

Where are you ? ou l'art à l'ère de la déterritorialisation

par **Évelyne ROGUE**

*Philosophe¹. Chercheur associé au Centre de Philosophie des Activités Artistiques
Contemporaines de l'Université de Paris I*

Nul n'ignore que l'art est un langage universel, de même que dans le cyberspace il n'y a pas de frontière, même si l'on ne va pas jusqu'à penser que le cyberspace peut réellement constituer ce que P. Lévy appelle une intelligence collective ou bien une noosphère telle que la définissait déjà Teilhard de Chardin. Certes, on pourrait nous objecter qu'il existe des particularismes, qu'il existe une multiplicité de langages, que les langues elles-mêmes font obstacle à cette possible, voire tant espérée, intelligence collective. Certes, on pourrait penser que Hegel a raison d'affirmer que c'est en mots que nous pensons, et que par suite nous pensons différemment en fonction de la langue que nous pratiquons. Et nul ne saurait nier que la langue véhicule une pensée, ni même qu'elle est, dans une certaine mesure, le reflet d'une culture. Cependant, il ne faudrait pas pousser à l'extrême ce raisonnement, car s'il est vrai que le langage véhicule une culture, qu'il est révélateur d'une façon de penser, par-delà ces petites différences, il faut s'attacher à ce qui est universel en l'homme, c'est-à-dire la faculté de penser au-delà de toute frontière.

Après *How are You ?* et bien d'autres créations pas nécessairement numériques, dans la mouvance de l'art en réseau, O. Kisseleva² a choisi de présenter dans le cadre d'une résidence de production à la Chambre Blanche³ *Where are you ?*⁴ Dans la mouvance de l'art **en** réseau dont il n'est pas vain de rappeler qu'il ne saurait se confondre avec l'art **sur** le réseau⁵. S'il ne faut pas considérer comme de l'art *en* réseau la numérisation des tableaux accrochés aux cimaises du Musée de l'Hermitage, et présentés sur Internet sous forme de Musée Virtuel⁶, ce n'est pas par refus d'apprécier à sa juste valeur ce travail, mais simplement parce force est d'admettre que l'art *en* réseau et l'art *sur* le réseau renvoient à des téléologies totalement différentes, aussi distinctes que le mode de création de leurs œuvres respectives peut l'être d'ailleurs.

* * *

Le voyage comme expérience ludique

Ainsi, O. Kisseleva avec *Where are you* propose à l'internaute de faire l'expérience d'un voyage «virtuel» à travers des villes d'un monde, lui, bien réel. En effet, sa création, conçue comme un jeu, invite l'internaute à reconnaître des monuments célèbres présentés sous formes de photos numérisées encadrées par «5» noms de villes, non moins célèbres, comme Berlin, Montréal, New York, Paris, Vancouver, etc.... Nous n'en citerons que quelques-unes, préférant laisser à l'internaute, spect-acteur en puissance le plaisir de découvrir par lui-même toutes les autres villes à travers lesquelles il pourra se laisser transporter. Alors que le temps s'écoule, que la photo de la ville se voile de plus en plus jusqu'à disparaître comme dans un brouillard, numérique évidemment le regardeur-joueur-amateur d'art, s'il ne veut pas perdre la partie, n'a d'autre choix que de très vite cliquer sur le nom de la ville dans laquelle est située le monument visualisé *hic et nunc*. A chaque erreur, il voit alors son score débité de 5 points, tandis qu'à chaque bonne réponse, il le voit crédité du même nombre de points. Partie sans fin Peut-être pas totalement car, si le score de l'internaute devient réellement trop négatif, à l'écran, il ne verra pas apparaître «game over» comme cela se produit sur tout autre jeu vidéo auquel il serait sans doute possible d'apparenter cette création mais en rouge et en majuscule *WHERE ARE YOU*

