



HAL
open science

Le Jardin des Délices : La Trans-apparence ou le toucher de l'ange

Marc Veyrat, Franck Soudan

► **To cite this version:**

Marc Veyrat, Franck Soudan. Le Jardin des Délices : La Trans-apparence ou le toucher de l'ange. Cahier Virtuel NT2, 2016, cahier virtuel numéro 08. hal-04871472

HAL Id: hal-04871472

<https://hal.science/hal-04871472v1>

Submitted on 16 Jan 2025

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.



Le Jardin des Délices : *la trans-apparence ou le toucher de l'ange*
<http://u-rss.ljdd>

®-PRÉSENTATION / TÉMOIGNAGE par le TOUCHER

Assis devant Le “Noli me tangere”¹ du Musée de Grenoble, peint en 1656 par Laurent de La Hyre — c’est un tableau de commande pour la Grande Chartreuse — nous observons *une* Marie Madeleine regarder le Christ, ou plutôt son image “virtuelle” puisque celui-ci est désormais ®-*suscité*. Dans ce que nous pourrions nommer comme *un dispositif de réalité augmentée*, elle-même est touchée au front, *interrogée* en quelque sorte sur ce qu’elle semble voir et veut TOUCHER... L’ange est derrière. Il est resté dans la grotte qui fait office de tombeau. Curieusement l’ouverture de celle-ci reprend la forme de l’élan impulsé par Marie-Madeleine, NOTRE Marie-Madeleine. Comme nous elle aimerait bien toucher l’image mais le dispositif (repris dans le titre du tableau) lui intime l’ordre de Ne PAS TOUCHER. Ne pas toucher l’image car elle est triplement sacrée. C’est l’image de Dieu qui a pris forme humaine mais qui désormais n’en a plus que l’apparence. C’est l’image de l’image dans une

¹ Laurent de la Hyre, *L'Apparition du Christ à Sainte Madeleine (Noli me tangere)*, 1656, huile sur toile, 163 x 179,5 cm, Musée de Grenoble.

image peinte qui ne doit pas être touchée pour ne pas être souillée, voire détruite, puisqu'elle est *comprise pour ce qu'elle montre, sans distance de ®-présentation, à équivalence de témoignage*. Comme Marie-Madeleine, nous croyons ce que nous voyons... Un *ça a été de l'image* qui se transforme systématiquement en un *ça a été* donc potentiellement appréhendable *puisque il y a image*.

André Rouillé écrit dans son éditorial du 17 mars 2011 (*Fictions du monde, versions du vrai*, n° 348 <http://www.paris-art.com>) : “À l'époque des flux, l'information n'est plus rapportée à des instants essentiels, privilégiés ou ‘décisifs’, réputés exprimer une totalité ; elle est au contraire transmise en une succession mécanique d'instant quelconques, c'est-à-dire équidistants — sur internet, sur Facebook, sur les télévisions et radios d'informations continues. Instants quelconques, mais aussi opérateurs quelconques que sont les amateurs dont la place est grandissante dans la production de l'information à l'époque numérique”.² Nous sommes ainsi confrontés plus ou moins malgré nous, submergés presque, avec ces systèmes de ®-productions numériques à une vulgarisation grandissante de l'image. L'image est à la portée de tous, accessible sans distinction d'âge, de culture, voire de catégorie sociale. Et si l'image d'art persiste — malgré cet *au jour du i du tout numérique* — dans cette rétroaction³ interdite liée à une association originellement au *sacré* de ne pouvoir toucher la représentation (souvenons nous de la Torah qu'il est conseillé de parcourir avec un pointeur de lecture en forme de doigts — le *yad* — pour éviter tout contact indésirable ou encore les reliques...), comment expérimenter alors dans les œuvres hypermédia cette forme de *toucher réticulé*, comment investir cette surface tactile où le doigt ne semble que frôler le principe actif de l'image interactive, principe toujours fuyant dans les codes et les réseaux ? À quelle esthétique répond la nature de cette nouvelle image ? Comment nommer *la nature* de cette nouvelle *distance observable* entre l'image et le regardeur ? Nous postulons que *toucher* met en contact mais crée également une nouvelle distance, plus précisément que *toucher l'image* ce n'est pas seulement pouvoir *toucher l'image sur un écran* mais *essayer d'atteindre la représentation* (à un niveau conceptuel), que *toucher un écran tactile*, c'est *toucher notre œil*, c'est en quelque sorte *se frotter les yeux*.

CARTEL / IMAGE exponentielle du SCÉNARIO

² <http://www.paris-art.com/art-culture-France/fictions-du-monde-versions-du-vrai/rouille-andre/348.html#haut>

³ “Une des notions les plus importantes de la cybernétique est la rétroaction (*feed-back*). Les éléments d'un système sont en interaction réciproques. L'action d'un élément sur un autre entraîne en retour une réponse (rétroaction ou *feed-back*) du second vers le premier. Ces deux éléments sont liés par une boucle de rétroaction (action en retour)”. Annick Bertrand / Pierre-Henri Garnier, *Psychologie cognitive*, Éditions Studyrama gest., 2005, p.44.



Pieter Bruegel l'Ancien, *La Parole des aveugles*, 1568, Détrempe sur toile, 86 x 154 cm, Musée Capodimonte, Naples.

