



HAL
open science

La mémoire sélective de l'art ASCII

Pierre Braun

► **To cite this version:**

| Pierre Braun. La mémoire sélective de l'art ASCII. 2012. hal-02514594

HAL Id: hal-02514594

<https://hal.science/hal-02514594v1>

Submitted on 22 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La mémoire sélective de l'art ASCII

Pierre Braun

De la reproduction de la Joconde avec quelques caractères appropriés en passant par des propositions de *t-shirts* condensant un *smiley* à une *pin-up* sortie tout droit d'un vieux magazine érotique, l'art ASCII [1] semble devenu aujourd'hui dans le graphisme de masse généré par Internet un simple gimmick visuel. Beaucoup d'entre nous se sont sans doute laissés surprendre par le clinquant résultat graphique de ces applications que l'on peut récupérer ici ou là en les téléchargeant gratuitement. Il s'agit de ces petits logiciels qui transforment n'importe quelle image en la tramant à l'aide de caractères ASCII. On peut se laisser facilement tenter par ces jeux d'écriture qui promettent de transformer la moindre de nos images en une reproduction originale d'art ASCII parfaitement décorative et abusivement «design», comme le confesse Tim Church, graphiste amateur parmi les amateurs: «Just for fun, I tried it out with a picture of myself, and I was surprised at how well the result turned out» [2]. Déposées quelque part sur Internet, toutes ces images restent disponibles pour la postérité. En attente de repreneurs éventuels, elles produisent sinon un amalgame iconographique au moins une sorte de nostalgie creuse sans objet précis qui possède l'aspect du vintage tout en oubliant l'origine, les racines et l'histoire de ce qui fut d'abord un langage avant de devenir un art. Rien de très original ni de condamnable d'ailleurs que de vouloir tester une de ces applications susceptibles de nous permettre de générer à notre tour de l'art ASCII. Mais cette activité interroge le sens et l'avenir des images que nous reproduisons sans cesse. Elles rejoignent toutes ces expérimentations graphiques dont Internet se charge peu à peu de faire oublier les origines: un art dont les objets d'exploration s'inscrivent dans les champs des pratiques expérimentales, littéraires et cinématographiques, et dont personne d'ailleurs ne cherche semble-t-il à revendiquer la paternité.

De l'invention d'un langage à la création artistique

Un langage spécifique et atypique

Avant d'être un art, les caractères ASCII sont issus de recherches spécifiques des années 1960 ayant pour but la mise au point d'un code destiné à devenir un standard de communication graphique pour les machines bureautiques. Afin d'encoder chacune des 127 ou 255 valeurs numériques d'intensité d'une image lambda, ce jeu complexe de caractères est mis au point à partir des lettres de l'alphabet, des chiffres, des autres caractères graphiques et des commandes spécifiques permettant de piloter entre autres des périphériques d'impression.

Ce nouveau standard a permis l'apparition des imprimantes matricielles à aiguilles, dont l'usage se généralisera très rapidement. Avec les caractères ASCII, il est possible de faire correspondre graphiquement les lignes de code affichées sur les consoles graphiques avec celles qui sont reproduites et imprimées sur papier. Désormais, on peut ainsi passer de bulletins de quelques dizaines de caractères à des listings informatiques sur des colonnes de 80 caractères, prédisposant à l'impression d'images.

On a l'habitude de dire que l'art ASCII est directement issu du développement du code éponyme. C'est à la fois vrai et faux. L'art ASCII, à une certaine étape de son développement, se fonde sans doute sur l'usage des 95 premiers caractères alphanumériques imprimables pour composer des images, mais il semble avoir laissé de côté toutes les recherches expérimentales pionnières visant à obtenir la reproduction ou la synthèse d'images à partir de matrices de points ou de micro patterns définis par des symboles graphiques diversifiés.

