

Haute école d'art et de design – Genève.  
Section Art Visuels.

# **Parousie de l'imaginaire**

Mémoire présenté pour l'obtention du Master: Work.master  
Par Mickaël Lianza sous le tutorat de  
Claire de Ribaupierre.

Mai 2011

Je tiens à remercier pour leur aide, directe ou indirecte, à la réalisation de ce mémoire : mes parents ainsi que tous ceux qui m'ont généreusement offert leurs pensées.

<b>A.</b>	
<b>Architecture physique</b>	<b>4</b>
1. Architecture du mouvement	4
2. Architecture sans corps	10
<b>B.</b>	
<b>Architecture sociale</b>	<b>18</b>
1. Architecture technologique	18
2. Architecture éphémère	22
3. Architecture événementielle en art	25
<b>C.</b>	
<b>Architecture numérique</b>	<b>30</b>
1. Architecture simulée	30
2. Architecture de jeu vidéo	36
<b>D.</b>	
<b>Le passage des architectures</b>	<b>46</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>58</b>

# A.

## Architecture physique

### 1. Architecture du mouvement

On ne peut pas vraiment dire que je visite les villes, il serait plus juste de penser que ce sont l'ensemble de leurs formes qui me guident à travers elles. Lorsque j'arrive dans une ville inconnue, si le temps me le permet, je commence par acheter un plan que je laisse dans mon sac. Il me servira le soir pour retrouver mon logement. Ensuite je me mets à marcher, je suis les rues sans en connaître la destination. D'ailleurs la destination m'importe peu, je me laisse guider par le flux des formes architecturales. Quand j'en ai marre de marcher, j'attrape le premier bus qui passe, m'assois sur un siège côté vitre et je me laisse charmer par le défilement de ces images. Traverser une ville de cette façon, c'est comme traverser une image, un immense collage réalisé par de nombreux architectes. C'est la parcourir avec le même regard que lorsque l'on sillonne un paysage naturel, c'est l'explorer comme un ensemble de formes sans fonction. Vous pourriez y voir une mairie, j'y verrai sûrement un assemblage de formes abstraites, comme un énorme rocher artificiel que je devrais contourner ou gravir pour apercevoir le reste du paysage alentour. L'urbanisme m'apparaît comme un paysage artificiel et plus précisément comme une composition d'images-mentales et d'images-concrètes.

Il est peut-être bon de préciser que j'ai une tendance à classer les images en deux groupes, les « images-mentales » et les « images-concrètes ». J'utilise ces désignations non pas pour exprimer un certain type d'image, mais plutôt le rapport qui opère entre l'image et le regardeur/visiteur.

Je définis l' « image-mentale » comme le rapport entre l'image et le regardeur qui œuvre par le biais de l'esprit, par une projection mentale effectuée par le visiteur. En activant cette projection mentale, le visiteur devient un corps fantôme et donc regardeur (mais regard incarné), car il en oublie sa propre présence physique, celle du lieu et du temps, depuis lequel il regarde l'œuvre.

À la différence, l' « image-concrète » opère par une confrontation physique entre l'image et le corps du visiteur. En utilisant le terme d' « image-concrète », je fais en partie référence à la conception de l'image dans l'Art Concret. Ces artistes prônaient une production d'images qui ne serait pas

une interprétation du monde mais le réel<sup>1</sup> lui-même. Malheureusement, je ne peux pas seulement m'appuyer sur cette conception pour définir entièrement ce que j'appelle « image-concrète ». Pour cela, je me réfère à l'étymologie latine de « concret », *concretus* qui signifie « épais, dru »<sup>2</sup>, mais qui surtout à partir du dix-huitième siècle s'accouple d'une appartenance au réel. Jusque là, la différence avec le manifeste de l'Art Concret reste assez mince, mais il ne faut pas oublier que j'utilise cette terminologie comme le rapport à un type d'image et non à l'image en elle-même. Pour faire simple, ce qui différencie la conception de l'Art Concret de l'« image-concrète », c'est le cadre de l'image et la relation faite avec le spectateur. Van Doesburg déclara : « Peinture concrète et non abstraite parce que rien n'est plus concret, plus réel qu'une ligne, qu'une couleur, qu'une surface<sup>3</sup> ». Hans Arp ajoutera, qu'il trouve un tableau ou une sculpture n'ayant pas eu d'objet pour modèle, tout aussi concrets qu'une feuille ou une pierre<sup>4</sup>. L'Œuvre Concrète appartient donc au réel par son refus d'une représentation quelconque, mais ne prend pas en compte l'espace où elle opère. À l'inverse, l'« image-concrète » peut tout à fait être une interprétation du monde, du moment qu'elle se matérialise, s'épaississe dans le réel et s'y ancre par rapport à son contexte, son lieu.

Pour en revenir à l'architecture, je la définis comme en une combinaison d'« images-mentales » et d'« images-concrètes », car lorsqu'on se déplace dans une ville nous sommes à la fois proches de certains bâtiments et éloignés des autres. Je m'explique : *vu de loin* un bâtiment fonctionne comme une « image-mentale » car il est trop distant pour qu'on en saisisse la présence matérielle, le contour, le volume, la présence. Le rapport que nous instituons avec lui est donc de l'ordre de la projection mentale. À l'inverse, avec les bâtisses proches nous avons un rapport directement physique que j'assimile aux « images-concrètes ». Cela deviendra plus clair par la suite, mais j'essaie ici d'établir un constat,

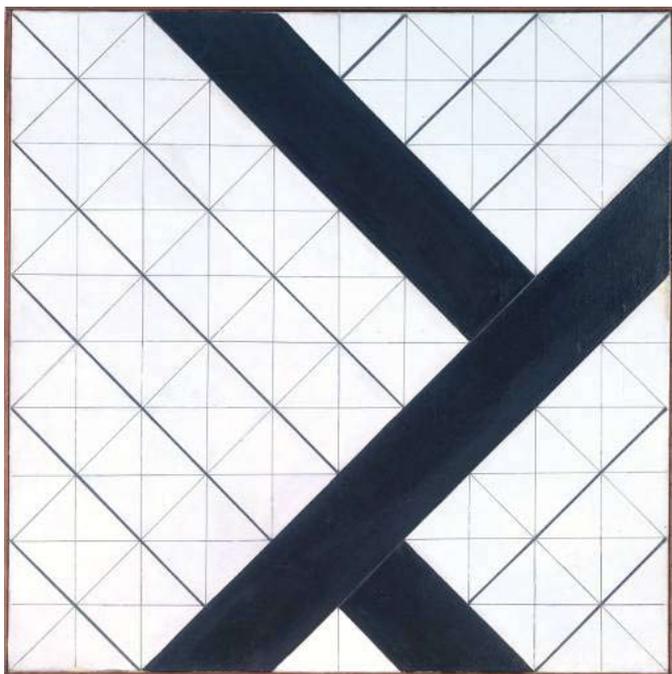
---

<sup>1</sup> « L'art concret n'est pas une interprétation, une illustration, un symbole. Il est le réel. », second manifeste de l'Art Concret.  
Disponible sur Internet : <[http://fr.wikipedia.org/wiki/Art\\_concret](http://fr.wikipedia.org/wiki/Art_concret)>

<sup>2</sup> *Wiktionnaire. Dictionnaire libre*, 2011, [en ligne].  
Disponible sur Internet : <<http://fr.wiktionary.org/wiki/concret>>

<sup>3</sup> Theo VAN DOESBURG, « Base de la peinture concrète », *Art Concret*, n°1, 1930.

<sup>4</sup> Henri BÉHAR, *Les enfants perdus ; essai sur l'avant-garde*, Lausanne : Éditions l'Age d'Homme, 2002, p. 78.



Theo Van Doesburg, *Counter-Composition VI*, 1925.



Déplacements urbains par un pratiquant du *Parkour*.

celui d'un nouveau type de rapport aux images. Une relation aux images qui n'est plus uniquement mentale et frontale, une relation plus complexe, ouvrant sur d'autres confrontations comme l'immersion physique ou une simulation dans l'image. Je m'intéresse à la dualité « mental/concret » que ces changements peuvent engendrer. De la manière dont nous concrétisons l'« image-mentale » et à l'inverse, comment nous utilisons le concret pour le rendre mental.

Il est vrai que mon rapport à l'architecture d'une ville est assez particulier. De manière générale, quand on se déplace dans un milieu urbain, on raisonne comme si les éléments architecturaux étaient des images planes<sup>5</sup>:

« Tiens il faut que je contourne par la droite là ! »

« Ah merde c'est un cul de sac, faut que je revienne en arrière ! »

Ce qui en un sens est tout à fait normal, il faudrait être totalement stupide pour essayer de passer à travers le mur d'un immeuble. Et pourtant, il suffirait de cesser de voir ces éléments comme étant des formes plates que l'on doit longer jusqu'à ce que nous découvriions une ouverture pour pouvoir continuer notre chemin. Il faudrait les voir comme des formes matérielles sans aucune propriété d'usage. Qui nous oblige à voir une fenêtre seulement comme une ouverture sur l'extérieur ? Pourquoi la fenêtre ne pourrait-elle pas être un type particulier de porte ? On pourrait alors penser les éléments architecturaux autrement, les gravir, les utiliser pour nous déplacer. Je ne vous cache pas qu'il faudrait une très bonne condition physique pour appliquer cette théorie !

Évidemment, je ne me suis pas réveillé un matin avec cette conception totalement farfelue de l'espace. Je me suis intéressé pendant longtemps à un ancien art martial japonais, le *Ninjutsu*. Dont la pratique contient un ensemble de techniques regroupées sous le nom de *Shoten no Jutsu*<sup>6</sup>. Elles consistent en une prise de conscience des éléments environnant et de la manière de les utiliser pour se déplacer.

Cette conception de l'espace a continué à prendre forme, quand, plus tard, j'ai fait la découverte du *Parkour*<sup>7</sup>, un sport populaire qui s'est développé

---

<sup>5</sup> Plane au sens où, quand l'on se retrouve face à une balustrade par exemple, on en fera le tour alors que l'on pourrait passer par-dessus ou par-dessous. C'est comme si cet élément était peint sur un mur et que le seul moyen est de le contourner.

<sup>6</sup> Littéralement : *L'art de monter vers les cieux*.

au milieu des années 90 dans les banlieues parisiennes. Ce sport est relativement similaire au *Shoten no Jutsu*, à l'exception d'une l'idéologie non plus basée sur des questions de survie mais plutôt sur une conception différente de l'urbanisme. Le principe de base est de ne pas se laisser dicter son parcours par l'architecture. De toujours avancer, peu importe les obstacles que l'on rencontre. Si on se retrouve face à un mur, une barrière ou n'importe quels autres éléments urbains, il faut utiliser cette forme architecturale ou celles avoisinantes pour continuer à progresser dans la ville.

Ce sport populaire est intéressant par le jeux mental effectué par les traceurs<sup>8</sup>. Pour le citadin lambda, une descente d'escalier est une architecture associée à un usage bien précis : descendre. Pour le traceur, le rebord d'une fenêtre est un monolithe auquel s'accrocher, les marches sont un bloc à sauter d'une traite, les rambardes des points d'appui pour atteindre des éléments en hauteur.