La crispation de l'enchaînement est-elle conditionnée par notre impossibilité de lire autrement l'image que pour son issue et son message, ce tout en vertu d'un concept (une morale ?) ; ou au contraire, pour ses lignes d'inachèvement vertical, ses vecteurs de sortie que nous observons même partout, dans l'attention des visages et le relâchement des membres.

TEXTE / CORPS à l'épreuve d'un in/visible DÉsir

Car nous projetons souvent, sur *La Parole des aveugles* la simple illustration de l'épisode de l'Évangile et son enseignement. Mais est-ce le seul *destin de l'image* de nous représenter notre *®-accord à Dieu*, une morale, l'identité ? Est-ce que le principe d'aveuglement ne court pas déjà dans l'image elle-même. Nous nageons à contre-courant ; les signes picturaux concourent à la lecture d'une transcendance. Ce n'est effectivement pas le seul lien d'une *i-M/Possibilité de VOIR* (la possibilité de voir étant ainsi assujettie à une information *matériellement indisponible*) qui rend la chute visiblement inévitable, mais bien la sensation d'avoir affaire à un même corps saisi à des instants différents. Unifié dans l'espace et le temps, il renvoie alors à un corps plus large, à une *typologie d'homme en mouvement*, une gestuelle *écartelée* entre un début et une fin de l'image, à une *catégorie traçable* au crible de laquelle serait jugés les phénomènes. Si nous changeons de posture et que nous partons des corps, si quelque part, nous nous faisons *immanentiste*, ne soupçonnons-nous pas dans le creux des visages une attention extrême à ce qui est en train de se passer ? Dans ce que nous pouvons voir sans toucher alors qu'ils ne peuvent voir sans toucher ? Ainsi, plutôt que la représentation d'une situation actuelle d'aveuglement à travers une scène d'allégorie de catéchisme, nous aurions un instant de peinture présenté comme un potentiel d'inachèvement. C'est-à-dire : un détail, un désir dans la peinture, que le peintre aurait laissé pour nous dire : *ce n'est pas fini*⁴, comme si nous ne pouvions faire l'économie de ne pas toucher ces corps pour voir que nous sommes d'abord des corps mis à l'épreuve du regard... Et chaque corps (le notre > < le leur) d'être le pivot d'un acte décisionnel pour la différenciation de l'existence, l'échappée sauvage à l'inévitable.

⁴ Et nous pourrions encore soumettre à ce principe les œuvres *Non finito* de Michel-Ange ou de Rodin.

SURFACE / TACTILE en forme de CO-DÉPENDANCE

Face à nos écrans tactiles, lorsque nous déplaçons notre doigt à la surface d'une image interactive, il apparaîtrait une ambiguïté similaire. Alors que notre corps semble être mis en contact d'une image en mouvement — et en ceci nous pointons comme une *co-dépendance* avec elle et les issues qu'elles tracent *au devant* de nous-même — c'est sur un ébranlement de silicium à chaque instant différé que nous portons un doute quant à la valeur du geste que nous y tenons, comme si la question esthétique de point de vue devait être révisée au profit d'un *point de corps* fuyant. Deux questions émergent alors :

- quelles sont les différences octroyées par ce principe de *mise en contact* de l'image et du doigt par rapport à des fictions scénarisées pour des écrans sur lesquels l'interactivité passe par des outils périphériques (tels que la souris et le clavier), où la distance entre l'action et la réaction de l'image demeure *palpable* ?
- sous quelles conditions pouvons-nous dire qu'un point de corps s'enchaîne ou au contraire échappe à une *machinerie distancielle*, lorsque cet *inframince* entre notre corps et l'image devient l'objet d'enjeux esthétiques, cognitifs, voir socio-politiques ?

Si notre première interrogation porte sur les qualités poétiques des œuvres, la seconde nous permettra d'insister sur le caractère quasi épistémique de la poïèse, sur la saveur de ce qu'il nous est possible de *faire faire* (voir et connaître) par l'image pour écran tactile. Effectivement, il semble que nous devions plonger plus profondément dans l'image et interroger la machine numérique dans son ensemble — en particulier l'interface logicielle — là où celle-ci détermine l'enchaînement programmé de notre présence corporelle à la surface de l'image tactile. En nous appuyant sur des pratiques artistiques s'étant employées à faire exister cette distance entre l'œuvre, l'image et le regard, nous verrons notamment avec le *Jardin des Délices*, que dans de nombreux cas, les contraintes logicielles s'intègrent aux décisions esthétiques, le tout semblant décrire une forme inédite de *parcours sensible*.

MAIN / MACHINE à l'expérience du GESTE ARTISTIQUE

L'histoire de l'art regorge de rapports machiniques et nous ne saurions mieux démontrer l'intérêt de l'art programmé qu'en le dé-spécifiant des attributs du médium informatique au niveau où précisément, il se fait *méta* : “Si l'informatique a accouché de la notion de multimédia, c'est peut-être qu'elle est moins un nouveau médium qu'un ‘méta-médium’, dans lequel les autres peuvent se glisser et apparaître presque tels qu'en eux-mêmes”.⁵ Si l'informatisation de nos sociétés désigne bien une mutation anthropologique, cela ne signifie pas que la fonction symbolique de l'art ait attendu la machine numérique pour se métamorphoser. Pensons notamment aux *Méta-Matics* de Jean Tinguely, non parce qu'elles épuisent toutes les prétentions (des suiveurs) de l'expressionnisme abstrait⁶ dans la facilité outrageuse qu'elles présentent de produire automatiquement des œuvres d'art de même style, mais parce que ces sculptures (s')exposent (à) la fragilité de leurs mécanismes. Le commentaire ironique qui est fait à propos du conformisme du tachisme est aussi périphérique aux *Méta-Matics* qu'est nouveau l'idée d'un automate capable de produire en série des œuvres uniques.