Si l'on consulte le catalogue *Cybernetic Serendipity* [3], qui retrace l'exposition conçue par Jasia Reichardt à l'Institute of Contemporary Arts de Londres en 1968, il est frappant de remarquer qu'une œuvre de Kenneth Knowlton et Leon Harmon, pourtant habituellement citée pour définir l'art ASCII (la reproduction d'une femme nue intitulée *Studies in Perception #1* sur le site de Kenneth Knowlton [4]), n'utilise pas précisément le code ASCII. En revanche, le contexte de l'exposition permet bien de rétablir la filiation entre recherche et art: les laboratoires Bell, au sein desquels travaillent Kenneth Knowlton et Leon Harmon, sont à la fine pointe des recherches dans le domaine de la communication graphique et s'associent souvent à des artistes, quand leurs propres ingénieurs n'en sont pas déjà eux-mêmes. C'est le cas de Lillian Schwartz ou de Kenneth Knowlton, mais on pourrait citer également Stan Vanderbeek dans le domaine de l'animation. Dans d'autres universités, on peut penser à Charles Scuri (qui travaille également dans le domaine du graphisme vectoriel) à l'Université d'État de l'Ohio, à Duane Palyka à l'Université Carnegie-Mellon, ou aux chercheurs du centre de calcul scientifique d'IBM à Tokyo. Tous cherchent à peu près au même moment à concevoir des modèles permettant d'offrir des gammes de densité pour des images préalablement numérisées: on sait transmettre le son, mais ce sont désormais l'image et l'image animée qui intriguent. Alors que d'autres groupes de recherche s'orientent vers les domaines de la visualisation et de la simulation vectorielles, quelques laboratoires cherchent à concevoir des systèmes de densité matricielle pour restituer l'image en se fondant sur des échantillonnages expérimentaux.

Les premiers artistes

Chacun cherche donc une écriture graphique. Celle de Kenneth Knowlton et Leon Harmon est à la fois très graphique et kitsch, par le choix des symboles utilisés et par le choix des images à reproduire et à reconnaître

expérimentalement. Un téléphone, une mouette, une gargouille ou un top model ne sont effectivement pas sans attrait pour ces démos de calcul orientées art; elles n'ont donc pas manqué d'attirer le regard et de mettre en valeur la prouesse technologique en communiquant à un public enthousiaste ces nouvelles possibilités de traitement graphique. Les deux artistes ingénieurs justifient leurs choix iconographiques en évoquant leur souci d'éviter la monotonie des trames: «actually, twelve choices were provided, two at each level to avoid monotony» [5]. D'une manière assez surprenante et inventive, ils parviennent à exploiter des motifs (*patterns*) complexes et exotiques pour chaque densité, en faisant appel à des micro symboles de diodes, de triodes et de résistors qui sont utilisés graphiquement pour produire l'équivalent de niveaux de valeurs.

De son côté, Duane Palyka utilise les caractères typographiques d'une manière plus sobre. Ses simulations ne visent pas tant la reproduction d'objets que l'utilisation de méthodes de calcul de l'aléatoire faisant appel à l'horloge interne de l'ordinateur pour imprimer des chaînes de caractères superposées ou assemblées linéairement:

The value changes in the printing process are created by printing alphabetic characters upon each other, and range from the initial white of the paper to a total black character created by printing a «t» upon an «e» upon an «n» upon a «z». [6]

Andrew Colin, quant à lui, proposa dès 1963 à l'Université de Londres une image générée qu'il qualifie lui-même d'«action paintings». Cette malicieuse provocation lui permet d'associer la dynamique spatio-temporelle des images générées à partir d'un répertoire limité de caractères alphabétiques qui se superposent à un nouvel espace artificiel de liberté et de mouvement:

These pictures are essentially action paintings. The programme which generates them has a «repertoire» of five standard shapes: a circle, the ellipse, the triangle, the square and the rectangle. Before generating any pictures, the programme selects of these shapes at random. (...) The different shapes are distinguished by the use of different symbols. [7]

En somme, dans ce contexte pionnier qui nous apparaît aujourd'hui comme un moment historique déterminant de l'art ASCII, ce sont deux types d'écoles et de sensibilités pour l'image qui se manifestent liminairement: d'un côté un courant expérimental de recherche plus enclin à transformer la représentation par l'utilisation et le transcodage d'images réalistes très médiatiques et populaires, de l'autre un courant qui exploite les capacités génératives et abstraites tout en interrogeant le processus de transformation de la représentation.

Un art revisité

Plus de trente ans après, les différentes pistes de recherche en restitution et

transcodage graphiques peinent à se rappeler à notre mémoire. Bien que les effets matériologiques de la trame du code continuent de se signaler ici ou là, leurs réactivations successives finissent généralement sous l'appellation générique d'art ASCII sans explication ni justification. Des logiciels de traduction automatique, des modes d'impression et de multiples styles graphiques fondés sur la transformation des caractères alphanumériques et de leurs extensions sont apparus à la fin des années 1990 sur Internet. Ils ont contribué à faire oublier et à sédimenter encore davantage les sources de ces manipulations du code numérique, tout en augmentant de manière significative leurs utilisations stéréotypées dans des contextes multiples et indifférenciés. Dès lors, il devient légitime de s'interroger sur la nature de cette pratique: l'art ASCII est-il devenu depuis quelques années une simple recette technique? L'esthétique vernaculaire qu'il représente contribue-t-elle à infléchir et à parasiter le sens du geste artistique au-delà du processus de domestication et d'ensauvagement de la technologie [8]? Comment et sous quelle forme l'art de Kenneth Knowlton et de ses contemporains fait-il retour?

