



[www.ichim.org](http://www.ichim.org)

Les institutions culturelles et le numérique  
**Cultural institutions and digital technology**

École du Louvre  
8 - 12 septembre 2003

**L'ART DES MEMOIRES NUMERIQUES DE L'ART.  
POUR UNE « ANARCHIVE ».**

Anne-Marie Duguet  
Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, France  
<http://anarchive.net>

« Acte publié avec le soutien de la Mission de la Recherche et de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication »

## Résumé

La mémoire et les programmes informatiques peuvent contribuer à définir d'autres approches théoriques et critiques de l'art actuel. Mais l'accumulation de documents indexés dans des bases de données ne permet par elle-même ni de construire l'histoire des oeuvres ni de développer leur analyse. Il faut s'interroger à la fois sur la constitution de l'archive et la notion de document, et sur les modalités de parcours qui gèrent leur exploration. Les premiers titres d'«anarchive» (*Muntadas Media Architecture Installations* et *Digital Snow*) une collection de DVD-Roms consacrés à l'art contemporain, - en particulier aux installations et aux performances-, serviront d'exemples à ces recherches. La particularité de ces réalisations est d'être à la fois une création conduite par l'artiste, et une recherche historique et critique sur ses oeuvres élaborée à partir d'archives multiples.

**Mots-clefs** archive, art contemporain, installations, base de données, multimédia

## Abstract

Computer memory and software may help to determine new theoretical and critical approaches in today's art.

However, collecting and indexing documents in a database doesn't automatically give rise to an analysis or a history of the works. The design of the archive, the nature of the documents included in it, and the best way for the user to explore the contents, have to be taken into account.

The first titles of "anarchive" (*Muntadas Media Architecture and Digital Snow*) - a series of DVD-Roms dedicated to contemporary art, particularly installations and performance pieces - will serve as examples of this type of work. Each of these DVD-Roms is simultaneously a creation directed by the artist and a historical and critical commentary on the artist's work.

**Key words** : archive, contemporary art, installations, database, multimedia

S'il se constitue sans doute dans la tradition des arts de la mémoire pratiqués depuis l'Antiquité, un art des mémoires numériques ne relève plus des mnémotechniques traditionnelles, fussent-elles collectives et dynamiques. Les capacités de stockage et de traitement de l'information par l'ordinateur, la complexité de programmes que les recherches en intelligence artificielle ne cessent de faire évoluer, le flux et la multiplicité des connexions possibles, engagent à reconsidérer à la fois l'élaboration et la fonction de ces mémoires. Il ne s'agit plus tant de soutenir et d'activer la mémoire humaine que de concevoir l'exploration de masses d'informations toujours en expansion. Face à la surabondance de données enregistrées, souvent juste livrées au hasard d'une mode, ou d'un projet politique, on demandera à la mémoire artificielle d'aujourd'hui de resserrer, d'épaissir ce filtre qu'est la mémoire naturelle, en interrogeant d'abord ses finalités, en imposant certains oublis.

La question de l'archive multimédia, de sa constitution et de ses usages, est devenue en quelques années une préoccupation importante de plusieurs institutions du monde de l'art. Qu'il s'agisse de préserver une collection, de faire connaître un certain type d'oeuvres, de préparer une exposition, les bases de données informatiques se multiplient, explorant des programmes évolués de recherche et d'indexation dynamiques.

Au delà de la base de données –dont la constitution suppose déjà, contrairement à une opinion courante, un sérieux travail d'analyse–, les conditions d'exercice de la réflexion que l'informatique autorise, sont susceptibles de stimuler d'autres manières de faire et de pratiquer l'histoire des arts actuels.

L'historien d'art Aby Warburg réarrangeait sans cesse sa bibliothèque et ses fiches en fonction de ses intérêts et de ses idées du moment. Il voulait avoir, même en voyage, tous ses livres et images sous les yeux, à portée de main, et pouvoir ainsi établir instantanément des confrontations, des rapprochements analogiques ou des agencements symboliques sans respect des chronologies. Cette pratique de mise en relation pour «Une histoire de l'art sans texte» qu'il accomplit dans son atlas d'images *Mnemosyne*, anticipe des modalités de savoir dont le multimédia facilite grandement aujourd'hui à la fois l'élaboration et l'exercice. (Michaud, 1998)

## ***anarchive* : des archives numériques sur l'art actuel**

Je vais me référer essentiellement, à titre d'exemple, à *anarchive*, une collection de CD-Roms, DVD-Roms et projets Internet que je dirige depuis 1995 et qui a été initiée dans le cadre du Centre de Recherches d'Esthétique du Cinéma et des Arts Audiovisuels (CRECA) de l'Université de Paris 1.