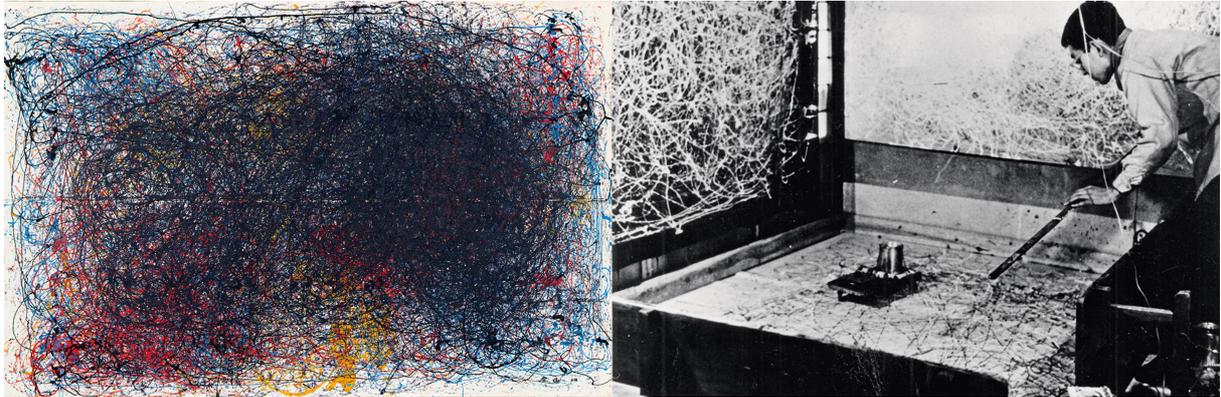
En effet, quelques années auparavant, l'artiste japonais Kanayama créait ses premières peintures télécommandées en employant un robot, détourné d'un simple jouet et équipé de divers réservoirs de peinture. Dans le registre de l'action painting, il s'agit bien de mettre le mouvement dans la forme en faisant coïncider le plus possible l'effet de l'action corporelle (la trace) et l'acte lui-même, l'effort du

⁵ Pascal Kajeki, *Qu'appelle-t-on un médium ?* In : *Appareil Varia*, 2015, URL : <http://appareil.revues.org/2152>.

⁶ Cette partie écrasée par l'héritage des pionniers du genre et que le critique Pierre Guéguen regroupe sous le terme de *tachisme* pour son incapacité à ré-incarner le détachement physique du dripping chamanique de Pollock ou les giclures médiumniques de Max Ernst.

corps. Ce qui intéresse Kanayama, c'est de réaliser un geste d'art qui ne soit plus sous l'emprise de la main de l'artiste. Le corps sans organe s'intègre alors parfaitement à la machine et l'automate devient *spirituel* à travers la volonté propre au petit jouet télécommandé. Le geste — artistique — n'est plus directement @-LIÉ à la main mais associé à un programme : il nous permet d'appréhender ce processus de @-TRANSMISSION, en quelque sorte cet *interfaçage*.

FORME / SURFACE au regard de l'ESTHÉTIQUE NUMÉRIQUE



À gauche, Altshuler, *The Avant-Garde in Exhibition*, 1994, Photograph – Sinichiro Osaki, Hyogo Prefecture Museum of Modern Art, Kobe, Kyoto Municipal Museum, 1957. À droite, Akira Kanayama, *Remote-Control Paintings*, 1955-57, Peinture à séchage rapide sur vinyl, dispositif télécommandé : 180 x 277 cm, Musée départemental d'Art d'Hyōgo, HAT Kobe, © Akira Kanayama, Courtesy of the Ashiya City Museum of Art & History.

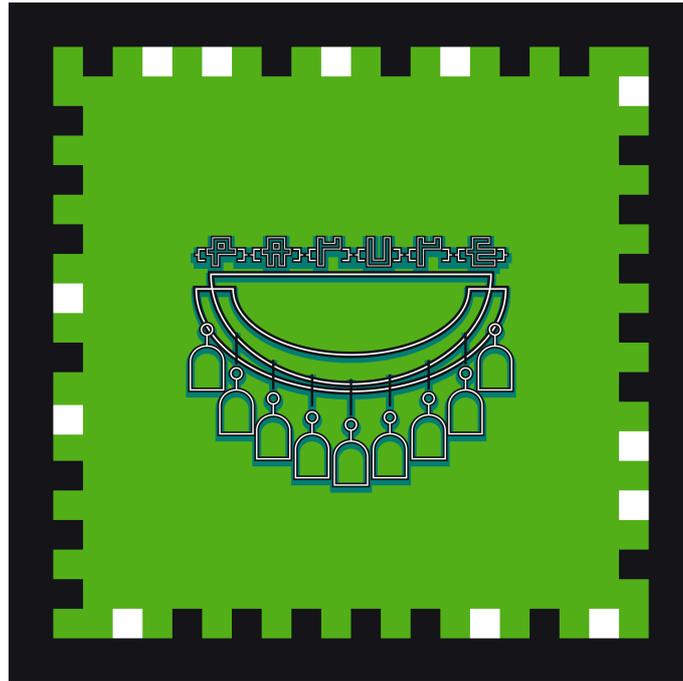
Mais cet *interfaçage* ne se fait pas sans histoire, sans dérapage et sans heurt...