C'est par le biais de Vuk Cosic, dans la deuxième moitié des années 1990, que le langage ASCII retrouve une place privilégiée dans le champ de l'art contemporain. En pleine mouvance de l'Esthétique relationnelle, dont l'une des pratiques dominantes consiste à déplacer et à recycler des formes appartenant à notre héritage culturel, l'artiste slovène revisite, pratique et diffuse cette culture graphique aux sources de l'imaginaire numérique [9]. Entre 1996 et 2001, il choisit de réaliser un nombre conséquent d'œuvres reprenant les techniques de conversion d'images et de vidéos en caractères ASCII (*ASCII History of Moving Images* [10], série *ASCII Unreal* [11], etc.). Archéologue de formation, il n'hésite pas à reprendre et à transcoder des œuvres célèbres pour les placer sur le même pied que celles qu'il extrait de la culture émergente du Net, cette ronde folklorique des œuvres conduisant à éclipser les premières qui fondent les valeurs refuges de l'art conventionnel [12]. De même, ces manipulations réactivent les expérimentations perceptives et les interrogations des pionniers de l'informatique (Qu'est-ce qu'une information sur le Net? Comment peut-elle circuler et être perçue?) à l'époque du numérique: Comment peut-on déjouer les modes de censure? Comment pérenniser les actions, émanciper et donner à voir au plus grand nombre des modes de perception et de manipulation de la matière informée?

Esthétiques de l'art ASCII

Exploration des données expérimentales de la perception

Apparemment éloigné des préoccupations artistiques, l'ASCII, comme on l'a vu plus haut, repose sur une série de modélisations spécifiques du traitement sensoriel de l'information, le traitement numérique de l'information interrogeant les capacités du récepteur humain. L'art ASCII s'approprie initialement ces recherches pour les rejouer dans une série d'expériences perceptives qui convoquent la plasticité des codes de l'information ou leur brouillage, le calcul

et la programmation de seuils liminaires de perception imprimés ou affichés.

L'histoire des arts et médias retient la célèbre Vénus de Kenneth Knowlton et Leon Harmon, communément appelée *Studies in Perception #1*, parce qu'elle reste emblématique de l'état en cours des recherches qui lient l'image à son mode de réplique par un langage de programmation. Ni équivalence, ni traduction, ni fac-similé: elle ne retient que quelques-uns des aspects de la reproduction en se fondant sur les fondements physiques, topologiques et mathématiques de l'image de référence. La similarité de l'image n'est préservée qu'à l'échelle globale. Au niveau local, l'image se caractérise par un assemblage graphique fondé sur la modulation calculée d'une mosaïque de *micro patterns* (confondus souvent avec un jeu de caractères ASCII) qui définissent par leur maillage une gamme de nuances d'intensités. Les *micro patterns* se juxtaposent selon une logique scripturale, jouant avec le fait que l'image numérique reste également générée essentiellement en-deçà des signes graphiques par du langage, celui du code de la programmation. Les complexes de signes des *micro patterns* organisent la résolution spatiale de l'image, elle-même redoublée par les matrices de points d'information qui définissent la grille et la matrice où viennent s'assembler les *patterns*. La reconnaissance et le décodage de l'image par nos récepteurs visuels se basent en partie sur la capacité du système visuel à discriminer les stimuli sensoriels comme une série d'éléments spatialisés et fréquentiels qui composent ces entrelacs graphiques.

Cette écriture plastique attentive aux réponses physiologiques du spectateur se confirme dans les multiples collaborations entre les chercheurs des laboratoires Bell, dont Kenneth Knowlton fait partie. Le film d'animation *UFO's* de Lillian Schwartz, réalisé en 1971 [13], présente par exemple un jeu de superpositions de trames et d'effets stroboscopiques aux accents psychédéliques, tout comme cet autre film, *Olympiad*, réalisé en 1973 [14] et qui rend hommage aux captations de mouvements de Muybridge.

