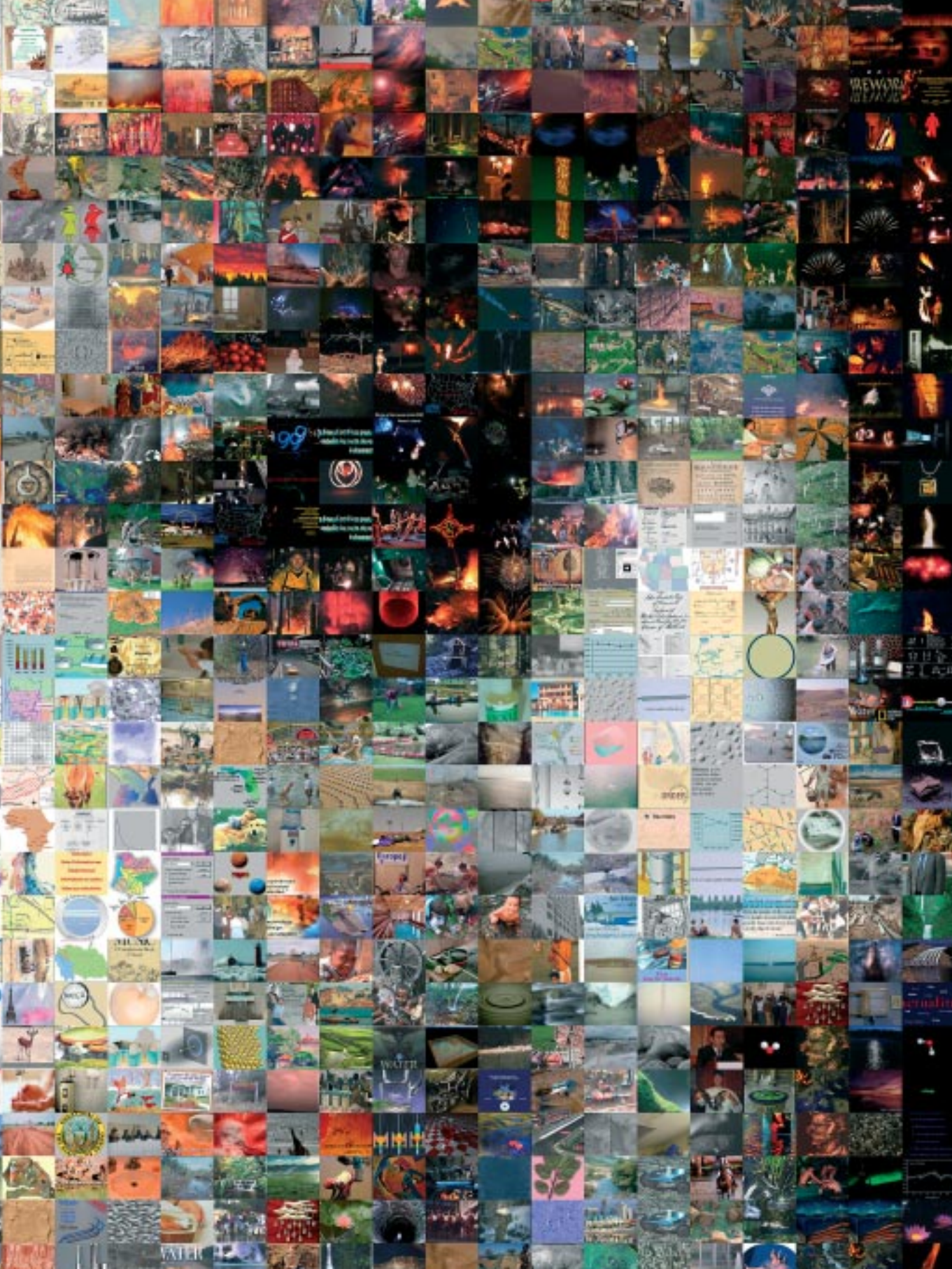




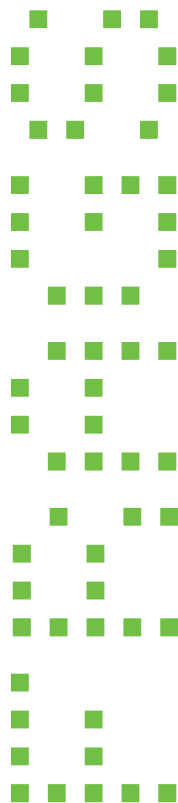
Water for People

FRAGS

REYNALD DROUHIN

2003

REYNALD DROUHIN



FRAGS

REYNALD DROUHIN

2003

.....

[HTTP://REYNALD.INCIDENT.NET](http://REYNALD.INCIDENT.NET)

.....
REMERCIEMENTS

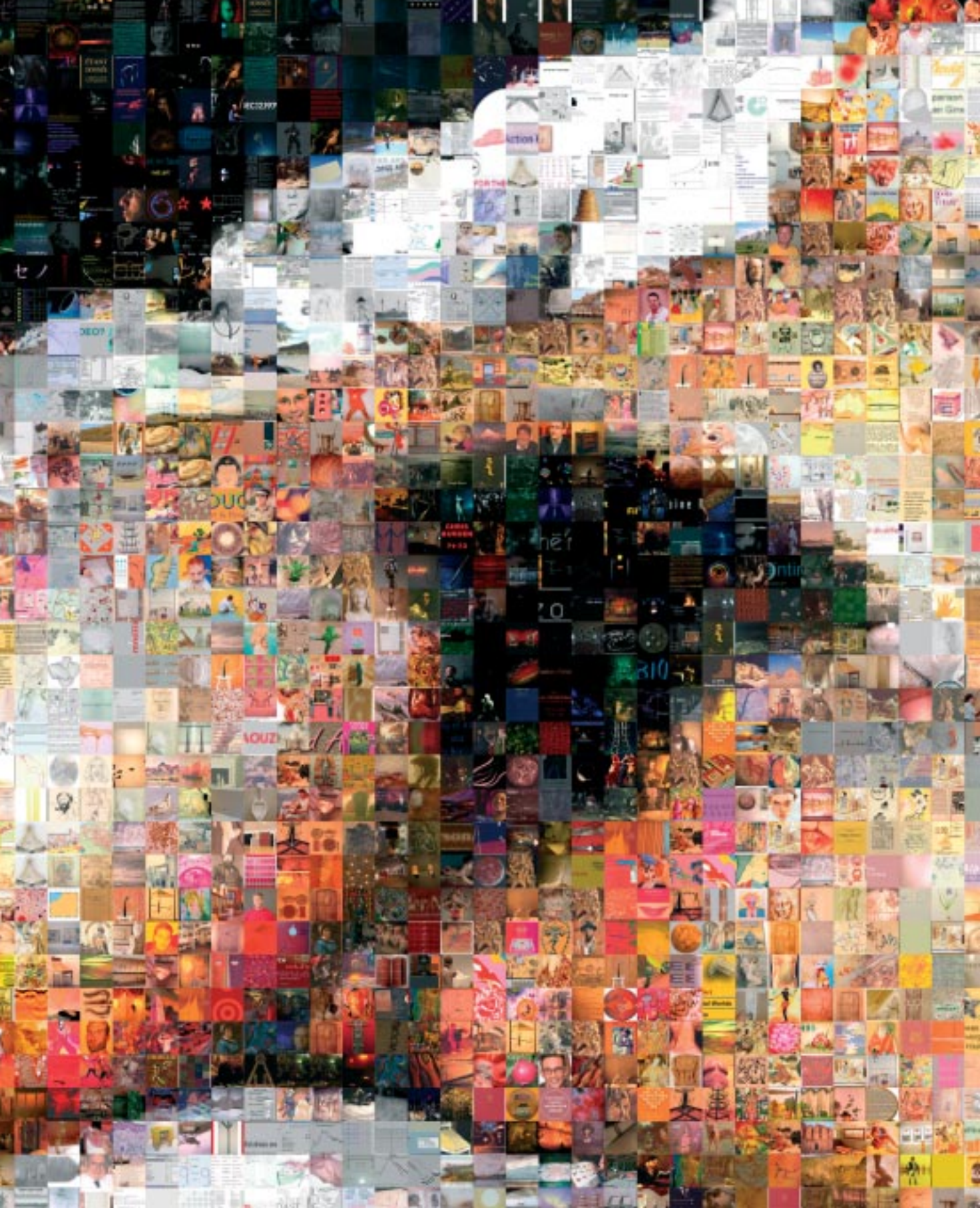
.....
THANKS TO

.....
Madeleine Aktypi, Pierre Bongiovanni, Grégory Chatonsky,
Jean-Paul Fourmentraux, Philippe Dabasse, Claire Grover,
Norbert Hillaire, Sandra Matamoros, Julie Morel, Emilie Pitoiset,
Carole Rinaldi, Jacques Sauvageot, Lætitia Sellam, Christopher Silva,
Anabela Zi Gova, l'Ecole des Beaux-Arts de Rennes...

SOMMAIRE

CONTENTS

Jacques Sauvageot	8	Introduction	10	Introduction
Lætitia Sellam	12	De Net artiste à plasticien du Net	15	From Net artist to plastic artist on the Net
Pierre Bongiovanni	16	Parfois...	19	Sometimes...
Norbert Hillaire	20	Des fragments sur Reynald Drouhin	24	Fragments about Reynald Drouhin
Grégory Chatonsky	30	La mosaïque sans origine (temps et espaces du flux)	38	Mosaic without origin (time and space of flow)
Jean-Paul Fourmentraux	46	Archéologie de l'œuvre Net art Une esthétique du fragment	50	Archeology of Net Art: An Aesthetic of the Fragment
	56	Index des projets	56	Project index





.....

Fragments art # Om, 2001
photographie numérique



JACQUES SAUVAGEOT

Reynald Drouhin enseigne depuis quelques années à l'école des beaux-arts de Rennes. Il fait partie de ces artistes qui revendiquent les nouveaux outils et les nouveaux supports liés à l'informatique comme des moyens d'expression pouvant permettre le développement d'une création pertinente.

L'école des beaux-arts de Rennes édite : à l'occasion d'expositions, ou pour mettre en valeur le travail des enseignants et des étudiants. Ce travail d'édition peut se développer sur des supports traditionnels, des supports « papier », comme la revue « Pratiques », ou utiliser, si nécessaire, les nouveaux supports que constituent le cédérom ou le DVD : ainsi l'école a-t-elle édité des cédéroms avec Tom Drahos et Jean-Yves Langlois, tandis qu'un DVD est en préparation avec Adalberto Mecarelli. La présente publication est un « mixte », puisqu'elle comprend un livret et un DVD Vidéo (comme cela avait déjà été le cas pour le cédérom *La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun*).

L'école des beaux-arts de Rennes n'est pas spécialisée dans l'enseignement de la création par ordinateur. Certes des enseignements spécifiques lui sont consacrés (notamment dans le cadre de formations communes avec l'Université Rennes 2). A Rennes comme dans la plupart des écoles, l'outil informatique est utilisé dans tous les domaines et pour des besoins les plus variés ; on pourrait faire le parallèle avec la photographie, ou surtout peut-être la vidéo : ce n'est pas tant les étudiants qui choisissent plus particulièrement ces outils qui les pratiquent le plus !

Peut-être d'ailleurs ne faudrait-il pas considérer l'ordinateur comme un instrument à part, tellement il est inclus à d'autres outils, parfois de façon évidente, parfois de façon cachée : après tout, qu'est-ce qui distingue fondamentalement une photographie « numérique » d'une épreuve argentique, un montage vidéo d'un enregistrement en direct, un son « synthétique » d'un « bruit » naturel capté... ?

Il n'empêche : nous arrivons à un paradoxe : l'ordinateur est là, mais il ne doit pas forcément apparaître, ou, s'il apparaît, ce ne peut être que comme un instrument « au service de » cf. la biennale de Venise qui se tient actuellement, où l'ordinateur, lorsqu'il est visible, se présente comme un outil de documentation, d'inventaire, de présentation de projets..., alors qu'il est sans doute beaucoup plus présent dans bien des installations ou des objets exposés, voire des images accrochées ou projetées.

Le mérite de cette situation est de ne pas avoir à se poser la question de savoir si la technique pouvait être artistique ou non. Cette question a été d'autant plus facilement réglée, dans la plupart des cas, il faut le reconnaître, les précédents de la photographie et de la vidéo avaient déjà posé les problèmes et posé les jalons des réponses possibles.

Cela a aussi permis d'éviter de se poser la question de la « spécificité de l'outil », spécificité dont la mise en œuvre – comme celle de la peinture à l'huile – garantirait l'originalité et la qualité des travaux réalisés !



Ici, comme ailleurs, l'important n'est pas l'outil, le médium, mais bien ce que les artistes en font.

.....
Rhizomes (détail), 1999

Toutefois, à cet égard, il n'empêche que certains outils et certaines œuvres permettent, à un moment donné, de poser, ou de reposer, des questions, dont certaines sont fondamentales. Les travaux de Reynald Drouhin présentés ici en témoignent.

En intervenant, principalement, sur le réseau, en faisant appel au regard voire à la participation du plus grand nombre possible de spectateurs, en constituant de nouvelles images à partir d'images existantes, en produisant des représentations toujours évolutives, changeantes..., Reynald Drouhin repose les questions des constituants et de notre perception de l'image, de son évolution et de son adaptabilité, de l'unicité et de la multiplicité de l'œuvre, des lieux et espaces de visibilité.

Par là il rejoint nombre de préoccupations actuelles sur le statut de l'œuvre et son rapport au spectateur. Mais il développe cette démarche à sa façon : il ne s'inscrit pas dans le flux, la mode, le banal, le reportage, le spectaculaire, mais plutôt dans une vision à la fois intimiste et travaillée par les souvenirs de l'histoire de l'art.

On peut penser que s'ouvre ainsi un champ de réflexion et de pratique prometteur.



.....
JACQUES SAUVAGEOT
.....

TRANSLATED BY
CLAIRE GROVER

.....
Rhizomes, 1999-2000

Reynald Drouhin has been teaching at Fine Arts School in Rennes for several years now. He is one of the artists who uses the new tools and mediums linked to computer science, and he claims them as a means of expressing a pertinent creativity.

The Fine Arts School of Rennes publishes: for an exhibition, or to enhance the work of students and teachers. Our publishing can occur within traditional frames, like the magazine "Pratiques" (practices), or can exploit when necessary new mediums such as CD-Roms or DVDs; the school has published CD-Roms with Tom Drahos and Jean-Yves Langlois, and there's a DVD in gestation with Adalberto Mecarelli. This publication is mixed media, with a booklet and a DVD video (as was already the case with the CD-ROM *Dr. Du Zhenjun's Anatomy Lesson*).

The Fine Arts School of Rennes is not specialized in teaching computer creation. Naturally, specific training is obtainable in this discipline, particularly in the context of joint courses with the University of Rennes 2. In Rennes, as in most schools, computer science is widely used, in all fields. A parallel could be established with photography and especially video perhaps: the students who choose these tools are not those who use them the most!

In fact, perhaps we shouldn't consider the computer as a separate tool, it is so entwined with other tools, sometimes in obvious ways, sometimes invisibly – what differentiates a digital photography from traditional photographic print, a video montage from a live recording, a "synthetic" sound from a naturally captured "sound"....?

Nevertheless we come up against a paradox: the computer is present but does not necessarily show, or if shown, only as a subservient instrument, as in the current Biennial in

Venice, where the computer appears for documentary or inventory purposes, or to present a project... when in fact it is more truly present in many installations or exhibited objects, even in hung pictures or projected images.

This situation has the advantage of not questioning whether a technique is or not artistic. The question was easily settled in most cases admittedly thanks to the precedents of photography and video where the problem was posed and possible responses outlined.

This also allowed bypassing the question of "specificity of the medium", where the use of a given tool – like oil paints – would guarantee the quality of the resulting work!

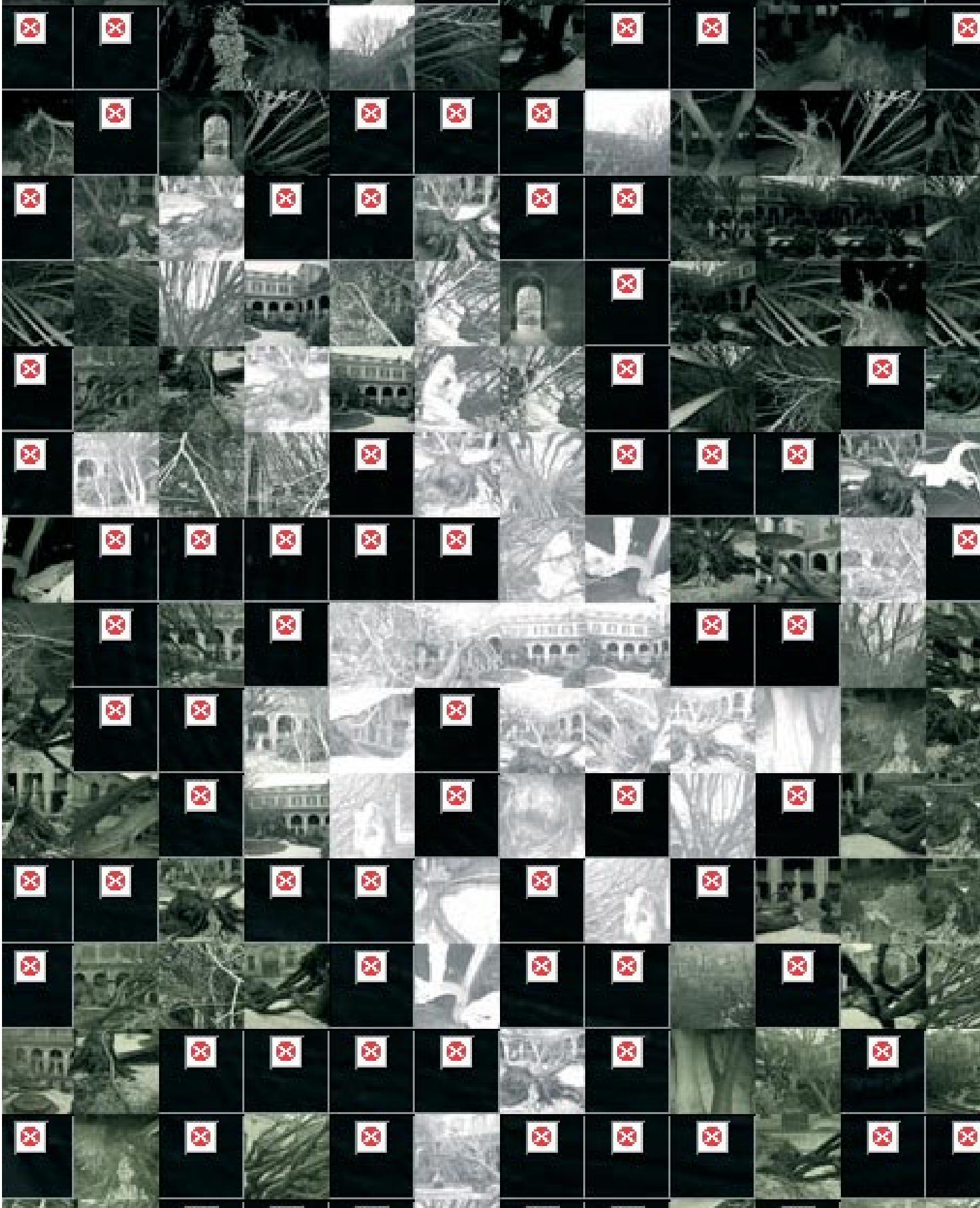
Here as elsewhere, the point is not the tool or medium, but how the artist uses it.

However in this respect, some tools and some work allow for asking or re-formulating basic questions. Reynald Drouhins' work, presented here, typifies this.

Through interventions on the network, appealing to a maximum of potentially participating spectators, creating new images from existing images, by producing constantly changing representations..., Reynald Drouhin re-formulates the issue of the components of an image and our perception of the image. Of its evolution, and adaptability, the uniqueness and multiplicity of a work, its places and spaces of visibility.

This is where he joins many current preoccupations concerning the status of a work and its connection to the spectator. But he develops this approach in his own way: not going with the flow, or being trendy, banal, not journalistic nor spectacular, but rather investing an intimate vision, while remaining under the influence of art history.