“L'artiste raconte avec humour la première expérience de la machine, un désordre gluant devenu noir après des heures de labeur. Créée alors que Kanayama faisait une sieste, l'œuvre fut son travail le plus vendu à l'époque. Les années 50 promettant un confort de vie automatisé par des machines à laver, des automobiles ou une nouvelle gamme de produits auto-nettoyants, la machine de peinture de Kanayama s'amuse à réduire l'acte de création du 'grand art' à une tâche pour appareil“.⁷

S'il y a, là encore, une nécessité de répondre à Jackson Pollock, c'est pour rendre encore plus d'autonomie à cette matière spirituellement incarnée, peu importe les visions d'artistes et les supports. Pour la matière, l'action est un mouvement, par l'œuvre, l'action est un processus. Mais qu'advient-il lorsque la matière est agitée pour sa motricité et que l'action est portée à l'œuvre comme processus potentiellement infini ? Il y a ici une ambivalence presque inavouable entre le désir de contrôler — la machine, le geste — et ce plaisir (presque cette sublime jouissance) à se laisser porter par le programme, *en restant à distance* à travers l'écran. Par rapport à cet *écart stratosphérique* entre ce qui est produit par le geste sur ce qui se produit esthétiquement par, avec et à travers la machine, nous entretenons désormais de manière presque schyzophrénique, dans cette délégation à l'écran, *un ego i-responsable sans tâche sur les mains*. La chasse *sens / cible* à l'*information / image* crée une nouvelle *esthétique de la déférence* : l'écran devient notre compagnon de @-CRÉATION ; la main tendue, nous lui témoignons toute notre @-CONNAISSANCE.