Avec *Studies in Perception #1*, mais aussi avec les autres images de Duane Palyka ou d'Andrew Colin que l'histoire des arts et médias ne semble pas avoir retenues, l'image ASCII résulte d'une action projective et cinétique. La trame, graphique ou alphanumérique, sollicite les capacités sensorielles, cognitives et interprétatives du spectateur selon un ordre différent de celui nécessaire à la lecture distanciée et convenue d'un texte. Ce sont en partie ces ouvertures vers une reconnaissance du pouvoir spécifique des seuils perceptifs pour l'élaboration et la conduite du projet plastique, la capacité à en simuler le mode opératoire et cinétique, que retient Vuk Cosic.

Expérience littéraire

Une des filiations les plus significatives de l'art ASCII se trouve dans les réflexions et les mises en œuvre qui ont lieu du côté de la poésie concrète et sonore aux confins du Lettrisme. Car c'est en jouant sur le détournement des

seuils perceptifs nécessaires à la reconnaissance de l'information et au développement d'une écriture graphique élémentaire que les pionniers du *Computer art* rejoignent les artistes qui interrogent les fondements poétiques du langage et de l'écriture ainsi que les formes de spatialisation des signes en-deçà du verbe. Tout d'abord, c'est l'aspect processuel et programmatique des machines faisant irruption dans les affaires humaines qui semble relancer cette filiation: l'autonomisation du caractère alphanumérique agit comme un élément capable de réorganiser le sens par le calcul et le code. Il s'agit d'émanciper à la fois l'espace de l'écriture, de ses composantes, et celui du signe plastique. Ce rapprochement avec la poésie concrète permet de retrouver de nombreuses affinités et correspondances structurelles dans les visées, les modes de fabrication, les découpages, les permutations et les assemblages «granulaires». Ces processus de création visent l'autorité des conventions de l'écriture et nécessitent des «formulations contrôlables, des mesures précises plus mathématiques qu'écrites» [15].

Citons par exemple le poème d'Emmett Williams, «Like attracts Like» (1958), reproduit dans son anthologie de la poésie concrète parue aux éditions Something Else Press en 1967 [16]. S'il n'est pas directement généré par le langage de programmation, ni aussi aléatoire que l'assemblage des images ASCII, sa lecture et sa compréhension se trouvent discutés et «informés» par le jeu poétique. Le poème se fonde sur des éléments d'information qui éclairent ses propres contraintes de fabrication tant sur le plan verbal que sur le plan visuel. Le complexe de signes langagiers dont l'algorithme de conception est plus que la somme des parties [17] libère l'écriture et le langage de leurs conventions, alors que le lecteur y éprouve expérimentalement les limites de la lisibilité programmatique.

Ces déterminations, ces contraintes et ces «structures déductives» très oulipiennes renvoient le sens de l'image et du langage à l'échelle d'une forme élémentaire de codage. Certes, le code est inclus dans le langage même si le signe ne se confond pas avec l'objet, comme nous le rappelle Jacinto Lageira à la suite de Roman Jakobson:

Le mot est ressenti comme mot et non comme simple substitut de l'objet ni comme explosion d'émotions. En ceci que les mots et leur syntaxe, leur signification, leur forme externe et interne ne sont pas des indices indifférents de la réalité, mais possèdent leur propre poids et leur propre valeur. [18]

Mais le code du langage humain auquel se réfère partiellement la poésie se trouve désormais relayé par celui des machines. À l'exemple de la programmation par Ian Sommerville des 120 permutations du poème de Brion Gysin «I am that I am» [19], comme le langage et l'écriture poétique, l'image se trouve reprise par l'échelle du code pour construire le système et l'advenu d'une textualité autre.

Éclipse de l'écriture

Avec des moyens spécifiques, Emmett Williams comme Vuk Cosic utilisent l'écriture là où elle ne se trouve habituellement pas. Pour Vuk Cosic, le flux des caractères ASCII réalise un filtre qui lui permet d'échantillonner et d'encoder une histoire du cinéma. Le caractère ASCII joue une sorte de double jeu subversif: d'une part, il s'agit de transmettre l'information que réalise le transcodage; d'autre part, il s'agit de la filtrer et de l'occulter partiellement (cf. également le travail de Jodi [20]). Le caractère ASCII fonctionne comme une sorte d'inhibiteur du récit qui permet à l'information de circuler, de disparaître ou de réapparaître sans hiérarchie aucune: «S'il y a détournement du film dans sa conversion en ASCII, il y a aussi détournement du concept de manuel d'histoire dans la joyeuse disparité des références choisies. L'histoire de Vuk Cosic est, avant toute chose, une parodie de l'Histoire» [21]. Au-delà des conventions, à l'ère de l'information et des réseaux, il revient au spectateur internaute de traiter et de filtrer l'information selon ses goûts et compétences, n'en déplaise aux forces culturelles d'assujettissement qui prônent l'inculcation de la «grande histoire»:

