre objet d'étude a conduit à convenir de certaines stratégies méthodologiques. Voici un rappel de quelques points importants.

Revue BleuOrange. Capture d'écran de la page d'accueil

1) La mise en commun des ressources. Ces types de contenus font valoir divers aspects des œuvres au moyen de descriptions, d'analyses brèves ou enrichies, de documentation Média (capture d'écran, navigation filmée) et d'une taxonomie qui en souligne les modes d'interactivité. La mise en commun des ressources est donc chaperonnée par l'équipe du Laboratoire et est déterminée par le raffinement des infrastructures Web développées par le NT2. Ces ERC ne réunissent pas simplement des données, elles les relient au moyen de mots-clés (taxonomie) qui permettent aux chercheurs d'avoir accès à des contenus connexes et thématiques. A la fois une lecture à distance ou *distant reading* (Moretti 2013), par la gestion du nombre, et une interprétation pointue, plus fréquent dans l'herméneutique universitaire.

2) Établir un protocole de recherche basé sur l'expérience variable des œuvres (ou des textes) pour représenter un profil type de l'œuvre.

3) Ouvrir les données et leurs utilisations pour les communautés académiques.

4) Concevoir des méthodologies de la recherche en *crowd sourcing* ou en externalisation ouverte auxquelles la communauté peut contribuer.

Comment documenter les expériences ? Il s'agit bien de cela, documenter une expérience, car les œuvres que nous documentons sont « praticables » comme le rappelle Emmanuel Mahé (2012), cette temporalité perceptive de l'internaute en action. Il ne s'agit pas de d'analyser à distance un objet externe qui semble terminal. Nous documentons un parcours dynamique, à renouveler à chaque ité-

ration de l'œuvre, toujours en partie singulière selon son principe d'ouverture et d'indétermination, mais qui propose tout de même des prescriptions et des protocoles que le spectateur doit reconnaître afin d'en garantir la maniabilité et la « jouabilité ». Les œuvres hypermédiatiques ne sont pas des ensembles donnés mais des invitations à la découverte et à la transformation. Le « faire » – c'est-à-dire les gestes de manipulation des interfaces, les déambulations dans et à travers l'œuvre – y est aléatoire, parfois individuel, parfois collectif.

Nous substituons donc la notion d'expérience à la notion d'œuvre, plus classique dans l'histoire de l'art. Comment alors conjuguer pérennité et ouverture, mémoire et art vivant, document et événement, temps réel et temps de l'histoire, temps uchronique de l'expérience et temps anachronique du discours ?

Nos répertoires font cohabiter des sources d'informations de nature multiple : images graphiques, fiches descriptives, commentaires théoriques et critiques (trois manières de faire classiques de la muséologie), des navigations filmées lesquelles répondent également à notre mission d'archivage et de documentation de culture la Web par essence volatile. Notre modèle se veut donc un hybride entre la conservation et la diffusion et cette cohabitation, si riche soit-elle, génère des réflexions a posteriori.

Dans une conférence intitulée *Temps de l'histoire et temps uchronique, penser autrement la mémoire et l'oubli* pour ZKM en décembre 2010 sur le thème Digital art conservation, Edmond Couchot suggère de s'inspirer pour la diffusion et la conservation des arts numériques des modes d'opérations de la mémoire organique, plus flexible que de ceux du « disque dur » c'est l'image qu'il utilise, le disque dur est un mode de conservation qui demeure tributaire de l'identité fixe et matérielle de l'œuvre. Les navigations filmées que

nous opérons aux Laboratoires NT2 relèvent du modèle du disque dur, elles représentent un passé accompli, une certaine certitude de l'œuvre du moins un témoignage de l'expérience, c'est la valeur d'archivage exposée plus haut. Or peut-être y aurait-il un autre enjeu pour la diffusion des arts numériques, un enjeu qui ne serait pas tant de retrouver un événement passé dit Couchot mais de le récréer. C'est ici que le modèle de la mémoire organique pourrait devenir inspirant, celui par exemple du souvenir, lequel, on le sait, n'est jamais tout à fait le même quand il est revécu. Une mémoire plus imprécise qui construirait tout de même une histoire de l'art en transition.