Ils font abstraction de l'architecture en tant qu'usage, la rendant a fonctionnelle et la visualisant comme un ensemble de formes abstraites. Leur conception de l'espace transforme l'urbanisme en

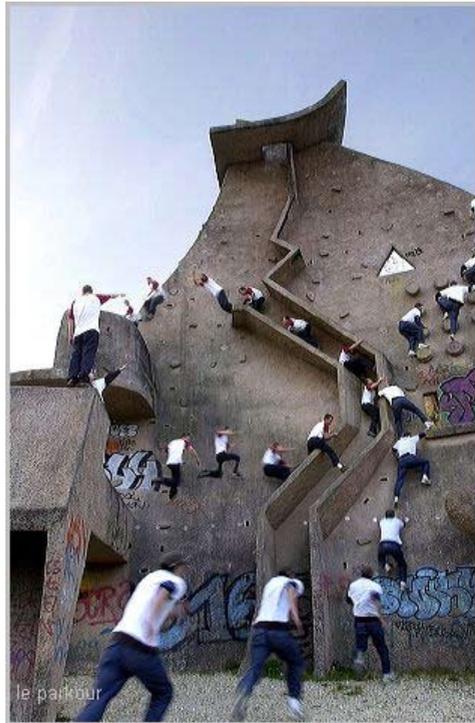
« images-concrètes », sur lesquelles ils tracent leurs propres chemins en y projetant leur imaginaire. J'aime cette idée de s'approprier la réalité par l'imaginaire. Nous traversons la même ville mais avec une approche totalement différente de l'urbanisme.

Leur perception de l'espace me sera utile plus tard pour parler des rapports aux images de type immersif, que j'aborderai avec les images de synthèse et la culture du jeu vidéo.

---

<sup>7</sup> Un des groupes le plus connu de cette discipline sont les Yamakasi, malheureusement connu par le biais d'un film de Luc Besson du même nom (enfin si on peut appeler ça un film). Il aura au moins aidé à la propagation de ce sport à travers l'Europe, puis le reste du monde.

<sup>8</sup> Le traceur est le pratiquant du *Parkour*.



Pratique du *Parkour* sur la sculpture « La Dame du Lac », France.



Discipline du *Parkour*, 2010.

## 2. Architecture sans corps

Le *white cube* en art est quelque chose de très étrange pour moi. Brian O'Doherty le définit comme une église dédiée à l'art, où le corps n'y a pas sa place. Le corps est réduit à l'état de fantôme, seul son Œil et son Regard y sont admis. Un espace qu'O'Doherty assimile aux Limbes, un espace hors du temps destiné aux morts<sup>9</sup>. Effectivement, quand l'art fait appel aux images-mentales, le corps n'a que peu d'importance. Seul le regard du visiteur est nécessaire à l'accès du plan proposé par une œuvre mentale. Mais personnellement, mon intérêt se porte justement sur les autres types d'accès que l'art peut nous offrir. Peut-être est-ce un rapport aux images plus proche de celui du *Parkour*, plus proche du réel, de l'ordre de l'immersion, voire de la simulation ; une relation aux images plus actuelle<sup>9</sup> qu'une expérience visuelle frontale.

Le cinéma lui, fonctionne déjà sur un principe de simulation. « Le succès du cinéma est d'avoir inventé un dispositif dans lequel la démarcation de l'image et du contexte cesse d'être opérante ; en ce sens, le réel fait vraiment irruption dans l'image, au sens où je ne reconnais pas seulement ce qui est montré en elle mais que je suis témoin d'une action en train de se dérouler<sup>11</sup> ». Ce dispositif de démarcation dont parle Jacques Morizot est tout à fait applicable à une sculpture ou à une installation, c'est à ce moment que je les nomme « images-concrètes ». Dans le film, le réel entre par le biais de l'action qui se déroule sous nos yeux. L'« image-concrète » est une image fixe et non en mouvement comme celles du film, donc pour elle le seul moyen de faire agir le réel est de se lier physiquement et contextuellement à l'espace où elle opère. Le lieu appartenant au réel, si elle s'insère en lui alors elle deviendra partie prenante du réel, ou du moins elle le simulera. Mais cela est impossible dans le cadre du *white cube* car celui-ci est hors temps, il fera donc toujours office de démarcation entre l'œuvre et le contexte.

---

<sup>9</sup> Brian O'DOHERTY, *White Cube ; L'espace de la galerie et son idéologie*, Zürich : JRP-Ringier, 2008.

<sup>10</sup> Quand je parle de quelque chose de plus actuel, je ne sous-entends pas que les rapports aux images effectués jusque là deviennent obsolètes. J'emploie le terme « actuel », car cela fait déjà bien longtemps que le simple jingle des chaînes de télévision n'est plus une image « plate », mais réalisée en images de synthèses. Je trouve essentiel que l'on se questionne sur les nouveaux rapports engendrés par ce type d'image.

<sup>11</sup> Jacques MORIZOT, *Illusion, trompe-l'œil, simulation*, Université de Paris 8, 2006, p. 13. [en ligne]. Disponible sur Internet : <<http://www.r-f-e.net/articles/illusiontrompe.pdf>>

Cependant, il existe plusieurs moyens d'insérer l'œuvre dans le contexte, l'un d'eux est de sortir du *white cube* pour investir d'autres architectures. C'est ce que nous avons entrepris avec trois autres jeunes artistes<sup>12</sup>. Sous le nom du *Collectif P4*, nous avons décidé d'endosser le rôle d'artistes-curateurs et de pouvoir ainsi mettre en place des expositions en dehors des lieux destinés à l'art contemporain. La particularité de ce collectif est qu'il ne possède pas de lieux d'exposition fixe, ce qui nous permet d'utiliser le lieu comme point de départ. Par exemple, lorsque nous obtenons un espace désaffecté, le principe n'est pas de le repeindre en blanc, d'effacer le lieu afin d'y montrer des pièces présélectionnées. Au contraire, chaque exposition se construit à partir des caractéristiques du lieu, nous cherchons à créer une résonance avec ce que nous offre l'espace.

Dans le cadre d'un *Summerlab*<sup>13</sup> sur le thème de l'espace public, nous avons invité une vingtaine d'artistes à nous envoyer une image qui serait ensuite imprimée sur des sets de table. Durant une semaine, leurs travaux se sont infiltrés sur les tables de différents restaurants de Neuchâtel. À travers ce projet, l'idée était de mettre en place un dispositif de monstration engendrant d'autres rapports face aux œuvres. Le visiteur qui souhaitait voir l'exposition que nous organisions devait aller prendre un repas au restaurant, modifiant ainsi le rapport habituel qu'il pouvait avoir d'une exposition d'art.

Je disais plus haut qu'il est impossible de lier l'image au contexte depuis le *white cube*, ce qui n'est pas tout à fait exact. On peut effectivement le faire à condition de prendre ce non-espace comme le support. Si celui-ci est utilisé de manière à faire partie de l'œuvre en elle-même alors il n'y a plus de séparation entre l'image et le contexte. L'œuvre-espace devient ainsi une « image-concrète » à travers laquelle on s'immerge lorsque nous rentrons dans le lieu. Elle est ce que Michel Foucault appelle une *hétérotopie*, un espace mental tout en étant concret. Une image imaginaire qui immerge dans le réel.

C'est ce qui se passe quand Baptiste Debombourg réalise *Turbo* dans un *white cube*. En modifiant « quelque peu » cet espace hors temps, il le re-matérialise, le réintégrant ainsi dans notre espace-temps. Ce qui n'est pas le cas d'autres pièces de Debombourg, lorsqu'il utilise l'espace de manière

---

<sup>12</sup> Sonia Kacem, Marjorie Kapeluszt et Eric Philipoz.

<sup>13</sup> *Summerlab 2010*, organisé par le Centre d'art de Neuchâtel (CAN) et Marks Blond Project.



Baptiste Debombourg, *Turbo*, Galerie Patricia Dorfmann, Paris, 2008.

plus traditionnelle en plaçant quelques œuvres sans prendre en considération l'espace. Pour mieux comprendre le rapport qui s'exerce face à ce type d'œuvre, Il serait bien de reconstituer le trajet effectué par le spectateur avant qu'il n'arrive jusqu'à elle.

Vous êtes donc chez vous ou dans un autre lieu, quand vous décidez d'aller voir une exposition de Baptiste Debombourg. Vue que la téléportation n'existe pas encore, vous sortez de ce lieu pour vous diriger vers cette exposition. Une fois dans la rue, vous marchez ou vous aller prendre un bus, dans tout les cas il vous faudra traverser une partie de la ville. Puis une fois arrivé, vous allez ouvrir une porte pour entrer dans le bâtiment qui accueille les œuvres. Et cette porte, vous allez l'ouvrir de la même manière que n'importe quelle autre porte, ce n'est pas parce que c'est un espace d'art que vous allez magiquement traverser les murs. Ce bâtiment est aussi concret que celui de votre appartement. Pourtant, une fois à l'intérieur vous vous retrouvez face à cet étrange mur. C'est ici que cela devient intéressant pour moi car vous n'êtes pas en face d'une « simple » « image-mentale », il c'est réellement passé quelque chose avec ce mur, de façon concrète.

Est-ce qu'un tank c'est écrasé de l'autre côté ou est-ce qu'un nain surnaturel a arrosé le mur et que celui-ci a poussé durant la nuit ?

Peu importe votre religion, ce qui aurait pu se passer n'est pas l'aspect que je veux mettre en avant. Ce qui m'intéresse, c'est le rapport que nous faisons face à ce type d'œuvre, il n'est plus uniquement mental mais opère aussi physiquement, car vous n'êtes plus face à l'image mais dans l'image.

Dans un rapport à l'espace relativement différent, les frères Chapuisat ont réalisés une série de pièces nommées *Intra Muros* se présentant sous la forme de cimaises blanches, reflétant l'esthétique vide du *white cube*. Pourtant, sur l'un de ses bords, se trouve une petite trappe par laquelle le spectateur peut s'introduire et ainsi découvrir un espace totalement opposé à celui qu'il vient de quitter. «Un monde compact et plein dans lequel on avance qu'à grand peine, à la manière d'un spéléologue, c'est-à-dire en devant faire appel à toute la capacité physique, et à la présence, de son corps; ce dernier devient l' "organe" de perception de l'œuvre. Pour retrouver son corps, le Spectateur désincarné d'O'Doherty doit donc littéralement entrer dans le mur qui délimite l'espace vide et pur de la galerie. [...] Il se fond dans la seule matière persistante dans l'espace de la galerie pour faire littéralement corps avec cette matière et se voir lui-même ainsi rematérialisé<sup>14</sup>. »

---

<sup>14</sup> Arthur DE PURY, *Avant-Post*, Neuchâtel : CAN, 2010.  
Disponible sur Internet : <[http://www.can.ch/yh/pages/A\\_236.php](http://www.can.ch/yh/pages/A_236.php)>



Les frères Chapuisat, *Intra Muros n#3*, Kunsthaus, Zürich, 2008.



Les frères Chapuisat, *Métamorphose d'impact*, Le Crédac & Attitudes, Paris, 2007.

À travers *Intra Muros* les Chapuisat ne reconcrétisent pas le *white cube* mais offrent une porte de sortie pour que le corps du spectateur puisse interagir avec l'œuvre. De cette manière ils ne nous placent pas devant une représentation mentale d'un espace étouffant, mais nous font rentrer physiquement dans cette image confinée.