Au lieu de s'en tenir au cinéma de répertoire, Vuk Cosic se sert du modèle historique pour placer sur un même pied le cinéma de propagande d'Eisenstein, la science-fiction pop de Gene Roddenberry (*Star Trek*) et le cinéma «porno chic» de Gerard Damiano (*Deep Throat*). [22]

Le transcodage ASCII, par sa capacité à substituer indifféremment le texte et l'image tout en décodant la matière de l'information, provoque un passage des images, un «esprit de réseau» où la culture se trouve distribuée et où chacun à son niveau reste libre de déterminer son programme de diversité culturelle et de sélectionner l'information là, où et quand cela l'intéresse. Pour Abraham Moles,

le réel c'est ce que nous construisons, ce que nous percevons comme construit; et la culture est l'expression de l'artificialité de l'environnement. Il n'y a plus de blés, de champs et de canaux, de femmes nues ou de chevaux: il y a des éléments de perceptions (...) et il est un ordre pour les combiner. [23]

Loin d'évacuer le sujet et le corps dans l'exercice de la lecture ou de l'écriture pour y substituer la machine, la combinatoire des caractères ASCII, tout en rejetant l'esthétique traditionnelle, les sollicite, que ce soit dans l'exercice de la vision ou dans l'audition de programmes. Il faut reprendre et transposer ce qu'écrit Emmett Williams à propos de la fabrication du poème concret lorsqu'il résume son projet dans son *Anthology of Concrete Poetry* [24]: nous pourrions écrire qu'avec ces premières images générées par du langage qui reste encore expérimental, l'image dit ce qu'elle fait et fait ce qu'elle dit. Si l'écriture du poème concret comme celle de l'image ASCII semblent s'exécuter comme «une partition sans maître» [25], les échelles de perception dont elles disposent permettent d'éclairer comment le code se manifeste. Avec l'époque numérique qui arrive, il s'agit d'abandonner les conventions de l'écriture poétique. Les poètes cherchent à y substituer un processus génératif de

fabrication et d'émission délégué partiellement aux machines visant à libérer la plasticité du signe [26]. Cela permet au lecteur d'apprécier comment «le verbe finalement ne sait plus quelle image il possède ni quel visage» [27].

Ce sont aussi les facettes de cette écriture graphique libérée et «sans maître» qui semblent éclairer après coup le travail de Vuk Cosic et l'attachement d'usagers anonymes internautes à l'art ASCII. Leurs créations cherchent à présenter le code au travail à partir de son inscription dans un environnement ou un patrimoine plus intimes. Ainsi, le travail de Vuk Cosic se construit à l'échelle de ses souvenirs, de ses films de référence, de ses choix personnels, de son identité.

En 2008, chez Samuel Bianchini, la réalisation concrète d'un mur de diodes réagissant aux mouvements du spectateur et reprenant en miroir leur silhouette [28] peut être vue comme une manière de réactiver ludiquement ce qui semble avoir été abandonné de cette condition initiale qu'exprime le fonctionnement du code à l'échelle de la trame. Il s'agit d'en éprouver et d'en reprendre les transitions et les échelles de perception. L'artiste tente d'extraire de ces nouvelles formes de transcodage de la visibilité, un système de mesure tangible permettant au spectateur d'éprouver et de retrouver un sens à la technologie dans sa capacité à représenter.

Mais ce sont également toutes ces répliques folkloriques qui disséminent le sens d'un art ASCII communautaire. Chacun peut repérer sur les pages de Google Images celles et ceux qui convoquent un florilège de formes, d'animaux, d'objets hétéroclites ou d'icônes à la fois célèbres ou anonymes pour les exporter sur d'autres trames et d'autres paysages de sens. Les dimensions vernaculaires de ces graphismes sont autant de sutures qui dévoilent une esthétique *stitch up* [29], conduisant à des comportements, à des gestes ou à des initiatives pour s'appropriier le code, le rematérialiser et le placer culturellement à la portée du plus grand nombre, au risque de son éparpillement et de sa dissolution.