One may imagine that a promising field of reflection and practice is engaged here.



.....
LAETITIA SELLAM

.....
DE NET ARTISTE
A PLASTICIEN DU NET

Comment un artiste opère-t-il un choix décisif, le passage à un médium encore peu exploré ? En 1995, Reynald Drouhin s'immerge dans le Réseau. Détournement de logiciels, perturbations d'images, utilisation des erreurs et autres intrigues de l'Internet. *Alteraction*, *Métaorigines*, *Des Frags...* Les œuvres apparaissent, s'imbriquent, se répondent. Il est désigné comme une des premières figures du Net Art francophone. Aujourd'hui, après ces œuvres immatérielles et évolutives, Reynald Drouhin multiplie les incursions dans le réel : vidéos de navigation sur des sites, impressions numériques, films sur DVD. Revendiquant une démarche de plasticien, situant toujours le Réseau au centre de ses recherches mais pour partir ailleurs... Mise au point et déroulé de parcours.

Laetitia Sellam : Situez-vous une création ou une rencontre clé, déterminantes dans votre exploration du Réseau ?

Reynald Drouhin : En 1995, j'ai suivi un atelier avec Richard Kriesche qui a constitué le point de départ de mon travail. Nous étions très peu nombreux, un pauvre modem ramait péniblement. Kriesche nous montrait des créations en ligne, qui s'apparentaient à de l'animation. Ce n'était pas tant ce qu'il nous faisait voir qui m'a intéressé mais la découverte du Réseau et de ses infinies potentialités. Il y avait d'abord l'utopie d'être vu par n'importe qui dans le monde, la possibilité d'avoir des retours sur mon travail. Dès *Alteraction* (1996-98), j'ai immédiatement intégré un formulaire de contact afin que les internautes puissent me répondre. J'ai eu des milliers de mails en retour. C'est cette dimension de l'interactivité, peut-être la plus évidente, que je trouve la plus intéressante.

Cette première création a coïncidé à un moment du développement du cd-rom, comme production artistique et culturelle. Je n'étais pas du tout porté vers cette sorte de magie de l'interactivité, où les logiciels utilisés scénarisent en fait toute intervention spontanée du regardeur. Internet également était extrêmement verrouillé mais le Réseau apparaissait comme un champ très peu exploré, se situant dans l'expansion, l'extension, l'inachèvement. Une sorte de dernière frontière à conquérir. Les créations visuelles en ligne étaient très rares. Les expérimentations d'hypertextes étaient les plus courantes. Avec le Réseau, je découvrais une relation inédite à ma propre production. Intervenir sur un sujet toujours en progression, le réactualiser, le laisser se développer seul, choisir de le laisser inachevé ou décider de l'effacer.

L.S : Donc, après cette découverte, vous passez radicalement au numérique et à des productions immatérielles.

R.D : En marge de l'enseignement aux Beaux-Arts, je pratiquais beaucoup le mail art¹. Avec d'autres artistes, nous nous répondions sur les mêmes œuvres, pratiquions « les cadavres exquis », à travers le monde. Finalement, déjà des œuvres collectives et participatives mais je n'ai pas fait le lien tout de suite. J'avais aussi constitué une sorte d'« usine à étiquettes » qui rassemblait tous ces contacts, sorte de base de données avant l'heure. Je ne peux pas donc pas parler d'un passage radical au numérique. Aux Beaux-Arts et à la faculté, je faisais très peu de peinture. Je pratiquais principalement la sérigraphie. Il y avait dans celle-ci et le mail art, les germes de certains aspects de mon travail futur. La structure en



dévisage organique mourant



nombril passion disparaît



.....

Des Fleurs, 2002-03

mosaïque et le motif répétitif constitutifs de la sérigraphie font écho à la trame quadrillée qui compose la plupart de mes travaux en ligne.

L.S : Les productions sur Internet possèdent néanmoins un statut immatériel qui ne définissent ni le mail art, ni la sérigraphie.

R.D : Je ne retiens pas l'immatérialité comme première identité d'Internet. Déjà parce que celui-ci est traversé de corps, d'imageries médicales et de sites pornographiques. Ensuite, parce que le travail sur ordinateur instaure une relation très physique à la machine. Le travail de Stelarc² ébranle l'idée d'un art technologique désincarné. L'approche immatérielle devient plus juste si l'on considère le flux d'information qui circule sur le réseau. Rien ne se fige, ni ne reste identique.

L.S : « Incident », le collectif d'artistes dont vous faites partie depuis 1997 a certainement accéléré votre recherche sur ce médium. Qu'est ce qui caractérise votre vision commune de l'art numérique ?

R.D : Nos recherches nous stimulent effectivement les uns les autres. Certaines créations se répondent ou trouvent une prolongation avec d'autres membres d'Incident. Pour mettre en lumière les spécificités du médium, nous

partons souvent de thématiques classiques, comme le portrait, le drapé ou le paysage. Ce qui nous a rassemblé au départ, c'est la volonté de créer des projets qui ne trouvent leur raison d'être que sur le Réseau. Mais nos parcours et recherches sont finalement très individuels. Grégory Chatonsky et Julie Morel partagent un questionnement sur les nouvelles écritures fictionnelles. Mais, je ne définis pas mon propre travail sous cet angle.

L.S : Pourtant, les mots clés choisis qui déterminent les images de vos compositions (*Les Anges*, *L'origine du monde...*) cernent souvent l'identité des sujets. Dans *Beta Girl*, des bribes d'histoires se devinent.

R.D : Les mots clés qui sont au cœur de chaque projet racontent peut-être une histoire, mais ce n'est pas l'intention. L'idée est de cerner en quelques mots un sujet mais en le décalant, le déphasant. Parfois dans l'humour, parfois dans la friction. Recomposer *L'Origine du monde* de Courbet avec pour mot clé « transsexuel » amène un autre point de vue sur ce « marronnier » de l'histoire de l'art. Ce qui m'intéresse également c'est de ne pas contrôler le résultat final, de se laisser surprendre par l'image provoquée par la combinaison de plusieurs mots clés.

L.S : Peu à peu, l'art numérique entre dans les galeries, intègre les festivals. Quel est votre regard sur cette

évolution ? Vous multipliez vous-même les incursions dans le réel avec plusieurs présentations, lors du festival Confluences « Avril.exe », aux Beaux-Arts d'Angers avec « Originellement vôtre », à la Galerie Reso diversion... Des impressions numériques, parcours de navigation sur vos sites, vidéos sur DVD succèdent à vos œuvres en ligne.

R.D : L'art numérique a mis du temps à être appréhendé du point de vue de son contenu et non par son identité technique. Dans les esprits, l'art numérique est en bonne voie d'intégrer les arts plastiques. C'est une évolution naturelle qui suit le même chemin que l'art vidéo intégré à la production contemporaine sans être cloisonné, mis à l'écart. Après m'être immergé dans le Réseau, j'éprouve le besoin de confronter mes travaux à l'espace de diffusion artistique. Auparavant, cette démarche aurait été synonyme pour moi de perte de sens car mes créations avaient leur raison d'être en ligne. Aujourd'hui, elles peuvent exister sur Internet et se prolonger ailleurs, à travers des installations, des impressions... Cette traversée des mediums questionne d'autant plus ce que peut-être aujourd'hui le Net art et l'identité hybride des œuvres numériques.

L.S : La conservation des œuvres entre également en jeu dans ces nouvelles « mises en forme » de vos travaux, comme les impressions numériques ou les enregistrements de parcours de navigation.

R.D : Les œuvres en ligne sont infiniment fragiles et éphémères. Certaines réalisées avant 2000 sont à présent difficilement accessibles, d'autres ont déjà disparu. Les logiciels et les navigateurs qui permettaient de les voir évoluent si vite. Bien entendu, il y a à travers ces récentes productions le désir de garder une trace.

L.S : Vous vous définiriez finalement plus comme un « plasticien du Net » que comme un Net artiste.

R.D : Depuis mes premières expérimentations de travaux en ligne, j'ai toujours entretenu une démarche classique de plasticien. En détournant les outils proposés (logiciels de traitement de l'image, de la vidéo, du son) et très formatés, il y avait une sorte d'exaltation à trouver les failles, s'approprier le code, à littéralement forcer l'accès. L'intégration des erreurs, des bugs, c'est aussi rendre palpable ce processus d'apparition, disparition propre au flux d'Internet. A travers les échanges avec les Internauts, il y avait également l'envie de saisir une portion du Net sous forme de mémoire collective. Aujourd'hui le Net m'apparaît plus comme une machine à penser, matière à idées et ressources. Certains projets peuvent commencer en ligne puis évoluer, transiter par le réseau puis se terminer dans le réel. Le réseau est une matrice que l'on doit nourrir, ou l'on peut se ressourcer mais dont on peut aussi sortir...

.....

1. Mail art ou art postal : activité artistique utilisant les ressources de la distribution postale. C'est la création, en 1962, de la New York Correspondance School of Art par Ray Johnson, qui lance le mouvement, à l'intérieur duquel artistes conceptuels (On Kawara) et membres de Fluxus sont particulièrement actifs. Les envois postaux sont de natures diverses - messages, collages, objets, directives, poèmes, informations sur les travaux en préparation ou en cours – et peuvent être adressés à des correspondants connus ou inconnus dont une réponse n'est pas nécessairement attendue, pour des raisons multiples, qui vont du désir d'établir des relations en dehors du marché de l'art au souci d'analyser ou de pervertir l'institution postale aussi bien qu'artistique. J.-M. Poinot, *Mail art, communication à distance*, Concept, Paris, 1971. H. Fischer, *Art et communication marginale*, Balland, Paris - Genève, 1974-1981.

2. <http://www.stelarc.va.com.au>

En 1997, Reynald Drouhin a suivi un atelier avec Stelarc dans le cadre de sa résidence à l'université de Carnegie Mellon (Pennsylvania State).



.....
LAETITIA SELLAM

.....
TRANSLATED BY
CLAIRE GROVER

.....
FROM NET ARTIST
TO PLASTIC ARTIST ON THE NET

How does an artist make the radical choice of working with a mainly uncharted medium? Reynald Drouhin submerges himself in the Internet in 1995. Diverting software, disrupting images, using Internets' errors and other intrigues.

Alteraction, Métaorigines, Des Frags... Works appear, overlap, respond to each other. He is designated as a major figure of French-speaking Net Art. Currently, in the wake of these intangible and developing works, Reynald Drouhin is multiplying tangible forms: videos of site navigations, digital prints, DVD films. Claiming a plastic artists approach, always placing the Internet in the central position of his research, but taking it elsewhere... Clarification and travelogue.

Laetitia Sellam: Would you say there was a decisive creation or encounter in your exploration of the Net?

Reynald Drouhin: I followed a workshop with Richard Kriesche in 1995 which was the genesis of my work. There were very few of us, a weak modem slogged painfully. Kriesche introduced us to online creations resembling animation. It wasn't so much what he showed us that interested me, but discovering the Internet and its infinite possibilities. Mainly, here was the utopia of being seen by anyone in the world, the opportunity of receiving feedback on my work. As soon as *Alteraction* (1996-98), I added a fill-out form so that internauts could respond. In return, I received thousands of e-mails. This obvious dimension of interactivity is what I find the most interesting. This first creation coincided with the developing CD-R production in cultural and artistic fields. I wasn't in the least attracted to this type of interactive magic, where the software applied, in fact limited any spontaneous intervention on the part of the spectator.

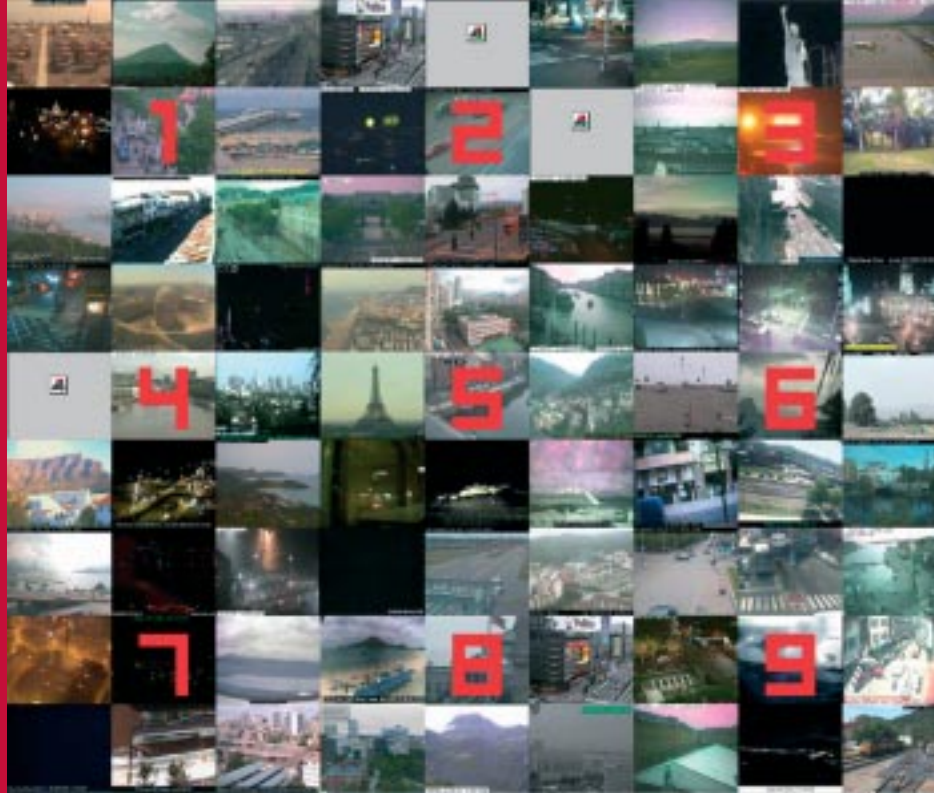
Internet was also very closed, but the Net seemed a less explored field, tending towards expansion, extension, the incomplete. A sort of last frontier to conquer. Visual creation online was very unusual. Hypertext experimentation was more habitual. With the Net I was experiencing a new relation to my own production. Intervening on a subject in progress, updating it, letting it develop alone, choosing to leave it incomplete or deciding to erase it.

L. S: So, after this discovery you go radically digital, and produce intangible works.

R. D: Alongside teaching Fine Arts, I practiced mail-art¹ copiously. With other artists, we responded to the same creations, doing "cadavres exquis" (a collective collage) worldwide. In fact, already participatory and community work, but I didn't realize this immediately. I'd also set up a sort of "label factory" that collected all these contacts, a manner of data base. So I can't really claim a radical crossing over to digital expression. I very rarely painted at Fine Arts and university. I produced mainly silk screen prints. In this practice as in mail art were the seeds of some aspects of my work to come. The mosaic structure and repetitive motif, typical of silk screen printing, echo the crisscross pattern that qualifies most of my online work.

L. S: The Internet productions show however an intangible status that defines neither mail art nor silk screen prints.

R. D: I don't accept intangibility as Internets main identity. If only because it contains bodies, medical imagery and pornographic sites. Also because working on a computer induces



.....
!CI, 2002

a very physical relation with the machine. Stelarc's² work blasts the notion of a disembodied technological art. The intangible approach becomes more appropriate if one considers the flow of information on the net. Nothing is static, nor remains identical.

L. S: "Incident", the team of artists you belong to since 1997 has indubitably boosted your research on this medium. What is typical of your common vision of digital art?

R. D: Our various research does stimulate each other. Some creations answer or prolong those of other members of Incident. To demonstrate the specificity of the medium, we often start on classical themes such as portraits, or pleats, or landscapes. What brought us together initially is the will to create projects that are meaningful only on the Net. However our paths and research are very personal. Grégory Chatonsky and Julie Morel share challenging new fictional writing. But I wouldn't define my own work in those terms.

L. S: Nevertheless, the key words chosen to define the images of your compositions (*The Angels*, *The Origin of the World*...) usually reveal the identity of your subjects. In *BetaGirl*, bits of stories are glimpsed.

R. D: The key words at the heart of each project tell a story perhaps, however this is not intentional. The idea is to define a subject in a few words, but shifting and unbalancing it. Sometimes humorously, sometimes with a rub.

Recomposing Courbet's *L'Origine du monde*, using the key word "transsexual" creates a new perspective concerning this stereotype from art history. What also interests me is to not control the final result, but to be surprised by the image that the combination of several key words provokes.

L. S: Slowly digital art is entering galleries, integrating festivals. How do you see this evolution? You multiply your own concrete interventions, presenting "Avril.exe" at the Confluences Festival at the Fine Art School of Angers, or "Originally Yours" at the Reso diversion gallery... Digital prints, navigational trajectories on your sites, DVD videos follow your online works.

R. D: Digital art has taken some time to be understood by content rather than technical identity. Now it's practically taken for granted that digital art is one of the plastic arts. This is a natural evolution similar to that of video art: a contemporary production, neither compartmentalized nor put in a corner. After having submerged myself in the Net, I feel the need to confront my work to places of artistic distri-



bution. Previously this approach would have been meaningless to me, my creations were justified online. Today they can exist on Internet and be prolonged elsewhere, in the form of installations, prints... This traveling from one medium to another challenges the idea of what Net art and the hybrid identity of digital art are today.

L. S: Preserving the works is also a stake in these new incarnations of your work, such as digital prints or recording navigational trajectories.

R. D: Online work is infinitely fragile and fleeting. Some of those created before 2000 are hard to access, others have vanished. Both the software and the navigators used evolve so quickly. Of course the need to leave a mark inspires these recent productions.

L. S: You would describe yourself more as a “Net plastician” than a Net artist.

R. D: Since first experimenting online work, I’ve always maintained a classical plastic artists approach. In diverting the formatted tools (image, sound and video processing software), there was a certain elation in finding the flaws, appropriating the code, and literally forcing entry. Integrating

mistakes and bugs is materializing this appearing/disappearing process, typical of the Internet flow. Through exchanges with the Internauts, was the desire to grasp a piece of the Web in the form of collective memory. Today the Net seems to me more like a thinking machine, triggering ideas and resources. Some projects may begin online and then evolve, transiting on the Web, ending up for real. The Net is a matrix that we must nourish, where we can feed, and then again exit...

.....

1. Mail art: artistic activity using the postal distribution. It's the creation in 1962 of the New York Correspondence School of Art by Ray Johnson, that launches the movement. Conceptual artists (On Kawara) and members of Fluxus are particularly active members. Various things are sent by post – messages, collages, objects, directives, poems, information on the work in progress or in preparation – and may be addressed to known or unknown correspondents, from whom which an answer is not necessarily expected for multiple reasons, ranging from the desire to establish a connection outside of the art market, to a concern to analyze or pervert the postal and artistic institutions. J.-M. Poinso, *Mail art, communication à distance*, Concept, Paris, 1971. H. Fischer, *Art et communication marginale*, Balland, Paris - Genève, 1974-1981.

2. <http://www.stelarc.va.com.au>

In 1997, Reynald Drouhin attended a workshop with Stelarc during his residence at the University of Carnegie Mellon (Pennsylvania State).

PIERRE BONGIOVANNI

11 MAI 2003

Parfois des enfants espiègles cachés dans les buissons déposent un billet de banque sur le trottoir et le font s'envoler prestement par un fil invisible quand un passant surpris s'avise de tenter de s'en saisir.
J'imagine assez bien Reynald Drouhin dans ce genre d'exercice.
Je l'imagine également explorateur des caves et des greniers d'incertains oncles d'Amérique à la recherche de trésors magiques.
Je l'imagine enfin dérivant lentement dans d'immenses terrains vagues s'interrogeant sur le pourquoi et le comment de la destinée de ces amas d'objets abandonnés par d'autres indigènes.

Bref, j'imagine Reynald Drouhin grandi trop vite et pas encore tout à fait revenu de sa rencontre avec les terriens d'ici.

Les terriens d'ailleurs planent sur le web et c'est plutôt avec eux que Reynald pratique le deltaplane virtuel.
Il se comporte comme un peintre du dimanche qui travaillerait sans toile, sans couleurs et sans sujet de prédilection et qui installerait son chevalet virtuel sur la route de passants ahuris d'y voir se déployer les images sorties de leur propre imagination.
Nous avons affaire à un peintre qui se contente de créer des situations qui vont permettre aux autres de procéder à tous les réagencements possibles, à des télescopages visuels, à des collages de symboles, de signes, d'images.
Le Web est grand et Datadada est son prophète. Pour Reynald en tout cas les choses semblent claires : puisque tout et son contraire gravite et grouille et se multiplie à l'infini dans les circonvolutions des réseaux autant aller piocher dans cette inépuisable (et parfois déprimante) manne de data pour construire ses cathédrales visuelles en allumettes virtuelles.