Mais c'est plus particulièrement avec des pièces comme *Métamorphose d'impact*, qu'ils transforment le lieu en image. À la différence de *Turbo* de Baptiste Debombourg où celui-ci va littéralement modifier le *white cube*, les frères Chapuisat vont ici l'utiliser comme le peintre ferait usage de sa toile. Le *white cube* est une toile vierge sur laquelle ils vont « peindre » leur « image-concrète ». Même si le procédé est différent de celui de Debombourg, l'impression ressentie par le spectateur qui vient de rentrer dans la pièce est du même ordre, il se retrouve immergé dans l'espace-image.

Contrairement à un *white cube* où l'artiste serait venu poser son œuvre, le travail des Chapuisat opère physiquement sur le spectateur par le rapport qu'il instaure à l'espace. Leurs travaux ne sont pas des sculptures dans lesquelles on se projette mentalement car elles sont à l'échelle 1:1, elles ne sont pas flottantes dans l'espace : elle sont là. Leur travail s'ancre d'autant plus dans le réel qu'il porte sur les thématiques de l'enfance, de la cabane, de l'exploration. Il nous propose de l'expérimenter non seulement en tant qu' « images-mentales », mais aussi en tant qu' « images-concrètes ». La matérialisation de l'espace et du corps est donc de première importance dans leur pratique artistique.

Je souhaiterais encore aborder un autre exemple d'artiste qui, d'une toute autre manière, active le *white cube* entant qu' « image-concrète ». Cet artiste s'appelle Michel de Broin. Avec son œuvre *Decolonisation* il a réussi à concrétiser un non-espace en y plaçant uniquement des images-mentales.

*Decolonisation* est le titre de l'œuvre comprenant l'espace-même ainsi que trois peintures à l'huile ; *Decolonisation I*, *Decolonisation II*, *Decolonisation III*. Sur ces toiles sont représentées l'espace où elles sont exposées. Mais le lieu a été modifié, ses colonnes de soutien ont été arrachées, puis disposées au sol pour créer des sortes de sculptures minimalistes. Même si l'artiste n'effectue littéralement aucunes modifications sur l'espace, ce n'est pas le cas de ses peintures lors que celles-ci sont activées par le spectateur. Car ces images sont directement liées à l'espace dont elles sont la représentation virtuelle ; elles sont ce qu'il fut, sera ou pourrait être. Une fois ce constat accompli par le visiteur, l'espace du *white cube* se transforme en sculpture dans lequel le spectateur est immergé. Et donc par ce procédé Michel de Broin concrétise le *white cube*, se l'approprie entant qu'œuvre et en tant

qu' « image-concrète ».

Je pense que vous aurez compris que j'appréhende l'espace dans un rapport au corps, dans un principe d'exploration, à travers lequel s'échange une relation entre l'espace et nous. De la même manière qu'il y a une esthétique psychique qui s'effectue entre le regard et l'œuvre, il y a dans l'« image-concrète » une esthétique psychique et physique qui s'exercent.



Michel de Broin, *Decolonisation*, 2009.



Michel de Broin, *Decolonisation I*, 2009, Huile sur toile, 80 x 140 cm.

# B.

## Architecture sociale

### 1. Architecture technologique

Le chapitre précédant traitait d'une pratique de l'espace, celui-ci portera sur une pratique du regroupement social. Un nouveau mode d'être ensemble et d'être au monde, une pratique engendrant d'autres types et d'autres rapports à l'espace.

« [...] les transhumances des jeunes vers des lieux de notre société post-industrielle, usines désaffectées, hangars, caves, contre le désenchantement de la société industrielle et la perte de l'espace public<sup>15</sup>». Avec la disparition de certains espaces communautaires, de nouvelles pratiques du social se sont développées consistant à ré-enchanter les espaces, à produire des itinéraires différents à travers la culture, des récits alternatifs. Je me focaliserai essentiellement sur des pratiques éphémères car ce sont les seules capable de mettre en place de brèves utopies concrètes.

La modernité avait tenté de mettre en place ce concept d' « utopie concrète », en basant celle-ci sur la raison comme norme transcendantale, ce qui n'a abouti qu'à produire un désenchantement de la société. Pour moi, il y a deux causes expliquant l'échec de la modernité en tant qu' « utopie concrète ».

La première est d'avoir fait table-rase sur l'imaginaire, pensant que seule la raison pouvait apporter un monde idéal. Les avancées scientifiques prenant le pas sur ce que fut jadis la religion pour la société, la technologie devint le fer-de-lance sur lequel on plaçait une confiance absolue. Ce rapport à la technique a fini par aboutir à une perte du savoir-faire, et donc à assujettir l'ouvrier à une forme de dépendance vis-à-vis d'elle. La modernité a produit un écrasement de l'individu par la technologie car celui-ci la subissait. Aujourd'hui notre rapport quant à l'utilisation des technologies change, nous avons de plus en plus tendance à la déconstruire pour la reconstruire

---

<sup>15</sup> Béatrice DURUPT, « Digraphe », *Techno-Logie*, n°68, France : Mercure De France, 1994.

dans un autre sens, le notre. À travers elle, nous commençons à projeter notre propre imaginaire, notre propre culture. On suit de moins en moins les usages préposés, le mode d'emploi fini souvent dans la poubelle, puis l'on se jette à corps perdu sur la machine en y projetant ce que l'on voudrait vraiment d'elle. Un exemple simple est ce qu'il s'est passé à la DNA<sup>16</sup>, où l'application Minitel devait être utilisée pour faire remonter les articles plus rapidement à la direction. Cette application avait été conçue pour une communication à sens unique, des employés à la direction. Les concepteurs n'avaient pas prévu que les employés allaient aussi l'utiliser pour communiquer entre eux : c'était l'ancêtre du SMS<sup>17</sup>.

Cette appropriation de la technologie, s'est énormément développée avec sa démocratisation et l'arrivée de l'idéologie *open source*<sup>18</sup>. Depuis le début des années 80, de petits îlots de créativité autour des technologies récentes se sont développés. Sur cet archipel se trouve notamment les *Hacklab*<sup>19</sup> et les *Fab lab*<sup>20</sup> qui sont des lieux physique de rassemblement. Des laboratoires de création ouverts à qui veut y participer, peu importe notre domaine de spécialisation, chacun vient y injecter un peu de lui, de son savoir, de sa culture. Ces regroupements ont pour but de tisser des rapports entre divers domaines par le biais de la technologie, entre informatique, électronique, art, design et bricolage. Les *Hacklab* et *Fab lab* sont des architectures sociales essentiellement événementielles, où l'on invente dans le partage des compétences et des connaissances, où l'on crée de nouvelles façons de produire, ce sont comme des abris à « utopies concrètes ».

Ce type de rassemblement témoigne non seulement d'une pratique du social, mais également d'une pratique de l'espace. Ces laboratoires produisent d'autres rapports à la technique mais qui eux-mêmes, engendrent de nouvelles formes-concrètes. Un exemple qui parlera peut-être davantage

---

<sup>16</sup> Les *Dernières Nouvelles d'Alsace* est une presse quotidienne régionale.

<sup>17</sup> Stephane HUGON, « Internet et l'imaginaire du voyage », interview par Xavier de la Porte, France Culture : Place de la toile, 2010.  
Disponible sur Internet : <<http://www.franceculture.com/emission-place-de-la-toile.html>>

<sup>18</sup> La désignation open source s'applique au logiciel dont la licence est libre de redistribution ainsi qu'un accès libre au code source. Cette désignation s'est aujourd'hui un peu élargie, et peu aussi s'appliquer par exemple, aux plans de construction d'une machine.

<sup>19</sup> Le *Hacklab* vient de la fusion entre *hacker* et *laboratoire*. Contrairement à l'image qui a été créée par les dérives médiatiques, le hacker n'est pas un pirate informatique mais juste une personne qui utilise la technologie de manière créative.

est celui de l'*Open Source Ecology*, qui est un réseau d'agriculteurs et d'ingénieurs qui ont mis en place le *Global Village Construction Set*. Sur le mode de l'open source, ils ont créé et mis en ligne un « set » permettant de bâtir et de rendre autonome un petit village, le tout avec notre niveau actuel de confort. Ce « set » comprend les explications et les plans de construction nécessaires afin que n'importe quel groupe de personnes un tant soit peu manuel, puisse construire les machines dont il aura besoin pour réaliser ce projet<sup>21</sup>. Toujours dans le soucis de pouvoir réaliser les choses de façon concrète, toutes ces réalisations ont été pensées pour être construites très simplement et à des coûts minimum.

Ceci est un exemple parmi d'autres, de ce à quoi peuvent aboutir les interactions produites durant un *Hacklab*. Celui-ci étant particulièrement axé sur une forme d'autonomie utopique, ce qui n'est pas le cas de tous, mais ils s'accordent sur une liberté de création vis-à-vis de la technologie.

---

<sup>20</sup> La notion de *Fab lab* est une contraction de *fabrication* et de *laboratoire*. Le *Fab lab* est très similaire au *Hacklab* d'un point de vue idéologique, mais désigne plutôt des ateliers qui utilisent toutes sortes de machines-outils pilotées par informatique, pour produire des objets. Le premier *Fab lab* est né au MIT (Massachusetts Institute of Technology), lorsqu'un professeur s'est aperçu que durant la nuit, des élèves invitaient leurs amis bricoleurs, artistes, designers à venir utiliser les machines de l'établissement. Depuis, le MIT a commencé à mettre en place des projets de création transdisciplinaires ainsi qu'un accès aux machines.

<sup>21</sup> Le *Global Village Construction Set* n'as pas encore été entièrement réalisé, mais devrait contenir tout les éléments essentiels lors de son aboutissement; de la construction du bulldozer, à la machine qui sert à produire les briques, en passant par les réalisations de machines agricoles ainsi que tous appareils utiles au confort de l'habitat. Les premiers éléments du « set » sont déjà accessibles sur <<http://openfarmtech.org/wiki>>.



## 2. Architecture éphémère

La deuxième raison, selon moi, de l'échec d'une « utopie concrète » par le modernisme, vient du fait qu'elle ne peut fonctionner que sur une temporalité brève. L'humanité est un cercle sans fin sur lequel vient se concrétiser en un point l'utopie. « révolution, réaction, trahison, l'état s'érige avec plus de puissance, et encore plus répressif – la roue tourne, l'histoire recommence encore et toujours<sup>22</sup> ». L'utopie se trouvant sur cette roue, cela n'est qu'une question de temps avant qu'elle ne finisse en une plus ou moins forte dystopie. La seule façon de briser le cycle et de pouvoir conserver l'« utopie concrète », est de la faire disparaître pour qu'elle puisse réapparaître en un autre lieu et en un autre temps. C'est l'un des constats fait par Hakim Bey autour des systèmes utopiques. Après de nombreuses recherches sur les utopies pirates, Hakim Bey rédige son essai *TAZ*<sup>23</sup> (*Zone Autonome Temporairement*). Il démontre qu'aujourd'hui, on ne peut plus générer d'« enclaves libres » à partir d'emplacement physique sur le monde, car celui-ci n'en possède plus aucun de libre. « La dernière parcelle de Terre n'appartenant à aucun État-nation fut absorbée en 1899. Notre siècle est le premier sans *terra incognita*<sup>24</sup> ». Désormais, ces zones de libertés se créent par le biais de rassemblements éphémères. Le momentané est l'unique méthode à adopter pour s'approprier un territoire physique, de temps et d'imagination, à travers un monde entièrement « écrit » et « contrôlé ». C'est dans le spontané, dans le présent que l'utopie est concrète et peut se superposer au monde, avant que celui-ci la repère et actionne la roue de l'Histoire.