Pratiqué à la fois comme une écriture et un agencement de signes élémentaires, l'art ASCII emprunte aussi aux pictogrammes leurs capacités à évoquer, à provoquer et à agir dans les espaces codés traversés par la technologie. Les pictogrammes ironiques et très élaborés graphiquement de la série d'œuvres de Vuk Cosic *History of Art for Airports* [30] nous rappellent l'omniprésence de ces nouveaux messages visuels intermittents qui réclament du doigt, de l'œil ou de l'oreille une réaction instantanée, au risque de la manipulation. Que ce soit dans la messagerie électronique (émoticônes et autres formes brèves) ou d'autres espaces pratiqués (interfaces, espaces de transit, panneaux autoroutiers [31], etc.), le graphisme ASCII anticipe les signaux censés indexer à distance nos conduites d'usagers et notre présence à l'autre tout en sollicitant une reconnaissance et une action immédiates. Ce sont ces nouveaux visages des pictogrammes qui s'inscrivent dans une dynamique insidieuse de l'efficacité et de l'instantanéité des rapports humains

soumis aux vitesses technologiques que semble convoquer et détourner ironiquement Vuk Cosic. D'ailleurs, d'autres artistes ont vu comme lui l'élargissement des potentiels de création que permet la manipulation des processus de perception de l'information sur Internet. Ce dernier est à la fois un des sujets et le véhicule de cette diversité folklorique qui alimente le patrimoine populaire de la représentation et de la simulation numériques: détournements en tous genres des technologies, canulars, faux virus, messages cachés dans des produits commerciaux (appelés «œufs de Pâques»), poèmes créés à base de code ... autant d'exemples de pratiques vernaculaires du webdesign et de l'Internet que les artistes Olia Lialina et Dragan Espenschied interrogent dans leur ouvrage *Digital Folklore* [32].

Avec ce rapprochement libertaire de la technologie au plus près des corps que préfigure la matière de l'information ASCII, la poésie sonore offre également une autre source d'infiltration de l'imaginaire. En effet, avec les mots, le langage et l'image dans leur rapports au corps, on l'a vu, c'est aussi la voix et la présence que l'on vise. Il s'agit de travailler cette zone de contact que le mot capte et fait rayonner à son tour par la voix au-delà du langage et de l'image. Cette dimension recoupe également cette autre série de Vuk Cosic, *ASCII History of Art for the Blind* [33]. La plasticité du caractère ASCII est comme ce grain de la voix dont parle Roland Barthes:

L'écriture à haute voix n'est pas phonologique, mais phonétique; son objectif n'est pas la clarté des messages, le théâtre des émotions; ce qu'elle cherche (dans une perspective de jouissance), ce sont les incidents pulsionnels, c'est le langage tapissé de peau, un texte où l'on puisse entendre le grain du gosier, la patine des consonnes, la volupté des voyelles, toute une stéréophonie de la chair profonde (...) ça granule, ça grésille, ça caresse, ça râpe, ça coupe: ça jouit. [34]

Gagesque et fumiste comme le Dadaïsme ou l'esprit fluxus, le travail de prélèvement de Vuk Cosic rejoint le questionnement propre à l'écriture et à la reproduction d'un nouveau corps, un au-delà du corps, à l'instar du corps sans organe d'Antonin Artaud [35]. À la voix «augmentée» si spécifique des créations granulaires et performées d'Henri Chopin qui utilise les ressources du magnétophone multipistes Revox dans les années 70, Vuk Cosic répond par la vocalité artificielle [36]. La voix performée est devenue celle de machines susceptibles de la reproduire à l'infini. Produits par synthèse numérique avec des logiciels de traduction vocale automatique, les *micro patterns* scripturaux et graphiques sont libérés instantanément comme autant de maquettes sonores et telluriques potentielles. L'art ASCII exploite alors les images à la puissance du sonore [37].

Les images ASCII rendent compatibles le son et l'image pour entamer un nouveau récit polysensoriel que notre corps doit encore écouter et reconnaître. Les images fournissent la matière numérique nécessaire à l'exécution de borborygmes automates et rousséliens. Ces partitions sont

autant de citations ensauvagées qui deviennent un espace fonctionnel pour un nouvel espace potentiel de création.

Singulière et quelconque, l'écriture de l'art ASCII ne représente plus tant ce qui donne autorité à ses images de références que la capacité pour l'utilisateur de s'approprier la matière numérique et d'écouter le bruit de fond [38] du monde.

[1] Il s'agit d'une abréviation qui signifie «American Standard Code for Information Interchange». L'art ASCII utilise le langage ASCII.

[2] Tim Church (2007) «ASCII Art Self-Portrait», dans *TimChurch's Blog*. En ligne: <http://www.timothychurch.com/blog/2007/12/28/ascii-art-self-portrait> (consulté le 25 août 2012)

[3] Jasia Reichardt, éd. (1968) *Cybernetic Serendipity. The Computer and the Arts*. Londres: Studio International, 104 p. En ligne: http://cyberneticserendipity.com/cybernetic_serendipity.pdf (consulté le 25 août 2012).