Rétrospectivement, force est de constater que les différentes contraintes budgétaires et la volonté de retenir l'internaute dans l'environnement de notre site, nous ont conduit à choisir ce modèle de l'enregistrement plutôt que d'explorer d'autres stratégies plus « événementielles », lesquelles demeurent en grande partie à définir. Une autre question importante surgit alors : comment produire et transmettre des connaissances, à travers le texte et des images constantes sur des œuvres qui évidemment visent à produire (comme toutes pratiques artistiques) des effets et des affects dans le cadre d'une relative indétermination mais qui surtout se vivent dans un présent continu ? Où l'enjeu ne serait pas tant de « retrouver » quelque chose, un objet externe mais de le récréer comme art vivant. Bref ce que rappelle Edmond Couchot dans sa présentation : *Comment capter ce volatil et en transmettre une trace vivante ?*

Temps réel, présent éternel et temps uchronique

Revenons un instant à la notion d'uchronie proposée par Couchot (1998, 2007), définie comme une synthèse de plusieurs temporalités propre à la création numérique. Ainsi que l'affirme l'auteur, la plupart des dispositifs numériques interactifs peuvent être consi-

dérés comme des simulateurs de temps uchronique, qu'il s'agisse de jeu électronique, de téléphonie mobile multifonction, de cartographie GPS ou de toute autre interface de navigation numérique.

En effet, le mode dialogique « mécanique » relatif aux interactivités endogène (dialogue entre les différentes composantes du dispositif numérique) et exogène (relation entre la perception humaine et la création numérique) entraînerait une révision de notre conception du temps, laquelle serait davantage liée à un « chronos » distinctif, écrit l'auteur (1998, p.141), un chronos ou temps de synthèse qui résulte des multiples opérations inhérentes au produit virtuel (différent de la genèse analogique), lequel s'autonomisera par rapport à une temporalité convenue ou factuelle. Le temps numérique, explique Couchot, est une simulation qui ne renvoie plus aux conventions universelles du temps : « Le temps de synthèse est un temps ouvert, sans orientation particulière, sans fin ni début (comme le film photographique ou la modulation scandée de la vidéo) un temps qui s'auto-engendre, se réinitialise au gré du regardeur, selon les lois imaginées par l'auteur. C'est un temps uchronique » (1998, p.141).

Ce temps uchronique engendre donc un présent subjectif particulier, un « hors-temps » (2007, p. 208) qui ne suit pas un passé dont il témoigne et qui ne se répètera pas non plus dans un avenir qui le suit. « Uchronie », donc, d'un présent éternel, ou encore selon Couchot, de multiples présents originaires, des présents probables, qui s'actualisent par l'intermédiaire du dispositif.

C'est en ce sens que le temps numérique n'est pas un temps de représentation de ce qui a nécessairement préexisté au spectacle, mais un temps de présentation de ce qui se déploie devant nous par l'activité de la machine. Et ce temps de la machine rejoindra toujours

le temps existentiel du percepteur dans l'expérience de l'œuvre, la notion de temps uchronique, synthèse de différentes temporalités, intégrant également la temporalité perceptive du spectateur.

Le temps du présent éternel

Pour discuter de la notion de présent éternel, je donnerai un exemple qui propose une occasion de vivre le temps de manière différente, la temporalité subjective de l'internaute étant mesurée à celle « uchronique » du dispositif. Cet exemple est tiré de l'exposition en ligne *Abécédaire du Web*.

Adam's CAM (2005) de Sebastien Longhman est une œuvre qui fait comprendre cette portée du « hors-temps » ou « des temps de présents probables » qui ne demandent qu'à s'actualiser dans l'expérience de l'œuvre. L'évocation du travail du film et de la vidéo y est importante. À la source de cette œuvre se trouve le point de vue, concept fondamental pour penser toutes pratiques artistiques, incarné par la caméra nommée dans le titre mais invisible comme dispositif, cachée mais pourtant centrale, car c'est par elle que nous pouvons voir la séquence unique de l'œuvre, celle d'une femme allongée que l'on regarde dormir. Plus que jamais ici, ce point de vue s'incarne par le regard que porte le spectateur sur la scène jouée et rejouée en boucle, dans un présent éternel et inépuisable.

Métaphore originelle ou scène primitive, la naissance de l'homme dans la culture biblique, ce regard d'Adam porté par la caméra numérique devient une renaissance de l'image pensée dans un hors-temps. Dans cette absence de repères temporels au sein de la diégèse, il n'y a pas plus de passé que de futur, mais un continu infini, insistant sur le présent affectif du spectateur et sur son temps de réception qui devient alors le temps principal de l'œuvre.