Les deux premiers titres, publiés par les éditions du Centre Pompidou, sont consacrés à l'oeuvre de l'artiste catalan/new-yorkais Antoni Muntadas □ *Muntadas Media Architecture Installations* (Muntadas, 1999), et à celle de l'artiste canadien Michael Snow □ *Digital Snow* (Snow, 2002). Trois autres réalisations sont actuellement en préparation avec Jochen Gerz, Nam June Paik et Jean Otth.

De telles productions sont particulièrement longues à réaliser, et ceci pour deux raisons essentielles □

-une «raison passionnante» qui réside dans la nature même du projet □ il s'agit à la fois d'une recherche historique et critique concernant l'ensemble d'une oeuvre (parfois proche du catalogue raisonné), et d'une création originale à laquelle participe l'artiste. Tout chercheur a fait l'expérience du rythme irrégulier de ce genre d'aventure, connaît ses incertitudes. Le défi à relever ici consiste à assumer le travail académique de l'archivage □ rassembler, organiser, compléter les documents existants, proposer un accès clair et détaillé à l'information, et en même temps à assurer le plaisir de la découverte, préserver les hasards d'un parcours, stimuler l'exploration de multiples associations. Il s'agit d'inventer quelque chose de l'ordre d'une errance instructive... Il n'y a pas là contradiction ou impossibilité (bien des livres d'artistes, ou des documentaires «de création», en témoignent d'ailleurs) mais une tension qui peut être féconde, une dynamique spécifique à créer.

-une «raison douloureuse» qui est liée aux difficultés de la production de ce genre de réalisation atypique (j'évite délibérément le terme de «produit culturel»). Les financements restent problématiques, la question des droits d'auteurs est un cauchemar à rebondissements, et les négociations avec les partenaires de l'édition, de la production et de la distribution exigent une énergie et une ténacité particulières pour mettre en phase, faute de pouvoir les assimiler, des intérêts et des langages différents.

## **Un champ de l'art « en mouvement »**

Parmi les pratiques actuelles, *anarchive* s'intéresse tout particulièrement aux installations, actions, performances ou interventions dans l'espace public, approches souvent parmi les plus audacieuses et les plus stimulantes de ces dernières décades, mais pour la plupart de nature éphémère, résistant aux moyens de reproduction et de documentation habituels, et qui de ce fait sont restées plutôt mal connues. Elles n'ont pas toujours fait l'objet de descriptions systématiques, parfois au point de ne pouvoir être à nouveau actualisées sans recourir aux notes ou à la mémoire de l'artiste. Au delà de la question de leur préservation, ce choix est suscité par le fait que la «description» de telles oeuvres constitue en elle-même l'objet d'une recherche. Consistant d'abord en un argument et un ensemble d'instructions, caractérisées avant tout par les variations de leurs différentes actualisations, et étroitement dépendantes d'un contexte -celui de leur présentation ou celui auquel elles se réfèrent- les installations obligent à reconsidérer les approches et catégories de l'histoire de l'art et de l'esthétique. Ce sont des oeuvres en situation, ce sont des situations, ce sont aussi des propositions en constante évolution. A ce titre, elles ne se laissent pas saisir aisément.

Le recours à l'informatique permet de développer d'autres méthodes de description, par exemple par la visualisation des éléments constitutifs d'une installation dans l'espace tridimensionnel où elle se déploie (entre autres par la création de maquettes 3D). Mais surtout de telles oeuvres sollicitent la présence et l'intervention du spectateur pour exister, et parfois une activité, voire une manipulation technique spécifiques, en particulier dans les installations interactives. Il est alors possible de développer des simulations de comportements, de produire des équivalents de l'opération interactive décrite. Enfin le programme informatique favorise l'établissement d'une multiplicité de liens qui engendrent de formidables possibilités de développements contextuels. Et c'est ainsi que certaines de ces oeuvres peuvent être précisément approchées.

### **Implication de l'artiste. L'auteur à nouveau.**

Chaque artiste participe de différentes manières et à des degrés divers à la conception du DVD-Rom : en permettant bien sûr l'accès à ses propres archives et en les commentant, complétant et précisant les informations recueillies, mais surtout en contribuant à

l'élaboration de l'interface, de la charte graphique ou des modalités interactives du parcours proposé. Il est clair que les artistes sollicités, forts d'une oeuvre dans laquelle ils ont développé depuis longtemps leurs propres principes et exigences, sont plus à même d'éviter certains stéréotypes multimédias et d'inventer des propositions non convenues. Les développeurs, stimulés par la demande de tels imaginaires, se trouvent eux aussi engagés dans une recherche sur la programmation informatique. Si l'implication de tels artistes dans la réalisation du DVD-Rom garantit la singularité et l'originalité de chaque projet, la réflexion critique de celui ou celle qui est à la fois objet et sujet de la recherche - le désir même de participer à une analyse de ses propres oeuvres- ne va pas de soi. Il faut de toute manière louvoyer constamment entre distance et implication, c'est la condition de toute histoire immédiate, de tout projet en procès.