[4] L'œuvre *Studies in Perception #1* est intitulée *Top* dans le catalogue *Cybernetic Serendipity* (*ibid.*, p. 87). Dans ce même catalogue, *Studies in Perception #1* est le nom attribué à l'image tramée d'un téléphone. L'œuvre représentant un nu allongé est présentée initialement en 1967 dans le *New York Times* avant de faire l'objet d'un agrandissement mural au format 5x10 pieds, exposé au MOMA l'année suivante. En ligne: <http://www.knowltonmosaics.com/pages/HKnewd.htm> (consulté le 25 août 2012)

[5] Jasia Reichardt, éd., *op. cit.*, p 87.

[6] *Ibid.*, p 92

[7] *Ibid.*, p 95

[8] Jill Walker (2005) «Feral Hypertext: When Hypertext Literature Escapes Control», dans *The Proceedings of the sixteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia* (Salzburg, Autriche, 6 au 9 septembre). En ligne: <http://jilltxt.net/txt/FeralHypertext.pdf> (consulté le 3 septembre 2012)

[9] La diffusion de son travail dès 1995, dans l'Internet naissant, interroge ces nouvelles zones de sensibilités que sont les flux et la circulation des données transcodées du monde. Rendant clairement hommage aux premiers portraits tramés numériquement et réalisés par Kenneth Knowlton et les laboratoires Bell (Léon Harmon, Lillian Schwartz, etc.), ses créations reprennent le principe du transcodage alphanumérique tout en «augmentant» l'image fixe par les nouvelles capacités vidéonumériques.

[10] Vuk Cosic (2000) *ASCII History of Moving Images*. En ligne: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/> (consulté le 4 septembre 2012)

[11] Vuk Cosic (2000) *ASCII Unreal*. En ligne: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/unreal/> (consulté le 4 septembre 2012)

[12] Il transcode notamment des œuvres de Cézanne, Warhol, Malevitch, Duchamp ... et des extraits de *King Kong* et *Star Trek*. Vuk Cosic (2000) *History Art for the Blind*. En ligne: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/> (consulté le 25 août 2012)

[13] Lillian Schwartz (1971) *UFO's*. En ligne: <http://rhizome.org/editorial/2010/feb/15/ufos-1971-lillian-schwartz/> (consulté le 4 septembre 2012)

[14] Lillian Schwartz (1973) *Olympiad*. En ligne: <http://datagarden.org/3845/olympiad-lillian-schwartz-1973/> (consulté le 4 septembre 2012)

[15] Henri Chopin (1967) «Lettre ouverte aux musiciens aphones», *Revue OU*, no 33, p. 28.

[16] Emmett Williams, éd. (1967) *Anthology of Concrete Poetry*. New York: Something Else Press, non paginé.

[17] Allusion au débat de l'époque concernant la cybernétique et l'émergence des sciences cognitives, les notions d'intelligence artificielle, le perceptron de Frank Rosenblat, etc.

[18] Roman Jakobson (1973) *Questions de poétique*. Paris: Seuil, p. 124. Repris dans Jacinto Lageira (2006) *Du mot à l'image & du son au mot*. Marseille: Le mot et le reste, p. 17.

[19] Brion Gysin, Ian Sommerville (1960?). La version générative du poème fait suite à une proposition initiale de Brion Gysin de 1958. Le poème est répertorié par Emmett Williams dans son *Anthology of Concrete Poetry (op. cit.)*. Le poème sera implémenté par le mathématicien Ian Sommerville dès 1959 ou 1960, mais nous n'avons pas retrouvé la date ou le lieu précis de sa présentation publique.

[20] Un des aspects de l'œuvre de Jodi repose sur la dimension «biface» du code. Par exemple, l'œuvre *%20Location* se présente, côté public, comme une image couverte de caractères affichés en vert sur fond noir à l'instar des vieilles consoles Tektronix. L'image ne semble présenter que la matière numérique des caractères alphanumériques. En revanche, en affichant le code source de l'image, la lecture du code devient cohérente et lisible: on trouve alors des illustrations et des commentaires sur les bombes atomiques tombées au Japon. Jodi (2010) *%20Location*. En ligne: <http://www.jodi.org/> (consulté le 4 septembre 2012)

[21] Joëlle Gauthier (2009) «ASCII History of Moving Images» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne: http://nt2.uqam.ca/repertoire/ascii_history_of_moving_images/plus (consulté 17 août 2012)

[22] *Ibid.*

[23] Abraham Moles (1971) *Art et ordinateur*. Paris: Casterman, p.106.

