



HAL
open science

La création numérique : entre l'efficacité technique et la contre-performance logicielle.

Pierre Braun

► **To cite this version:**

Pierre Braun. La création numérique : entre l'efficacité technique et la contre-performance logicielle.. La création numérique : entre l'efficacité technique et la contre-performance logicielle., May 2009, Rennes, France. halshs-00634739

HAL Id: halshs-00634739

<https://shs.hal.science/halshs-00634739>

Submitted on 22 Oct 2011

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

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

La création numérique : entre l'efficacité technique et la contre-performance logicielle.

26 MAI 2009

Si l'enjeu de toute mise en œuvre plastique se traduit nécessairement par une intention et une attention spécifiques portées au processus technique, dans le domaine de la création numérique, le sens et l'usage du programme informatique infléchissent le projet créatif. Les technologies numériques transforment radicalement la création en apportant l'efficacité du calcul programmé, la simulation, et l'interactivité au sein des interfaces. Certains artistes réinterprètent et manipulent ces spécificités numériques pour mieux se soustraire à la «raison technicienne». L'œuvre numérique est le lieu d'un aménagement des fins de la technique, une aire de jeu qui n'est pas la répétition du même, mais se déploie librement, occasionnant une traversée, un décentrement, une manière de dévisager l'ailleurs que la technique accompagne.

Créer aujourd'hui avec un ordinateur suppose de se défaire de l'à priori tenace sur laquelle repose la technologie. C'est une double renonciation : renoncer à croire que la machine va pouvoir régler le problème de la création ou également croire que nous soyons toujours maître de la situation. Pourtant ces renonciations n'empêchent pas que des possibilités et des impossibilités techniques se présentent à nous et avec lesquelles on doit négocier pour inventer. Il faut peut-être retrouver ce qu'écrit Simondon dans son livre *Du mode d'existence des objets techniques*¹ et qui conserve selon nous toute son actualité :

«Jusqu'à ce jour, la réalité de l'objet technique a passé au second plan derrière celle du travail humain. L'objet technique a été appréhendé à travers le travail humain, pensé et jugé comme instrument, adjuvant, ou produit du travail. Or il faudrait en faveur de l'homme même, pouvoir opérer un retournement qui permettrait à ce qu'il y a d'humain dans l'objet technique d'apparaître directement, sans passer à travers la relation au travail.»

C'est dans cette perspective que nous présentons quelques pistes pour interroger la création numérique, en particulier en nous référant à un des travaux de Jodi.

Pour les présenter rapidement, Jodi ou Jodi.org est un collectif de deux artistes du Net : la néerlandaise Joan Heemskerk (née en 1968) et le belge Dirk Paesmans² (né en 1965). Ils vivent et travaillent à Dordrecht aux Pays-Bas et sont des figures emblématiques de l'art en ligne. Jodi se fait connaître très tôt sur internet par leur manière de créer en utilisant le flux internet.

Ils sont reconnus comme des « spécialistes » du libre et du détournement logiciel. Plusieurs de leurs sites présentent des œuvres en ligne qui affichent en temps réel la «matière numérique», un résultat chaotique de prélèvements aléatoires du code qui transite sur le Net. Ils seraient à l'art du Net ce que Paik est à l'art vidéo. Paradoxalement, ce que nous montrerons de leurs travaux ne se trouve pas en ligne mais off line, sur un DVD vidéo intitulé «All Wrongs Reversed, © 1982³», présenté pour l'exposition «My&desktop » au Mediamatic Supermarkt d'Amsterdam du 14 décembre 2003 au 25 Janvier 2004⁴. Le titre est difficilement traduisible. Mais connaissant l'activité des deux artistes, on peut

¹ Gilbert SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 3^{ème} édition, 1989, p 241

² JODI est donc la contraction de Joan et Dirk.