Sous des airs de moine égaré dans une bibliothèque en cendres Reynald Drouhin, patient, discret, endurant et malin parvient même à produire un art souriant, léger, ami...
Précieux, non ?

.....
PIERRE BONGIOVANNI

MAY 11, 2003
.....

TRANSLATED BY
CHRISTOPHER SILVA

Sometimes, mischievous children hiding behind bushes leave a banknote on the sidewalk and nimbly pull it away with an invisible string when a surprised passerby dares to try and pick it up.

I can easily imagine Reynald Drouhin in this type of exercise.

I also imagine him exploring the caves and attics of uncertain rich uncles, searching for a magical treasure.

Finally, I imagine him slowly drifting into immense wastelands wondering about the whys and the wherefores of the fate of these piles of objects abandoned by other natives.

In other words, I imagine Reynald Drouhin as someone who grew up too quickly and who has never completely recuperated from his encounter with the local population.

The locals from elsewhere glide on the web and it is with them that Reynald tends to practice virtual handgliding.

He behaves like a Sunday painter who works without a canvas, without colors or without any particular subject, and who sets up his virtual easel by the road where people walking past stop, stupefied to see images from their own imagination unfold right in front of them.

We are dealing here with a painter who contents himself with creating situations allowing others to perform every possible rearrangement, visual cross fertilizing, collages of symbols, of signs, of images... The Web is great and Datadada is its prophet. For Reynald, in any case, the situation seems clear: since everything and its opposite gravitate and bustle and multiply to infinity within the twists and turns of networks, he might as well dig into the inexhaustible (and sometimes depressing) manna of data in order to construct his visual cathedrals with virtual matchsticks.

Beneath the appearance of a lost monk in a library reduced to ashes, Reynald Drouhin, patient, discreet, enduring and clever is even able to produce an art that is cheerful, light, friendly...
Precious, isn't it?

On le sait, à l'origine du travail de Drouhin, il y a un arbre, un arbre mort. L'arbre a été, avant le réseau, une image paradigmatique de la connaissance elle-même : il est pour le moins étonnant que le geste fondateur de Drouhin trouve son origine dans l'utilisation d'un arbre mort. Comme si le réseau était, d'entrée de jeu, plus encore qu'un média ou un simple support de communication, plus encore qu'un « réservoir inépuisable de sons, d'images et de textes », un paradigme fondateur appelé à remplacer notre ancienne condition technique et cognitive.

Cette œuvre se fonde sur un ensemble d'opérations techniques assez savantes, qui, plus ou moins automatisées et liées les unes aux autres, définissent une trame ouverte à l'infini et finissent en une sorte de mosaïque (car contrairement au principe d'inachèvement qui prévaut un peu partout jusqu'à la nausée, les œuvres de Drouhin sont aussi finies, dans leur ouverture même). À cet égard, ce travail est baroque, si, comme nous l'a montré Deleuze, le baroque est bien la question du pli à l'infini. Car Drouhin plie et déplie les figures supposées du Web à travers le rappel des plis et replis de l'art moderne et de l'art contemporain et ses figures imposées, pour mieux les retourner sur elles-mêmes et vers ce dehors insoupçonné qui n'a de cesse d'en modifier les occurrences, comme s'il s'agissait encore et toujours de réécrire la modernité. La division de l'espace plan de la peinture en unités discrètes minimales est en effet une vieille lune que l'on ne se prive pas d'évoquer à propos de la numérisation et du traitement informationnel de l'image. On peut penser au divisionnisme, au pointillisme, à Lichtenstein et à tous les travaux fondés sur le traitement d'une trame,

d'une texture et d'un point, sorte de carrefour à partir duquel les fils se nouent, les éléments s'enchevêtrent, et le réseau advient, à la fois comme empreinte et comme matrice, comme modèle et comme mythe.

Mais c'est un modèle qu'il s'agit moins d'imiter que de détourner, auquel il s'agit moins de se conformer et ressembler que de « dissembler » en poussant pourtant au plus loin l'imitation et l'application des procédures qui sont à sa source... Car cette trame a tout à voir avec le Web et plus rien à voir avec lui, et en particulier avec les modèles et les critères esthétiques et sociaux fondateurs d'un supposé « net art ». Réseau dont il s'agit dès lors moins de célébrer les vertus communicationnelles que d'altérer les procédures de fonctionnement, de transgresser les règles et les conventions, bien qu'en les respectant et en les répétant presque mécaniquement... Altérer, c'est dans tous les sens extensifs de ce mot, la clé du travail de cet artiste. Car avec le réseau, comme avec les autres supports qu'il utilise, il s'agit pour lui d'inventer un Autre possible.

Par exemple, un Autre possible à cette photographie (*Métaorigines*) dont les paradigmes ne relèveraient plus des concepts benjaminien de la trace et de l'aura, ou de ceux de l'effet du réel, de la preuve et du témoignage, mais d'une sorte de falsification-altération qui se profile à l'horizon d'une lecture-écriture éphémère et sans limite des images produites par, pour et avec le Web et les technologies numériques en général. C'est encore de photographie qu'il s'agit, mais d'une photographie influencée par l'automatisation des modes de capture et d'enregistrement de la réalité, par les écrans de veille et les Web cams. Dans la

.....
Rhizomes (détail), 1999



série réalisée en Italie (*Je me ren-contre*), il s'agit moins d'aller vers le sujet que de se laisser conduire passivement par lui, de se laisser capter ou capturer automatiquement par la manière dont sa propre présence s'impose à nous. On est ici à la frontière d'une image fixe et mobile, image qui se fragmente et se polarise sur cette frontière incertaine qui sépare une perception active d'une perception passive. Et le spectateur peut en somme imprimer sa propre vision et sa propre interprétation à l'objet lui-même. C'est affaire de vitesse et de lenteur et là encore, ce travail est à l'opposé de la saturation supposée du temps qui va avec le monde des réseaux, mais ouvre au contraire sur une autre lenteur, sur un temps qui passerait entre les deux formes extrêmes de la temporalité artistique propre à l'âge moderne.

Si avec *Métaorigines* par exemple, l'artiste se définit « comme récepteur, organisateur et parfois aussi comme acteur » de ses propositions plastiques, on peut néanmoins s'interroger sur cette posture médiane. Relève-t-elle d'une forme d'abaissement de la figure tutélaire de l'auteur démiurge (abaissement revendiqué par toute la modernité de Lautréamont à Duchamp), ou au contraire, d'une forme de narcissisme exacerbé (car dans son abaissement même, l'auteur n'en continue pas moins de s'afficher, et de s'afficher d'autant plus qu'il se contente de peu, qu'il n'a de cesse d'affirmer sa présence comme par défaut, d'un simple geste nominaliste : « ceci est une œuvre d'art, et je le prouve en nommant cet objet en tant qu'œuvre, et non à partir de la démonstration de mon savoir-faire »). C'est la souveraineté d'un regard et d'un œil qui s'expose, non la virtuosité d'une main.

Ces paradigmes ont accompagné les mouvements de la modernité et on pourrait voir dans un premier temps

l'entreprise de Reynald Drouhin comme la continuité des esthétiques participationnistes du siècle précédent, de l'œuvre ouverte jusqu'au réseau et à l'interactivité.

Pourtant une telle lecture serait insuffisante, et ne rendrait pas compte de la singularité du travail de Drouhin et au fond de la capacité de son œuvre à exister, à résister et à persister en tant qu'œuvre, c'est-à-dire comme une collection d'objets, comme « étants ».

« Etants » qui opposeraient en effet au mouvement de leur disparition programmée dans les fluides légers du réseau la gravité insistante de leur apparence formelle. Drouhin explique en ce sens que s'il s'accommode des déconnexions exigées par les œuvres en réseau, ces déconnexions doivent cependant se faire en douceur, et apparaître lentement dans leur disparition même (c'est le cas en particulier de *Rhizomes*).

En ce sens, cette œuvre s'inscrit dans la droite ligne du nihilisme moderne. Si toutefois le nihilisme moderne est bien cette autoréflexion de l'art dans le mouvement de sa propre mort hégélienne. Les machines célibataires de l'art se heurteraient dans ce cas à l'écueil de leur propre solipsisme. Mais elles n'en restent pas moins des étants singuliers, qui en tant que telles réfléchissent l'ombre portée de la mort de l'art. Car cette mort de l'art ne s'incarne pas moins dans les apparences qu'elle se donne.

C'était le cas avec Warhol (car en exposant le mode de production des types - la fabrication industrielle des images, le geste de Warhol ne vise pas seulement une forme de critique des médias de masse. Il interroge aussi ces étants singuliers que sont après tout ses œuvres, comme séries d'originaux ayant pour thème l'image en série, la confiscation du « mode total » dans les standards).

C'est encore le cas avec Drouhin. Et cette oeuvre est aussi en ce sens aux antipodes de la vision utopique et messianique propre à une certaine « tradition » des arts électroniques.

Rappelons, si nous voulons saisir ce qui distingue ce travail des autres modes participationnistes et ce qui le rattache aussi à cette tradition, ce que furent d'abord ces modes.

Chez Duchamp d'abord, dont l'oeuvre, après celle de Raymond Roussel, procède comme le souligne Rosalind Krauss¹, « d'une forme d'automatisation rigoureuse des processus artistiques. Cette mécanisation privait l'oeuvre de la source habituelle qui lui donnait sens. L'oeuvre traditionnelle, comme le souligne encore Krauss est donc comme une fenêtre par l'entremise de laquelle les espaces psychologiques du créateur et du spectateur communiquent. La mécanisation du geste artistique fait obstacle à ce droit d'accès habituel. »

Le travail de Drouhin trouve aussi son modèle dans l'ensemble des esthétiques fondées sur des systèmes à contraintes, comme par exemple les poèmes de Queneau ou certains usages de modèles mathématiques propres à l'Oulipo.

Mais dans tous ces modes, s'il est question à chaque fois de la technique comme ouvrier d'esthétiques potentielles, c'est toujours en même temps de la technique comme poïèse et comme poème qu'il s'agit et jamais seulement de la technique entendue comme une application, comme un culte ou comme une idéologie. Il n'y a pas, même au plus fort des déclarations de foi prometteuses de l'avant-garde à propos du génie des machines, pure et simple disparition de l'artiste dans ses machines même. De même qu'il n'y a pas de fusion et confusion entre l'artiste et le spectateur, mais un nouvel état de la relation entre le pôle de la création et celui de la réception.

La fameuse formule de Lautréamont « la poésie sera faite par tous non par un », n'a de sens dès lors que celui d'un futur improbable, auquel ferait écho aujourd'hui le *Tous Ego* que propose Drouhin, comme une version plus fataliste du « vivre ensemble séparément » qui hante l'espace public contemporain. Ainsi, l'artiste est toujours là et s'il a laissé croire qu'il s'enfuyait par la vieille fenêtre albertienne,

c'est pour mieux revenir, par la grande porte de la communication et de ces objets temporels que sont les médias.

Tel est encore une fois le paradoxe : aussi soucieuses de cette participation du spectateur soient-elles, les oeuvres de Drouhin n'en continuent pas moins de se présenter comme des oeuvres-objets, quant bien même s'agiraient-ils d'objets résiduels, qui subsistent comme traces d'un événement porté disparu. Événement, aussi modeste et insaisissable soit-il (un arbre mort) qui n'en est pas moins porté lui-même par une mémoire vivante et rapporté ou transporté par un récit, une voix - le grain de celle-ci fut-il converti en pixels luminescents. Et ces oeuvres, on s'en aperçoit alors, ne seraient pas là sans le label d'un artiste qui s'expose en se cachant et qui se dissimule en simulant sa présence (comme en témoigne sa *Reynaldine, Alteraction*). Car l'auteur est là et ne manque pas d'interposer entre lui et son spectateur, fut-il un interacteur, sa propre présence.

Bref, Drouhin s'expose et se donne à voir, à entendre et à lire, en acceptant le risque d'une confrontation et d'une rencontre avec le monde extérieur, au-delà d'une certaine clôture « communautariste » de l'art en réseau : fût-ce à rebours, ou par défaut de présence, l'oeuvre de Drouhin, continue à s'ouvrir au monde, à nous parler du monde, et éventuellement de la récupération par le monde (le système technoscientifique, les médias, la communication) des domaines réservés de l'art (en particulier la production des types et des standards – ou des « canons », et aujourd'hui des protocoles, formats et standards de navigation et de traitement des données sur Internet). Et c'est pourquoi, cette oeuvre se reconnaît et commence à être largement reconnue.

C'est bien là en effet un des aspects les plus pertinents de l'oeuvre de Drouhin, que d'être reconnaissable entre toutes, de révéler une signature ou une marque de fabrique, quand bien même cette marque de fabrique reposerait sur la stratégie la plus ouverte à l'action du collectif qui soit. Si bien que ce travail ne nous intéresse pas seulement pour ses qualités esthétiques ou ses performances techniques, mais parce qu'il nous oblige à forger de nouvelles hypothèses quant aux relations entre le numérique et l'art contemporain. Il s'agit de repenser



.....
Je me ren-contre, 2001,
photographie numérique

avec lui les oppositions trop convenues entre l'idée de l'artiste comme interprète souverain ou comme recycleur passif, comme inventeur de styles, ou comme simple décodeur.

De même, l'action de Drouhin consiste moins à détourner les machines qu'à les faire tourner à un niveau supérieur d'intelligence artificielle et naturelle. En combinant patiemment ses logiciels, en les associant, il finit par faire émerger de ces derniers des possibilités insoupçonnées et

un sens inattendu. Ce sens est comme le mot d'esprit freudien ou comme le sens inattendu qui surgit des manipulations auxquelles se livre le conteur dans la tribu, sens qui s'ouvre à la puissance du mythe. Et le mythe en l'occurrence, c'est cette histoire d'arbre mort qui préexiste au réseau mais qui n'en finit pas de lui renvoyer la question de son origine.

.....
1. *Passages: Une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, ed. Macula, 1997.

.....
 NORBERT HILLAIRE

SEPTEMBER 9, 2003

.....
 TRANSLATED BY
 CLAIRE GROVER

.....
 FRAGMENTS ABOUT REYNALD DROUHIN

We know that the origin of Drouhin's work is a tree, a dead tree. Preceding the network, the tree is traditionally a paradigmatic image of knowledge: it's surprising that Drouhin's founding gestures are rooted in the use of a dead tree, as if the net was since the beginning more than a media, more than a simple base of communication. Even more than an "inexhaustible reservoir of images and texts", here is a founding paradigm called upon to replace our old technical and cognizant system.

This work is based on a combination of fairly sophisticated technical and more or less automatic operations, if these are linked to each other they will define a crisscross pattern opening onto infinity and ending up a sort of mosaic (contrary to the principle of incompleteness – pervasively trendy today, Drouhin's works are also finite in their openness).

In this respect his work is baroque, if, as Deleuze demonstrated, baroque is the question of the fold to infinity. Because Drouhin folds and unfolds the alleged Web figures through the folding and unfolding of modern art and contemporary art and their compulsory figures, all the better to turn them inside out facing an unsuspected horizon, thus altering their occurrence, as if to rewrite modernity once again. Dividing the flat surface of a painting into discreet minimal units is an old chestnut liberally trotted out concerning the digitalising and computer processing of an image. We can recall divisionism, pointillism, Lichtenstein, and all work based on the use of a pattern, a texture and a dot, a sort of crossroads where the threads are knotted, the elements tangle and the network emerges, both print and matrix, model and myth.

But this model is not to be imitated so much as diverted, less copied and resembled as made "unlike" by imitating to the hilt, applying to the utmost the process that produced it... Because this pattern has to do only with the Web and also nothing at all, particularly not with the models and aesthetic and social criteria, supposedly the foundation of a "net art". It then becomes less important to celebrate the properties of communication than to alter work protocols, to transgress rules and conventions, all the while respecting and repeating them practically mechanically...

Alteration on all the extensive levels of meaning is the key to this artist's work. Because with the net as with the other mediums he uses, the point is to invent anOther possible. For example anOther possibility for this photo (*Métaorigines*) whose paradigms would no longer be in the field of Benjaminian concepts of mark and aura, nor in those of realistic impressions, proof or testimony; but a kind of alteration/falsification appearing on the horizon of a fleeting and unlimited reading/writing of the images produced by and for the Web and digital technologies generally. This remains photography, but influenced by automation of capture modes and recording of reality by video screens and Webcams. In the series produced in Italy (*Je me ren-contre*), the point is less to go to the subject than letting oneself be passively guided by it, to be automatically sensed or captured by the manner in which its presence impresses us. Here we reach the frontier separating a static and a mobile image, one that fragments and focuses on this uncertain border separating an active and a passive perception. And the spectator may in fact print out his own vision and interpretation of/to the object. It's a question of speed and slowness, and again, this work is the contrary of the supposed temporal saturation that



.....
Tous Ego,
Alteration, 1996-98

accompanies net worlds, it leads to another slowness, a time that would flow between the two extreme forms of artistic temporality peculiar to the modern age.

If with *Métaorigines*, for example, the artist defines himself as “receiver, organizer, and also sometimes actor” of his plastic proposals, one may however question this median position. Is it a manner of leveling the tutorial image of a god-like author (all modern authors from Lautréamont to Duchamp claim this leveling), or on the contrary, a form of heightened narcissism (even while demeaning himself an author continues exhibiting himself, all the more so that he seems to be content with little, and he keeps on asserting his presence in absentia, with a simple nominal gesture: “this is a work of art, and to prove it I name this object as a work and not by showing my expertise”). This is the reign of seeing and an eye that can be seen, not manual dexterity. These paradigms have accompanied the modern motion and one could imagine at first glance that Reynald Drouhin’s working concept is a continuity of the aesthetic participation-nists of the last century, of works open to the net and to interactivity. However this analysis would be reductive, it wouldn’t take into account the singularity of Drouhin’s work, and the capacity of this work to exist, resist and persist as a work, meaning a collection of objects as “beings”. “Beings” that would oppose the motion leading to their programmed disappearance within the light skeins of the web by the insistent gravity of their formal appearance. Drouhin explains this by the fact that if he tolerates the disconnections required by web art, these disconnections must occur gently, and appear slowly as they disappear (as is the case with *Rhizomes*). In this respect, his work is in the pure tradition of modern nihilism. If modern nihilism is really the autoreflexion of art

in the event of its own Hegelian death. Arts’ celibate machines would in this case bump against the obstacle of their own solipsism. But they don’t become any less singular beings, and as such reflect the projecting shadows of the death of art. This death of art is no less incarnate in a particular given appearance.

As was the case with Warhol (who by explaining the production method of his types – the industrial manufacturing of images, Warhols’ gesture does’nt only attempt a criticism of mass media. He questions the singular beings which his works also are, as an original series whose theme is serial imagery, the confiscation of a “total mode” in standards). This is again the case with Drouhin. And his work is also in this respect, diametrically opposed to the utopia and messianic visions typical of a certain “tradition” in electronic art.

Let’s remember, if we care to grasp the distinction between this work and that of other participationnists, and also what binds it to this tradition, were at first these modes.

Firstly, in Duchamp’s work, which following that of Raymond Roussel originates as Rosalind Krauss’ suggests, “from a strict manner of automation of artistic processes. This mechanization deprived the work of its usual source of meaning. A traditional work, as Krauss notes, is like a window through which the psychological spaces of the creator and spectator communicate. Mechanizing an artistic gesture obstructs this classical opening.” Drouhin’s work also finds a model in the set of aesthetics founded on constraining systems, like, for example, Raymond Queneau’s poems or the use of certain mathematical formulas peculiar to Oulipo.

In all these modes, if it's continuously a question of technical know-how as a means of opening up aesthetic possibilities, at the same time it's always technique as "poïèse" and as poem at play, and never technology understood as an application, a cult or an ideology. And even at the height of promising declarations of faith from the vanguard concerning machine genius, there is never sheer, simple disappearance of the artist in his own machines. In the same fashion that there is no fusion and confusion between the artist and spectator, but a new step in the relation between the poles of creation and reception.