[24] Emmett Williams, *op. cit.*

[25] Henri Chopin, *op. cit.*

[26] Jasia Reichardt organise à Londres en 1968 l'exposition *Cybernetic Serendipity*, y incluant une section «Computer Poems and Texts». On y retrouve Jean A. Baudot, qui décrit le processus derrière les textes génératifs de son ouvrage de 1964, *La machine à écrire*, publié aux Éditions du Jour à Montréal. Alison Knowles y présente également *The House of Dust*, un poème génératif écrit en langage Fortran, coréalisé avec James Tenney en résidence aux laboratoires Bell. Le travail d'Alison Knowles est de plus associé aux éditions Something Else Press, dirigées par son compagnon Dick Higgins. Il faut rappeler ici que ce dernier publie *Computer for the Arts* (texte daté de 1968) chez ABYSS Publications en 1970. Son introduction pour une étude poétique associée à la programmation en langage Fortran réprecise comment travaillent les computers et comment sont répartis les rôles dans le processus créatif: «Computers are like most tools – deaf, blind and incredibly stupid. So stupid, in fact, that they cannot imagine how to make a mistake once they are programmed to do what is expected of them. This makes them different from other tools» (p.1).

[27] Henri Chopin, *op. cit.*, p.28.

[28] Samuel Bianchini (2008) *Valeurs Croisées*, installation interactive, partenariat Orange Labs, 2ème biennale de Rennes.

[29] «Pour qualifier les productions artistiques issues de cette conception très organique de la relation que nous entretenons avec les machines animées par le code, j'emploie le mot "stitch up". Ce terme propre au langage anglo-saxon n'a pas son équivalent dans la langue française. Il est en quelque sorte une réponse artistique à la prolifération des objets animés qui peuplent notre monde. Il permet de désigner des opérations qui relèvent non pas du bidouillage technologique et d'un bricolage high tech mais qui consistent à reprendre et suturer le code sous toutes ses formes. Le stitch up est un geste artistique à l'époque de l'informatique et du numérique qui prend ancrage dans les pratiques du dessin et de la peinture.» Pierre Braun (2012) «Animer le code ou l'art du stitch up», dans *Computer drawing*. En ligne: <http://computerdrawing.hypotheses.org/272> (consulté le 17 août 2012)

[30] Vuk Cosic (2000) *History of Art for Airports*. En ligne: <http://www.ljudmila.org/~vuk/history/> (consulté le 4 septembre 2012)

[31] Pierre Braun, Nicolas Thély (2012) *LOL – Rire aux éclats*, Journée d'études (Université Rennes 2, vendredi 13 janvier). En ligne: <http://oin.hypotheses.org/10> (consulté le 17 août 2012)

[32] Olia Lialina, Dragan Espenschied (2009) *Digital Folklore*. Stuttgart: Merz Akademie, 286 p.

[33] Vuk Cosic (2000) *ASCII History of Art for the Blind*. <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/> (consulté le 5 septembre 2012)

[34] Roland Barthes (1973) *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil, coll. «Points: Essais», p.89.

[35] Antonin Artaud (1947) «Pour en finir avec le jugement de Dieu», enregistrement de la Radio-Diffusion Française du 28 novembre, interdit de diffusion. Publié en 1978 dans *Futura, Poesia sonora*, CD no 3. Milan: Cramps Records, CRSCD093. Voir également Jacques Derrida (1979) «Le théâtre de la cruauté et la clôture de la représentation», dans *L'écriture et la différence*. Paris: Seuil, coll. «Points: Essais», p. 381-368. Extrait audio en ligne: http://www.dailymotion.com/video/x9icux_antonin-artaud-pour-en-finir-avec-l_webcam (consulté le 25 août 2012)

[36] Bruno Bossis (2004-2005) «Introduction à l'histoire et à l'esthétique des musiques électroacoustiques», dans *digi-arts UNESCO Knowledge Portal*. En ligne: http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=26167&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (consulté le 3 septembre 2012)

[37] Nous transposons l'expression d'Édmond Couchot, «l'image à la puissance image». Édmond Couchot (1986) «Médias et immédias», dans Robert Allezaud, dir., *Art et communication*, p. 101-106. Paris: Osiris.

[38] «Bruit de fond» est le nom donné par François Piron pour une exposition au Centre National de la Photographie, rue Berryer à Paris en 2001. Le nom donné à cette exposition qui interroge le rapport des artistes aux réalités médiatiques est également le titre d'un ouvrage de Don DeLillo (*White Noise*).