³ La traduction donne : «Tous faux inversés »

⁴ La promotion du DVD (au prix symbolique de 5 euros) a été organisée par les auteurs, lors de leur intervention intitulée « Dress%code » au colloque international «Programmation orientée art, décodage et critique» assuré par le Centre de Recherches d'Esthétique du Cinéma et des Arts Audiovisuels (CRECA), sous la direction de David-Olivier Lartigaud le 19 et 20 Mars 2004, à la Sorbonne.

penser légitimement qu'il puisse faire référence à la pensée de G. Debord⁵, à une critique du «monopôle des apparences» En particulier on retiendra le paragraphe 9 :

«Dans le monde réellement renversé, le vrai est un moment du faux»

Il s'agit d'un enregistrement de plusieurs sessions de travail, où la mention 1982 apparaît de manière insistante à la fin des séquences internes du DVD vidéo. L'œuvre semble jouer partiellement comme un document d'archive, toutefois sa première présentation s'est faite en décembre 2003 ! Compte tenu de la thématique de l'exposition (My&desktop), on peut penser qu'il s'agissait pour ces artistes de nous confronter à un point de vue sur leur atelier, le lieu et le terrain d'expérience où traditionnellement l'invention se doit d'émerger. Or l'atelier qui nous est présenté par vidéo-projection interposée lors du colloque est un bureau virtuel ! Plus surprenant encore, les artistes, dans le cadre de leur intervention proposent que chacun puisse se l'approprier sur support DVD en échange de 5 euros.

Sa lecture à l'écran reconduit le spectateur face à la console d'un ordinateur et le dispositif filmique du DVD sollicite son adhésion de manière contradictoire :

- dans un style didactique, on cherche à nous attirer et nous séduire par un cours de programmation,
- en caméra subjective, où le regard du spectateur se trouve happé par le regard caméra, et nous plongeons au cœur de l'invention...moteur !
- en télésurveillance, c'est le regard absolu et désincarné de la *machine de vision* : elle nous retransmet avec précision le spectacle de l'invention...(taisez-vous ! les faits doivent parler d'eux-mêmes !)

Mais cela ressemble également à un enregistrement de la manière dont on programmait graphiquement à la fin des années 80. Tout paraît obsolète et fragile dans ce travail : image en basse définition, scratch d'émulation de système, bugs, interface capricieuse...Selon nous, c'est son apparence anachronique qui lui confère une actualité à l'heure où les images sont formatées par les médias...Nous sommes face à la projection d'un dispositif technique et logiciel qui -pour simplifier- a le mérite de ne pas masquer son mode d'organisation en présentant et en affichant techniquement la manière dont on peut le manipuler (en oubliant pas également la manière dont les caprices du système finissent par nous manipuler !).

Nous croyons d'une part que cet exemple met en lumière certains des principaux aspects de ce que l'outillage logiciel gouverne : l'image, la programmation, l'interactivité. D'autre part, nous émettons l'hypothèse que cette œuvre (comme le titre semble le préfigurer) est exemplaire d'une série de renversements identifiable à un certain visage de la création numérique sur le plan de l'art. Nous souhaiterions présenter une pratique qui tente de questionner le champ artistique en s'appropriant littéralement l'outil et pour en renverser en quelque sorte l'usage commun ; ce qui nous permettra de faire retour sur les questions soulevées par le moment et le lieu de l'invention.

Trois éléments confirment partiellement le rôle de l'efficacité technique dans le moment de création numérique : le rapport au calcul et à la programmation, la simulation, l'interactivité. Or il se trouve que nous discuterons de ces trois moments de l'œuvre numérique dans les termes de contre-performances logicielles. Nous proposons que l'on puisse concevoir l'invention technique au sein de l'œuvre comme une manipulation, un bricolage de la pensée en action qui discute et contrarie la formulation d'une opinion communément admise.

C'est une stratégie exploratoire qui cherche à contredire les apparences du lieu supposé de l'invention artistique au sein de la technique. Certains artistes savent piéger les spectateurs en entretenant la confusion entre technique et enjeux de représentation associés. Naturellement, tout spectateur porté vers une œuvre formule une demande qu'il cherche à vérifier, à satisfaire, à combler : Celui-ci trouvera peut-être dans l'inadéquation de la réponse offerte par l'artiste, la possibilité de réévaluer ses convictions : et évidemment, il ne s'agit pas également pour l'artiste de s'effacer mais plutôt d'interroger sa responsabilité face aux attentes du public. Avec l'œuvre de Jodi, l'usage du numérique rencontre une première contradiction, un premier désenchantement chez son spectateur à propos du lieu et du moment possible de la création artistique : s'agit-il de programmer pour créer une image ou s'agit-il de programmer pour faire image ?

⁵ Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Buchet Chastel, 1967, Gallimard, 3^{ème} édition, 1992, p 6

L'image, lieu d'une inversion par le programme : une activité de calcul qui éclipse l'image.