D'autres regards, d'autres points de vue sont nécessaires. Le caractère fondamentalement pluridisciplinaire d'un tel projet implique aussi de multiples compétences relevant des domaines de l'histoire et de la théorie de l'art, de l'informatique, du graphisme ou de la réalisation audiovisuelle. Une équipe de collaborateurs est ainsi constituée autour de l'artiste. On ne peut alors plus identifier un seul auteur, sinon celui des oeuvres en question. Ces réalisations sont des créations partagées, elles se fondent sur une modalité de dialogue constant. Ce qui ne fait d'ailleurs pas problème pour l'artiste, mais agace toujours la critique. Il n'est pas rare que l'on me demande encore □ mais enfin qui est l'auteur □ Il s'agit pourtant là d'un aspect particulièrement intéressant de ce type de projet, qui n'est pas nouveau –pensons par exemple aux collaborations des artistes et ingénieurs d'Experiment in Art and Technology- et qui est relancé et revendiqué fortement aujourd'hui par certaines pratiques artistiques sur Internet.

## **Le travail historique et critique.**

Les archives de ces artistes, souvent considérables, font l'objet d'une recherche historique, théorique et critique qui relève déjà de l'archéologie. Remédier à l'éparpillement et à l'incomplétude des informations comme à l'insuffisance ou à la mauvaise qualité de certains documents, a pour objet la construction précise de nouveaux regards sur une oeuvre ou un ensemble d'oeuvres qui ne se contente pas d'établir des chronologies ou de nourrir des catégories.

Il y faut toutefois un peu d'anarchie préalable, mettre un certain désordre en collectant tous azimuts toutes sortes de documents, en les amassant, les étalant, jouant avec, pour pouvoir en produire une organisation nouvelle. Le principe d'*anarchive* consiste avant tout, en faisant ce "retour sur" (ana), à renverser, à biaiser les perspectives convenues, en proposant des agencements insolites et des regroupements spécifiques en fonction d'éclairages et d'orientations déterminés selon de nouvelles pertinences. Il n'y a d'autres mémoires que celles de points de vue. Il ne s'agit pas tant de les multiplier que de les construire.

Pour reprendre la réflexion de Michel Foucault sur la question de l'archive, en particulier dans *L'archéologie du savoir*, celle-ci ne saurait être envisagée comme un simple cumul de toutes les données possibles, ce qu'il appelle une "totalisation indifférente des documents". «L'archive, dit-il, c'est aussi ce qui fait que toutes ces choses dites ne s'amassent pas indéfiniment dans une multitude amorphe» (Foucault, 1969). Si un énoncé n'est jamais qu'un fragment d'un vaste ensemble de pratiques et de discours, l'exhaustivité ne fait pas sens. Une archive n'est jamais complète ni achevée. La question qui se pose alors concerne la précision des informations, la sélection des zones de mémoires convoquées, l'établissement des lignes de fractures et des points de rencontre, la multiplicité des régions et domaines à mettre en relation.

### **Accumuler et dissimuler**

Si je propose toutefois dans un premier temps de céder à la tentation de la pratique boulimique et jubilatoire de l'accumulation des informations, c'est avec l'idée que ce procès peut favoriser le surgissement de directions inattendues, permettre de déceler des cheminements récurrents, et surtout d'ouvrir l'horizon des relations susceptibles d'enrichir l'analyse. Il s'agit là d'une étape parfois féconde, ou simplement incontournable.

Chris Marker introduit ainsi son CD-Rom *Immemory* (1997) (qui présente des similitudes avec les objectifs d'*anarchive*)

«*Mon hypothèse de travail était que toute mémoire un peu longue est plus structurée qu'il ne semble. Que des photos prises apparemment par hasard, des cartes postales choisies selon l'humeur du moment, à partir d'une certaine quantité commencent à dessiner un itinéraire, à cartographier le pays imaginaire qui s'étend au dedans de nous.*

*En le parcourant systématiquement, j'étais sûr de découvrir que l'apparent désordre de mon imagerie cachait un plan, comme dans les histoires de pirates.* (Marker, 1998)

*anarchive* aime les plans secrets mais aussi les données cachées. La capacité de la réalisation multimédia à dissimuler les informations est paradoxalement fort intéressante. Des blocs de données peuvent ne jamais être appelés par un lecteur, et pour le dire tout net, ne viennent pas encombrer son parcours, mais ils sont là, potentiellement accessibles, latents, et cette présence masquée n'est pas sans importance. En rassurant la mémoire humaine, elle rend la promenade légère et sans remords, autorise cette oisiveté si essentielle selon Roland Barthes pour rester en alerte, réceptif à la multiplicité des informations et des sensations qui permettent à chacun de constituer la singularité de son expérience.