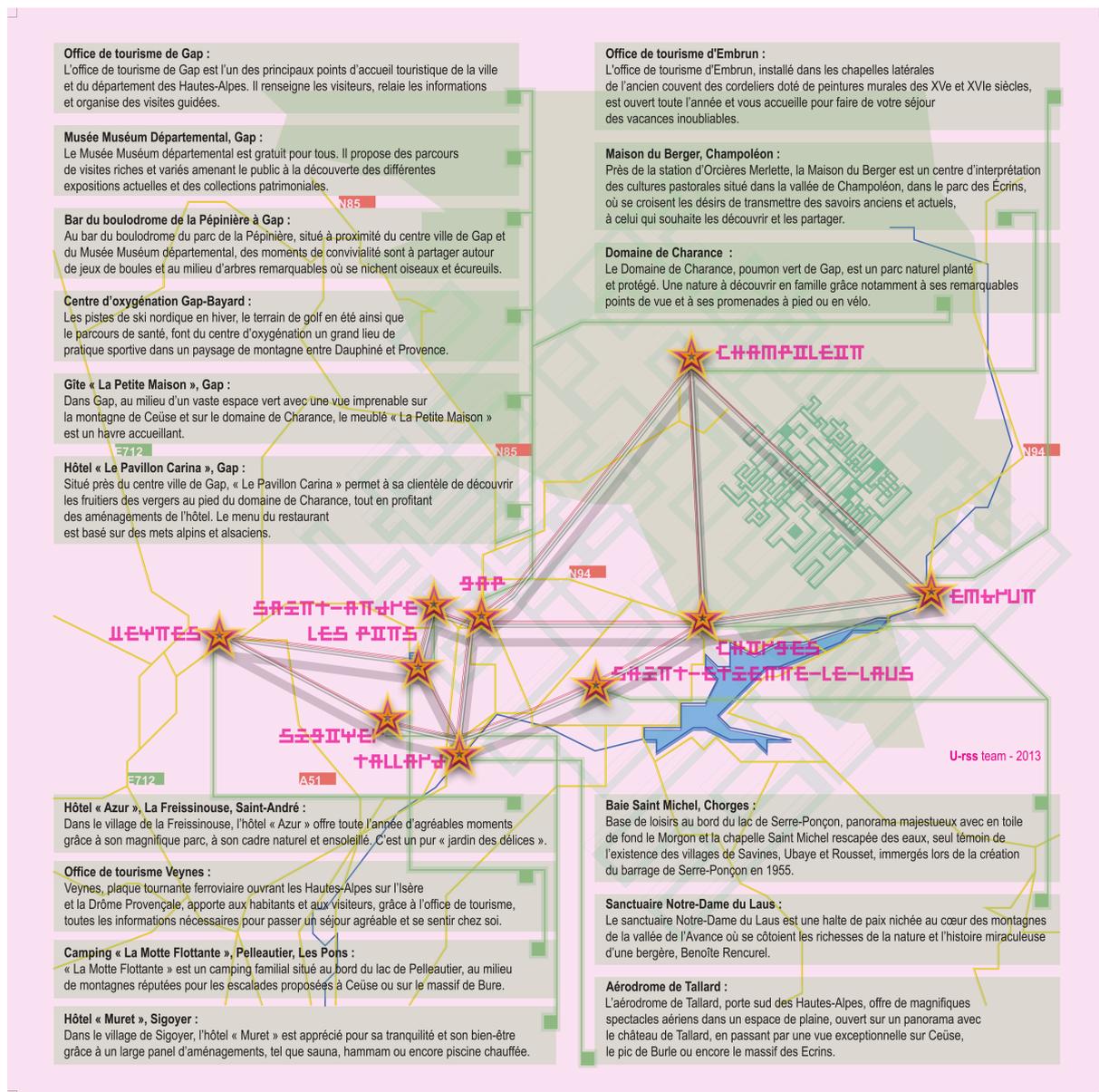
PAYSAGE / JARDIN des lisses DÉLICIES

⁷ Mary Flanagan, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge : MIT Press. (traduction des auteurs), p.168.



i+D/signe pour mire en réalité augmentée, *Le Jardin des Délices*, **U-rss** team, 2012.

En 2012, le Musée Muséum départemental des Hautes-Alpes, situé à Gap, nous propose de mener une réflexion autour de certaines pièces de sa collection : une gourde tortue de l'infanterie coloniale, des affiches de Lucien Achille Mauzan, un étrange herbier d'oiseaux, un igloo fait de dictionnaires... Que ces objets relèvent de numismatique, d'ethnographie, d'archéologie, d'histoire naturelle ou de création contemporaine, ils sont choisis en *connaissance de cause* avec les conservateurs. N'étant parfois même pas exposés, l'intérêt de ces pièces réside justement dans le fait d'être *dé-liés matériellement* du Musée. Ce sont des objets qui ne font office, dans la collection du Musée, que par leur capacité à être convoqués en tant qu'ensembles d'informations. C'est cette qualité d'inaccessibilité qui motive alors la création d'une application en réalité augmentée. Le Jardin des Délices permet de naviguer dans une constellation de 16 représentations tridimensionnelles. Associés à une carte interactive, ces objets sont donc visibles dans l'espace public et par l'intermédiaire de 16 mires utilisant un système de réalité augmentée et installés dans et autour de Gap.



Flyer / carte : emplacements des seize mires *Le Jardin des Délices*, U-rss team, 2013.

PROGRAMME / APPERCEPTION contingents du LANGAGE

En elle-même, l'application présente la particularité d'avoir été programmée pour les deux principales boutiques d'applications mobiles : *Google Play*, créée par Google le 6 mars 2012 et *l'App Store*, distribuée par Apple depuis le 11 juillet 2008. Si cette application a consisté, dans un premier temps, à modéliser d'après photographies un certain nombre d'objets extraits de la collection du Musée Museum Départemental à Gap et si cette étape demeure intéressante dans sa *tentative d'incorporer* de manière esthétique une contrainte fonctionnelle – le nombre de polygones devant être réduit au strict nécessaire afin de ne pas augmenter le poids de l'application –, c'est bien le développement des deux logiciels qui, devant se rapprocher d'une parfaite *mimesis* visuelle et interactive, s'avèrent le plus intéressant. Par le développement de ce programme, nous avons pu faire l'expérience exacte de ce passage de *l'espace lisse*, où chacune des instructions (image logico-mentale) a dû faire l'exercice de deux langages étrangers, entre eux et à nous-même. Écrire un programme "apparaît comme une entreprise extrêmement fragile" ainsi que le signalait il y a déjà quelques années Jacques Arzac, informaticien et chercheur connu pour son implication dans l'enseignement de l'informatique en

France. Arsac justifie cette fragilité de par la nature des langages de programmation, “esclaves du signe” parce qu’un ordinateur n’est effectivement pas capable de saisir la complexité de notre langage naturel au sens d’un énoncé comportant des erreurs de syntaxe, ou multipliant les registres de communication et les sous-entendus. Alors que nous-même, en tant qu’humain, pouvons toujours recomposer le sens d’un discours fait en notre langue par un étranger qui n’en maîtriserait pas toutes les formes de conjugaison et que nous disposons d’une machine cognitive capable d’inférer les énoncés incomplets, altérés, un langage de programmation ne peut comprendre l’ambiguïté de l’interprétation sémiotique.

Arsac considère ainsi que l’altération est le seul fait du bug et qu’elle ne peut venir du champ lexical et de la saveur des termes employés pour exprimer des structures logiques communes à chaque langage : “les intentions de l’auteur n’y sont jamais pris en compte”.⁸ Pour Arsac, il n’y aurait pas d’esthétique de la programmation. Le développement des problématiques culturelles et des enjeux politiques liés à l’algorithme — comme participant à la gouvernance du numérique et donc liée à une large portion de l’humanité — nous amènent à soutenir le contraire. Nous pouvons par exemple observer ce qui change d’un langage de programmation à un autre. Ainsi, même au niveau d’une pratique non-artistique (et peut-être *parce qu’au niveau du non-art*), il y a des informaticiens “qui ne considèrent pas qu’ils font de l’art” parce qu’ils écrivent des programmes, mais qu’il y a bien des éléments esthétiques et culturels fondamentaux dans la pratique à caractère utilitaire — puisqu’il s’agit de “donner une forme à des concepts” — avec une volonté (un désir ?) d’élaborer des esthétiques alternatives... et néanmoins fonctionnelles (ou dont les propositions seront d’autant plus fonctionnelles qu’elles sont... esthétiques).⁹