Lautreaumont's famous formula, "poetry will be made by many, not by one", makes sense only in an improbable future, echoed today in the *Tous Ego* ('all equal') proposed by Drouhin, as a more fatalistic version of the "living together separately" which haunts public contemporary space. In the way the artist remains present, and if he suggested that he was fleeing through the old Albertian window, it was the better to return through the doorway of communication and those temporal objects which are the media.

Again the paradox: as intent on spectator participation as they may be, Drouhin's works nevertheless keep on showing up as work(ing)-objects, even if they are residual objects, the surviving traces of a vanished event. An event as modest and imperceptible as a dead tree, borne however by a living memory and reported or transported by a narration, a voice – even if the sound should be converted to luminescent pixels. These works, we then notice, wouldn't be there without the label of an artist who shows himself by hiding, and conceals himself by simulating presence (as witnessed by his *Reynaldine, Alteraction*). Because the author is there and doesn't hesitate in placing between himself and his spectator, as interacting as the latter may be, his own presence.

The short of it is that Drouhin exposes himself, shows himself, can be heard and read; accepting the risk of an encounter and confrontation with the outside world, beyond a certain "community" boundary of network art: be it backward, or in absentia, Drouhin's work keeps on opening up to the world, telling us about the world, and eventually about how the world (the techno-scientific system, the media, communication) pilfers art reserves, (particularly the production of types and standards – or "norms", and today

of protocols, formats and standards of navigation and data processing on Internet). This is why this work is recognizable and is beginning to obtain wide acknowledgment.

Being recognizable among many others is one of the more pertinent aspects of Drouhin's work, it reveals a signature or a trademark, even if this trademark relies on the strategy that is the most open to collective action. So this work is interesting not only for aesthetic qualities, or technical performances, but because it forces us to produce new hypothesis concerning the relation between digital and contemporary art. It's a matter of re-evaluating with him, the all too conventional oppositions concerning the idea of an artist as sovereign interpreter or passive recycler, as an inventor of styles or a simple decoder.

Similarly, Drouhin's action consists less in diverting machines, than in making them function at a superior level of artificial and natural intelligence. In patiently combining and associating his software, he manages to extract unexpected possibilities from them and unsuspected meaning. This meaning is like Freudian wit or the unexpected meaning that arises from the manipulations exerted by the storyteller of the tribe, a meaning that releases the power of myth. In this case, the myth is this story of the dead tree that preexists the network, but ceaselessly reflects the question of its origin.

.....
1. *Passages: Une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, publisher Macula, 1997.



.....
Rhizomes (détail), 1999



.....
Je me ren-contre, 2001,
photographie numérique





.....
BetaGirl, 2003

Mosaïc (1994) a été le navigateur qui a ouvert les portes du cyberspace au grand public. Comme son nom l'indique avec étrangeté, en se référant à une pratique artistique déjà ancienne, il permettait d'afficher des médias tout en naviguant par ces médias, entretenant les modalités de lecture et d'inscription. Ce fut également la date de naissance et de l'autosabotage du net.art jouant sur la scène du réseau le motif hégélien de la fin de l'art. À cette époque des activistes tels que Vuc Cosic, Olia Lialina et Jodi créèrent des dispositifs hors du contexte muséal qui récupéra rapidement ces propositions. Le net.art à peine commencé cessa, l'acte de naissance constituant simultanément un acte de décès. Ce *double bind* fut bien sûr une mise en scène *a posteriori*, lorsque les institutions culturelles (re)prirent en main la situation ou plus exactement la provoquèrent et en l'invoquant l'inventèrent. Récit imaginaire de l'ambivalente origine des pratiques artistiques en réseau, contestatrices mais demandant avant toute chose une reconnaissance des autorités, technologiques et nostalgiques, accidentelles et fonctionnelles. L'esthétique de cette origine fut le low-tech HTML dont nous trouvons encore d'anachroniques résurgences qui constituent autant de clichés¹.

Pareil au personnage de Rusty James (1984) Reynald Drouhin est arrivé trop tard (presque à l'origine, mais pas tout à fait), la bataille a eu lieu sans lui, elle aura lieu sans lui, elle a déjà eu lieu (quel est le passé, le présent, le futur ?). D'ailleurs, cette bataille ne le concerne pas. Pourtant, l'ensemble de sa production est hanté par le motif de l'origine dont la figuralité plastique est la mosaïque transformée en symptôme du réseau. Il y a de

la contrariété entre la forme de la mosaïque et le pathos de l'origine, tension qui produit ce que nous serions tentés de nommer à la suite d'Aby Warburg² un *Pathosformel* qui procède d'une restructuration de nos cadres spatio-temporels.

1.

L'ORIGINE EST UN TEMPS en supplément qui investit l'œuvre de Reynald Drouhin depuis ses balbutiements numériques. *Alteraction* (1996-98), premier diplôme de l'ENSA sur Internet, est constitué d'une série de 12 travaux qui sont des traces entre performance corporelle et réseau cybernétique tentant d'énoncer le site d'un entre-deux. Alors même que la technologie invoquée permettrait de tisser des liens entre ces œuvres et de construire un temps continu, elles sont tenues à distance, chacune gardant son insularité. Cette façon de persister dans la déliaison modulaire est la condition de possibilité structurelle de la mosaïque qui émergera quelques années plus tard puisqu'avec elle il s'agira moins de totalisation que d'individuation. Cette modularité répond à la structure fractale des nouveaux médias qui sont fondamentalement discrets et non hiérarchisés.

Il y a l'insistante référence à *L'Origine du monde* (1866), et il faudra y voir une forme d'humour quant aux obsessions de l'artiste, une persistance rétinienne qui trouble le regard. Le récit commence par une fente. Un tableau reproduisant celui de Courbet met en abîme Duchamp (1969). La toile est déchirée sans doute au cutter à l'en-

droit de l'orifice, la fissure redoublée et dédoublée comme figure de l'inaccessible. L'origine du temps est après-coup, toujours en retard, out of joint. Le fait d'utiliser ce tableau comme symptôme artistique est astucieux, car on sait que dans le texte freudien de la métapsychologie le symptôme est un silence qui ne se fait pas entendre comme silence. Le trauma est « un choc sans affect. Au deuxième coup a lieu un affect sans choc (...) c'est la mise en diachronie de ce qui a lieu dans un temps qui n'est pas diachronique, puisque l'antérieur s'y délivre postérieurement (dans l'analyse, dans l'écriture), et puisque le postérieur dans le symptôme (le deuxième coup) a lieu avant l'antérieur (le premier coup). »³

Métaorigines (1999) propose aux internautes de répondre à une photographie envoyée par e-mail inspirée par le même tableau de Courbet. Un homme, l'artiste en personne, posté devant le sexe d'une femme nous empêche de le voir. Jeux de regard, tour et détour de la vision. La question du regard chez Drouhin est d'ordre typologique, non pas « que voir ? », mais « qui regarde ? » et cette question⁴ est plus temporelle qu'il ne pourrait sembler. Il ne s'agit pas de voir, l'Histoire de la présence est close, mais de faire regarder. Double-temps du regard qui invente une logique du supplément au sens d'une possibilité qui produit à retardement ce à quoi elle est dite s'ajouter⁵. Cette structure de supplémentarité est complexe, car le signifiant ne se substitue pas à un autre signifiant entretenant avec la présence manquante un autre rapport, plus valorisé par le jeu de la différence. Les réponses des internautes sont simplement archivées selon leur médium respectif. L'artiste en recherche de sa forme, même s'il connaît déjà depuis longtemps le pathos de son origine, choisit là encore de ne pas totaliser ces singularités, il les laisse comme abandonnées et désolidarisées. Avec *Métaorigines* il s'agit moins de proposer une interactivité humain-machine, comme dans le cas d'un CD-ROM offline, que de mettre en place le processus d'une participation. Avec le World Wide Web, les ordinateurs servent d'interface entre différentes personnes, humains-machines-humains. Drouhin en se mettant face au sexe de la femme (supposée) simule le face-à-face interactif et nous cache moins ce qu'il y a à voir, qu'il ne se met lui-même de dos, devenant à son tour non visible. En lançant une proposition photographique équivoque et un

jeu d'échange dont les règles sont simples, le statut de l'auteur est déplacé. Il n'est plus la figure romantique du démiurge solitaire, mais un organisateur qui modélise des possibles auxquels chacun pourra participer.

La temporalité n'est pas affaire de flux de la conscience au sens husserlien, ni d'a priori transcendantal kantien, mais d'une fragmentation jamais achevée toujours rejouée comme dans l'ironique scène d'*Histoire(s)* (2002) où l'artiste dans le rôle du père qu'il affectionne tente de raconter une histoire à son fils : mise en commun d'un temps, celui du récit. Mais l'expérience vire à l'échec, chaque fragment d'histoire se fragmente en d'autres histoires. La voix se ralentit puis s'accélère, l'enfant coupe la parole, fait dévier le père de son projet narratif initial, bref on ne sait plus du tout (ni eux, ni nous) de quoi on parle, de quoi ça parle, s'il s'agit même encore de langage, et c'est ce doute que nous partageons. Après quelques minutes d'utilisation on se demande si finalement ce n'est pas l'enfant qui raconte des histoires : « et si j'étais », multiplication infinie des possibles. Le récit ne peut s'effectuer que dans ce défaut même. Le temps n'est pas ramené à la synchronisation autoritaire de deux consciences (« écoute-moi »), car l'origine du récit est un supplément. Alors même que les discours dominants des arts numériques sont ceux de la totalisation idéaliste, d'un emportement infini du temps qui ne cesse de nous devancer, ce que certains nomment l'innovation permanente, le développement avancé ou la complexification à la suite de l'école de Francfort, Reynald Drouhin nous rappelle le caractère éphémère, c'est-à-dire la finitude différée, de nos dispositifs temporels. Dans *Timescape* (2002), il s'agit de visualiser les requêtes effectuées par des internautes sur des bases de données d'images. Un paysage temporaire et fugace se construit devant nos yeux. Point d'interaction, seulement ce temps spatial⁶ qui est « comme » le Web, non totalisable, dispersé, fragmenté et qui exige peut-être un œil mis à nu.

2.

Il ne faut pas faire confiance au titre deleuzien de *Rhizomes* (1999) qui constitue le tournant décisif de l'œuvre de Reynald Drouhin, pour ainsi dire son invention ou son origine (seconde). C'est un dispositif spatial inouï,

de ceux qui vous ouvrent un monde jusqu'alors im/possible. Avec lui, L'ESPACE EST EN MOSAÏQUE. Rappelons brièvement la logique processuelle du dispositif: à la suite d'un événement localisé, la tempête du 26 décembre 1999, l'artiste a pris des photographies d'un arbre déraciné à l'ENSBA. Il a utilisé un logiciel standard de mosaïque pour construire à partir de ces 192 images, une autre image, celle de sa main. Il a ensuite demandé à autant de personnes d'héberger une de ces images-fragments pour permettre à la mosaïque de se recomposer sur une page HTML hébergée sur le serveur de cette école. En d'autres termes, le lieu de visibilité de l'image (notre écran domiciliaire) et le lieu de mémorisation matérielle des images (les serveurs géographiquement distants) sont deux phénomènes distincts. La séparation entre le support de la mémoire et la lecture de la mémoire est propre aux médiums numériques et entraîne un bouleversement radical des conditions de rétention, d'écriture et de lecture⁷. Les mouvements de territorialisation et de déterritorialisation ne vont pas l'un sans l'autre, le local et le global ne s'opposent pas dialectiquement mais reviennent l'un dans l'autre. Cette fractalisation spatiale se fonde sur le passage entre la représentation d'un arbre (arborescent et fondatif) et d'une main (extériorité intime): « La main est une chose à part (...) La main ne fait pas que saisir et attraper, ne fait pas que serrer et pousser. La main offre et reçoit, et non seulement des choses, car elle-même s'offre et se reçoit dans l'autre. La main garde, la main porte. La main trace des signes, elle montre, probablement parce que l'homme est un monstre. »⁸

Si le pixel est l'unité visuelle de l'écran, la mosaïque telle que l'artiste la conçoit ici est une image dans l'image jouant et déjouant le recyclage des artistes pop médiatiques. La relation entre la mosaïque et le pixel est une figure classique des arts numériques, pour tout dire un cliché. Beaucoup, comme Space Invaders, utilisent cette continuité discontinue entre des carrés de formes identiques de couleurs différentes et une icône singulière. Le pixel, unité permettant de produire par disposition dans l'espace une infinité de formes est au fondement de l'image numérique. Mais la singularité de Drouhin est de proposer une mosaïque qui a une signification inverse, car en remplaçant le pixel de couleur par une image, en escamotant l'unité, il fait s'effondrer sur elle-même l'his-

toire de cette pratique. La mosaïque classique présente un monde atomiste où à l'origine les éléments constitutifs de l'univers sont identiques et par assemblage produisent de la différence. Avec *Rhizomes*, la différence est originelle. La discrétion et la continuité de l'image ne sont plus fonction de la différence entre le motif représenté et les éléments pour le représenter, mais du redoublement entre les deux, selon une formule chère à Duchamp 1+n. Les 192 images-enfants n'ont plus à se soumettre à l'image-parente, à prendre une forme normalisée, on peut les voir indépendamment de l'ensemble. Les relations de forces généalogiques de la représentation (unités discrètes et figure continue) sont renversées, car s'il n'y a d'origine que d'images irréductiblement singulières, et ceci jusque dans leur compilation même, alors l'image est sans origine.

Quel est le lieu de l'image ? Qui regarde, non pas quoi mais par où ? Quelles sont les nouvelles fissures de l'œil ? Ces portes entrouvertes à la surprise de la vision ? Le problème n'est plus de créer des nouvelles images, mais de trouver l'image qui existe déjà quelque part dans les bases de données. L'acte artistique consiste dès lors à imaginer des processus d'émergence visuelle qui témoignent de l'importance du contexte. *IC!* (2002) est un assemblage de webcams trouvées sur Internet, logique de la récupération iconographique. Ici donc ? À chaque endroit auquel se réfère chaque webcam ? Paris ? Berlin ? New York ? Kyoto ? Ici donc ou là sur votre écran, juste en face de vous ? Ce n'est pas une fenêtre albertienne ouvrant sur plusieurs mondes, juxtaposant une géographie en mosaïque, car la possibilité même de cette mosaïque spatiale remet en cause les conditions classiques de l'espace. Sa géographie n'est plus donnée référentiellement, elle est émergente et ne cesse de l'être. Ici donc ? Où ? La temporalité associée à cet espace recomposé/décomposé est une critique du temps réel médiatique. On voit un décompte numérique qui ne cesse jamais comme s'il n'indiquait aucun autre temps que son propre tournoïement. Fantasma d'immédiateté pendant la guerre du Golfe où on nous dit que quelque chose va arriver, bientôt, tout de suite, mais le décompte est fonction du flux temporel de CNN. Le rendez-vous ne cesse d'être manqué. Dire « ici ! » comme devant un radar, un écran vidéo ou un moniteur informatique où l'image peut changer en temps réel et

refléter ainsi les changements d'états du référent, c'est en fait espérer une synchronisation parfaite entre l'indication spatiale et l'espace pointé. C'est rêver d'un temps absolument identique et contemporain de lui-même. C'est faire passer le performatif pour de l'exclamatif, illusion de la présence pure et indifférenciée. Mais on comprend bien que cet espace, ce temps en rêvant leur identité et leur contrôle finissent par se produire auto-référentiellement. Il faut saisir l'ici au premier degré, ici et maintenant et rien d'autre, l'image est un instrument de contrôle et de pouvoir. Fétichisation du temps et de l'espace dans cette longue histoire qui relie l'informatique aux stratégies de surveillance, du langage aussi par les mots qui sont sur la page d'accueil : attaquer, attentats, bombes, cibles, protection, stratégie, etc.

La disjointure du référent spatial est reprise selon une nouvelle structure dans *TimesSquare* (2002). Il s'agit d'expérimenter son attention sur un endroit localisé que plusieurs webcams filment quotidiennement. Sur cette place de Manhattan, elles sont au nombre de 8 comme les faces d'un octaèdre. L'artiste en produisant de subtils infléchissements de sens montre que loin d'être neutres, les conditions de captation d'une géographie modifient sa structure. Il déplace ainsi les problématiques quantiques du champ microscopique au champ médiatique : l'observation modifie ce qui est observé⁹. Les mêmes données peuvent être organisées selon plusieurs interfaces ce qui transforme la dichotomie traditionnelle contenu-forme en données-interface. Infléchissement du langage, car attacher ainsi *TimesSquare* en un seul mot c'est articuler le temps et l'espace par la pluralité du « S ». Filmer en même temps ces différents angles de Manhattan constitue autant de temporalités distinctes puisque leur coexistence simultanée est impossible, on ne peut tout percevoir en même temps. Logique du multifenêtrage des nouveaux médias¹⁰, montage spatial plutôt que temporel qui déconstruit la cohérence de l'espace. Le remplacement de l'image cinématographique 24 fois par seconde laisse place à l'addition, à l'accumulation, à la coexistence. Où encore : Square the time, mettre le temps dans un carré, le mettre en boîte ou le calculer au carré comme s'il s'agissait d'une de ces cellules de la mosaïque, chaque fragment de temps est une temporalité, un écoulement en soi. Là encore c'est l'espace qui structure le temps.

3.

Si la mosaïque ne peut émerger que dans un milieu fragmenté, pluriel et sans origine référentielle, qu'en est-il de cet autre espace, le World Wide Web ? Quelle est la relation du travail de Reynald Drouhin au réseau des réseaux ? L'artiste a problématisé les déplacements des notions d'œuvre, d'auteur, de regardeur. Il a questionné le renversement du temps et de l'espace. Il a utilisé à plusieurs reprises les ressources captées en temps réel sur Internet. Mais c'est le travail à même l'épiderme du flux cybernétique qui va lui permettre de trouver la relation organique entre la forme de la mosaïque et le pathos de l'origine, et c'est par ce biais que Reynald Drouhin va parvenir, et peut-être est-il encore l'un des seuls à y arriver pleinement, à proposer des images du réseau, non pas comme métaphore, mais comme structure.

L'ORIGINE DU FLUX et le flux comme origine tel sera la double réversibilité dans *Des Frags* (2000) qui reprend, intensifie, densifie et condense les problématiques déjà traversées au fil des années, même si ces années ne répondent pas à la chronologie commune. *Des Frags* est un logiciel en ligne permettant aux internautes d'associer une image se trouvant sur leur disque dur à un mot-clé. Après un certain laps de temps, ils recevront sur leur e-mail une image en mosaïque recomposant leur image à partir de celles trouvées sur Internet et correspondant au mot choisi. Cette œuvre permet de mieux comprendre les spécificités du flux : en premier lieu, l'artiste remonte aux conditions de l'œuvre elle-même et en ce sens met en place un système, nommé logiciel, plus qu'il ne l'actualise. Il propose un génotype qui grâce à l'interactivité deviendra un phénotype. Cette posture suppose une disponibilité et un lâcher-prise à relier avec le déplacement de la position de l'artiste durant la modernité du siècle passé.

Deuxièmement si le sens commun estime que nous vivons dans une civilisation de l'image, cette proposition artistique démontre au contraire que sur Internet les images sont soumises à l'autorité de l'alpha-numérique. Pour qu'une image existe sur le réseau, pour que quelqu'un puisse la trouver grâce à un moteur de recherche, il faut qu'elle soit nommée. La notion d'affichage trouble les

catégories classiques de l'image, car celle-ci peut être sans être visible. On peut penser que le flux est structuré «comme» un langage, car ce dernier est fonction d'unités discrètes¹¹ à la manière d'une mosaïque : les phrases sont constituées de mots, les mots de morphèmes, et ainsi de suite. D'une manière analogue, la numérisation transforme les données continues en données discrètes en les passant dans une grille régulière, selon une certaine fréquence, nommée résolution et suivant une quantification (bits). L'apparition du logos dans le travail de Drouhin permet d'articuler deux mémoires entre elles, l'une locale et domiciliaire, l'autre disséminée et en réseau, car c'est le même type de machine qui sert de lieu de production, de monstration et de réception.