En re-évaluation permanente « l'image numérique tient dans son rapport au langage » écrit Couchot.⁶

Avec l'oeuvre « All Wrongs Reversed, © 1982 », on voit bien qu'en fonction du mode conversationnel avec la machine, le langage de programmation se trouve au même niveau que l'image résultant d'un calcul. L'image a changé de peau : comme a pu le rappeler Couchot, l'image numérique est d'abord une simulation du réel et non une reproduction optique, elle est la traduction visuelle d'une matrice de nombre qui simule le réel... C'est une image-matrice capable de se créer elle-même et de se transformer dans le temps. Dans cette oeuvre de Jodi, la hiérarchie entre le texte du programme et l'image semble « exposer » sa disparition. Nous faisons face à une image composée de pixels organisés selon une trame (x,y), et l'usager, -ici le « programmeur »- peut commander, piloter, conduire le déroulement des formes en fonction d'un programme qui décrit séquentiellement les actions à mener (plus précisément le calcul) pour obtenir une certaine configuration visuelle.

Dans cette présentation, l'artiste ou le programmeur conçoit un algorithme, la machine en exécute les commandes de calcul afin d'afficher le résultat. Cette manière de faire transforme radicalement la nature de l'image et de l'exposition du travail :

« L'image numérique tient dans son rapport au langage, généré par du langage informatique, les relations de l'image et du langage entretiennent de nouveaux rapports, s'hybrident et se fécondent mutuellement⁷ »

Ces considérations exigent des capacités d'observation spécifiques :

- Observer la nature de l'image en fonction d'un résultat de calcul,
- observer les règles de la programmation pour élaborer l'image : l'observation y est la règle : il s'agit de se conformer à un usage spécifique qui comporte un certain nombre de contraintes (syntaxique, etc..) sans quoi, comme l'on dit : *cela plante* !

Cette remarque appelle un commentaire : on peut s'interroger sur le degré de pertinence d'un rapprochement entre image et langage de programmation, dans la mesure également où ce langage rapporté au contexte artistique s'utilise « indifféremment » sans aménager de spécificité logicielle particulière.

Le programme, du grec *programma* signifie "ce qui est écrit à l'avance", il correspond à cet ensemble "d'énoncés décrivant une action future" ou rassemble des "opérations à effectuer pour obtenir un résultat", l'action du programmeur vise à anticiper une situation en calculant une prédiction, en la simulant, à formaliser en quelque sorte sa démarche de création dans le but d'arriver au résultat escompté.

Cette formalisation par le programme modifie radicalement la dynamique de l'acte de création d'image: ce dernier interfère avec les logiques et les contraintes du programme informatique et réalise une boucle de rétroaction. Entre l'attention du programmeur et le programme en attente d'événement se trouve assemblée une mémoire qui réajuste en permanence le potentiel créatif.

On trouve une description d'une dynamique de création semblable dans les performances de Dan Graham :

«La mémoire du passé (dans le présent) du processus créatif dépend de chacun des moments instables de la projection d'un futur. Le moment présent n'est rien d'autre qu'une série de souvenirs fragmentés du passé qui font sens grâce à leur projection dans un futur potentiel.»

Cette description tirée d'une sorte de protocole d'expérience présentée par Dan Graham⁸ pour son oeuvre *Past future split attention* (1972) visait à invalider la notion moderniste de présence pure. Deux personnes se trouvaient face à face, la première ayant à prédire le comportement de la seconde. Si le but de cette performance, selon Dan Graham était de montrer l'impossibilité de se situer dans un pur temps présent, elle présente pour nous une analogie concernant le processus d'élaboration de l'oeuvre

⁶ Edmond COUCHOT, «La synthèse numérique de l'image, vers un nouvel ordre visuel », in *Traverses* n° 26, 1982, p56

⁷ Edmond COUCHOT, «Médias et immédias.» in *Art et communication*, Paris, 1986, repris dans : *Connexions. Art, réseaux, médias*, sous la direction de Nathalie Magnan et Annick Bureau, ENSBA, 2002, p 189

⁸ Dan GRAHAM, (1972), *Ma position. Ecrits sur mes oeuvres*, Presses du réel, 1992, p 117

de Jodi, avec une adaptation toutefois de taille concernant les modalités de la « conversation⁹ » entre les deux protagonistes.