Avec ce chapitre, je ne cherche pas à mettre en avant les moyens de créer des utopies concrètes, mais ce qui m'intéresse c'est de constater que la pratique du social peut produire des architectures mentales de manière très concrètes. Nous vivons un temps où la Terre entière est cartographiée, il n'y a plus de zones vierges, mais comme pour le *Parkour* nous pouvons faire abstraction de l'usage de l'urbain<sup>25</sup> et de ses lois pour en faire sa propre

---

<sup>22</sup> Hakim BEY, *TAZ ; Zone Autonome Temporaire*, France : Éditions de l'Éclat, 2007, p. 11.

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>25</sup> Je prends l'exemple de l'urbanisme mais cette abstraction peut s'appliquer à n'importe quelle zone terrestre. Le principe étant de reconstruire sur un territoire figé, ne laissant aucune « place » à la création d'une projection mentale.

pratique, même si elle est éphémère. Par la pratique du social et durant un temps donné, nous pouvons superposer une zone de *terra incognita* par-dessus une zone « fermée ». L'architecture mentale ainsi occasionnée devient concrète dans le rassemblement.

Partons maintenant dans un type de TAZ plus précis, celles régies par la musique électronique<sup>26</sup>. Même s'il existe de nombreuses sortes de TAZ, celles-ci m'intéresse particulièrement par leur appropriation créative de la technologie ainsi que l'énorme potentiel de rassemblement que possède la musique. De plus la musique électronique se différencie des autres mouvements musicaux sur un aspect représentatif de notre époque. « Au-delà de tous les accords et de tous les contrats, au-delà de toutes les formes traditionnelles du "théologico-politique". Il n'est point besoin de se ressembler par la race ou le sang, par l'appartenance religieuse ou idéologique, pour se rassembler. Telle est la vérité de la techno et de la fête qu'elle ferait renaître aujourd'hui, ouvrant ainsi un espace de partage qui ne réponde plus exclusivement aux seules nécessités de l'ordre socio-économique et politique<sup>27</sup> ». Michel Gaillot laisse entendre que sans en faire un des ses messages, la musique électronique ne possède aucune idéologie propre, si ce n'est dans son refus et dans le rassemblement du présent.

Par ce refus d'appartenance à un débat politique, contrairement à d'autres formes musicales comme le rock, le punk ou le rap, elle permet d'effacer un sol qui jusque là, était fragmenté par des identités séparées ou opposées. Transformant le territoire qu'elle occupe en feuille blanche, où nous n'avons plus besoin de « vérité » ou d'autorité pour s'entendre, et construire ensemble nos propres formes. Je ne sais pas comment vous ressentez la musique, pour moi c'est une expérience étonnement très visuelle, d'où l'intérêt de la coupler à une feuille blanche, à une abstraction de l'espace.

---

<sup>26</sup> Si vous n'êtes pas familier avec le terme de TAZ, il serait bien que je vous apporte quelques compléments d'information. N'importe quel concert de musique rentre dans la catégorie de *Zone Temporaire* mais pour être défini en tant que TAZ, il faut également que celui-ci soit *Autonome*. Hakim Bey entend par *Autonome* les *Zones* libérées de tout contrôle politique, des *Zones* régies par aucunes lois. Donc seuls les concerts organisés de manière « sauvages », sans l'accord de l'État, peuvent être libérés de tout contrôle et ainsi être des *Zones Autonomes Temporaires*.

<sup>27</sup> Michel GAILLOT, *Sens Multiple ; La techno ; un laboratoire artistique et politique du présent ; avec les entretiens de Michel Maffesoli et Jean-Luc Nancy*, Paris : Éditions Dis Voir, 1998, p. 18.

Imaginez la musique, visualisez-la comme un flux matériel, un liquide épais qui recouvre peu à peu l'espace où vous êtes. Cette substance pâteuse est comme la peau d'un caméléon, directement reliée à votre imaginaire, il vous suffit d'entrer dans l'univers que génère la musique pour y appliquer la texture que vous souhaitez. De la même manière qu'un livre vous projette dans un autre monde, vous êtes désormais ailleurs, du moins votre esprit l'est.

Dans le cadre du livre, votre « transport » est d'ordre purement mental, concrètement vous êtes toujours assis dans votre fauteuil, même s'il vous arrive de ressentir réellement l'émerveillement, le rire, la peur, la tristesse, etc. Le « transport » du livre est comme une fuite, une projection à travers une porte temporelle par laquelle seul votre esprit « voyage ». La musique et spécialement les TAZ musicales fonctionnent également sur ce principe, mais l'univers mental ainsi créé ne se trouve pas ailleurs, il est ici mais autrement. Cet autre espace-temps est de l'ordre d'un écrasement, il vient se superposer au réel. Ici le corps et l'imaginaire, le concret et le mental, communiquent. C'est le rapport que j'exprime par « image-concrète », un imaginaire qui communique avec le réel et pas seulement un « jeu d'esprit ». Ils communiquent d'un point de vue individuel, c'est-à-dire entre le corps et l'imaginaire de chaque individu, mais aussi de manière collective, car même si l'imaginaire engendré par la musique est propre à chacun, les corps eux génèrent un espace commun entre les individus. C'est en ces aspects que ces pratiques sociales sont importantes, car elles permettent d'ouvrir sur des espaces d'expérimentation, de création collectives, afin de trouver des nouveaux instruments du partage, d'un accès commun au sensible. C'est également un moyen d'exercer un rapport à l'espace, en y insérant des bulles-images, un imaginaire conjoint dans lequel nous pouvons nous immerger ensemble, et ainsi retrouver des espaces collectifs.

### 3. Architecture événementielle en art

À travers le paysage de l'art contemporain, nous retrouvons des pratiques du social similaires. À leur manière, certains espace-temps ouverts par l'art contemporain, peuvent être des laboratoires sociaux, des lieux de création commune, des territoires éphémères. « L'œuvre d'art ne se donne donc plus à consommer dans le cadre d'une temporalité "monumentale" et ouverte pour un public universel, mais elle se déroule dans le temps événementiel, pour une audience *appelée* par l'artiste<sup>28</sup> ». Depuis un certain temps, l'art contemporain commence à se concevoir différemment, car comme le dit Nicolas Bourriaud, son public n'est plus universel. Si son public n'est plus universel, c'est essentiellement parce que les artistes ne le sont plus et n'ont plus raison de l'être. Dominique Berthet explique que nous sommes issus d'une génération de l'exode, de la migration, d'une perte de la culture ancestrale face à la mondialisation, et que nous sommes donc désormais une génération d'identités nomades<sup>29</sup>. Ceci pourrait expliquer la raison pour laquelle, les artistes ne cherchent plus uniquement à représenter un idéal reposant sur une quelconque vérité, mais qu'ils indiqueront plutôt une multitude de collages offrant divers parcours à travers la culture. Ce n'est évidemment pas le cas de tous, mais nous pouvons remarquer qu'ils sont de plus en plus nombreux à inventer des existences se déployant sur des territoires éphémères. Tout comme pour les *Hacklab* et les *TAZ*, cette pratique du territoire momentané, se fait principalement par la collectivité, par une activité de création partagée, qui permet de créer ces parcelles passagères.

J'en reviens au *Collectif P4*<sup>30</sup> que nous avons fondé, et par lequel nous réunissons nos différentes compétences et potentiels. À la différence d'autres collectifs d'artistes, ce qui nous particularise dans un premier temps, est que nous ne produisons rien de concret. Nous ne nous sommes pas regroupé pour réaliser une production artistique collective, mais pour créer des plateformes de rencontre, de partage, à l'image de micro-scènes

---

<sup>28</sup> Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, France : Les presses du réel, 2008, p. 29-30.

<sup>29</sup> Dominique BERTHET, *L'Art à l'épreuve du lieu*, France : L'Harmattan, 2006.

<sup>30</sup> Pour la petite anecdote, à l'origine le *Collectif P4* se prononçait « Collectif Puissance 4 ». Inspiré du jeu-de-société *Puissance 4* produit par l'entreprise *MB*. Pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu, il consistait à aligner dans une grille, quatre jetons de la même couleur. Je pense que vous avez compris le reste de la métaphore.

apparaissant et disparaissant ponctuellement. Nous ne souhaitons pas former un petit groupe d'artistes fixe, ayant sa propre production, tout comme nous ne voulions pas non plus être un collectif de curateurs, soutenant les démarches propres à chaque artistes. Nous avons trouvés notre place à mi-chemin, entre collectif d'artistes et curateurs. En clair nous ne produisons directement aucun travail artistique, mais nous invitons des artistes à intervenir en rapport avec les espaces et les contraintes que nous choisissons. Le but n'étant nullement de leur imposer un travail pré-penser par nous, mais de proposer une confrontation entre des problématiques qui nous sont propres et leurs propres questionnements. Dans les obstacles que nous leurs mettons, rien n'est figé et tout est sujet à discussions. C'est en cette démarche que nous nous situons comme artistes-curateurs, où fondamentalement nous ne créons rien de plus qu'un espace de création et d'échanges.

Ce type de pratiques reste assez rare dans le domaine de l'art contemporain mais est une pratique tout à fait ordinaire dans le champs de l'informatique. En dehors des quelques familles d'entreprises commerciales, la majorité des informaticiens travaillent dans une idéologie de l'*open source*<sup>31</sup>. Pour eux, il est tout à fait normal et logique d'allier leurs différentes spécialisations à la réalisation d'un projet. Pourquoi faire un projet seul en un an alors que l'on peut le faire en deux semaines à dix ?

Au niveau d'un système communautaire utopique, ce domaine n'a rien à envier aux autres. Avec l'*open source*, ils se sont décomplexés d'un mérite personnel au profit d'une création évolutive. Sous cette idéologie, tout le procédé ainsi que le résultat final est transparent et libre d'accès, permettant à quiconque d'en combler les failles ou de continuer à le développer.