L'art de se remémorer

Or, derrière cette façade de jeu, certes bien réel, c'est notre condition d'homme spatio-temporellement déterminée qu'interroge l'artiste. En jouant en effet tant sur la notion de temps que sur celle d'espace, *Where are you* nous invite non seulement à prendre conscience du temps qui passe, un temps qui file, d'un présent sans cesse évanescant aussi. Si le poète pouvait dire «Le temps suspend ton vol» L'internaute quant à lui ne pourrait qu'être tenté de faire un arrêt

sur image de Jérusalem afin de pouvoir la décrypter plus longuement, alors même qu'elle ne cesse, justement au fil du temps qui passe, des secondes qui traversent inéluctablement le sablier du temps, de se voiler, de se dérober à sa vue. Qui dans ces conditions ne prendrait pas conscience que le présent n'existe pas ou pour le dire autrement que nous définissons « arbitrairement le présent *ce qui est*, alors que le présent est simplement *ce qui se fait* »⁷. Or ce qui se fait dans *Where are you* n'est qu'une image qui s'efface peu à peu jusqu'à ne plus laisser de trace de son passage, si ce n'est celle d'un souvenir, dusse-t-il être plus ou moins flou d'ailleurs. Autrement dit, « Rien n'est moins que le moment présent, si [nous entendons] par là cette limite indivisible qui sépare le passé de l'avenir »⁸. Or de ce présent, de cette présence de l'image au-delà de toute représentation, il ne reste que la trace d'une image passée, d'un présent en quelque sorte remémoré. Si en effet, nous considérons « le présent concret et réellement vécu par la conscience, [nous pouvons] dire que ce présent consiste en grande partie dans le passé immédiat. Dans la fraction de seconde que dure la courte perception possible de lumière, des trillions de vibrations ont pris place, dont la première est séparée de la dernière par un intervalle énormément divisé »⁹. Intervalle qui devrait permettre à l'internaute-spect-acteur d'avoir reconnu le monument présenté et par suite de le situer dans la ville à laquelle il appartient. Autrement dit, c'est bien à cette mémoire du passé, passé de chaque individu, que fait appel cette création ludique *Where are you*

L'homme est-il spatio-temporellement déterminé ?

C'est à une immersion dans les méandres de la mémoire de chaque internaute-spect-acteur de la création, une expérience unique dans le labyrinthe des souvenirs faisant appel à un tout réseau de réminiscences personnelles que nous invite O. Kisseleva. Si un spect-acteur reconnaît la Tour Eiffel et peut la situer immédiatement à Paris, c'est peut-être parce qu'il se souvient de son passage dans cette ville à telle ou telle occasion. C'est à cette conservation du passé qu'en appelle *Where are you* en invitant sur le mode ludique tout spect-acteur à se souvenir d'un lieu spatialement déterminé, et plus ou moins temporellement

connoté. Aussi si je ne peux pas revivre mon passé dans le présent que je ne peux par conséquent le faire vivre qu'en tant que passé, c'est parce qu'une chose n'est et ne peut-être à chaque instant qui se succède que contemporaine d'elle-même, alors que l'homme lui dure, c'est-à-dire se souvient. Chacun le sait « Les jours s'en vont, je demeure ». Je demeure en tant qu'internaute *hic et nunc* et pourtant aussi partout à la fois bien qu'étant quasiment immobile. « Statique » devant mon ordinateur, je n'en fais pas moins de façon « dynamique » le tour du monde. Preuve s'il en est que l'art en réseau empruntant les nœuds de l'information est bien la voie royale qui mène à la déterritorialisation de toute réception critique, et de toute création artistique aussi. Si, à l'ère de la mondialisation, il est bien un domaine qui est a-spatioiellement déterminé, c'est bien l'art en réseau.