Dans le dispositif de Jodi, le dialogue entre les deux « mémoires » est désormais partagé entre un humain et un ordinateur ! Tel un jeu d'échec automatisé¹⁰, le programmeur trouve une sorte d'alter ego capable de répondre infailliblement à ses sollicitations créatives. En créant une interface capable de visualiser et restituer le code et ses visuels associés, l'artiste trouve là un « exécutant hors pair », une « aide », un « diable d'instrument¹¹ » pour la création. En formalisant sa démarche, l'artiste est susceptible de rejouer le processus créatif. Mémorisé sur un support « externe¹² », il devient capable d'en parcourir toutes les étapes de création de manière à les reprendre, à les corriger le cas échéant.

Au-delà d'une image devenue transitoire, c'est maintenant le programme qui fait image et se spatialise, en réalisant une forme de notation artistique, comme la partition d'une œuvre soumise à des contingences intrinsèques (les modalités numériques de son exécution) et extrinsèques (occasion et destination de l'œuvre), pour reprendre l'analyse du croisement de la structure et de l'accident chez Claude Lévi-Strauss¹³. Observée individuellement, aucune de ces formations graphiques ne semble avoir une importance particulière : si ce n'est de perpétuer la stratégie d'indifférence entre les phases de codage et de décodage que semble avoir adoptée Jodi.

Tout de même, cette manière de faire entretient un jeu, une connivence partagée à l'encontre des qualités plastiques des images au design élémentaire mais néanmoins prégnant. À la manière des premiers jeux vidéos, des images primitives presque vidées de leurs substances sémantiques, nous assistons à un florilège de séquences graphiques élémentaires qui, à la différence du jeu vidéo lui-même, évolue librement¹⁴. Le code succède à l'image comme pour en évoquer la plasticité indifférenciée sous-jacente, la face cachée des apparences du numérique. Ce qui semble être visé par Jodi n'est pas tant l'image prise dans la singularité de ses origines analogiques que l'irruption de la structure du codage qui semble suspendre et retirer temporairement à l'image une partie de ses caractéristiques sémiotiques.

L'image retrouve selon nous le sens d'une image-éclipse.¹⁵ L'occultation temporaire de ses propriétés séculaires, conduirait la déformation de l'image à signifier autrement le monde selon le flux de la matière numérique. Pour Jodi, le recours au numérique et au processus technique occasionne une œuvre qui vise à contredire ce qui motive généralement la conception et la fabrication des images numériques et ce qui en contre-performe le média de communication.

En effet, l'affleurement intempestif du code à la surface des images éclipse la transparence et l'efficacité de leur fonctionnement sémantique. La signification semble s'y affirmer sans équivoque mais elle est immédiatement relayée par un chiffrage qui la rend instable, relative et éphémère. Jodi exploite de manière inventive les ressources techniques d'un logiciel dépassé pour réactualiser un rapport primitif de l'image numérique que l'on ne peut plus vraiment distinguer aujourd'hui : l'image est désormais sommée d'effacer ce qui pourrait nuire à son interprétation ou à sa croyance. Il s'agit pour ce duo d'artistes d'inverser le mouvement : que l'image-éclipse puisse entamer le cycle de son opacité programmatique : faire écran, demeurer hybride, conserver ses pouvoirs de manipulation.

De la programmation du spectacle au spectacle d'une dérive de la programmation.

L'œuvre de Jodi nous conduit également à questionner le sens et l'usage de la programmation artistique en identifiant ce qui structure selon nous de façon inventive leur création : abandonner les

⁹ Cette conversation, selon GRAHAM, est liée à « (...) la théorie du "moi divisé" de R. D. Laing (théorie qui avait cours en 1972) ; c'est aussi une extrapolation de l'effet de boucle de rétroaction vidéo en situation de performance enregistrée sur vidéo. » *ibidem* p 118

¹⁰ On pourrait proposer également la version du « Test de Turing », dont une version existe sous sa forme artistique : il s'agit de Sowana, la boîte noire « intelligente » du cercle Ramo Nash. Sowana débute son apprentissage de la conversation en 1997, ses progrès sur les fondements de l'art sont fondés sur les requêtes que lui laissent les internautes. www.thing.net/~sowana/

¹¹ Ces expressions sont reprises des artistes pionniers du *Computer-Art* (Véra Molnar, Manfred Mohr, Torsten Ridell, Herbert Franke...) et souligne à défaut d'un « lien de parenté » une proximité des machines avec la création.

¹² ANDRE LEROY GOURHAN *Le geste et la parole*, tome 2. L'ordinateur réalise le dernier niveau connu d'externalisation de la mémoire, le geste et le programme, ré-édition, Albin Michel, 1985, p 63.