JARDINAGE / i-RÉEL assujettis à la MATIÈRE COMPUTANTE

Dans le cas du développement du *Jardin des Délices*, la programmation du même ensemble conceptuel devait aboutir à la même forme visuelle tout en faisant l’exercice de deux langages. Cette altérité est effectuée au niveau où la programmation fait l’effort de sa méta-modélisation, dans la compréhension de “l’écriture du langage d’écriture”.¹⁰ Immense champ de traduction où, justement, il s’agit bien de mise en scène, c’est-à-dire: de l’intégration du langage au corps du logiciel, dans le passage d’une représentation mentale déjà imprégnée d’algorithmes et de logique, à la scène particulière d’un S.D.K. (*Software Development Kit*) qui, comme *trousse de développement logiciel*, ne désigne pas moins que le terminal affichage. Comme il est attendu que toute scène de spectacle vivant présente quelques imprégnations culturelles quant à son architecture, un S.D.K. différencie de la même manière l’accessibilité de la *matière computante*¹¹ dans l’*architexture* de programmation. Tout programme que nous composons avec ce dernier est un contrat tacite¹² avec le responsable moral de son édition (*Apple* ou *Google*). En effet, le S.D.K. décrit ce qu’il est possible de faire dire en programmation et dans le cadre d’une pratique artistique, les questions poétiques du langage programmé ne se défont pas de la mondanité du logiciel.

“Cependant, si l’on considère certains des sous-genres d’art logiciel les plus prisés, tels que les modifications de jeux vidéo et les navigateurs expérimentaux, il ne s’agit plus de l’autonomie esthétique de processus algorithmiques, mais de leur interruption intempestive par l’action

⁸ Jacques Arsac, *La programmation*, p. 386, in *Études*, 1976, p. 377-396, <http://gallicalabs.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k4419139/>

⁹ Annick Bureau, *Art de la programmation et programmation esthétique*, in *Art Press* n°283, octobre 2002, <http://www.annickbureau.net/wp-content/uploads/2011/01/Programmation>.

¹⁰ Ibid.⁹

¹¹ La *matière computante* est relative à « un traitement sur des symboles, sur des données : quelque chose qui traite, mais de façon cognitive » et que nous devons distinguer du calcul qui, « parce qu’il est parasité par l’arithmétique, nous fait tout de suite penser de façon numérique. » Edgar Morin, *Computo, ergo sum*, p. 4. In : Chimères, 1990, p.1-20.

¹² Contrat dont les aboutissants sont de toutes manières rendus explicites par les EULA (*End-User License Agreement*), licences logicielles auxquelles il est nécessaire de se soumettre lorsque nous désirons distribuer une application sur la boutique des éditeurs. Comme pour Faust, ce contrat nous garantit de *rester jeune*, c’est-à-dire à *jour* par rapport à l’autorité (cognitive) de l’éditeur.

combinée du logiciel, de l'homme et des données en réseau. [...] Le logiciel devient alors sémantique, porteur d'une signification esthétique, culturelle et politique”.¹³

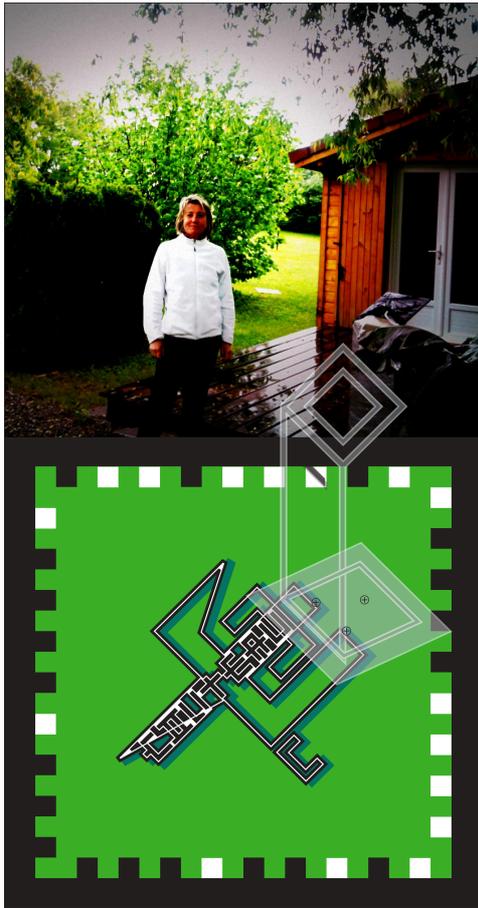
Évidemment, le diable se cache dans les détails. Si chaque S.D.K. (iOS ou Android) tend à se confondre en autorisant à peu près les mêmes interactions avec l'*hardware* du téléphone — qu'il soit manufacturé par Apple ou les autres constructeurs préparant leur matériel pour Android — ce dernier est donc pris dans tout un écosystème logiciel. Une action aussi simple que l'activation du G.P.S. — telle qu'elle est employée dans *le Jardin des Délices* pour situer le spectateur parmi les bornes de réalité augmentée — peut relever de manière isolée d'un même processus d'instructions et même, à un certain niveau, d'une même logique d'abstraction. Pour autant, les entités incarnants ce schéma à la matière computante du logiciel, les termes par lesquels ils sont apprêtés à la mise en scène des modulations programmées, bref: le langage, de sa grammaire à ses signes de ponctuation, ne cesse d'altérer l'incarnation logicielle. Le *motif de conception* par lequel passe le langage ne peut harmoniser la sémantique et semblerait s'apparenter à une figure de style en littérature : il consiste en la formalisation des procédures à mettre en place dans le but d'obtenir un certain effet sur l'avancement de l'histoire. D'une manière plus générale, il devient le foyer d'un grand nombre de traductions d'un langage à un autre par lequel la programmation se fait le milieu de l'interface culturelle, le véritable écran tactile, là où s'appréhende effectivement le touchable (ce que l'image pourra prétendre atteindre). “Au fur et à mesure que toutes les formes de cultures s'informatisent, nous entretenons de plus en plus de relations ‘interfaciales’ avec des données essentiellement culturelles comme les textes, les photographies, la musique et les environnements visuels. En somme nous n'avons plus de rapports ‘interfaciaux’ avec un ordinateur, mais avec une culture encodée sous forme numérique”.¹⁴