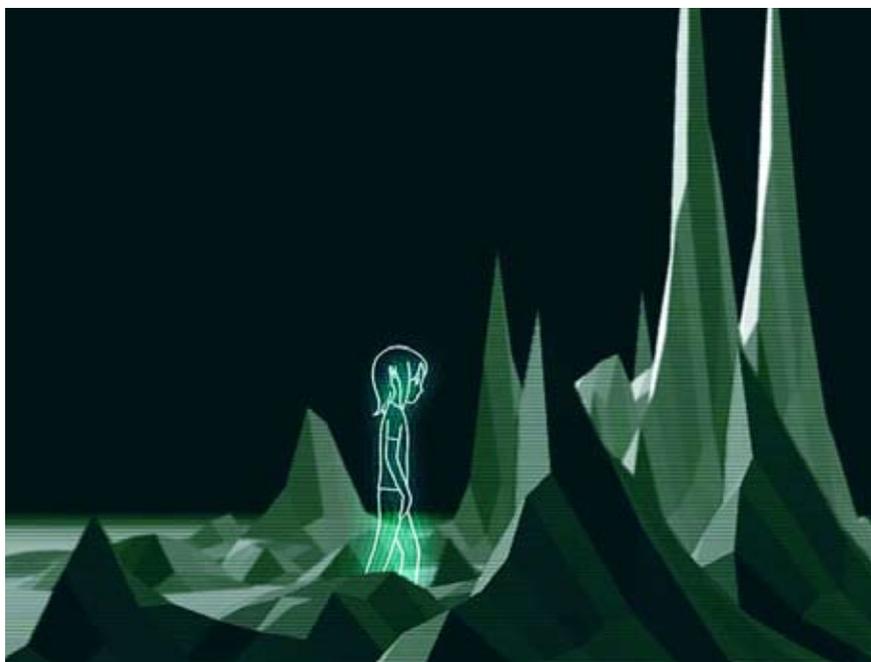
Le projet *No Ghost Just A Shell* initié par Philippe Parreno and Pierre Huyghe, pourrait s'appliquer à ce genre d'idéologie, même si son accès n'est pas autant libre que celui de l'*open source*. Je ne vais pas entrer dans la description entière de leur projet, même si celui-ci en vaudrait le détour. Pour faire court, Parreno et Huyghe ont acheté un personnage infographique à une entreprise spécialisée dans la création et la vente de caractères visuels pour les mangas. Puis à partir de ce personnage, ils ont proposé à dix-huit artistes de lui offrir une histoire, une vie. Parmi tous les questionnements que soulève ce travail, celui qui m'intéresse réside dans

---

<sup>31</sup> Cette logique du partage à toujours été présente dans le domaine de l'informatique et n'as cessé de s'accroître avec l'arrivée d'Internet.



François Curlet, *Witness screen*, vidéo, 4' 30", 2002.



Pierre Huyghe, *One Million Kingdoms*, vidéo, 6', 2001.

cette collectivité d'artistes. À partir du même et unique personnage, chaque artiste lui a insufflé son imaginaire, ouvrant sur divers possibles.

Au risque de me répéter, je ne cherche pas à pointer la communauté comme œuvre d'art, comme cela est le cas de l'*esthétique relationnelle*, mais d'en remarquer diverses pratiques de construction et divers processus d'appropriation de mondes. Ces pratiques fonctionnent évidemment sur un échange commun, mais par leur statut événementiel, elles permettent de ne pas se figer et de rester ouvertes à toutes évolutions. Ainsi comme pour l'*open source*, nous pouvons chacun à notre façon rejouer ou adapter des bouts de pratique, afin de construire nos propres pratiques sociales, nos propres pratiques de l'espace et donc également nos propres modes d'être au monde.



Liam Gillick, *AnnLee You Proposes*, installation et vidéo, 3', 2001.

# C.

## Architecture numérique

### 1. Architecture simulée

Le premier chapitre sur l'*Architecture physique* avait pour intention de montrer une pratique de l'espace physique par le mental, une approche de l'image où le corps est présent. Le second chapitre, *Architecture sociale* mettait en avant un rapport à l'espace éphémère, où par le biais d'une collectivité, l'imaginaire venait se superposer à l'espace physique. Je conclurai avec ce dernier chapitre sur ce que j'appellerai les *architectures numériques*, qui traitent d'un rapport à l'espace par la simulation.

Dans un premier temps, je vais commencer par vous expliquer la relation que nous pouvons avoir avec l'image de synthèse, et ce en quoi elle m'intéresse particulièrement. L'image de synthèse ou aussi image 3D, est une image numérique entièrement créée à l'aide de programmes informatiques, et plus exactement par une modélisation 3D. Cette catégorie d'image a pour fonction la représentation d'objets en perspective. Elle est à mon sens, une révolution de l'image tout aussi importante que l'invention de la perspective, dont elle est par ailleurs la descendante. Les lois de la perspective ont apporté à l'image l'illusion du réel, l'image de synthèse lui a amené le principe de simulation.

« L'illusion renvoie à une inconsistance qui a sa racine dans l'objectivité du phénomène mais s'alimente dans le désir d'interpréter. [...] Or, la simulation ne relève justement pas d'une hallucination iconique, elle renvoie à un type de comportement qui possède sa logique intrinsèque qui n'est autre que celle de l'imagination ». L'illusion est une image fixe contrairement à l'image de synthèse qui une fois modélisée en 3D, nous permet de changer de point de vue, de nous déplacer dans l'image, et donc de simuler un rapport à l'espace. Jacques Morizot explique également que le but de la simulation n'est pas de nous faire croire à la réalité de ce que nous voyons,

---

<sup>32</sup> Jacques MORIZOT, *Illusion, trompe-l'œil, simulation*, université de Paris 8, 2006. [en ligne]. Disponible sur Internet : <<http://www.r-f-e.net/articles/illusiontrompe.pdf>>



Francesco di Giorgio Martini, *La Cité idéale*, 239,5 x 67,5 cm, 1475.



EasyProm®, image de perspective de synthèse, 2010.

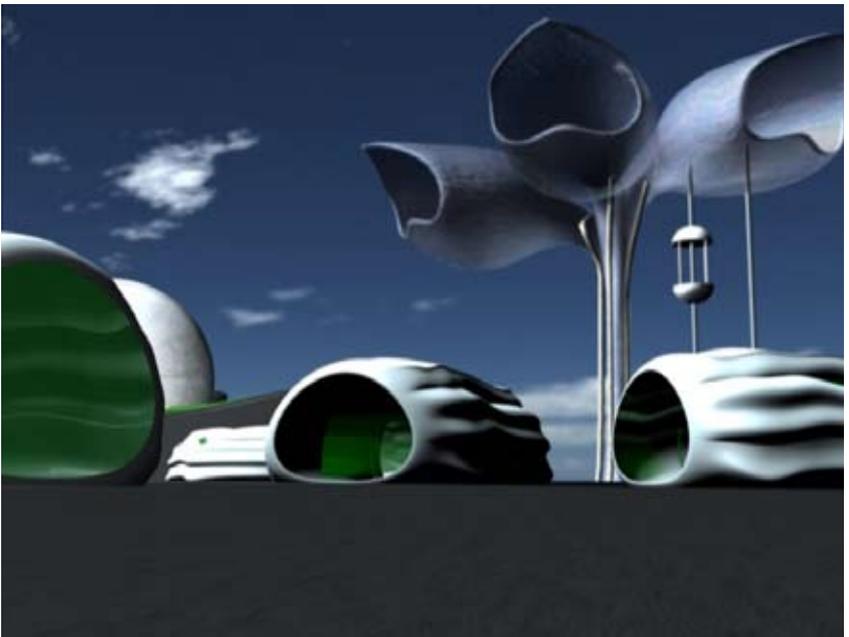
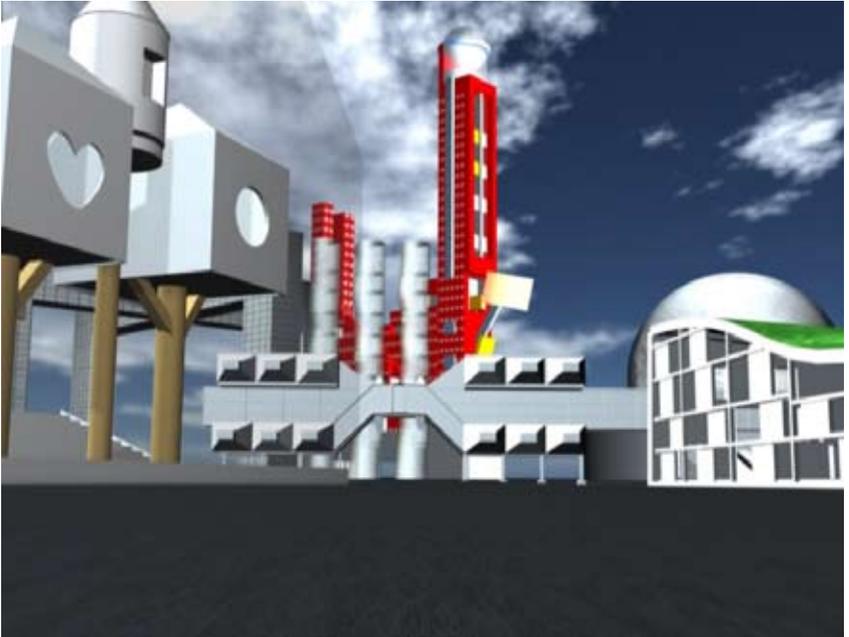
mais de nous permettre de maîtriser une expérience que l'on sait artificielle, comme un mode d'exploration du monde.

La simulation à travers les images de synthèse m'intéresse car d'un certain point de vue son processus n'est guère éloigné des *architectures sociales*. Si nous prenons les *TAZ*, elles ne sont aucunement une expérience artificielle car la pratique corporelle est bien réelle. Mais comme elles s'exercent dans une temporalité momentanée, elles sont également de l'ordre de la simulation. Elles simulent provisoirement l'ouverture d'espaces par-dessus le notre, et en changent la pratique habituelle. Mais elles ne peuvent être considérées comme des espaces traditionnels car leur statut éphémère les classe en des simulations d'espaces.

Les images de synthèse quant à elles ont la possibilité d'ouvrir sur des espaces virtuels. Nous offrant d'explorer notre monde, ce qu'il était, aurait pu être ou ne sera jamais. Le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais à l'actuel, ce qui le différencie de l'*architecture sociale* qui s'exerce dans le moment présent. Voyager dans le virtuel, c'est naviguer dans le temps mais pas seulement sur l'axe passé-futur de l'humanité, c'est explorer le temps de tous les possibles ou de tous les impossibles.

Comme par exemple *Nocity*, une vidéo réalisée en images de synthèse par Berdaguer et Péjus. Ces deux artistes nous proposent de parcourir une ville virtuelle, constituée d'architectures « phares » du vingtième siècle dont aucune n'a jamais été construite. Ainsi, nous pouvons nous confronter à une ville qui n'existe pas, faire l'expérience d'un espace qui serait impossible sans le procédé de la simulation. À travers ce travail, c'est comme si Berdaguer et Péjus rendaient un hommage aux architectures qui ont participé à la construction de notre Histoire, et qui pourtant non jamais eu l'occasion de dépasser le stade d'« image-mentale ».

Puisque je fais de nouveau référence à l'« image-mentale », je me permet un bref détour mais néanmoins important, pour comprendre comment opère la simulation des images de synthèse sur le spectateur. En réalité, l'image de synthèse se situe entre l'« image-mentale » et l'« image-concrète » car elle fonctionne sur le principe de la simulation. Même si la simulation est une opération mentale parmi laquelle le corps physique est déconnecté afin que l'on puisse se « projeter » dans la situation, elle ne peut pas être une « image-mentale ». Car selon Morizot, lors de la simulation le réel fait irruption, contrairement à l'« image-mentale », qui est une représentation et qui donc n'opère que dans un rapport purement intellectuel. Morizot justifie cette irruption du réel, par le fait que l'image en mouvement fait cesser la démarcation entre l'image et son contexte ; au sens où nous ne sommes plus face à une représentation, mais témoins d'une action en train de se dérouler. C'est pourquoi je m'avancerai à dire que même si le corps



Berdaguer & Péjus, *Nocity*, vidéo, 6', 2005.

n'est pas présent dans le processus de simulation, nous le simulons également à travers l'expérience faite, ou par l'adoption imaginaire du corps de l'autre dans sa situation<sup>33</sup>. Dans la simulation le corps ne possède pas de matérialité mais il est quand même présent, il se trouve dans l'image et s'y confronte artificiellement. Même si le rapport exercé entre l'image de synthèse et le spectateur ne peut être pleinement considéré comme « image-concrète », il adopte un fonctionnement similaire.