Toute l'expérience esthétique se recentre donc sur celui-ci, sur son regard qui se substitue à celui d'Adam alors qu'il explore l'œuvre à travers une interface simple qui lui permet de faire bouger légèrement le personnage, lequel lui échappe en partie car il ne se tournera jamais de son côté. Qu'il soit témoin ou espion (les deux modes



14:55:22 Tuesday, 1 September, 2009

de navigation proposés pour l'accès au site), l'internaute se trouvera face à son propre regard, dans lequel s'affiche en caractères rouges le temps présent de sa réception (Tuesday, 24 May, 2011, 11:51:06, 11:51:07, 11:51:08) égrenant une par une les secondes d'une éternité infinie quoique rendue abstraite par la frontalité du spectacle. Comme une insistance sur le moment présent dans une urgence de voir et dans une violence relative où on ne peut plus raconter de la même manière, le spectateur se trouve alors, rappelle Couchot, « entre deux temporalités antagoniques », oscillant et déchiré « entre le temps uchronique et le temps de l'Histoire » (2007, p. 279).

La notion de contemporain et le temps de l'histoire

Le propos de l'histoire de l'art est une reconstruction anachronique de l'objet. On le sait depuis les écrits de Daniel Arasse (2006) et de Giorgio Agamben (2008) et ce pour toute activité d'interprétation, même avec l'objet le plus voisin dans le temps, « le plus direct », il y a nécessairement décalage entre le discours et l'occurrence de l'œuvre. Encore aujourd'hui le matériau principal de l'histoire de l'art est l'image, la photographie occupant une place déterminante comme document, témoin, des événements ou des œuvres. Au point où ces images documents sont proposées maintenant à leur tour comme œuvre, sinon comme leur plus parfait substitut, je réfère ici évidemment aux écrits théoriques sur la performance (Jones, 1997).

Comment alors conjuguer ce temps uchronique de l'expérience et celui anachronique du discours, la couche de médiation (textes, images, émulation, archivage) que l'on construit autour des œuvres, lesquelles sont aussi basées sur un principe de découverte (ouverture contributive du réseau). Quels outils de connaissances sont offerts aux spectateurs afin de respecter la dimension interactive des œuvres ?

L'histoire de l'art peut s'écrire en direct du moment que l'on reconnaît que ce direct est mirage anachronique. Cet archivage doit garder un équilibre entre pérennité et ouverture, entre mémoire et art vivant, entre le donné et le devenir, entre document et événement. Loin d'être de petits défis, voilà donc quelques questions méthodologiques qui nous animeront pour les prochaines occurrences de notre projet.

Références :

- Agamben, G (2008). *Qu'est-ce que le contemporain*, Paris, Rivages poche/Petite bibliothèque Payot
- Arasse, D. (2006) *Anachroniques*, Paris, Gallimard.
- Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.
- Couchot, E. (2007). *Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication*, Paris, Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud.
- Jones, A. (1997). « "Presence" in Abstensia: Experiencing Performance as Documentation », *Art Journal*, Vol. 56, N° 4
- Mahé, E. (2012). « Les pratiqueurs » dans *L'Ère post-média Humanités digitales et Cultures numériques*, ouvrage collectif, dir. J.-P. Fourmentaux, Paris, Editions Hermann, Coll. Cultures Numériques, pp. 137-154.
- Moretti, F. (2013). *Distant Reading*. Londres, Verso.
- Loghman, Sebastien. Adam's Cam : <http://www.adamscam.net/>
- Abécédaire du Web :
<http://nt2.uqam.ca/fr/expositions/abecedaire-du-web>
- Speedshow : <http://nt2.uqam.ca/fr/expositions/exposition-speedshow-de-bleuorange>
- Revue BleuOrange <http://revuebleuorange.org/>

Joanne Lalonde est historienne des arts médiatiques et numériques. Ses recherches portent sur les pratiques d'art réseau et médiatique. Elle est membre du Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, le NT2, du Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire Figura de l'Université du Québec à Montréal. Elle s'intéresse également aux représentations de genres et aux figures du métissage sexuel dans l'art actuel, aux modalités de l'interactivité dans l'art contemporain de même qu'aux méthodologies de la recherche sur les pratiques artistiques émergentes. Elle a publié récemment deux essais sur la culture hypermédiatique, *Le performatif du Web* (Chambre Blanche 2010), *L'Abécédaire du Web* (PUQ 2012) et conçu une exposition en ligne éponyme en collaboration avec le laboratoire NT2 de l'UQAM qui a remporté le prix Or Spécial Web'Art dans la Catégorie Expositions et dossiers, du Festival International de l'Audiovisuel & du Multimédia sur le Patrimoine (FIAMP) d'AVICOM en 2012.