Troisièmement le flux est fonction d'effets de traduction. Avec le numérique tous les médias sont descriptibles mathématiquement, il devient donc possible de traduire une image en son ou en autre chose. Ici nous traduisons une image par d'autres images grâce à un opérateur langagier. Bien sûr cette traductabilité absolue est fantasmatique et met en scène le *nihil sine ratione* leibnizien où chaque phénomène est en droit réductible à un modèle commun. Il s'agit de jouer de cette utopie et de s'amuser de ses impossibilités de déplacement¹², les contre-sens produisant à leur tour du sens, les disjonctions étant autant d'éléments de conjonction¹³. Entrant le mot «baby» on a tout aussi bien des images de bébés que de femmes dénudées. On peut également trouver une image sur Internet et pour la recomposer entrer comme mot-clé son titre, on peut être sûr que les images-enfants seront dissemblables de cette image-parente. L'impossibilité même de la traduction entre deux régimes hétérogènes, l'image et le texte, est génératrice de sens.

Quatrièmement, le flux multiplie les lieux de mémoires, tant et si bien qu'elles ne sont plus localisables et ne peuvent donc plus profiter de l'autorité classique accordée à l'inscription. Dans *Des Frags* il y a la mémoire de l'interacteur, son disque dur en début et en fin de parcours, il y a la mémoire du serveur sur lequel opère le logiciel, il y a les mémoires des serveurs sur lesquels sont inscrites les images et la mémoire de la machine permettant de faire des requêtes sur un moteur qui classe les données. Mais encore, et c'est là l'intelligence de cette œuvre, il y a

la mémoire communautaire qui opère entre les internautes. En effet, le résultat visuel de leurs requêtes est archivé sur le site, mais ces archives opèrent sur le mode de l'oubli et de l'effacement puisque les images deviennent de plus en plus petites jusqu'à disparaître complètement. Où est donc inscrite l'œuvre si ce n'est dans cette incessante translation ?

Cinquièmement, le flux est un lieu atopique dont les conditions d'observation sont structurellement liées à ce qui est observé. Est-ce le fruit du hasard si un sociologue, Jean-Paul Fourmentraux, a observé le processus de réalisation ? Le chercheur questionnait la relation entre artiste et technicien, mais il était lui-même objet d'observation et intégré concrètement au schéma qui sur le site représente *Des Frags*. Ultime pointe d'humour de l'artiste qui se laisse observer, mais comme dans *Métaorigines* il est de dos. Que voyons-nous de lui ? Les logiciels constituent des actes de représentation, car ils organisent les données d'une certaine manière et privilégient certains modèles ontologiques. Les images de *Des Frags* ont un étrange et indéfinissable air de ressemblance avec Internet, elles sont structurellement Internet jusqu'au vertige, une l'image qui est dans une autre image, et ainsi de suite.

Enfin, il y a un hors-champ du réseau, dimension narrative dans *BetaGirl* (2002-03), un plan en plongée sur un lit. Souvent une femme est là, allongée, elle dort, se démène et rêve. Sur sa table de chevet des médicaments. Est-elle dépressive ? Pourquoi s'enferme-t-elle ainsi chez elle ? Et pour quelles raisons se filme-t-elle ? Car c'est elle qui a placé la webcam et l'a rendue disponible à chacun. Pourquoi se montre-t-elle à ce dehors que nous sommes en s'infiltrant à son tour du dehors chez nous ? L'autoscopie sans partage fait trembler l'intimité de la Domus, car il y a un narcissisme spécifiquement numérique, il n'est pas passif, mais actif. L'utilisateur bouge son curseur sur l'écran, clique sur des icônes, presse des boutons. L'écran de l'ordinateur est un miroir qui amplifie ses activités. Le narcissisme ne reflète plus seulement les images.

Quelque chose était restée inaperçue : la source de lumière. C'est souvent la télévision, mais celle-ci est hors du champ, on ne la voit pas alors que c'est ce que la

femme regarde. On pourrait croire que cette autoscopie est égocentrique, mais elle est à strictement parler ob-scène, c'est-à-dire en dehors de la scène, car la femme en disant qu'elle regarde en dehors de notre champ de vision, nous dit aussi que nous ne sommes pas concernés par elle. Elle nous tourne encore le dos et produit un angle mort. L'artiste va inventer ce hors-champ en synchronisant l'image à une bande-son de films classiques. L'élément qui constitue la mosaïque étrange de Reynald Drouhin n'est pas le pixel de la ratio, mais cette lumineuse télévision sur laquelle défile à toute vitesse nos existences.

Une œuvre d'art entretient des relations complexes avec la tradition car c'est paradoxalement à travers l'écoute de cet héritage que le nouveau et l'imprévisible vont émerger, une occurrence dont la possibilité n'est pas réductible au passé chronologique. La tradition n'est pas à concevoir comme un élément de répétition mais de différenciation. En ce sens il ne s'agit pas d'un leg capitalisable mais d'une dette irrémédiablement à venir. Reynald Drouhin tient donc la promesse de la mosaïque. Traditionnellement elle est inséparable de l'architecture qui la supporte. C'est à partir de la Renaissance que l'image pourra se détacher du mur et devenir mobile. L'artiste va s'attacher à renverser cette tradition en en reprenant le fil, depuis l'origine, et en proposant l'inouï : l'unité de départ sera une image singulière. Le seul référent à l'origine d'une image est une autre image et cette origine tisse les multiples liens ramifiés du réseau, le symptôme sismographique de notre culture. Cette cheville formelle va permettre de relier l'avoir-été à l'à-venir et de

développer un *Pathosformel*. L'art meurt, renaît et l'histoire recommence, c'est à chaque fois la même chose et tout autre chose, encore. En reprenant la question de la mosaïque là où elle avait été laissée, contre-temps et répétition, Drouhin n'imit pas les Anciens, ni grandeur, ni décadence, ni renaissance, il entre dans le temps de la mémoire. La survivance, la revenance de cette forme n'est pas soumise au modèle de la transmission que suppose l'imitation archétypale des œuvres anciennes par des œuvres plus récentes, mais de l'incessante translation, dire quelque chose à la place d'autre chose, parler en tous les noms sauf le sien. À cette fin, il faut d'une part une empreinte, la mosaïque, d'autre part des déplacements de l'espace et du temps, et enfin une antithèse, l'image dans l'image qui déconstruit la relation entre discrétion et continuité. Prendre comme origine la mosaïque c'est justement adopter une empreinte qui se dérobe formellement à tout pathos d'une origine localisée. L'origine n'a jamais existé comme telle. L'artiste ouvre une brèche dans la survivance : l'image d'une image d'une image, troublante récursivité. La différence dans la répétition, la discontinuité du temps et du regard. Reynald Drouhin nous invite à une généalogie de l'image qui est une distance dans l'origine. « La répétition ne se constitue qu'avec et dans les déguisements qui affectent les termes et les rapports des séries de la réalité ; mais cela, parce qu'elle dépend de l'objet virtuel comme d'une instance immanente dont le propre est d'abord le déplacement (...) à la limite, il n'y a de l'étrange qui soit familier, et seulement la différence qui se répète. »¹⁴

1. En 1993, David Blair avait développé une toute autre approche dont l'héritage retentit aujourd'hui encore comme une promesse à venir avec le projet WaxWeb : <http://www.iath.virginia.edu/wax/>
2. Georges Didi-Huberman, *L'image survivante - Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Minuit, 1992.
3. Jean-François Lyotard, *Heidegger et « les juifs »*, Galilée, 1988.
4. Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Généalogie de la morale*, Gallimard, 1985.
5. Jacques Derrida, *La Voix et le Phénomène*, PUF, 1967.
6. Se référer à la notion de montage spatial chez Eisenstein et Vertov ainsi la reprise de ce concept chez Bill Seaman et Lev Manovich.

7. Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, 3 volumes, Galilée.
8. Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF, 1959, p. 90.
9. Alexandre Kojève, *L'idée du déterminisme dans la physique*, Le Livre de Poche, 1990.
10. Lev Manovich, *Language of New Media*, MIT Press, 2001.
11. Jacques Derrida, *De la Grammatologie*, Minuit, 1968.
12. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 1999.
13. On peut penser au travail de Gebhard Sengmüller, *VinylVideo* qui inscrit des images vidéos sur des disques. Depuis les années 60 cette traduction médiatique est rendu possible par un autre phéno-

mène, le transfert : les films sont transférés sur des vidéos, ces vidéos d'un format à un autre, vers un support digital, d'une disquette à un DVD, etc. Les données ne sont plus attachées irrémédiablement à un seul support. Or quoi de plus fixée qu'une mosaïque ?
14. Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*, PUF, 1968 p.138-145.

incidence : skull

SEARCH

ce qui arrive... what happens...





.....
Incidence, 2003

.....
GREGORY CHATONSKY
.....

TRANSLATED BY
MADELINE AKTYPI

.....
MOSAIC WITHOUT ORIGIN
.....

(TIME AND SPACE OF FLOW)

Mosaic (1994) was the first browser to open the doors of cyberspace to the public. As its name oddly suggests referring to a quite old artistic practice, Mosaic made it possible to view the very media one was browsing through thus intertwining the reading and inscription clauses. That was the date for both the birth and the self-scuttling of net.art reproducing on the stage of the network Hegel's word on the end of art. At that same time, activists such as Vuc Cosic, Olia Lialina and Jodi created devices that resisted a museum context, which nevertheless absorbed them just as fast. Hardly born net.art ceased to exist, its date of birth coinciding with its death certificate. Once cultural institutions were (again) in charge of the situation, which they actually provoked, invoked and invented, that *double bind* became of course a show staged *a posteriori*: an imaginary narrative on the ambivalent origin of artistic network-practices contesting the technological and nostalgic, accidental and functional authorities while seeking recognition above all at the same time. The aesthetic of that origin was low-tech HTML the anachronistic reappearances of which one can still encounter in the form of clichés¹.

Like Rusty James (1984), Reynald Drouhin arrived too late (almost at the beginning but not quite so), so the battle took place without him, it will take place without him, it has already taken place (which is the past, the present, the future?). Besides, that battle does not interest him. Nonetheless, the whole of his production is haunted by the pattern of the origin whose plastic figurality is mosaic transformed into a symptom of the network. It is the irritating annoyance between the form of the mosaic and the pathos of the origin that is at stake, a tension producing what, following

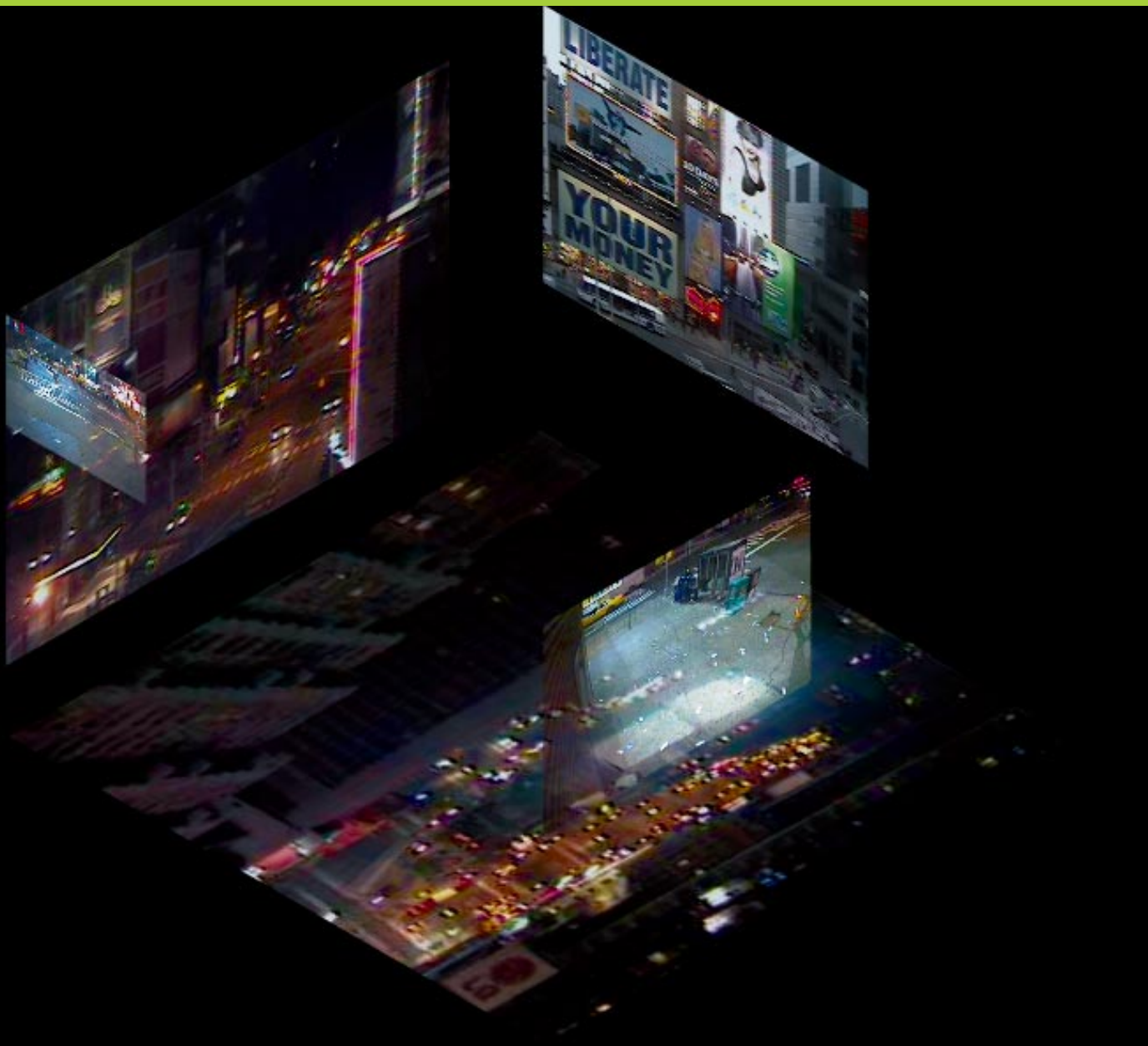
Aby Warburg², I would be tempted to call a *Pathosformel* arising from restructuring our spatiotemporal frames.

1.

ORIGIN IS TIME-in-supplement lying at the heart of Reynald Drouhin's art ever since its digital infancy. *Alteraction* (1996-98), first degree work for ENSBA³ to take place on the Internet, is made up of a series of 12 works which are traces between body performance and cybernetic network, attempting to enunciate the site of an in between. Even though it was technically possible to spin links between the works and to construct a continuous time flow, they were kept at distance, each one preserving its insularity. Persisting in modular disconnection is the condition of the structural possibility of the mosaic form, which emerges a few years later since it concerns individuation rather than totality. That modularity fits the fractal structure of new media which are fundamentally discreet and non-hierarchical.

There is an insistent reference to the *L'Origine du monde* (1866), and one should see a form of humor concerning the artist's obsessions, a retinal persistence clouding the gaze. The narrative begins with a slit. A painting reproducing Courbet's work operates a mise en abîme of Duchamp (1969). The print is ripped, probably by a cutter, at the point of the orifice, thus splitting and multiplying the crack into a figure of the inaccessible. The origin of time follows the event, always late, out of joint⁴. Using this painting as an artistic symptom is astute because we know that in the Freudian text on meta-psychology, symptom is a silence that

TimesSquare, 2002-03



is not perceived as silence. Trauma is a shock-without-affect. At the second attempt, an affect-without-shock takes place (...) it is the diachronization of what takes place in a non-diachronic time, since what is anterior delivers itself afterwards (in analysis, in writing) and since what is posterior in the symptom (the second attempt) takes place before the anterior (the first attempt).⁴

Métaorigines (1999) asks users to respond to a photograph inspired by the same painting of Courbets' which is sent to them by e-mail. A man, the artist himself, stands in front of a woman's sex and prevents us from seeing it. Play and display, a twisting and turning of sight. In Drouhin's work, the question of sight is of a typological nature. Not "what is there to see?" but "who is looking?". That question⁵ is more temporal than it seems. The History of presence being closed, it is not seeing that is at stake but making others look. Double-time of the gaze which invents a logic of supplement as a possibility which produces in delayed action that to which it is supposed to add itself⁶. That supplementary structure is complex because the signifier is not being substituted with another signifier. It thus maintains another relation with the missing presence, whose value is increased by the play of difference. Users responses are simply archived according to their respective medium. The artist, in search of his form, even though he has long known the pathos of its origin, chooses once more not to add these singularities, he leaves them, abandoned and disjointed. *Métaorigines* is less about a human-machine interactivity, as would be the case with an off-line CD-ROM, and more about installing a process of participation. With the World Wide Web, computers serve as interfaces between different persons, humans-machines-humans. By placing himself in front of the (supposed) sex of a woman, Drouhin rather simulates the interactive dialogue than conceals what there is to see, turning as he does his back on us and becoming invisible himself. Through that equivocal photographic proposition and the simple play of exchange, the status of the artist has been displaced. He is no longer the romantic figure of the solitary divinity but an organizer who modelizes possibilities in which everyone may participate.

Temporality is not a matter of flow of consciousness in the Husserlian sense, nor of transcendental a priori in the Kantian sense, but a matter of never accomplished always

replayed fragmentation, as in the ironic scene from *Histoire(s)* in which the artist, in the role of the father he is so fond of, tries to tell a story to his son: sharing time together, the time of the narrative. However, the experience only deteriorates as every fragment of the story fragments itself into other stories. The voice slows down then speeds up, the child interrupts, makes his father deviate from his initial narrative project, we no longer know (nor do they) what this is all about, what we are talking about, if it is still about language or not, and this doubt is what we actually share. After some minutes we begin to wonder whether it is not the child that tells the stories: "and if I were", infinite multiplication of the possibles. The narrative can only be accomplished through that very lack. The origin of the narrative being a supplement, time is not reset to an authoritative synchronization of the two consciousness' ("listen to me"). Even though dominant discourses in digital arts are those of an idealist totalizing and an infinitely impetuous time that always outstrips us (what some call permanent innovation, development or complexification following the school of Frankfurt), Reynald Drouhin reminds us of the ephemeral character, i.e. the deferred finitude, of our temporal devices. In *Timescape* (2002), the point is to visualize the users' request, using image data bases. A fleeting and temporary landscape constructs itself in front of our eyes. No interaction at all, just this spatial time⁷ which is 'like' the Web, impossible to totalize, dispersed, fragmented and requiring perhaps a naked eye.



.....
Histoire(s), 2002

2.

One should not trust the Deleuzian title of *Rhizomes* (1999) which constitutes a decisive turning point in Reynald Drouhins' work, its invention or its origin so to speak. It is an incredible spatial device, one that can produce a world up to then im/possible. In this work, SPACE IS MADE IN MOSAIC. Let's briefly describe the logic process of the device: following a localized event, the tempest of the 26th December 1999, the artist photographed an uprooted tree in the garden of the ENSBA. He used standard mosaic software to construct an image of his hand using his 192 images of the tree. He then asked 192 persons to keep one of the fragment-images on their hard disk so that the image could be recomposed on an HTML page on the schools' server. In other words, the site of visibility of the image (our domestic screen) and the site of the material memorization of the images (the geographically distant servers) were two distinct phenomena. Separation between memory hardware and the reading of this memory is characteristic of digital media and results in a radical upheaval of the conditions of retention, writing and reading⁸. The trends towards territorialisation and deterritorialisation are closely connected. The local and the global are not dialectically opposed but return within each other. That spatial fractalization is based on the transition between the representation of a tree (arborescent and foundation) and that of a hand (intimate exteriority): "A hand is something special (...) A hand does not merely grab or catch, grip or push. A hand gives and receives, though not only things, since it can be offered and received in another hand. A hand keeps, a hand carries. A hand traces signs, a hand signals, probably because man is a monster."⁹

If the pixel is the visual unit of the screen, mosaic as the artist designs it, is an image within the image playing and displaying the recycling of pop media artists. The relation between mosaic and pixel is a classic figure of the digital arts, a cliché actually. Many, Space Invaders for instance, use this discontinuous continuity between squares of differently colored identical forms and a singular icon. As a unit permitting the production of an infinity of forms through disposition in space, the pixel is the foundation of the digital image. But Drouhin's singularity is that he produces a mosaic that has the opposite significance, because by replacing the color pixel

by an image, by making the unit disappear, he makes the history of that practice implode. Classic mosaic presents an atomist world in which the constituent events are originally identical and only produce difference when assembled. With *Rhizomes*, the difference itself is original. The discretion and continuity of the image no longer vary according to the difference between the represented pattern and the representing elements but according to the reduplication of the two, as in the formula Duchamp favored, $1+n$. The 192 children-images no longer need to comply with the parent-image or to take on a normalized form; one can see each of them independently of the whole. Relations between genealogical forces in representation (discrete units and continual figure) are reversed because if the only origin is that of irreducibly singular images which stay singular even when compiled, then the image is without origin.