Nous pouvons nous rendre compte de ce rapport avec l'évolution des cartes géographiques comme *Google Maps*. La carte traditionnelle avait pour utilité de représenter un territoire, sur lequel nous pouvions nous repérer grâce à un ensemble de signes qui la constituait. Aujourd'hui *Google Maps* n'est plus seulement une carte permettant de représenter le monde, elle s'est superposée à lui. Nous proposant désormais de le visiter, du moins d'en simuler une visite. Cela ne veut pas dire qu'elle remplace le monde et qu'il n'y a donc plus de raison de sortir de chez soi. Elle ne simule qu'un rapport à l'espace, qui reste encore limité aujourd'hui pour des raisons techniques. Elle en est juste un exemple, montrant que d'autres rapports aux images se développent avec les images de synthèse.

---

<sup>33</sup> C'est le paradigme dit « off-line » ou « hors-circuit » de Stich et Nichols. STICH et NICHOLS, « Second Thoughts on Simulation », in *Mental Simulation: Evaluations and Applications*, Oxford: Basil Blackwell, 1995, p. 87-108. Disponible sur Internet : <[http://ruccs.rutgers.edu/ArchiveFolder/Research Group/Publications/Sim2/sim2.html](http://ruccs.rutgers.edu/ArchiveFolder/Research%20Group/Publications/Sim2/sim2.html)>



Déplacement dans New York, depuis *Google Maps* avec la fonction *Street view*.



Déplacement dans New York, depuis *Google Maps* avec la fonction *Earth*.

## 2. Architecture de jeu vidéo

La culture des jeux vidéo a toujours été la source de l'attachement que je porte aux images de synthèse. Car cette forme de culture populaire fut une des premières à démocratiser le rapport d'une immersion dans l'image. Elle comprenait déjà le principe de la simulation, mais également celui d'interactivité. Ce qui m'intéressait dans l'interactivité<sup>34</sup> qu'elle apportait à l'image, n'était pas tant le fait de pouvoir interagir sur les éléments du décor, mais d'avoir le choix du déplacement. Pour moi, ce fut la première fois où j'eus l'occasion de simuler une confrontation « physique » avec l'image, de pouvoir en explorer toutes les facettes.

Mon corps n'était certes pas dans l'image mais elle le prenait en considération. La particularité des univers mis en place par le jeu vidéo, est qu'ils sont construits depuis le (point de vue du) corps, plus exactement depuis celui de l'avatar que l'on va incarner. Ces mondes n'ont de raison d'être que dans le mouvement du corps, car leur seul usage hormis l'implantation d'une ambiance, est d'ouvrir ou de bloquer un éventuel parcours à l'avatar. Ce constat était principalement évident dans les premières générations de jeux en 3D, car les concepteurs de jeux ne possédaient pas encore des outils technologiques suffisamment élaborés. À cette époque la jouabilité des avatars était limitée, le personnage incarné pouvait se déplacer aisément sur le sol, parfois effectuer quelques bonds, mais il pouvait difficilement atteindre des éléments en hauteur.

En conséquence, pour que les univers ne soient pas trop redondant, les mondes étaient construits de façon à contenir de nombreuses petites passerelles, pour que l'avatar puisse atteindre le sommet d'un bâtiment ou d'un autre élément. Ces passerelles allaient de simples plans inclinés à des agglomérations de formes constituant une montée d'escalier.

L'univers ainsi mis en place, possédait une aura très étrange. Il la devait à sa volonté d'être une simulation de notre monde, qu'il ne pouvait atteindre pour des raisons techniques, le transformant en un monde surréaliste praticable. C'est sûrement la pratique de ces mondes qui a développé chez moi un intérêt pour les pratiques de l'espace. On peut justement retrouver des similitudes avec le *Parkour*, où, comme pour le jeu vidéo, l'espace est considéré comme un ensemble de formes praticables.

---

<sup>34</sup> Ici je fais référence à la génération de jeux vidéo intégrant une jouabilité en trois 3D, et non plus en 2D comme par exemple *Space Invaders* ou *Pac-Man*.

Univers de jeux vidéo construit pour le déplacement de l'avatar:



*Banjo-Kazooie* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.

Dans un second temps, les jeux vidéo ont été importants pour moi à travers leurs visuels, les formes qu'ils engendraient à leur insu. Les premières générations de consoles de jeux vidéo où la 3D fit son apparition, possédaient de faibles cartes graphiques<sup>35</sup>. Les graphismes étaient donc très rudimentaires, afin que l'image ne saccade pas durant l'utilisation. Un des cas extrême au niveau d'un graphisme sommaire serait *Star Fox*, un des premiers jeux en 3D sortie sur la *Super Nintendo*. Ici nous sommes vraiment dans les débuts de la 3D, au point où notre vaisseau spatial est composé de quelques polygones triangulaires, et de simples parallélépipèdes, pour représenter la ville que nous traversons. *Star Fox* demandait un réel effort d'imagination, mais ne possédait pas les formes qui m'ont marqué dans les jeux vidéo.

C'est à partir de la génération de consoles suivantes que les formes produites ont atteint un statut intéressant. Car les éléments du décor n'étaient plus simplement des polygones en 3D laissés bruts. Lorsque les concepteurs réalisaient des éléments, ils commençaient effectivement par modéliser un polygone à plusieurs facettes, mais sur lequel ils appliquaient une texture<sup>36</sup>. Les images ainsi obtenues engendraient de nouvelles esthétiques, et par la simulation du jeu développaient un imaginaire de l'espace.

Imaginez-vous entrain d'évoluer dans un monde synthétique. Vous êtes dans ce qui pourrait être un paysage naturel. Vous avancez dans cette univers, puis vous vous retrouvez dans un champs quadrillé de rochers. Du moins vous pensez que se sont des rochers, cela ressemblerait plus à des polygones aux allures de roche. De plus toute cette caillasse est identique, ce qui ne manquera pas de vous procurer une sensation pour le moins inhabituelle. Car je pense que la probabilité de trouver dans la nature, ne seraient-ce que deux cailloux identiques, reste quand même très limitée<sup>37</sup>. Alors imaginez un paysage entier de doublons, sans oublier que vous n'êtes même pas certain de savoir ce qu'ils sont.

Vous avez atterri dans ce paysage mais vous auriez pu tout aussi bien vous

---

<sup>35</sup> La carte graphique est un composant informatique dont le rôle est de produire une image affichable sur un écran.

<sup>36</sup> La texture en image de synthèse est le fait d'appliquer, de coller une image sur les faces d'une forme. La texture pourrait être vue comme une sorte de peau, qui épouserait les formes de l'objet sur laquelle on l'applique. Par exemple nous pouvons modéliser un cube en 3D, puis coller une image d'un mur de briques sur ses surfaces, nous aurions alors l'illusion d'un cube constitué de briques.



Star Fox sur Snes, Super Nintendo © 1993 Nintendo.



Ogre, logiciel open source pour créer des décors de jeux vidéo, 2009.

retrouver face à une colline, constituée de petits cubes de gazon empilés comme des *Lego*. Lesquels vous permettraient de gravir cette colline, comme vous escaladeriez une pyramide aztèque.

Hormis l'aspect sériel, le choc esthétique produit par ces images est pour moi du même ordre que lorsque je me trouve devant *Description of Table* de Artschwager ou *Une Souche* de Malphettes. Du moins, les questionnements générés par ces images sont semblables même si contrairement à ces deux artistes, il est évidemment que ce n'est pas la finalité recherchée par les concepteurs de jeux vidéo. Mais à cela, le jeu vidéo ajoute une immersion dans l'image et simule la présence d'un corps, nous rapprochant de l'« image-concrète » et d'une pratique de l'espace virtuel.

Un de ces espaces les plus intéressants, était celui de *Super Mario 64*, le premier jeu de plates-formes<sup>38</sup> construit sur un mode « ouvert ». Jusqu'alors les mondes étaient construits de manière à n'être qu'un long chemin à suivre, duquel on ne pouvait s'échapper. *Super Mario 64*, lui, était une étendue de paysage où l'on pouvait se déplacer comme bon nous semblait. Aujourd'hui les consoles de jeux sont plus puissantes, ce qui permet de créer des mondes « ouverts » encore plus grands que ne l'était *Super Mario 64*, au point de pouvoir évoluer dans des villes entières.

Mais *Super Mario 64* possédait une atmosphère que j'appréciais particulièrement, dû au manque de puissance de la console sur laquelle on jouait. Les graphismes étaient très sommaires, ce qui nous immergeait dans un paysage « naturel » parsemé de formes géométriques simples. Chaque monde était comme une œuvre Land art synthétique, un univers de Yuichi Yokoyama, un paysage construit, une nature arrangée, que l'on pouvait expérimenter. D'autres éléments du décor, par leurs rendus de modélisations simples s'apparentaient à des œuvres minimalistes. Tout cela nous plongeait dans un univers intrigant, parmi lequel nous évoluions de surprise en surprise. Pour moi c'était comme parcourir un musée bondé d'œuvres d'art, comme être immergé dans une œuvre totale.

---

<sup>37</sup> Il est fréquent de trouver des éléments du décor identiques dans les jeux vidéo, car il est plus simple pour la carte graphique de traiter un objet cloné, que différents objets. Ce procédé était nécessaire sur les premières consoles de jeu, afin d'éviter que l'image ne saccade ou que la carte graphique ne « plante ».

<sup>38</sup> Le jeu de plates-formes est un type de jeu vidéo dans lequel l'accent est mis sur l'habileté du joueur à contrôler le déplacement de son avatar. Généralement composé en grande partie de plates-formes, par lesquels l'avatar doit se frayer un chemin pour avancer.



Richard Artschwager, *Description of Table*, 1964, formica et bois, 66,4 x 81 x 81 cm.



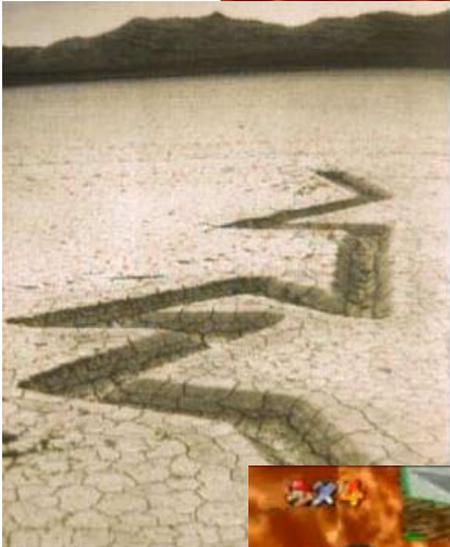
Pierre Malphettes, *Une Souche*, 2008, bois, 55 x 80 x 90 cm.



Tony Smith, *Night*, 1962 ; Matthew Marks Gallery, New York, 2002.

*Super Mario 64* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.

Sol LeWitt, details de la série de dessins — *Composite, Part I-IV, #1-24, B*, 1969.