Tout comme l'ébéniste loge sa maîtrise d'ouvrage dans quelque recoins du bois qui deviendront indiscernables une fois son meuble terminé — il y a dans l'ébauche d'un logiciel d'innombrables repliements d'actes nécessaires à la perception mais demeurant *in/visibles* — ces micro-diagrammes, œuvres-charnières en *pénombre* de l'image sont comme tenus à distance par “l'ensemble opératoire des traits et des taches, des lignes et des zones” acquises dans l'épaisseur de langages formels qui, bien que “littéraux (non-métaphoriques), concis (non-redondants, non-verbaux), univoques (non-ambigus)”¹⁵ n'en font pas moins passer le langage par la question de sa composition avec l'étranger, au niveau où il doit se traduire à l'image, en impulsions électroniques, en flux de données où à un autre langage. *Le Jardin des Délices* fût ainsi l'occasion de faire entrer sur scène des acteurs dont nous ignorions tout du monologue qu'ils livraient à la scène. La gestion de la réalité augmentée y est par exemple le fait d'un nombre conséquent d'instructions dont nous méconnaissons parfaitement les actes. Isolées dans des fichiers de code écrits en C++, ils relèvent d'un problème esthétique qui dépasse le seul fait du langage de programmation. À leur niveau se joue un problème d'*obfuscation* de la langue où, si nous disposons d'un certain bagage conceptuel, nous ne pouvons jamais associer notre geste à leurs automates, leur matière computante demeurant manuellement inaccessible.

¹³ Florian Cramer, *Dix hypothèses au sujet de l'art logiciel*, p.107-108, in *Art++* sous la direction de David-Olivier Lartigaud. Script, Éditions HXX, p.103-111.

¹⁴ Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Traduction Richard Crevier, Éditions Les Presses du Réel, Collection Perceptions, 2010, p.166.

¹⁵ Camille Paloque-Berges, *Poétique des codes sur le réseau informationnel*, Critical Documents, London, 2006, p.166.



Mire *Le Jardin des Délices*, Gîte *La Petite Maison*, Gap.

GESTE / IMAGE qualifiante du TEXTE

Dans “la machine de vision”¹⁶, Paul Virilio définit la trans-apparence comme un dispositif programmé et électronique (à l’instar de l’objet ordinateur ou téléphone portable) impliquant un rapport de vitesse limitant invariablement notre apperception d’un phénomène visuel. Autour de cette transmission d’informations, cette trajectoire de *l’in/visible* — l’imprégnation par le toucher ou non de cette imagerie postée au seuil du visible — suggère donc une limite de notre perception, qui fonctionne inévitablement sur le principe d’une lecture séquentielle assujettie à un ensemble d’instructions. Proposer ainsi une réflexion sur le constat simple de séparer en deux champs catégoriels les œuvres hypermédia pour écrans tactiles et celles pour écrans non tactiles serait peut-être déjà croire dans l’uniformité des écrans sans prendre en compte ce qu’ils impliquent en-dessous et au dehors, dans une esthétique de la main. Car manipuler un téléphone portable et / ou une tablette (même si les premiers tendent quelquefois à se rapprocher des seconds par leurs dimensions) déterminent ainsi un autre rapport à la préhension, au toucher. Celui-ci est lié à un au-delà et à un en-deçà, comme les deux figures — christique et angélique — du *Noli me tangere* impulsé par Laurent de La Hyre.

En effet si la tablette *qualifie le texte* un peu comme une table de la loi, le téléphone — plus maniable, *toujours lové au creux de la main, greffé presque en prothèse* — rappelle le rôle joué autrefois par la souris de l’ordinateur. Ce dernier est véritablement un assistant dont la surface lisse fait écho au miroir de poche. Le jeu, ®-LIÉ au *tout tactile* (quelquefois d’ailleurs assisté sur certains modèles d’un stylet)