What is the scene of the image? Who is looking? not what but where is he looking from? Where are the new slits of the eye, half-opened doors to the amazement of sight? The question is no longer to create new images but to find the image that already exists somewhere in the databases. Artistic action then lies in imagining processes of visual emergence that show the importance of the context. *!C!* (2002) is an assembly of webcams found on the Internet according to a logic of iconographic recuperation. Here then? In every location the webcam refers to? Paris? Berlin? New York? Kyoto? Here then, or there maybe, on your screen, right in front of you? This is not an Albertian window opening up to numerous worlds offering a geographical mosaic because the very possibility of that spatial mosaic throws doubt on the classical conditions of space. Its geography is no longer given referentially, it is incessantly emergent. Here then? Where? The temporality associated to that recomposed/decomposed space is a critique of real-time media. We see a non-stop digital count as if it were indicating no other time than its own whirling. The fantasy of immediacy during the Gulf War when we were being told something was going to happen soon, straight away, but the count varied according to CNNs' temporal flow. We kept missing the appointment. To say "here!" like in front of a radar, a video screen or a computer monitor, in which the image may change in real-time and thus reflect changes in the state of the referent, is actually to hope for a perfect synchronization between a spatial indication and its actual point. It is to dream of an absolutely identical time, of a time which

would be contemporaneous with itself. It is to make the performative seem exclamatory, an illusion of pure and undifferentiated presence. But it is obvious that this space and this time, dreaming their identity and control, end up producing themselves self-referentially. One has to take 'here' in its first degree meaning. Here and now and nothing else. The image is an instrument of power and control. Time and space as fetish in that long history connecting computer sciences and surveillance strategies, of language too, through the words on the homepage: attack, terrorist attack, bombs, targets, protection, strategy, etc.

The dislocation of the spatial referent is resumed within a new structure in *TimesSquare* (2002). The focus is on specific location which is filmed on a daily basis by webcam. On this Manhattan square, there are eight, placed like the sides of an octahedron. By producing subtle shifts of meaning, the artist shows that far from being neutral, the conditions of filming actually modify the geographical layout. He thus brings the issues of quantum physics to the media field: observation modifies the observed¹⁰: the same data can be organized according to different interfaces, which transforms the traditional dichotomy content-form into data-interface. There is also a slight shift of language, because to make Times Square into a single word, *TimesSquare*, is to enunciate time and space through the plurality of the 'S'. Filming all those different angles of Manhattan at the same time gives as many distinct temporalities since their simultaneous coexistence is impossible and one cannot perceive them all at the same time. It is the new media multiple windows logic¹¹, a spatial rather than temporal assembly that deconstructs spatial coherence. The cinematic image 24 times per second is replaced by addition, accumulation, coexistence. Or again: to square time¹², to put time in a square, in a box, or to have it squared as if it were one of the mosaic cells, each ragment of time being a temporality, a flow in itself. Once again it is space that structures time.

3.

If a mosaic emerges only in a fragmented, plural environment without a referential origin, what about that other kind of space, the World Wide Web? What relation between Reynald Drouhin's work and the network of networks? The artist devi-

cifies the shifts in the notions of work, author and observer. And questions the reversal of time and space. He has repeatedly used resources captured in real-time on the Internet. It is, however, work on the epidermis of the cybernetic flow that allows him to find the organic relation between the form of the mosaic and the pathos of origin, and it is through this bias that Reynald Drouhin will manage to offer images of the network as a structure and not as a metaphor (perhaps he is still one of the few to fully achieve this).

THE ORIGIN OF THE FLOW and the flow as origin, this will be the double reversibility in *Des Frags* (2000), which takes up, intensifies, densifies and condenses the issues that the artist has been working on for years, even if those years do not coincide with ordinary chronology. *Des Frags* is an online software that allows users to associate an image from their hard disk to a keyword. After a period of time, they receive a mail containing a mosaic image, which recomposes their image out of images found on the net corresponding to the chosen word. This work allows a better understanding of the specificities of flow: firstly, the artist goes back to the conditions of the work itself and installs, rather than actualizes, a software system. He suggests a genotype which will become a phenotype thanks to interactivity. That artistic posture assumes being available and letting go, to be related to the shifting of position of the artist when the last century became modern.

Secondly, if according to common sense we are living in an image civilization, this artistic proposal proves, on the contrary, that the Internet images obey the authority of the alpha-digital. For an image to exist on the network, for someone to find it thanks to a search-engine, it must bear a name. The notion of display affects the classic categories of the image, for it can exist without being visible. One would think that the flow is structured 'like' a language, since the latter varies according to discrete units¹² in mosaic style: sentences are made up of words, words of morphemes and so on. To make an analogy, digitalization transforms continuous data into discrete data by transference through a regular grid according to a specific frequency called definition and following a quantification (bits). The introduction of logos in Reynald Drouhins' work makes it possible for the two memories to structure each other, one being local and

domestic and the other disseminated on the network, since it is the same kind of machine that serves as site of production, display and reception.

Thirdly, the flow varies according to translation effects. All digital media being mathematically describable, it becomes possible to translate an image into a sound or into something else. Here we are translating images into other images thanks to a language operator. This absolute translatability is of course illusory and features Leibniz's *nihil sine ratione*, according to which every phenomenon can be legally reduced to a common model. The point is in playing with this utopia, and amusing oneself with its impossibilities of displacement¹³ as contradictions produce meaning, as dislocations practically function as conjunctive elements¹⁴. By entering the word "baby", one receives both images of babies and of naked women. Or one may find an image on the Internet and in order to recompose it, one enters its title as keyword: one is sure not to find any child-image resembling a parent-image. The very impossibility of translation between one heterogeneous system and another, image and text, generates meaning.

Fourth, flow multiplies the sites of memories so much that they become impossible to locate and can therefore no longer benefit from the classical authority granted on registration. In *Des Frags*, there is the memory of the user, their hard disk at the beginning and at the end of the interaction. There is the memory of the server on which the software operates. There are the memories of the servers on which images are inscribed, and the memory of the machine that allows the user to do queries on search engines that classify data. More, and that is where the intelligence of this work lies, there is a community memory operating between users. Indeed, the result of their queries is archived on the site, but these archives operate in a forget and erase mode as the images become smaller and smaller before completely disappearing. Where is the work inscribed then, if not in that incessant transport?

Fifth, the flow is an atopic site where conditions of observation are structurally connected to what is being observed. Is it by accident that a sociologist, Jean-Paul Fourmentraux, observed the construction process? The researcher questioned the relation between artist and technician, but was

himself an object of observation and concretely integrated in the diagram that represents *Des Frags* on the site. The artist's final witticism as he allows himself to be observed, but as in *Métaorigines* he is turning his back to us. What do we see of him? The software constitute representational acts, as they organize data in a certain way, and favor certain ontological models. Images in *Des Frags* have a strange and vague resemblance to the Internet, they are structurally Internet to the point of dizziness, an image within another image and so on.

Lastly, the artist creates an hors-champ of the network, which functions as a narrative dimension in *BetaGirl* (2002-2003), which consists in a high-angle shot of a bed. Quite often there is a woman there, lying, sleeping, thrashing about, dreaming. On her bedside table, one can see pills. Is she depressive? Why does she film herself? And, since she has installed the webcam and made it available to everyone, why does she show herself? Why does she show herself to the outside world that we are, while infiltrating us in turn, in our homes? Self-viewing without sharing shakes the Homes' intimacy because there is a specific digital narcissism which is not passive but active. The users move their cursor on the screen, click on the icons, press buttons. The computer screen is a mirror amplifying their activities. Narcissism no longer merely reflects images.

Something has passed unnoticed: the light source. It often comes from the TV, but the latter is off-screen. We do not see it although it is what the woman is gazing at. One could find that self-viewing egocentric, but it is strictly speaking ob-scene, i.e. outside of the scene, because the woman, by saying that she is gazing beyond our field of vision, is also telling us that we are not concerned by her. She again turns her back on us and produces a blind spot. The artist is going to invent this hors-champ by synchronizing the image to original soundtracks from film classics. The element producing Drouhin's strange mosaic is not the "ratio" pixel the but that luminous TV screen on which our lives flash by.

A work of art has complex ties with tradition for paradoxically it is through listening to that heritage that what is new and unpredictable will emerge, it isn't possible to reduce this occurrence to a chronological past. Tradition is not to be considered as a medium of repetition but of differentiation.

In that sense, it is not a legacy one can capitalize on but an irreparable debt to come. Therefore, Reynald Drouhin keeps the promise of the mosaic. Traditionally, it is inseparable from the supporting architecture. It is only since the Renaissance that the image can detach itself from the wall and become mobile. The artist sets out to overthrow that tradition, going back to the origins, proposing something incredible: the basic unit will be a particular image. The only referent to the origin of an image is another image, and that origin weaves the multiple, ramified links of the web, our culture's seismographic symptom. That formal peg will allow to join what was and what will come and develop a *Pathosformel*. Art dies, is born again and history again begins, it is again the same thing, and yet different every time. To return to the question of the mosaic, contradiction and repetition, Drouhin does not imitate the Ancients. No grandeur, decadence or renaissance, he enters the time of memory. Survivance, the returning ghost of that form, does not obey the model of transmission which the archetypal

imitation of ancient works of art by more recent works of art would assume, but the incessant translation, saying something instead of something else, speaking in the name of all but oneself. To this end, one needs a print, the mosaic, and also displacements of space and time, and finally, an antithesis, the image within the image which deconstructs the relation between discretion and continuity. Choosing the mosaic as origin is adopting an imprint which formally avoids all localized pathos. Origin as such has never existed. The artist produces an opening in the survival process: the disturbing recursion of an image of an image of an image. Difference in repetition, discontinuity of time and sight. Reynald Drouhin invites us to a genealogy of the image which is distance within origin. "Repetition is constituted only through and within the disguises affecting the terms and relations of series of reality; but that is so because it depends on the virtual object as if it were an immanent instance, whose particular quality is the displacement (...) if pushed, only what is strange is familiar, and only difference repeats itself."¹⁵

1. In 1993, David Blair developed a totally different approach, this heritage is still perceived today as a promise to come with the WaxWeb project: <http://www.iath.virginia.edu/wax/>

2. Georges Didi-Huberman, *L'image survivante - Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Minuit, Paris, 1992.

3. Acronym for Ecole Nationale Supérieure des beaux-arts, referring to the School of Fine Arts of Paris. (TN)

4. Jean-François Lyotard, *Heidegger et "les juifs"*, Galilée, Paris, 1988.

5. Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Généalogie de la morale*, Gallimard, Paris, 1985.

6. Jacques Derrida, *La Voix et le Phénomène*, PUF, 1967.

7. Refer to the notion of spatial montage in the works of Eisenstein and Vertof, as well as Bill Seaman and Lev Manovich renewing that concept.

8. Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, 3 volumes, Galilée.

9. Martin Heidegger, *Qu'appelle-t-on penser?*, PUF, 1959, p. 90.

10. Alexandre Kojève, *L'idée du déterminisme dans la physique*, Le Livre de Poche, Paris, 1990.

11. Lev Manovich, *Language of New Media*, MIT Press, 2001.

12. Jacques Derrida, *De la Grammatologie*, Minuit, Paris, 1968.

13. Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, 1999.

14. One could think of Gebhard Sengmüller's,

Vinyl/Video, which inscribes video images on vinyl records. Since the sixties, this media translation has been possible thanks to another phenomenon, transfer: films are transferred to videos, these videos are transferred from one format to another, are digitized, then from a floppy disk to a DVD, etc. Data is no longer confined to a unique medium. Well what is more static than a mosaic?

15. Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*, PUF, 1968, pp.138-145.

* In English in the original text. (TN)



.....
Reverances, 2000

Ce texte propose de souligner les déplacements engendrés par le régime « virtuel » et « fragmenté » propre à l'informa-
tique sur la notion traditionnelle « d'œuvre d'art ». Sans
entrer pour autant dans les coulisses de sa conception², le
projet intitulé *Des Frags* apparaît exemplaire de ce que,
dans ce contexte, l'œuvre ne se donne plus comme une
entité ontologique « déjà-là » dans laquelle se seraient cris-
tallisés le talent et l'intention artistique. Au-delà du débat
sur le statut des objets et des œuvres, il déplace l'expé-
rience esthétique vers le travail de médiation, opérée par
des techniques, entre un créateur et son public.

En cela, *Des Frags* propose un dispositif *pour, par et avec*
Internet, qui ne peut exister et se déployer ailleurs que sur
la toile, tant il joue des dimensions de dispersion et d'évo-
lutivité propre au réseau. Spécifique du Net art ce disposi-
tif suppose donc d'utiliser des éléments préexistants sur le
web – des images fixes – pour composer une image
mosaïque. Le principe en est le suivant : chaque internaute
est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres
archives une première image fixe. Cette image « matrice »
va composer la trame sur laquelle viendront s'afficher
d'autres images, récupérées sur le web. En effet, à l'aide
d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute
est invité, à partir de un à trois mots clés, à collecter sur le
Net un grand nombre d'autres images qui viendront se
coller – telles des vignettes – sur l'image mosaïque finale.
Les conditions pragmatiques de cette mise en œuvre d'art,
autant que les stratégies et modalités de sa désignation et
circulation, renouvellent pour bonne part les régimes
d'existence et de manifestation de l'œuvre d'art. Qu'est-ce
qui fait « œuvre » dans ce contexte ? Quelles en sont les
caractéristiques propres ? Entre avant scène et coulisses,
comment est-elle simultanément désignée, perçue et agie ?

Entre avant-scène et coulisses : le dispositif du Net art

McLuhan a le premier insisté sur la différence fondamen-
tale de dispositif et de disposition d'un « message » télévi-
suel transformant le spectateur en un écran, sur lequel se
reflétait la fébrilité, le manque de définition et de lumi-
nance de l'image vidéographique, mobilisant de ce fait un
important travail de (re)construction active de l'image ; à
l'inverse de la projection cinématographique, sur un écran
distant, vers lequel pouvait s'exercer le regard davantage
discriminant et réflexif du spectateur. Plus nuancé,
Roland Barthes³ a, à son tour admirablement analysé ce
régime de relation au dispositif cinématographique, dans
une acception moins critique et selon une visée plus prag-
matique. On peut prolonger cette idée en décrivant le
cinématographe, comme l'agencement de différents
éléments ou composantes interconnectés, qui permettent,
de concert, l'expérience de l'œuvre cinématographique.
Pour synthétiser cette proposition, disons que le « disposi-
tif cinéma » associe tout à la fois une surface réfléchis-
sante (l'écran), un facteur de contrainte (le siège), la
soustraction des alentours (l'obscurité de la salle), un fais-
ceau lumineux d'image-mouvement (le projecteur) et
enfin, une surface de réception (l'œil du spectateur). Or,
c'est précisément cette configuration particulière,
incluant différents « actants » (techniques et humains),
qui organise le processus de monstration et de réception
de l'œuvre cinématographique. En ce sens, l'écran et le
projecteur, le faisceau lumineux, le siège fixe et l'obscuri-
té, leur disposition ainsi que leurs effets et contraintes
sur le spectateur – l'isolement, la libération de l'œil, la
circulation de l'esprit dans l'image – composent la spécifi-

cité du dispositif cinématographique, en le distinguant, par exemple, de la télévision. Mais plus encore, on ne peut comprendre l'expérience du cinéma sans intégrer le spectateur dans ce processus, ou autrement dit, qu'en incluant sa contribution au fonctionnement du dispositif. Et de ce point de vue, le cinéma est déjà, en quelque sorte, un dispositif interactif, du fait même de cette actualisation nécessaire de l'ensemble du processus par le spectateur du cinématographe.

En poursuivant une même perspective analytique, il semble que l'« architecture » et la « configuration » du dispositif joue un rôle essentiel dans la conception des œuvres du Net art. Un examen détaillé du champ sémantique de l'art pour l'Internet suffit, par ailleurs, à nous en convaincre. Il y est en effet souvent question d'« adressage », de « site » ou d'« espace », et les notions mêmes de « réseau » ou de « dispositif » illustrent cette dimension et conception architecturale. Dans cette perspective, le dispositif configure des éléments autant que des environnements qui, en agissant ensemble, forment l'œuvre. Mais encore, il offre à l'expérimentation le processus même de sa production. Par une stratégie spécifique de « mise en abîme », le dispositif isole et déploie simultanément ses principaux constituants ⁴.

L'œuvre au-delà de l'image

Et l'on voit bien, en conséquence, que l'image n'est désormais plus au centre de la réalisation. Elle participe simplement, au même titre que divers autres éléments, à l'agencement et à la composition de l'œuvre. L'image y exerce davantage une « mise en situation », et incarne ainsi l'un des termes d'une relation plus large qui met conjointement en jeu : l'artiste et le visiteur, l'ordinateur et ses périphériques (écran, clavier, souris), l'algorithme de programmation, le code source, les multiples interfaces, la déclinaison des contenus (les matériaux disposés par l'artiste, apportés par le visiteur, générés par la machine ou par le réseau). Autrement dit, l'image peut y être envisagée comme un « corpus de travail » partagé entre l'artiste, la machine et les internautes. L'existence de l'œuvre Net art résulte en effet de la configuration de différents fragments enchâssés en un dispositif incluant une avant scène (l'interface), une scène (les matrices, les vignettes,

la galerie éphémère), ainsi que des coulisses de l'œuvre (le programme, les fragments d'application, les stocks d'images, les moteurs, mais aussi l'ensemble indéfini constitué par les images potentielles du réseau susceptibles d'entrer dans le dispositif). Le concept de dispositif artistique permet ainsi de penser la superposition de ces différents niveaux de l'œuvre. Son heuristique provient, en outre, de sa capacité à rendre compte de l'inclination vers l'autonomie de ces diverses composantes de l'œuvre. En ce sens, la « disposition » renvoie, d'une part, à l'action de disposer et de mettre dans un certain ordre les divers éléments qui composent l'œuvre ; mais d'autre part, elle désigne également le résultat de cette action. Le dispositif, entendu en tant que *machine* et comme *mécanisme*, subsume tout à la fois l'acte et la manifestation artistique, et inclue ainsi des possibilités de comportements ⁵. De la sorte, les œuvres en ligne engagent simultanément une esthétique du code, un design d'interface et un art de l'archive (éphémère). L'art numérique en ligne conjugue désormais ces trois régimes énonciatifs et met en scène un « art appliqué » à disposition du public.

L'Ouverture au-dehors : altération et indétermination

En favorisant cette relative réciprocité le dispositif aménage en effet, par l'anticipation et la prescription de règles d'usage, des « prises » potentielles pour le visiteur auquel il délègue l'actualisation de l'œuvre. En ce sens, *Des Frags* ne met pas seulement en œuvre une combinaison, mais promeut également l'ouverture, la porosité et perméabilité de l'œuvre. D'une part, le mode relationnel de ce dispositif instaure une logique de délégation, laissant aux internautes la possibilité d'un « bricolage » des divers constituants de l'œuvre. Ce bricolage opère ici par une (re)composition de signe(s) préexistant(s) (une transposition et un recyclage, d'où résultent des versions et des variantes de l'œuvre). Mais d'autre part, dans le cas présent, la palette des formes, c'est-à-dire les vignettes qui vont composer l'image matrice, préexistent au projet lui-même, dans le sens où elles ne sont pas prédéfinies par l'artiste. Au-delà de tout paramétrage rendu possible, l'œuvre est livrée à l'aléatoire du programme et de la recherche d'images potentiellement disponibles dans le flux indéfini du réseau.