*Super Mario 64* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.  
Michael Heizer, *Rift*, 1968, 158 x 4,5 x 3 m, Nevada.  
*Super Mario 64* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.



*Super Mario 64* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.  
Richard Long, *Vesuvius circle*, 1984 ; Palazzo Valle, Catania, 2009.



*Super Mario 64* sur Nintendo 64, Nintendo 64 © 1998 Nintendo.  
Robert Smithson, Amarillo Ramp, Texas, 1973.

# D.

## Le passage des architectures

Il est important de comprendre que, pour moi, l'intérêt des *architectures numériques* n'est pas de se substituer définitivement au monde. Ceci signifierait la mort du corps, au même titre que le junky tue le sien en le substituant par des doses d'imaginaire. Son attrait réside dans l'utilisation que l'on fait de son potentiel de transgression du possible. Comme je l'expliquait auparavant, l'image de synthèse permet d'outrepasser notre espace temporel mais elle peut également déroger notre espace physique. Un cube de marbre peut devenir aussi léger que l'air, aussi translucide que du verre, et si nous le souhaitons il pourrait même être liquide, voir gazeux. Cette transgression devient d'autant plus intéressante que l'image de synthèse simule le réel, et donc donne l'impression d'un univers plausible. Et c'est justement en ce point qu'elles peuvent devenir nocives pour le corps, car comme pour le junky il deviendrait alors tentant d'abandonner notre corps pour un monde sans limite. C'est pourquoi leur attrait devrait rester de l'ordre de la simulation et non de la substitution.

Avec *BNPJ.exe*<sup>39</sup> par exemple, Jon Rofman nous propose une immersion dans des œuvres d'artistes. Pour dire vrai, nous n'allons pas voyager dans une représentation exacte de ces œuvres, mais plutôt dans une dérive imaginaire de celles-ci. L'exploration ouverte par Rofman débute dans un labyrinthe entièrement IKB<sup>40</sup>. Puis vous finissez par trouver la sortie, vous effectuez alors une chute libre qui vous mène dans une étrange grotte, qui a été recouverte d'un *dripping* à la Pollock. Ensuite il vous faudra franchir une porte-temporelle qui vous emmènera dans une ville totalement peinte à la Mondrian. Vous allez ainsi traverser divers univers de la sorte, qui vous plongeront dans des mondes plus aberrants les uns que les autres. Personnellement je trouve ce genre d'expérience très captivante, car elle me

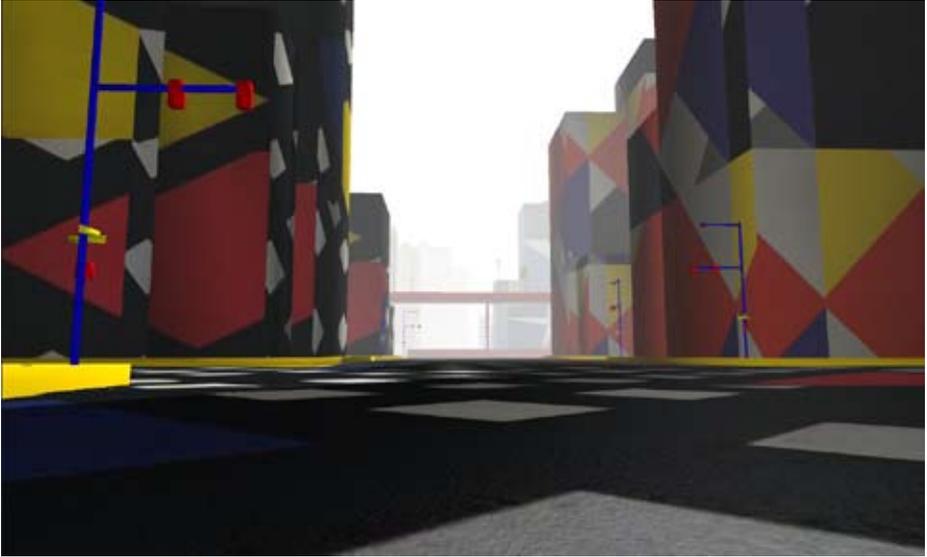
---

<sup>39</sup> Cette œuvre est téléchargeable sur <<http://eexttrraa.com/bnpj.html>>.

<sup>40</sup> International Klein Blue (IKB), est une teinte bleu profond créée et brevetée par l'artiste Yves Klein.



Jon Rafman, *BNPJ.exe*, 2011, simulation interactive par informatique.



Jon Rafman, *BNPJ.exe*, 2011, simulation interactive par informatique.

permet de simuler une expérience qui ne serait pas possible physiquement. Il faudrait alors des moyens économiques énormes pour réaliser une telle œuvre, et de plus il serait tout bonnement impossible de retranscrire la poésie qui opère lorsque nous passons d'un univers à l'autre ; chute libre, absence de pesanteur, passage chamanique en traversant un feu, etc.

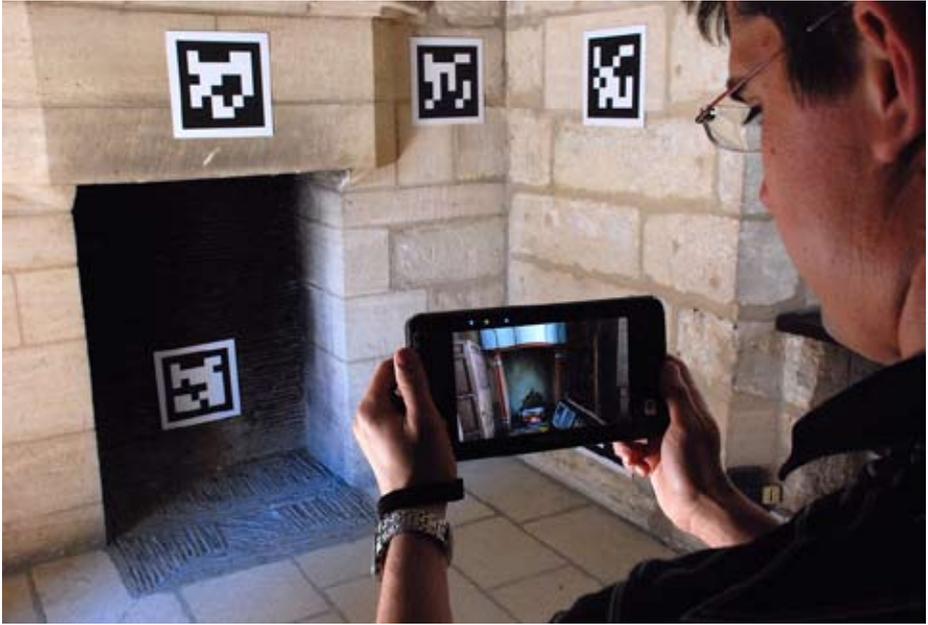
Cependant même si j'attache une certaine importance aux rapports à l'espace que peuvent apporter les images de synthèse, il leur manque toutefois la présence d'un « vrai » corps pour fonctionner pleinement comme une « image-concrète ». Celles-ci génèrent certes un rapport à l'espace par la simulation du corps, mais elles ne sont pas reliées à notre monde, mise à part l'expérience que l'on en tire. La *réalité augmentée* serait une utilisation des images de synthèse qui se rapprocherait le plus de l'« image-concrète », car celle-ci emploie non plus une simulation du corps mais bien le nôtre.

Cette technologie devient de plus en plus présente dans les musées historiques, où vous pouvez désormais vous munir de petits appareils, vous donnant accès au lieu dans son contexte historique. Vous visitez par exemple un château, et lorsque vous le souhaitez il vous suffit de regarder l'écran de votre appareil pour y voir le lieu additionné d'images de synthèse. Le feu de la cheminée est allumé, la tapisserie d'origine est présente, ainsi que le mobilier et les accessoires qu'il pouvait y avoir à cette époque. Encore une fois le principe n'est pas de se substituer au réel, mais d'en changer le rapport à l'espace. Même si toute fois la *réalité augmentée* fait appel à notre « vrai » corps, l'image de synthèse aura toujours pour épaisseur la lumière et ne pourra donc jamais être pleinement une « image-concrète ».

Un exemple qui réaliserait un rapport d'« image-concrète », serait *New Barrocco* de Delphine Coindet. Son installation vous plonge dans un univers d'images de synthèse, tout en étant matériel, consistant, ce qui nous ramène au rapport de l'« image-concrète ». Le résultat est sans doute moins intrigant et hypnotique que l'image de synthèse, mais permet néanmoins un recul sur le statut de l'image que l'image de synthèse laisse difficilement entrevoir. Ici la mise à distance fonctionne dans le sens inverse, on n'extrait plus les objets du monde pour les figurer sur le tableau, mais on les extrait de l'écran pour les rendre au monde. Ainsi une passerelle entre l'imaginaire et le physique opère, c'est ce que Augustin Berque appellerait la *parousie de l'imaginaire*<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> Augustin BERQUE, *Les raisons du paysage : de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris : Éditions Hazan, 1995.



Projet *Héritage 3D* au Château de Vincennes, 2009, réalité augmentée, France.



Delphine Coindet, *New Barrocco*, 2003, Centre d'art contemporain La Synagogue de Delme.

Comme vous l'aurez sûrement constaté, j'accorde une grande importance à l'imaginaire, au rêve, qui pour moi joue un rôle déterminant dans l'évolution de notre société, dans notre rapport au monde. Cette part d'imaginaire qui a été mise à rude épreuve par le modernisme, au profit d'une vision désenchantée. Ce lot qui s'est également perdu dans le processus de prolétarianisation ; dans la perte du savoir-vivre, dans une désindividualisation et donc dans l'oubli de produire nos propres modes d'existence<sup>42</sup>. Pour ce qui est de ma part, la rêverie commune n'a de sens que dans son application, dans son point de jonction au monde, et pour lequel le corps est nécessaire. Que se soit par le corps du *traceur* qui concrétise son rapport à l'espace, par les corps rassemblés de l'*architecture sociale* qui s'emparent du réel par l'imaginaire, ou de l'*architecture numérique* qui simule le corps dans l'image, le corps fait toujours office de passerelle. Il en est le passage reliant le monde mental du monde physique, et donc ce qui fait notre rapport à l'espace.

L'art est l'un de ces producteurs de mondes mentaux, qui parfois comme nous l'avons vu fait appel au corps ou au contexte, pour en créer une jonction reliant « mental » et « physique/concret ». Pour ma part lorsque ces « mondes » sont connectés, il y a un échange, une communication, supplémentaire qui s'exerce entre l'œuvre et le visiteur. Bernard Stiegler explique que l'art exerce une mystagogie sur ces pratiquants, et qu'en conséquence pour que celle-ci œuvre, il lui faut une croyance de la part des adeptes<sup>43</sup>. Je ne veux nullement remettre en question l'art effectué jusqu'ici, mais je souhaite juste effectuer un constat entre une pratique de l'espace et un type d'art dont le rapport serait du même ordre. En s'exprimant sur le procédé de cette mystagogie, Stiegler démontre que l'œuvre d'art fonctionne comme une initiation aux mystères du monde. Si cela est le cas, alors je serais particulièrement tenté par une forme d'art développant une initiation proche de mon rapport à l'espace.