¹⁶ “Ainsi, la prise en compte du troisième type énergétique contribuerait à modifier la définition même du réel et du figuré, puisque la question de la RÉALITÉ deviendrait alors celle du TRAJET de l’intervalle lumière, et non plus tellement celle de l’OBJET et des intervalles d’espace et de temps. Dépassement intempestif de ‘l’objectivité’, après l’être du sujet et l’être de l’objet, l’intervalle du genre lumière mettrait à jour l’être du trajet. Ce dernier définissant l’apparence ou, plus exactement, la trans-apparence de ce qui est, la question philosophique ne serait plus : ‘À quelle distance d’espace et de temps se trouve la réalité observée ?’ mais cette fois : ‘À quelle puissance, autrement dit à quelle vitesse, se trouve l’objet perçu ?’, Paul Virilio, *La machine de vision*, Paris, Galilée, 1988, p.154-155.

qui nous apparaît *avec grâce* comme dé-LIÉ du programme par sa proximité physique, pointe néanmoins, indexe, souligne *l'ailleurs d'un extérieur au corps*. À l'heure d'Internet et des algorithmes interagissant avec notre corporeité — et contrairement à ce que prétend par exemple Michel Foucault sur l'œuvre de Raymond Roussel¹⁷ — *les mots ne sont pas plaqués* directement sur les choses. *Ils ne jaillissent pas d'elles*. De nombreux dispositifs sont déjà en mesure de capturer et de rendre *signifiant* à la fois le déplacement sur l'interface, les mouvements de doigts, les interactions et évidemment : *tirer le jus* d'un parcours tracé par le GPS. Une trace numérique est toujours un fait objectivement décrit dans le temps mais qui devient, associée à la matière computante, un geste générique, discret, virtuel. C'est parce que ces gestes se font *courants* et que les machines s'emploient toujours plus finement à leurs engrammages que notre propre perception de l'environnement (milieu des actions possibles) s'en trouve modifiée. Le *geste actuel* est toujours projeté dans un réservoir de gestes @venir... La main est placée devant un *regard aveugle*, traînant irrémédiablement derrière soi les mots et leur grammaire, nous offrant par l'intermédiaire de ces *machines célibataires (qualifiées* par des systèmes d'exploitation qui échappent pratiquement à tout contrôle) un nouvel *amour courtois* de la forme, une @-NAISSANCE de nécessairement politique de *la distanciation*.

Ainsi la question de la surface tactile nous impose certainement une *nouvelle distance opératoire*, ou plutôt un processus de distanciation inédit dans ce que nous pourrions nommer désormais comme une *absence / présence de l'intime*. Il y a, devant les bornes de réalité augmentée du *Jardin des Délices*¹⁸ une forme de *trans-apparence extatique*. Nous observons un temps de transfert — un peu comme une forme de recueillement (une *prière* ?) — liée aux réseaux, à Internet, à la géolocalisation et qui passe invariablement par la machine. Ce temps de l'attente (de *latence* ?) instaure, produit *entre / dans* notre corps, à travers ce que *nous souhaitons lire* et ce que *nous vivons dans le lieu* où cette borne est placée, une *phénoménologie numérique de la narration*. À l'instar d'un circuit électrique entre deux pôles positifs (le trop de @-SEMBLANCE ?) l'écran repousse. Il nous montre comme dans un effet miroir le doigt tendu du programme, le *toucher de l'ange annonciateur* d'un au-delà. Entre le doigt tendu du Dieu admirable de Michel Ange posté au plafond de la Chapelle Sixtine¹⁹ (le *programme* ?) et d'un Adam admirateur (le *lecteur* ?) qui serait (en retour) façonné à son image, une *distance inframince* joue le rôle apodictique de *l'écran infranchissable réfléchissant*. Ce toucher montré, *désigné* comme nécessaire à l'accomplissement du geste — à la filiation — souligne ce qui nous sépare du concept, de *l'écriture originelle*. LE texte est là, À PORTÉE DE LA MAIN qui déchiffre mais reste dans un *infranchissable* de la @-PRÉSENTATION computante. La distance devient un matériau artistique. Une distance qui reste toujours liée à cette labilité de l'information i-MOBILE²⁰. Le *Jardin des Délices* nous impose à jamais une *errance*, associé à l'effet de surface d'un miroir labyrinthique du récit dissous dans la *machine*. Les objets, eux sont absents, enfermés quelque part dans le Musée ; nous n'en percevons que des fantômes, éloignés dans le temps et l'eSPACE²¹ i+M/posés du PROGRAMME²².

Marc Veyrat / Franck Soudan, 2015.

¹⁷ Michel Foucault, *Raymond Roussel*, Éditions Gallimard, Collection *nrf*, Paris, 1963, *Le seuil et la clef*, p.33.

¹⁸ Marc Veyrat, *Le Jardin des Délices > U-topic comme eSPACE interculturel*, in *Arts et espaces publics*, Éditions L'Harmattan, Collection *Local & Global*, Paris, 2013, sous la direction de Marc Veyrat.

¹⁹ Marc Veyrat, *La Société i Matériel / De l'information comme matériau artistique 1*, Éditions L'Harmattan, Collection *Eidos / RETINA International*, Paris, 2015.

²⁰ Anaïs Guilet, *U-rss in nt2 / Le laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques*

<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/u-rss#overlay-context=fr/search/site/U-rss?retain-filters=1&fj0=nature%3A55061>

²¹ Marc Veyrat, notion n°31 : *eSPACE*, in *100 Notions pour l'Art Numérique*, Éditions de l'Immatériel, Paris, 2015, Sous la direction de Marc Veyrat, p.86-88.

²² Franck Soudan, notion n°81 : *Programme*, p.212-214, *Ibid* ²¹.