L'art de la déterritorialisation

Que *Where are you* ait été créé par O. Kisseleva, artiste franco-russe, que cette œuvre ait été imaginée à l'occasion d'un séjour en résidence à la Chambre Blanche au Canada, et qu'elle soit mise en œuvre par un spect-acteur belge en résidence à New York, ou par un amateur d'art installé à Berkeley, elle s'adresse à tous de la même manière, sans distinction de continent ni de culture. Cela est vrai de celui qui perçoit la création, c'est-à-dire du point de vue de la réception de l'œuvre, mais aussi du point de vue de sa création. Qui en effet pourrait soutenir aujourd'hui que la réalisation d'O. Kisseleva est typiquement française ou russe ? En nous proposant de nous rendre aussi bien à Chicago, qu'à Tokyo, en passant par Dakar, O. Kisseleva, de manière ludique, tente de nous faire prendre conscience que l'Internet abolit autant les distances que les frontières, qu'aucune barrière n'est infranchissable, que l'art en réseau enfin est un moyen, sinon le moyen par excellence d'accéder à ce qui est universel en l'homme : la faculté de penser, de penser sa vie sur le mode de la réalité et/ou de la virtualité. Ainsi ce n'est pas parce que je suis belge, français, américain, libanais, russe ou chinois que je pense à envoyer un courrier électronique ou un SMS, mais parce que je vis au 21^{ème} siècle, que je suis de mon temps. Dès lors, il nous faut reconnaître que le lieu

géographique importe peu, et moins eu égard à la culture des réseaux que nulle part ailleurs. D'ailleurs il faut peut-être dire «Qu'une pensée vient quand «Elle» veut et, non quand «Je» veux»¹⁰. Certes, nous avons l'impression de penser par nous-même, en tant qu'individu singulier, particulier et unique, mais si nous réfléchissons attentivement, nous nous apercevons que cette pensée que nous croyons personnelle n'est que le reflet plus ou moins déformé, plus ou moins propre d'une pensée déjà faite.

* * *

Nul ne saurait nier d'ailleurs que nous pensons dans un champ conceptuel que nous n'avons pas engendré, un champ conceptuel plus ou moins étendu de même que la conscience peut être plus ou moins élargie. Un champ conceptuel qui fait que ma pensée est un miroir peut-être aussi déformé que déformant mais un miroir néanmoins du siècle dans lequel je suis inscrit, plus que du pays dans lequel je vis. Dès lors que nous avons pris conscience qu'O. Kisseleva nous adresse une invitation au voyage à travers les limbes numériques d'un monde rhizomorphique¹¹, est-il encore nécessaire de répondre à la question *Where are you* autrement que sur le mode ludique

Novembre 2003

© artcogitans.com. Tous droits réservés.

¹ Directrice de artcogitans : <http://www.artcogitans.com>

² Consulter le site de l'artiste <http://www.kisseleva.org>

³ <http://www.chambreblanche.qc.ca/>

⁴ <http://www.chambreblanche.qc.ca/projets/way/index.html>

⁵ Pour en savoir plus, lire E. Rogue, «De l'esthétique de l'implémentation à l'esthétique de la commutation et de l'interactivité dévoilante», publié par ARCHEE, Canada, Septembre 2003 <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=211>

⁶ Voir le site du Musée de l'Hermitage : <http://hermitagemuseum.org>

⁷ H. Bergson, *Matière et Mémoire*, P.U.F., Paris, 4ème Ed., 1984, p. 291.

⁸ H. Bergson, *Idem.*, p. 291.

⁹ H. Bergson, *Ibid.*, p. 291.

¹⁰ F. Nietzsche, *Par-delà le bien et le mal*, §17, in *Œuvres*, Flammarion, Coll. «Mille et une pages», 2000, p. 640.

¹¹ Pour en savoir plus, lire E. Rogue, A la rencontre de l'autre, article publié à l'occasion des Journées Méditerranéennes de Sousse, Tunisie, Octobre 2003, http://www.netartreview.net/featarchv/wklyImages/11_02_03/E.Rogue.Autre.pdf