N'étant pas non plus d'une nature radicale, il me serait difficile de concevoir l'art dans un rapport purement d' « image-concrète », la diversité étant l'un de ses attraits. Mais j'avoue avoir du mal à appréhender l'art, dans

---

<sup>42</sup> Ars Industrialis, « Ars Industrialis | association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit », 2008 : <<http://arsindustrialis.org/prolétarianisation>>

<sup>43</sup> Bernard STIEGLER, *Mystagogie - De l'art contemporain*, Conférence, La Sorbonne, 2007. Disponible sur Internet : <<http://arsindustrialis.org/node/1861>>

un rapport uniquement frontal, dans le non-espace qu'est le white cube, effaçant toute trace du corps et donc ce qui fait notre rapport au monde. Ceci ne me dérange guère lorsqu'il est question d'art muséal, d'un art « mort » qui survit grâce à un espace hors-temps, et plus exactement dans une hétérotopie ; un espace sans temps. Quant à l'art « vivant », il serait logique qu'il œuvre dans son contexte, qu'il soit connecté à une certaine « réalité » pour qu'il puisse exercer un impact sur ces pratiquants. Cette réflexion n'est évidemment pas à prendre comme un art Idéal à appliquer, mais plutôt comme une observation d'une pratique possible de l'image, en résonance à des pratiques de l'espace.

J'aimerais vous faire part d'une expérience que j'ai récemment vécu dans un espace d'art qui exposait des travaux de Thomas Koenig. Koenig est un jeune artiste, dont j'apprécie le rapport qu'il entretient avec son travail. J'y trouve premièrement une grande liberté d'imagination, où potentiellement toutes choses peuvent servir à créer. Dans un second temps, il possède cette incroyable liberté d'évincement de son propre travail. Il n'aura par exemple, pas la moindre hésitation à estropier un dessin, si celui-ci ne rentre pas dans le cadre qu'il a choisi. D'ordinaire, l'œuvre d'art est investie d'une sacralisation, qui voudrait que l'espace s'adapte à elle, au point de créer un non-espace pour être certain que celui-ci ne l'entrave pas. Or chez Thomas Koenig, il y a justement cette volonté d'un art désacralisé qui s'infiltré dans les moindre recoins de notre monde. Jusqu'ici je n'avais vu son travail que dans des expositions de type *white cube*, enveloppant ses travaux d'une aura précieuse alors que ceux-ci revendiquent un statut opposé. Mais cette exposition présentait ses œuvres dans un contexte déjà meublé, investi, qui leur permettait d'être ce qu'elles semblaient vouloir être ; un dialogue entre leur monde mental et notre monde concret.

Cela reste évidemment mon point de vue et mon approche de son travail, mais il reste que j'affectionne les passerelles quand celles-ci permettent non seulement d'accéder à un autre plan mais également quand elles permettent de revenir au nôtre. Cela est à mon sens un moyen d'appliquer l'imaginaire à notre rapport au monde.

Ce raisonnement fait en soit partie de ma pratique artistique, parmi laquelle je tente de mettre en application cette idée d'« image-concrète ». Un rapport aux images où le corps à son importance, non seulement par la pratique physique de l'image mais également comme point de jonction à notre monde. Comme par exemple lorsque j'ai réalisé *Plates-formes*, ma volonté était de plonger le spectateur dans l'image d'un paysage synthétique et stratifié. Je l'ai conçu comme une « image-mentale » qui se serait concrétisée dans l'espace, comme un imaginaire appliqué au monde. Une image qui ne fonctionnait pas seulement de manière mentale, mais



Mickaël Lianza, *Plates-formes*, 2009, La Dépendance, Renens, photographie Sonia Chanel.

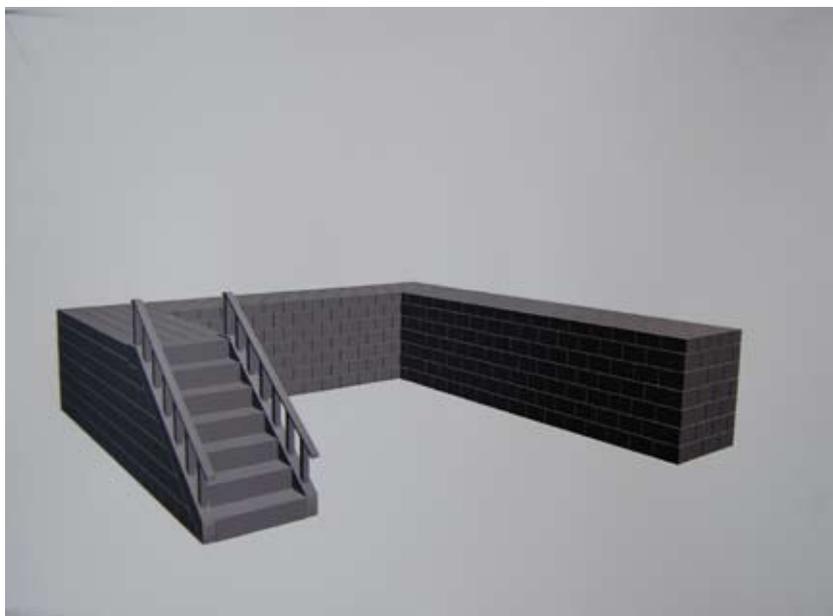
que le spectateur pouvait parcourir, voir même devait si il voulait avoir accès aux dessins accrochés à différentes hauteurs.

Un autre exemple serait celui de *Stéréolithographie*, dont son lien au réel ne se faisait pas par sa pratique, mais par son appartenance au contexte. À travers cet espace industriel désaffecté, j'ai placé un mur de briques, tout aussi concret que les autres murs du bâtiment. Toutefois celui-ci a été bâti avec un mortier bleu fluoresçant, ce qui lui apportait un aspect synthétique le démarquant du reste de l'architecture. Il y a également ici, cette volonté de placer une image faisant office de jonction entre mental et concret, et donc ce que je nomme « image-concrète ».

D'autre part dans mon travail artistique, le dessin s'associe de façon récurrente à mes installations. C'est à travers le dessin ou l'impression d'image de synthèse, que je cherche à compléter mon travail d'une forme de transgression du possible. Dans un premier temps, le visiteur se confronte physiquement à l'« image-concrète », puis une fois ce dialogue concret vécu vient s'ajouter un discours imaginaire. Je conçois mes « images-mentales » comme le prolongement de mes « images-concrètes », comme l'envie d'une transgression encore plus forte. Cette transgression, bien que représentée sous la forme d'« image-mentale », n'est pas à prendre comme une expérience purement mentale. Car dans ce contexte, l'« image-mentale » devient alors similaire à l'image de synthèse, elle génère chez le visiteur une simulation du corps induite par l'expérience physique qu'il vient d'effectuer de l'« image-concrète ». C'est pourquoi en définitif, mes « images-mentales » seraient à appréhender comme diverses simulations de mes « images-concrètes ».



Mickaël Lianza, *Stéréolithographie*, 2011, briques et mortier coloré, Ex-EPA, Vevey.



Mickaël Lianza, *Sans Titre*, 2011, impression sur papier, Ex-EPA, Vevey.



## Bibliographie

### Ouvrages

Henri BÉHAR, *Les enfants perdus ; essai sur l'avant-garde*, Lausanne : Éditions l'Age d'Homme, 2002.

Augustin BERQUE, *Les raisons du paysage : de la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris : Éditions Hazan, 1995.

Dominique BERTHET, *L'Art à l'épreuve du lieu*, France : L'Harmattan, 2006.

Hakim BEY, *TAZ ; Zone Autonome Temporaire*, France : Éditions de l'Éclat, 2007.

Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, France : Les presses du réel, 2008.

Italo CALVINO, *Les villes invisibles*, France : Éditions du Seuil, 2008.

Michel GAILLOT, *Sens Multiple ; La techno ; un laboratoire artistique et politique du présent ; avec les entretiens de Michel Maffesoli et Jean-Luc Nancy*, Paris : Éditions Dis Voir, 1998.

Nelson GOODMAN, *Manières de faire des mondes*, France : Folio, 2006.

Jacques MORIZOT, *Illusion, trompe-l'oeil, simulation*, Université de Paris 8, 2006. [en ligne].

Disponible sur Internet : <<http://www.r-f-e.net/articles/illusiontrompe.pdf>>

Brian O'DOHERTY, *White Cube ; L'espace de la galerie et son idéologie*, Zürich : JRP-Ringier, 2008.

Jacques RANCIÈRE, *Le Spectateur émancipé*, France : La Fabrique, 2008.

STICH et NICHOLS, « Second Thoughts on Simulation », in *Mental Simulation: Evaluations and Applications*, Oxford: Basil Blackwell, 1995.

Disponible sur Internet : <<http://rucss.rutgers.edu/ArchiveFolder/ResearchGroup/Publications/Sim2/sim2.html>>

Kenji TOKITSU, *La recherche du KI dans le combat*, Italie : Éditions Désiris, 2004.

*Wiktionnaire. Dictionnaire libre*, 2011, [en ligne].  
Disponible sur Internet <<http://fr.wiktionary.org>>

## Articles

Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Artifices / Artefactes », 2000, [en ligne].  
Disponible sur Internet : <<http://www.miguel-chevalier.com/fr/ecrits/index.html#>>

Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Cartographies / paysages », 2000, [en ligne].  
Disponible sur Internet : <<http://www.miguel-chevalier.com/fr/ecrits/index.html#>>

Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Mégalopolis et nomadisme », 2000, [en ligne].  
Disponible sur Internet : <<http://www.miguel-chevalier.com/fr/ecrits/index.html#>>

Béatrice DURUPT, « Digraphe », *Techno-Logie*, n°68, France : Mercure De France, 1994.

Theo VAN DOESBURG, « Base de la peinture concrète », *Art Concret*, n°1, 1930.

## Mémoires

Pierre VANNI, *Réinvestissement tactile de l'image de synthèse dans le champs des Arts appliqués*, Université de Toulouse le Mirail, 2007.  
Disponible sur Internet : <[http://www.objetgraphik.com/IMG/pdf/objetgraphik\\_memoire\\_pierrevanni.pdf](http://www.objetgraphik.com/IMG/pdf/objetgraphik_memoire_pierrevanni.pdf)>

## Autres

Ars Industrialis, « Ars Industrialis | association internationale pour une politique industrielle des technologies de l'esprit », 2008 : <<http://arsindustrialis.org/prolétarisation>>

Arthur DE PURY, *Avant-Post*, Neuchâtel : CAN, 2010.  
Disponible sur Internet : <[http://www.can.ch/yh/pages/A\\_236.php](http://www.can.ch/yh/pages/A_236.php)>

Stephane HUGON, « Internet et l'imaginaire du voyage », interview par Xavier de la Porte, France Culture : Place de la toile, 2010.  
Disponible sur Internet : <<http://www.franceculture.com/emission-place-de-la-toile.html-0>>

Nicolas LASSABE, Philippe LANGLOIS et Alexandre KORBER, « Les Fab labs », interview par Xavier de la Porte, France Culture : Place de la toile, 2010.  
Disponible sur Internet : <<http://www.franceculture.com/emission-place-de-la-toile.html-0>>

Bernard STIEGLER, *Mystagogie - De l'art contemporain*, Conférence, La Sorbonne, 2007.  
Disponible sur Internet : <<http://arsindustrialis.org/node/1861>>

Yuichi YOKOYAMA, *Travaux publics*, Montreuil : Édition Matière, 2010.