¹³ Claude LEVI-STRAUSS, *La pensée sauvage*, la science du concret, Plon, 1962, re-édition, Agora-Pocket, 1990, p 43

¹⁴ À propos d'une étude sur le jeu et les espaces transitionnels Winnicott identifie chez l'enfant la capacité à adapter librement des règles de jeu dans des situations spécifiques " (...) Il est clair que j'établis ici une distinction marquante entre la signification du substantif « play » (le jeu) et la forme verbale « playing » (l'activité du jeu, jouer)." p 58 D.W. Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, 1975 (traduction française), éditions de minuit, 1998.

¹⁵ On pourra retrouver de telles images dans les écrans modifiés de jeux vidéo célèbres détournés et réalisés par Cory Archangel (*Super Mario Clouds*, 2002) ou les origamis chromatiques inspirées des premières interfaces graphiques d'un Etienne Cliquet...

logiques de conditionnement et de formatage du spectacle par le programme, activer la production de toute forme d'écart susceptible d'en perturber la continuité. Or pour tout programmeur, le travail qui se présente est reconnaissable d'emblée comme celui d'une activité de programmation. Toutefois, les choses se compliquent car le programmeur n'en finit pas de modifier ses programmes et de se prêter au jeu des déclinaisons. Le code n'en finit pas de re-ajustements successifs, évoquant une « finalité sans fin » pour l'oeuvre... Le mobile des artistes reposerait-il sur l'idée de présenter l'activité du codage : comme une mise à nu de l'oeuvre ? Comme une démythification de l'inspiration artistique ? Comme une création prise à revers de la technique ? S'agit-il de montrer ce que signifie programmer autrement ?

Finalité :

La finalité de l'artiste-programmeur semble être celle de nous plonger en toute apparence au cœur d'une activité de création. Un jeu de substitution de paramètres ou de constantes traverse le programme. Est-ce spontané ?

Dans la manière de faire, on pourrait rapprocher cela de l'improvisation. Mais improviser comme l'écrit Laurent Goumarre¹⁶ :

«Ce n'est pas entretenir le culte de la spontanéité, c'est travailler sa capacité de réception, d'attention et de réaction.»

Improviser devient le mode de réception-crédation du programmeur dans sa relation à l'oeuvre pour en éprouver le sujet constitutif. L'oeuvre ne préexiste pas à son programmeur, elle nécessite sa co-production par les moyens techniques mis à sa disposition. Elle advient avec l'action du programmeur.

Relation à la forme :

La forme n'en finit pas d'être modulée et modelée (Peut-on évoquer le concept de plasmicité¹⁷ introduit par Dominique Chateau dans la conclusion d'un ouvrage interrogeant les fondements de la plasticité ?) La forme s'inscrit dans un processus temporalisé et paramétré par le milieu technique. Modulés par le code et son support mémoriel, il s'agirait d'en dessiner une «plastico-génétique». La plastique n'est pas seulement une forme donnée dans une matière, elle est également modelage, formation : un mouvement formateur, transformateur et informateur qui modèle. Un «work in progress», une oeuvre en train de se faire... La séquence rend bien compte effectivement d'une interaction très vive, on osera dire que nous faisons face à un espace performé pendant 45 minutes...Le remontage sur DVD se présente à la fois comme une capture et comme un récit qui nous restitue une forme de programmation du temps. Le spectateur est «en attente» d'événements. Il se trouve déçu que rien n'arrive. La forme n'est justement plus quelque chose qui va se déterminer dans le temps, c'est un texte hybride qui s'en échappe et qui se transforme au gré de la manipulation, mis en boucle avec la réflexion dans un jeu de commutation et de «rafraîchissement» graphique. Les artistes utilisent les ressources de la programmation mais ils en pervertissent l'usage. La programmation n'est pas limitée à une recherche particulière, elle se déploie librement en inventant une aire de jeu qui utilise les ressources plastiques de la permutation et des dérives de l'instruction de programmation.

En ce sens, ce jeu de la programmation re-actualise les spécificités de la plastique comme celle d'une activité de modelage et de transformation.

Vertus du faux et de l'apparence : Filmer l'interactivité pour donner à représenter.