Autrement dit, dans ce processus, l'avant-scène constitue le lieu de l'action par laquelle l'œuvre peut être « jouée » ou « déjouée » via l'interface, c'est la part visible qui opère la traduction (pauvre) du dispositif. La scène devient ensuite le lieu de la représentation, partagé par l'artiste et le « public » où s'inscrivent les manifestations ponctuelles et circonstanciées de l'œuvre. Les coulisses restent, quant à elles, réservées au trio-auteur, incarné par la machine, l'artiste et l'informaticien. Cette boucle rétroactive institue de cette manière un jeu pleinement symétrique à trois partenaires : l'artiste (qui initie et réagit au processus), le visiteur (qui actualise des versions du dispositif), et enfin l'œuvre elle-même (qui se déploie et se manifeste au contact de ces multiples « prises » intentionnelles ou automatisées). Les dispositifs du Net art contribuent ainsi à l'effacement de la barrière qui séparait en deux entités distinctes le producteur et le consommateur de l'œuvre. Ni véritablement rationnel, ni réductoirement déterminé, le « regardeur » développe des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer (Duguet, 1988) ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : « performée ». Et au cours de ce processus symétrique l'œuvre, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, se voit ainsi augmentée de nouvelles fonctionnalités. Elle incarne tout à la fois le support, le média et l'environnement où se déploient les « interactivités » et « interactions » qui tissent les relations entre « actants » impliqués dans le processus créatif.

L'échappée de l'œuvre

Surgit ici un paradoxe constitutif de l'état d'instabilité systématique de ces dispositifs artistiques. D'une part, l'impératif d'interactivité démultiplie les possibilités d'appropriations de ces dispositifs par le public : ces derniers agissent l'œuvre autant qu'ils sont agis par elle. Cet idéal de symétrie, élevant au rang de « co-auteurs du processus » l'ensemble des acteurs de l'œuvre. Mais d'autre part, cet attribut processuel et évolutif plonge l'œuvre dans un état contradictoire d'inachèvement symptomatique, qui neutralise tout idéal de propriété énonciative. Et en effet, les participations incessantes implémentent l'œuvre de couches consécutives d'énoncés qui, en se mêlant, se confondent et deviennent anonymes : le « contenu de l'œuvre » échappant ainsi autant à son initiateur qu'à ses acteurs de seconde main. En ce sens, l'acte inaugural de délégation « autonomise » un dispositif qui, pour devenir œuvre, doit « vivre sa vie » libéré de toute forme d'emprise. Et c'est bien, au final, cet apparent paradoxe du déploiement des « prises » possibles et de la non-appropriation du résultat qui est constitutif de la marche de l'œuvre. Cette impossibilité de « mainmise » sur l'œuvre et conjointement, de la « clôture » du processus créatif, composent alors la condition *sine qua non* de son déroulement et, par extension, de son existence en tant qu'œuvre.

1. À propos du dispositif *Des frags*, hébergé sur le serveur du Centre International de Création Vidéo (CICV) <http://desfrags.cicv.fr>, où il a été réalisé en coopération avec l'informaticien Sébastien Courvoisier durant l'année 2000.

2. À cet égard, ce projet a fait l'objet d'une étude ethnographique visant la compréhension des processus de conception partagée entre l'artiste et l'informaticien. Les principaux résultats de ce travail ont été présentés dans l'article : Fourmentraux, J. P. (2002). *L'œuvre Net Art, l'Artiste et l'Informaticien : le partage du processus créatif*. Archée. Internet : <http://archee.qc.ca>

3. Barthes, R. (1975). *En sortant du cinéma*. Communications, Repris in *Le bruissement de la*

langue: *Essais critiques* IV, Paris, Le Seuil, 1984, p.407-412.

4. Prolongeant, à cet égard, les recherches du cinéma expérimental ou de l'art vidéo, les expérimentations du Net art interrogent les constituants de l'œuvre et ébranlent les rôles et fonctions qui leur sont attachés.

5. L'expérience du Net art est en effet partagée entre une double logique de « contrainte » et d'« aléatoire » déployée par les dispositifs :

(1) l'écriture/code/machine étant souvent contrariée par,
(2) l'imprévisibilité/apparition/altération du public.



JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

ARCHEOLOGY OF NET ART:
AN AESTHETIC OF THE FRAGMENT¹

TRANSLATED BY
CHRISTOPHER SILVA

This text attempts to highlight the changes created by the “virtual” and “fragmented” regime unique to Information Technology and its effects on the traditional notion of the “work of art”. Without entering behind the scenes of its conception², the project entitled *Des Frags* appears exemplary of how, in this context, the work of art no longer presents an ontological entity to the spectator as “already-there” within which artistic talent and intention have crystallized. Beyond the debate concerning the status of objects and works of art, aesthetic experience shifts towards mediation technically engineered between an artist and his audience.

In this respect, considering the extent with which it plays with the Internet’s dimensions of dispersion and its capacities to evolve, *Des Frags* proposes a device or *dispositiv*³ for, by and with the Internet which can only exist and unfurl on the web. Unique to Net Art, this device therefore implies the use of pre-existing elements on the web (in this case, still images) to compose a mosaic-image. *Des Frags* functions by asking an Internet user to select a static image to begin with, either from the Internet or from his/her own archives. This original image will compose the pattern onto which other images will be displayed which were salvaged from the web. With the help of a search engine ready for his/her use, the internaut is asked to collect a large number of other images using no more than three keywords. These thumbnail images will then be incorporated into the final mosaic.

The pragmatic conditions in which this process of artistic creation occurs (as well as the strategies and conventions of its designation and circulation) largely renew the systems, the existence and expression of a work of art. What is artwork in this context? What are its characteristics? Between proscenium and backstage, how is it simultaneously designated, perceived and activated?

Between Proscenium and Backstage: The Dispositiv of Net Art

McLuhan was the first to insist on the fundamental difference of the *dispositiv* [dispositif] and the layout [disposition] of a televisual “message” transforming the spectator into a screen onto which the instability, the lack of definition and luminosity of the videographic image are reflected, thus mobilizing great effort in(re)constructing the image. This is the contrary of cinematic projection which, being projected onto a distant screen, allows the spectator to exercise a discriminating and reflecting gaze. With greater subtlety, Roland Barthes⁴ admirably analyzed this regime of relation to the cinematographic *dispositiv* in a less critical sense, following a more pragmatic objective. One can extend this idea by describing the cinematograph as an organization of different elements or interconnected parts which allow, when working together, the experience of the cinematic work of art. To synthesize this proposition, let us say that the “cinematic *dispositiv*” simultaneously associates a reflective surface (screen), an element of restraint (seat), the subtraction of one’s surroundings (darkened theater), a light source of image-movement (projector) and finally, a receptive surface (spectator’s eye). And yet, it is precisely this particular configuration, including different “agents” (technical and human), which organize the process of projection and reception of the cinematic work. In this sense, the screen and the projector, the ray of light, the stationary seat, their arrangement as well as their effects and limitations on the spectator – the isolation, the eye’s liberation, movement of the spirit within the image – compose the specificity of the cinematographic *dispositiv* by differentiating it from television, for example. Moreover, one cannot fully understand the cinematic experience without

integrating the spectator in this process, or in other words, only by including his contribution to the functioning of the *dispositiv*. From this point of view, cinema is, in a certain way, already an interactive *dispositiv* by the very fact of the spectator's necessary actualization of this process.

Remaining in this analytical perspective, it seems that the "architecture" and "configuration" of the *dispositiv* play an essential role in the conception of the works in Net Art. A detailed examination of the semantic field of Internet art should be sufficient proof.

Indeed, here one is often confronted with the issue of "addressing", of "site" or of "space" (and the very notions of "network" or of "*dispositiv*") illustrate this architectural dimension and conception of Net Art). From this perspective, the *dispositiv* configures elements as much as environments which, acting together, create the work. Also, it supplies experimentation, the very process of its production. Through a specific strategy of mise en abîme, the *dispositiv* simultaneously isolates and spreads its main constitutive elements.⁵

.....

The Work of Art Beyond the Image

As a result, we can clearly see that the image is no longer at the center of artistic creation, it simply participates in the arrangement and composition of the work of art with the same status as the other elements. Here, the image functions to create a situation and thus embodies one of the elements of a wider relationship which jointly plays on elements such as: the artist and the visitor, the computer and its peripherals (screen, keyboard, mouse), the programming algorithm, the source code, the multiple interfaces, the content's declension (the material made available by the artist, brought by the visitor, generated by the machine or the network). In other words, the image can be regarded as a "body of work" shared by the artist, the machine and the Internet users. The existence of the work of Net Art stems from the configuration of different fragments set in a *dispositiv* which includes a proscenium (the interface), a stage (the matrices, the thumbnails, the ephemeral gallery) as well as a backstage (the program, the fragments of application, the image stocks, the search engines, but also the indefinite whole made up of potential images from the network that are likely to integrate the system). In this way, the concept of artistic *dispositiv* allows us to

think about the superimposition of the different levels in this work. Moreover, its heuristic quality comes from the capacity to show the penchant of these various parts to function autonomously. In this respect, the layout "disposition", on the one hand, refers to the act of arranging "disposer" the various elements which compose *Des Frags* in a certain order; but, on the other hand, it also designates the result of this action. Understood as a *machine* and a *mechanism*, the *dispositiv* subsumes both the artistic act and its manifestation and, as a result, includes the possibilities of different approaches⁶. In this way, online artwork simultaneously engages an aesthetic of code, an interface design and an art of the archive (ephemeral). From now on, online digital art will conjugate these three enunciative regimes and render available an "applied art" to the public.

.....

The Outward Opening: Distortion and Indetermination (?)

By favoring this relative reciprocity, the *dispositiv* does indeed proffer potential "handles" for the visitor, delegating the work's realization by anticipating and prescribing "the rules of the game". In this sense, *Des Frags* does not simply implement a combination but also promotes an opening, a porosity and permeability of the work. On the one hand, the relational mode of this *dispositiv* establishes a logic of delegation, allowing the possibility of a "do-it-yourself" creation to Internet users using the different elements of *Des Frags*. This D.I.Y. construction is operated here by a (re)composition of pre-existing signs (through adaptation and recycling, which is the source of the work's versions and variations). But on the other hand, in the present case, the palette of forms (i.e., the thumbnail images which will compose the image-matrix) precede the project itself, in the sense that they are not predefined by the artist. Beyond the creation of all the parameters that was made possible, the work of art is left to the randomness of the program and the research of potentially available images in the indefinite flux of the network.

In other words, in this process, the proscenium is the zone of action where the work can either be "played" or "undisplayed" via the interface: it's the visible element which operates the (poor) translation of the *dispositiv*. The stage then becomes the place of performance, shared by the artist and the "audience" where punctual and circumstantial manifestations of the work occur. The backstage area, is reserved

for the author-trio embodied by the machine, the artist and the computer specialist. In this manner, this retrospective loop institutes a fully symmetrical distribution of roles for its three partners: the artist (who initiates and reacts to the process), the visitor (who actualizes the different versions of the *dispositiv*), and finally the work of art itself (which unfurls and manifests itself when in contact with the multiple “handles”, intentional or automatic). The *dispositifs* of Net Art contribute in this way to erasing the barrier which separated in two distinct entities the producer and consumer of artwork. Neither truly rational, nor prohibitively determined, the viewer actively develops possible “handles” into the image and the work of art which he/she will be able to undo (Duguet, 1988) or redo. Potential, this is therefore only visible when actualized or, to use the language of the initiated: “performed”. And in the course of this symmetrical process, the work of art, jointly activated by the program (the machine) and the actors of the interactive process, find themselves raised to new functionalities. This type of artwork embodies, at the same time, the medium, the source of information and the environment where the “interactivities” and the “interactions” spread and weave the relationships between the “agents” involved in the creative process.

The Escape of Artwork

Here we encounter a paradox, constituent of the state of systematic instability created by this type of artistic *dispositiv*. On the one hand, the obligatory nature of the interactivity that is present here multiplies the public's opportunities to appropriate these *dispositifs*: who activate the artwork only to the degree to which it activates them. This ideal of symmetry raises the collective participants to the level of “co-authors of the process.” However, on the other hand, this procedural and evolutionary attribute plunges the work into a contradictory state of symptomatic incompleteness, which neutralizes every idea of enunciative property. And, as could be imagined, the incessant participation implements consecutive layers of data which, in mixing, blend and become anonymous, the “work's content” escaping from its initiator as it escapes its secondary participants. In this sense, the inaugural act of delegation “autonomises” a *dispositiv* which must “live its own life” freed from all forms of influence in order to become a work of art. In the end, it is truly this apparent paradox of expending the possible “handles” and the non-appropriation of the result which constitutes the mechanism of *Des Frags*. This impossibility of control over the work and, jointly, “closure” of the creative process, compose the *sine qua non* condition of its development and, by extension, its existence as a work of art.

1. Regarding the organization of *Des Frags*, which can be found on the server of the Centre International de Création Vidéo (CICV) <http://desfrags.cicv.fr>, where it was created in cooperation with computer specialist Sébastien Courvoisier in 2000.
2. This project was the object of an ethnographic study seeking to understand the processes of artistic conception shared between artist and computer specialist. The main results of this work were presented in the article: Fourmentraux, J.P. *L'œuvre Net Art, l'Artiste et l'Informaticien: le partage du processus créatif*. “Archée”, 2002. <http://archee.qc.ca>
3. This word is “dispositif” in the original French text meaning, literally, “mechanism” or “device”. Long

- mistranslated as “apparatus” in the field of Film Theory, this term would be better defined as the situation made up of both the cinematic apparatus, or mechanism, and the subject implicated in its functioning. The question of this mistranslating is explored in Melita Zajc's essay, *The Concept of Dispositiv: Studying Technology in Terms of its Use. Because of the All Yet-To-Be-Written User Manuals* (which can be found at the IWM website: <http://www.iwm.at/p-jvfcon.htm>) who chooses to invent the term *Dispositiv* to avoid this very problem. In this text, this term will also be translated as *dispositiv* in order to avoid confusion. (TN)
4. Barthes, Roland. (1975). *En sortant du cinéma*.

- Communications. Reprinted in *Le bruissement de la langue: Essais critiques IV*, Paris, Le Seuil, 1984, p. 407-412.
5. Continuing the research of experimental cinema or of video art in this respect, the experiments of Net Art question what constitutes the work of art and violently shakes the roles and functions attached to them.
6. The experience of Net Art is shared by a double logic of “constraint” and “randomness” deployed by the ‘dispos’: (1) writing/code/machine being often opposed by, (2) unpredictability/appearance/distortion by the public.

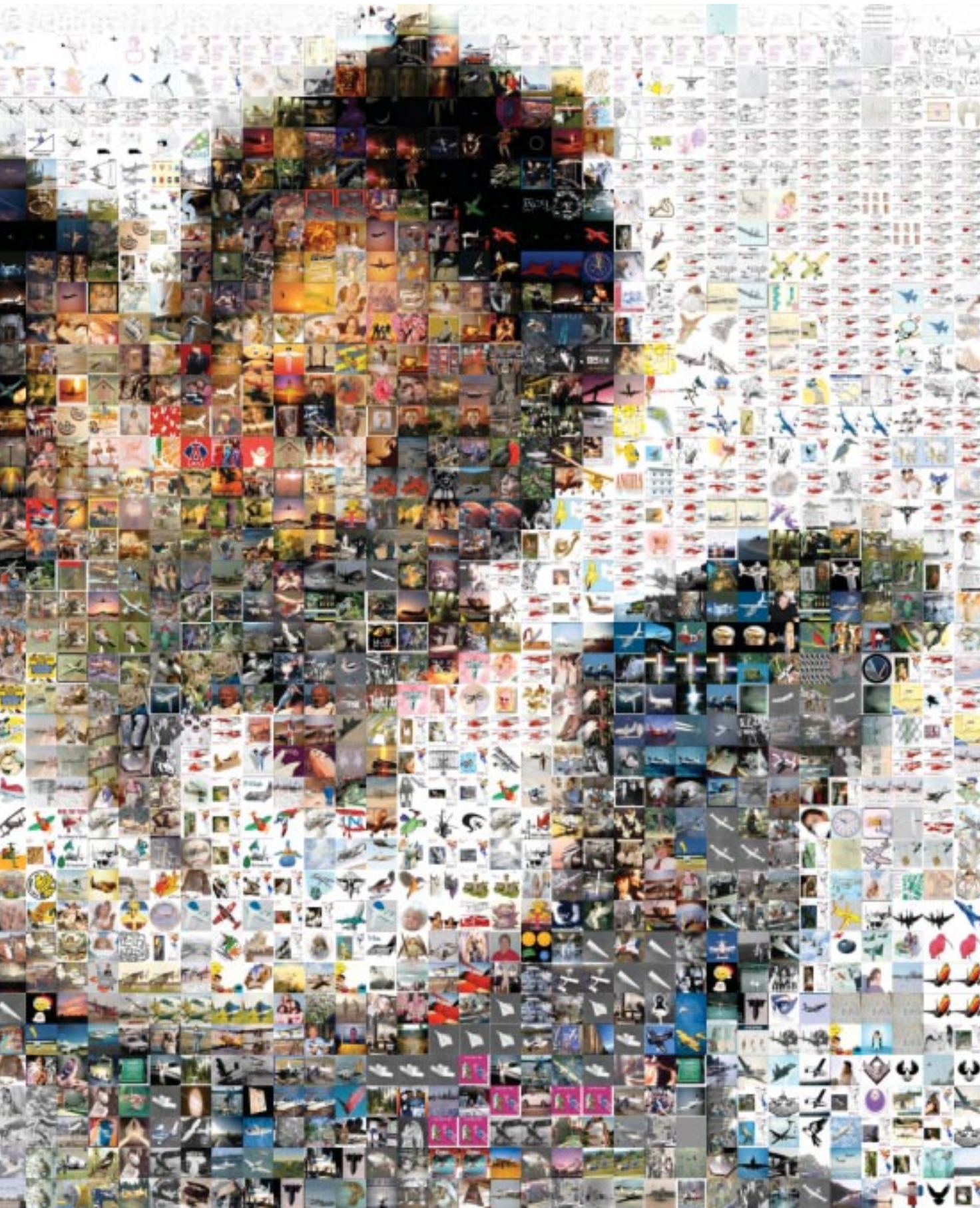


picture
not
available





.....
Fragments plane # First kiss, 2003
photographie numérique



 ALTERACTION

1996-1998

<http://www.ensba.fr/alteraction/>

Un site expérimental, composé de 12 propositions plastiques. Les propositions que l'on y trouve s'articulent autour du sujet de l'identité-altérité; de ces 2 notions découlent d'autres concepts hybrides comme « alteractivité, altération, altercation, autre moi, alter ego, aliénation, intérité, interactivité, etc... »

An experimental site, consisting of 12 plastic proposals. These proposals are articulated around the subjects of identity and otherness; from these 2 notions arise other hybrid concepts such as "alteractivity, deterioration, dispute, other me, alter ego, alienation, interity, interactivity, etc..."

 METAORIGINES

1999

<http://incident.net/works/metaorigine/>

Une communication entre l'artiste et le spectateur. Les internautes sont invités à réaliser leur propre interprétation de la photographie proposée en première page du site. Reynald Drouhin est l'organisateur, le récepteur et parfois l'acteur des propositions plastiques archivées sur le site.

An exchange/communication between the viewer and the artist. Reynald Drouhin conceived and organized this initiative by inviting web visitors to respond to a photographic image posted on the project's home page. The artist also took part in this process.

 RHIZOMES

1999-2000

<http://rhizomes.cicv.fr>
<http://www.ensba.fr/rhizomes/>

Une oeuvre collective et éphémère sur internet...
« Un rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, intermezzo. L'arbre est filiation, mais le rhizome est alliance, uniquement d'alliance. L'arbre impose le verbe "être", mais le rhizome a pour tissu la conjonction "et... et..." » Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Rhizome* in *Mille plateaux*.

*A collective and ephemeral work on Internet...
"A rhizome does not begin or end, it is always in the middle, between things, interbeing, intermezzo. The tree is lineage, but rhizome is alliance, only alliance. The tree imposes the verb 'to be,' but the rhizome's fabric is the conjunction 'and... and... and...'"*



REVENANCES

2000

<http://www.revenances.net>

Coréalisé avec Grégory Chatonsky

La Revenance des spectres, des séparations et du contact. La Revenance de la fiction et des histoires, de l'histoire. Franchir les limites entre la logique des fantômes et les technologies du virtuel. Le fantôme, les fantasmes, l'image présente et absente. La nuit, l'infra-mince de nos peaux qui se touchent. L'envoûtement de nos distances et de nos solitudes. Proposer au visiteur une N.D.E. (Near Dead Experience) en guise d'histoire(s) d'amour.