Selon E. Couchot, les effets, d'interaction et d'interactivité logicielle avec l'utilisateur produisent de l'information et des événements qui ne font sens qu'au cours de l'échange... L'idée selon laquelle l'échange interactif ne fournirait pas les éléments essentiels d'une compréhension de l'oeuvre, constitue un autre facteur de désenchantement. En effet, le choix du support DVD vidéo peut surprendre pour plusieurs raisons. On peut s'étonner que Jodi, habitué des performances et des actions en temps réel, ait choisi cette forme d'enregistrement pour exposer leur travail de création. Il existe une sorte de contradiction interne : d'un côté nous assistons bien à un travail différé qui n'a pu exister que performé, de l'autre le fait que cette performance exige sa reproduction pour être connue.

A priori, la logique aurait été de refuser ce type d'enregistrement puisqu'il se présentait en contradiction avec le principe même de réalité du dispositif interactif, numérique, éphémère, instable,

¹⁶ Laurent GOUMARRE, *L'art déceptif ou la co-production d'un art contemporain*, dans *Pratiques contemporaines, L'art comme expérience*, sous la direction de P. Ardenne, Pascal Beausse, Laurent Goumarre, dis voir, 2000 (ouvrage sans date d'édition)

¹⁷ Dominique CHATEAU, *Arts plastiques. Archéologie d'une notion*. Jacqueline Chambon, 1999.

etc... Corrélativement à *All Wrongs Reversed* © 1982, le titre de l'exposition : «My&desktop» nous conduit à questionner la valeur expositionnelle de l'œuvre dans le contexte d'une manipulation généralisée de l'information.

En exposant l'œuvre aux conditions de sa reproductibilité, Jodi choisit également d'exposer les dimensions critiques qui fondent les modalités d'existence de leurs travaux artistiques, en particulier la libre circulation de l'information, l'équivalence voire l'indifférence artistique cultivée à l'égard des codes de l'image et des images du code, de leurs dérives comme tactique de résistance¹⁸ face aux programmes d'assujettissement de l'imaginaire.

En mettant à distance le jeu de l'interactivité, en résistant à son attraction trop souvent illusoire et fascinante, cela peut être le moyen pour les artistes de regarder leurs travaux « de l'extérieur ».

Le *feed back* propre au dispositif interactif du programme ne suffit pas pour «conscientiser» un point de vue sur une interactivité de création : cela nécessite par exemple qu'un écart soit produit par rapport aux moyens techniques qui le conditionnent :

«Un mouvement 3D devient artistique quand, au lieu de céder à la fascination de son caractère magique, il est interrompu. La perfection tangentielle de la simulation est un défi aux artistes non point pour qu'ils se convertissent à la technologie mais pour qu'ils utilisent le potentiel qu'elle offre dans le but de la subvertir¹⁹»

Ce premier commentaire peut éclairer le sens de l'écart produit par Jodi pour rendre compte de leur espace de création et des modalités opératoires qu'ils cherchent à faire partager. En donnant au spectateur à «contempler» l'interactivité sans lui offrir les modalités opératoires, on le contraint à en observer l'usage et à en éprouver, en quelque sorte, le manque. En piégeant l'interactivité logicielle, en proposant la suspension du temps interactif par la captation vidéo, ce peut être le moyen pour Jodi d'objectiver et de résister aux formes de manipulation²⁰ que l'interactivité véhicule (comme Vostell et Paik ont pu le faire en leur temps pour la télévision), mais aussi de s'opposer à une coïncidence supposée entre la réalité technique du dispositif et ce qui est donné à voir de leur travaux.

«Le document ne saurait être convoqué simplement comme un indice attestant un événement (...), il doit être interrogé comme une représentation et croiser les modalités interprétatives : celles du passé comme celles du présent auquel le document se rattache. La nature originelle de l'archive devient seconde relativement à la fonction qu'elle vient occuper dans le nouveau montage et qui lui fait dire autre chose que ce pour quoi elle avait été conçue. »²¹,

Loin de ne constituer qu'une simple reproduction à des fins d'archivage, *All Wrongs Reversed*, © 1982 reconduit les interrogations de Jodi pour construire et inventer l'édifice hypertextuel et généalogique de leurs créations.

¹⁸ Cf. les dérives psychogéographiques héritées du Situationnisme.

¹⁹ Dominique CHATEAU, *L'héritage de l'art. Imitation, tradition et modernité*. L'hamattan, 1999, p 411

²⁰ Samuel BIANCHINI, *Images interactives, stratégies de manipulation*. *Ligeia*, numéro 45-46-47-48, "Art et multimédia", Ed. CNRS, juillet-décembre 2003, pp. 50-56.

²¹ François NINEY, *L'épreuve du réel à l'écran. Essai sur le principe de réalité documentaire*, De Boeck Université, 2000, p 255