The Revenance of ghosts, of separations and contact. The Revenance of fiction, of stories, of history. Crossing the frontier between ghost logic and virtual technologies. The ghost, fantasies, a present and absent image. At night, the contact of the infra-mince of our skin. The enchantment of our distances and solitudes. Proposing the viewer an N.D.E. (Near Dead Experience) as (a) love story(ies).



DES FRAGS

2000-2001

<http://desfrags.cicv.fr>

Programmation : Sébastien Courvoisier

Défragmenter l'internet par l'image ; à l'aide d'un ou de plusieurs mots clés : déterminer les images qui seront recherchées (modules mosaïques) pour recomposer l'image que vous aurez soumise (la matrice). *Des Frags*, c'est une défragmentation du réseau internet, il existe une multitude d'informations sur la toile, ce projet permet de les faire coexister ensemble dans une même image finale : Une matrice qui servirait de repère global aux différents éléments qui la composent...

Defragmentation of the Internet by images; with the help of one or several key words: determine the images that will be researched (mosaic modules) in recomposing the image that you have submitted (the matrix). Des Frags is the defragmentation of the Internet network... A multitude of information is available on the web, and this project allows all this information to coexist in one final image: a matrix that will act as global reference for the different elements which compose it...



OM

2001

<http://om.cicv.fr>

Défragmenter *L'Origine du Monde* avec les mots clés : art, baby, beef, body, flower, head, monroe, sun (mots utilisés par les spectateurs dans le projet *Des Frags*) ; puis animer les mosaïques aléatoirement : 72 images puissance 8, puis rechercher 72 sons avec les mêmes mots clés.

To defragment L'Origin of the World with the following keywords: art, baby, beef, body, flower, head, monroe, sun (words used by the viewers of the Des Frags project); then to animate the mosaic randomly: 72 images to the 8th power, and finally to search for 72 sounds with the same keywords.





RE-MIX

2001

Vidéo 3'

Remixer 3 semaines du projet "Le Poste" organisé par le collectif Mix qui a eu lieu entre avril et mai 2001 à Public, 4, impasse Beaubourg, Paris.

3 weeks of "Le Poste" project remixed. Le Poste was organized by the Mix collective between April and May 2001 at Public, 4, impasse Beaubourg, Paris.



J'eux

2001

<http://incident.net/works/j-eux/>

J'eux est un projet à la fois matrice et interface, réalisé sur le principe de Des Frags, puis reconstruit dans le contexte du réseau. Grâce à l'élaboration d'une base de données qui trouve sa racine au sein de moteurs de recherches d'images à l'aide du mot clé : "portrait" et de la mise en forme d'une collection de liens vers des fichiers images provenant d'anonymes, J'eux régénère le portrait d'un enfant.

SPALTUNG

2001

Vidéo 4'20

L'ambivalence, qui est l'expérience d'un antagonisme simultané de deux sentiments ou de deux actes contradictoires; La bizarrerie, résultat d'une distorsion et d'une rupture de la vie psychique qui obligent à des contournements étranges et baroques. L'impénétrabilité, marquée par l'hermétisme et l'aspect énigmatique de la communication du schizophrène coupé du code commun; Le détachement, repli sur soi et désinvestissement du monde extérieur, mais qui n'est pas de l'indifférence affective.

Ambivalence, which is the experience of a simultaneous antagonism of two feelings or two contradictory acts; oddity: the result of a distortion and a rupture of the psychic life which needs strangeness and baroque. Impenetrability, marked by hermetism and the enigmatic aspect of communication of a schizophrenic cut off from the common code; detachment, withdrawal into oneself and loss of interest in the outside world, but without emotional indifference.

J'eux is both a matrix and an interface project. It is constructed on the Des Frags basis then rebuilt in the network context. J'eux regenerates the portrait of a child and using a data base which finds its roots within image search engines using the key word "portrait". A collection of links of image files from anonymous people regenerates the portrait of a child.

JE ME REN-COÛTRE

2001

Photographies numériques

8 promenades à Senigallia de l'hôtel Trocadéro à la place del Duca, ces promenades sur la plage sont des déambulations vers des gens qui ne font rien de particulier que d'être sur la plage. Je me rends contre eux et je fais une photo, je ne regarde pas dans le viseur, pas de cadrage, je fais juste semblant de régler mon appareil numérique et je leur vole une image. Parfois je reste assis plusieurs heures et ce sont eux qui viennent dans le champ de mon appareil. J'ai fait 7 promenades x 30 photos environ. Pendant ces marches, je m'arrêtais parfois pour lire le livre de Paul Auster *Trilogie New-Yorkaise*. Dans lequel je me perdais dans une mise en abîme des personnages qui ne sont pas eux-mêmes mais les Autres. Sur la plage, je me rencontre...

8 strolls in Senigallia, from the Trocadero hotel to the piazza del Duca, these strolls on the beach consist in walking around people who are not involved in any particular activity outside of being on the beach. I come up close to them and I take a photo, without looking in the viewfinder, without framing. I pretend to adjust my digital camera and I steal their image. Sometimes I sit for a few hours and it's the people who enter the camera field. I took 7 walks x about 30 photos. During these walks I paused occasionally to read Paul Auster's book A New York Trilogy. Where I would lose myself in the infinite reflection of characters that are not themselves but Others. On the beach I come close up...



HISTOIRES

2002

<http://incident.net/works/histoires/>
DVD vidéo

Histoire(s) est un dialogue entre un enfant et son père. Une histoire déconstruite, Une histoire à construire, une histoire sans fin, une histoire drôle, une histoire de rire, une histoire fantastique, une histoire mythologique, une histoire d'enfant, une histoire énigmatique, une histoire de lignage, une histoire sans parole, une histoire de dire, une histoire d'histoires, des histoires...

Histoire(s) "Story(ies)" is a dialogue between a child and his father. A deconstructed story, a story to build, an endless story, a funny story, a joke, a fantastic story, a mythological story, a child's story, enigmatic story, a voiceless story, wordless cartoon, a story to tell, a story of stories, stories...



ICI

2002

<http://ici.cicv.fr>

Programmation : Samuel Morel

action aléatoire attaquer attentats aveugle bombes cible civile clandestin complot éphémère global immédiats maintenant menace omniprésence opération plan planification pouvoir protection stratégie surveillance système terrorisme ubiquité ville violence webcam

action attack attempts blind bombs city civil ephemeral global illegal immediate landscape now omnipresence operation plan planning power protection random strategy surveillance system target terrorism threat ubiquity violence webcam



TIMESCAPE

2002

<http://incident.net/works/timescape/>

Programmation : Samuel Morel



24h/24 des recherches d'images sont effectuées sur internet, *Timescape* permet de visualiser des instants de recherches en temps réel. Des fragments de l'Internet, sous forme de tableaux-paysages, sont présentés dans une accumulation de mosaïques, dans une fenêtre ou encore dans un diaporama ; ces ensembles vont se succéder et laisser apparaître des contenus aléatoires. Ces paysages seront différents à chaque connexion et à chaque chargement de la page. Suivant la tranche horaire dans laquelle vous êtes : une trame générale se dessinera... à vous de définir quelle en est la matrice...

24 hours a day search engines seek pictures on the internet. Timescape presents glimpses into these searches as they happen, in real time. The Timescape landscapes appear as fleeting electronic canvases through an accumulation of random photographic mosaics. The contents of the landscapes are different with every new connection and every time the page is refreshed. According to the time of day, a generic grid will appear... it is up to the user to define the elements of the matrix....

DES FLEURS

2002-03

<http://incident.net/works/desfleurs/>

Programmation : Marika Dermineur



Projet qui utilise une base d'environ 400 sons, 400 mots et 400 images ; sur le thème de la nature, du portrait, de la mort, avec 3 phases différentes générées aléatoirement, découvrez un portrait "monstrueux" toujours en évolution...

Project which uses a data with about 400 sounds, 400 words and 400 images; on the topic of nature, portrait, death, with 3 different phases generated in random, always discover a "monstrous" portrait in evolution...

TINESSQUARE

2002-03

<http://www.squaretime.net>

Programmation : Marika Dermineur

Un carré, une surface, une place, un volume, le temps : *TimesSquare*. Un projet utilisant des webcams placées à New York, Manhattan, Times Square. 8 webcams surveillent une place. Dans cet espace, nous avons la possibilité de visionner en temps réel des circulations : les passants, les voitures, les modifications du paysage,... Square the time...

A square, a surface, a place, a volume, a time: TimesSquare. A project using webcams placed in New York, Manhattan, Times Square. 8 Webcams surveying the square. In this space, we have the possibility of looking at the traffics in real time: people, cars, modifications of the landscape,... Square the time...



INCIDENCE

2003

<http://incident.net/works/incidence/>

Programmation : Marika Dermineur

Un projet utilisant un moteur de recherche d'images, des ressources existants sur internet et vos requêtes. Des rencontres surviennent, parfois des coïncidences, voire des incidents...

A project using an image search engine, available resources on the internet, and your requests. Encounters occur, sometimes coincidences, even incidents...

BETAGIRL

2003

<http://incident.net/works/betagirl/>

DVD vidéo

« Ceci est l'entrée de mon terrier. J'espère que vous allez rester un peu ici dans mon pays des merveilles car je m'intéresse beaucoup aux visiteurs. Très souvent je me sens seule dans mon corps de chat. C'est donc agréable de savoir que quelqu'un regarde; ici, je suis sans défense, sans garde, juste moi. Entre tous ces espaces que je touche, je suis là maintenant. Il y a une infinité de choses à dire mais pour le moment commençons notre journée de transmission. Restez ici et tenez moi compagnie, parce que même si je ne vous vois pas, je peux vous sentir. » *Airalin*

"This is the rabbit hole into my world. I hope you all do stay a bit here in Wonderland, for I'm quite interested in visitors. I often get lonely all by my Cheshire Cat self. It's just sort of nice to know that someone is looking; here I'm defenseless, no guards, just me. In between all the spaces I touch I'm here now. There's an infinite amount of babble to be spouted but for now let's begin our broadcasting day. Stay here with me and keep me company because even if I don't see you there, I can feel you." Airalin



.....
REYNALD DROUHIN



Né à Paris en 1969. Vit et travaille à Paris et à Rennes. Artiste travaillant à partir des pratiques numériques (net et vidéo), il a suivi des études d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, DEA) puis au Mastère Hypermédia Multimédia (ENSBA).

Reynald Drouhin a présenté son travail à ISEA 2000 à Paris, au festival international d'arts multimédias urbains à Belfort, à la biennale 2000 à Montréal et à la manifestation internationale vidéo & art électronique organisée par Champ Libre en 1999. Il a également participé à ISEA 97 Chicago, à Imagina à Monaco (1998). Il a reçu plusieurs prix et mentions dont le Grand Prix Création numérique et le Prix spécial du jury Toshiba en 2003, le Prix vidéo du FIAV à Tanger en 2001, le Grand Prix au Cyberfestival à Reuil-Malmaison ainsi que le prix Multimédia de la DRAC Auvergnès-Vidéoformes en 1999.

Il a accompli plusieurs résidences : au C3 à Budapest (2000), au CICV à Belfort (2000-2001), à Européo en Italie (2001) et à Carnegie Mellon University à Pittsburgh (1997). Actuellement, Il est artiste-enseignant aux Beaux-Arts de Rennes et membre du collectif Incident.net.

.....
Born in Paris in 1969. Lives and works in Paris and in Rennes. An artist who works with digital material (net and video), he studied plastic arts at Paris Fine Arts School (DNSAP) and at University of Paris 1 (Masters, DEA) and a Hypermedia Multimedia Mastère (ENSBA).

Reynald Drouhin has shown his work at ISEA 2000, in Paris, at the International festival of multimedia urban arts in Belfort, at the Biennial festival 2000 in Montreal and the International demonstration of video and electronic art organized by Champ Libre in 1999. He also took part in ISEA 97 in Chicago, Imagina in Monaco, (1998). He's received several prizes and distinctions including the Grand Prix for Digital Creation and the Special Award of the Toshiba Jury in 2003, the Video Award of the FIAV in Tangers (2001), the Grand Prix at the Cyberfestival of Reuil-Malmaison as well as the Auvergnès-Videoformes DRACs Multimedia Award in 1999.

He has obtained several residencies: at C3 in Budapest (2000), at CICV in Belfort (2000-2001), at Europeo in Italy (2001) and at Carnegie Mellon University in Pittsburgh (1997). Currently he's artist-teacher at Fine Arts School in Rennes and member of the Incident.net group.

.....
REYNALD@INCIDENT.NET

HTTP://REYNALD.INCIDENT.NET

PIERRE BONGIOVANNI



Citoyen ordinaire, franchement myope, normalement désespéré, cadavre en devenir, enclin à tous les chemins de traverse, aphone dans la foule, disert dans la solitude, moraliste occulte, soumis aux emportements les plus déplacés, romantique, moine lubrique, aveugle, sourd et muet aux embrassades convenues, fantassin des tendresses mal venues, volontaire des controverses anodines, adorateur des ciels étoilés. Motard, grand consommateur d'huiles essentielles, adeptes des bains prolongés (deux fois par jour, le matin : essences de romarin, le soir : lavande ou marron d'inde).

Ordinary citizen, frankly near-sighted, normally despairing, corpse to be, tempted by all cross roads, voiceless in a crowd, articulate when alone, occult moralist, subjected to the most inappropriate angers, romantic, lewd monk, dumb and blind to conventional embraces, soldier of the inopportune sympathy, volunteer for insignificant controversies, adorer of starry skies. Biker, major consumer of essential oils, adept of long baths (twice daily; morning with rosemary oil, evenings with lavender or Indian chestnut).

GREGORY CHATONSKY



Né à Paris en 1971. Vit et travaille à Paris et à Montréal. Après Études doctorales en philosophie de l'art à Paris I La Sorbonne sur la réalité virtuelle et l'ontologie technologique, maîtrise multimédia (Ensba Paris). Travaille comme artiste numérique depuis 1991. Fondateur d'Incident.net en 1994, plate-forme de Netart. Entre 1995 et 1998 il conçoit le CD-Rom *Mémoires de la déportation* (Fondation pour la mémoire de la déportation) qui reçoit le prix Mobius en 1999. Artiste en résidence au Centre International de Création Vidéo (1998-2001), au C3 de Budapest (2001), à L'Abbaye de Fontevraud (2002). Lauréat de la Villa Medici hors les murs - Les Inclassables à Montréal (2002-2003). Artiste-professeur invité au Fresnoy, Studio National d'Art Contemporain (2003-2004). Travaille sur la fiction interactive, le langage et l'espace. S'intéresse particulièrement au caractère sensible des technologies.

Born in Paris in 1971. Lives and works in Paris and Montreal. After Ph.D. studies in Art philosophy at Paris 1

Sorbonne on virtual reality and technological ontology, Multimedia Maître (ENSBA, Paris). Works as a digital artist since 1991. Founder of incident.net in 1994, the platform of Netart. He conceives the CD-ROM Mémoires de la déportation (Foundation in Memory of the Deportation) which receives the Mobius award in 1999. Artist in residence at the International Center for Video Creation (1998-2001), at the C3 in Budapest (2001), at the Abbey of Fontevraud (2002). Prize winner of the Villa Medici abroad — The Unclassifiables in Montreal (2002-2003). Artist-professor invited to Fresnoy, National Studio of Contemporary Art (2003-2004). Works on interactive fiction, language and space. Is particularly interested in the sensitive features of technologies.

PHILIPPE DABASSE



Graphiste typographe de formation. Diplômé de l'EMSAT à Paris. A rédigé un mémoire sur les caractères de typographie et l'évolution technologique et médiatique. A créé le *Gange* et le *Remont*, deux caractères typographiques. Collabore à Incident depuis l'origine. Exerce en tant que graphiste indépendant en collaboration avec des artistes. Suite à de nombreux séjours en Russie (Saint-Petersbourg), il a réalisé un projet d'installation *Remont/Reparation* sur les passages de Saint-Petersbourg. <http://www.tstype.net/remont/>

Typographer, graphic artist by training. Graduate of EMSAT in Paris. Wrote a memoir on typography and technological and media development. Creator of two fonts, Gange and Remont. Collaborates with Incident from the beginning. Works as a free lance graphic artist teaming with plastic artists. Following many stays in Russia (Saint Petersburg), he produced an installation, Remont/Reparation, in the passages of Saint Petersburg. <http://www.tstype.net/remont/>

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX



est sociologue. Co-auteur de deux rapports de recherche pour la Délégation aux Arts Plastiques du Ministère de la Culture : *Culture visuelle et art collectif sur le web* (1999), *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation* (2001). Auteur de divers articles sur le Net Art pour les revues *Leonardo*, *Sociologie de l'art*, *Solaris*, *Archée*.

Jean-Paul Fourmentraux is a sociologist. Co-author of two research reports for the Plastic Arts Delegation to the Ministry of Culture: Visual Culture and group art on the web (1999), Between the artist and the computer scientist: a space of arbitration, translation, negotiation, (2001). Author of various articles on Net Art for magazines Leonardo, Sociologie de l'Art, Solaris, Archée.

NOBERT HILLAIRE



Professeur des universités, il enseigne dans le département « Art, communication, langage » de l'université de Nice-Sophia-Antipolis. Théoricien de la communication et critique d'art, il a dirigé plusieurs missions d'étude et divers numéros hors-série de la revue *Art Press*. Il a récemment publié *Oeuvre et Lieu : Essais et documents* (avec Anne-Marie Charbonneaux), Flammarion, 2002 et *L'art numérique* (avec Edmond Couchot), Flammarion, 2003.

University professor, he teaches in the Art, Communication, Language department of the University of Nice-Sophia-Antipolis. Theoretician on communication, art critic, he's chaired several study missions and various special issues of the magazine, Art Press. He's recently published Œuvre et Lieu: Essais et documents (work and place: essays and documents), with Anne-Marie Charbonneaux, Flammarion, 2002; and L'art numérique (digital art), with Edmond Couchot, Flammarion, 2003.

JACQUES SAUVEGEOT



est directeur de l'école des beaux-arts de Rennes.

Jacques Sauvageot heads the Fine Arts School in Rennes.

LAETITIA SELLAM



est journaliste. Dans le domaine de la création numérique, elle collabore mensuellement à *Beaux-Arts Magazine* et *Mouvement*.

Laetitia Sellam is a journalist. She contributes to Beaux-Arts Magazine and Mouvement every month in the digital art field.

Le DVD vidéo ci-contre présente 8 projets (env. 85'), 2 vidéos (*Re-mix* et *Spaltung*) et 6 enregistrements des sites suivants : *Des Fleurs*, *Om*, *!C!*, *Timescape*, *Rhizomes*, *TimesSquare*. Ces captures de navigations se présentent comme un moyen de conservation des projets numériques qui ont pour particularité d'être éphémères ou dépendant de technologies (plug-ins, navigateurs) pouvant être amenés à disparaître. Ainsi, de cette façon, il devient possible de prolonger un peu plus la vie de ces derniers et de re-présenter ce qu'ils ont été...

The DVD video opposite presents 8 projects (approx. 85'), 2 videos (*Remix* and *Spaltung*) and 6 recordings of the following sites: *Des Fleurs*, *Om*, *!C!*, *Timescape*, *Rhizomes*, *TimesSquare*. Capturing these navigation's are a way to conserve digital projects whose specificity is to be ephemeral or depend on technologies (plug-ins, navigators) which may disappear. So this way it becomes possible to prolong the life of these experiences and represent what they were...

Couverture : Frags eau terre air feu # Lloÿs, 2003, photographie numérique

Conception graphique : Philippe Dabasse

Impression : Impressions du Sagittaire

Ouvrage composé en *Scala* et *Scala Sans* par Martin Majoor
ainsi qu'en *Receipt-A12* en téléchargement gratuit chez Bitmap Mania
<http://bitmapmania.m78.com/>



École
des beaux-arts
de Rennes

34, rue Hoche
F-35000 Rennes
www.erba-rennes.fr

ISBN: 2-908373-36-X



Ecole des Beaux-Arts de Rennes
34 rue Hoche - 35000 Rennes
www.erba-rennes.fr
50 euros

ISBN 2-908373-36-0



9 782908 373363