### **Le « document », faux-vrai ?**

Ainsi par «*accumulation raisonnée*» s'agit-il de constituer ce que Foucault appelle un «*issu documentaire*». Mais le document n'y est plus une «*matière inerte*», une simple trace que l'on n'aurait qu'à faire parler, il devient «*monument*», avec son «*volume propre*».

*«*l'histoire a changé sa position à l'égard du document* elle donne pour tâche première, non point de l'interpréter, non point de déterminer s'il dit vrai et quelle est sa valeur expressive, mais de le travailler de l'intérieur et de l'élaborer elle l'organise, le découpe, le distribue, l'ordonne, le répartit en niveaux, établit des séries, distingue ce qui est pertinent de ce qui ne l'est pas, repère des éléments, définit des unités, décrit des relations.*» (Foucault, 1969)

Comment ne pas plaider alors pour la fabrication de faux-vrais documents, s'ils s'avèrent nécessaires à la compréhension d'un processus, des conditions de réalisation ou du fonctionnement d'une oeuvre ? Faux parce qu'ils seraient produits après-coup, ne témoignant que d'une interprétation. Vrais parce qu'ils peuvent en dire plus, et plus précisément, que certaines traces d'actions et d'événements que l'on s'épuise parfois à retrouver ? notes authentiques, photographies, schémas etc. Défendons la simulation, si elle permet d'augmenter l'intelligibilité d'une oeuvre. Il faut réaffirmer toujours avec



Foucault que ce travail d'archéologie du présent « n'est rien de plus et rien d'autre qu'une réécriture » (Foucault, 1969).

## Espace de données/mouvement de la pensée

C'est le système d'une mémoire qui est alors à construire – une architecture, une carte ou une figure, symbolique, mythique ou non, qui en instaurent les repères, mais aussi une procédure d'exploration qui la rende utilisable, activable. La nature de cet espace-temps produit par l'informatique et les principes de structuration et de transformation qui le constituent, engagent une réflexion sur de nouveaux enjeux esthétiques et d'autres conditions de la création artistique.

Dans un texte de 1982 « Y-aura-t-il copropriété dans l'espace des données ? » (« Will There Be a Condominium in Data Space ? ») Bill Viola commentant les anciens systèmes de mémoire (Yates, 1975), remarque qu'ils « présupposent l'existence d'un lieu, ou réel ou graphique, qui possède ses propre structure et architecture ». Il introduit alors la notion de holisme pour caractériser ces nouveaux espaces de données : « l'ordinateur numérique et la technologie software sont holistiques – ils se pensent en termes de structure globale ». Evoquant différents principes d'organisation des données dans le vidéodisque numérique, il préfère à la structure arborescente, la structure « matricielle », grille – non linéaire d'information permettant au spectateur d'« entrer n'importe où, aller dans n'importe quelle direction, à n'importe quelle vitesse, partir et revenir n'importe où ». Ainsi

*« Le spectacle devient l'exploration d'un territoire, le voyage dans un espace de données. Nous nous déplaçons dans un espace d'idées, dans un monde de pensées et d'images telles qu'elles existent dans le cerveau et non pas sur les plans d'un urbaniste. Avec l'intégration des images et de la vidéo dans le domaine de la logique informatique, nous entreprenons la tâche de dresser la carte des structures conceptuelles de notre cerveau d'après la technologie ». (Viola, 1988)*

En considérant la mémoire informatique avant tout comme une activité mentale, en ne saisissant plus l'espace de données seulement en termes topographiques mais organiques, en insistant sur sa dimension temporelle et sa fluidité, en convoquant la métaphore des réseaux neuronaux, Viola envisage déjà la complexité de cet exercice de la pensée dans une sorte de « géographie conceptuelle » digitale, et ses conséquences possibles sur une

autre conception de l'art, plus que jamais *cosa mentale*. Aujourd'hui c'est un double mouvement qui est à l'oeuvre □ celui du spectateur qui explore un espace lui-même en constante constitution, et d'autant plus que ses éléments peuvent être dotés d'une relative autonomie par des procédures génératives ou comportementales. Par ailleurs l'interconnexion de plusieurs ensembles de données via le réseau Internet, livre un tel espace multidimensionnel à la prolifération et à la transformation permanente.

La vitesse est évidemment un paramètre essentiel d'une telle activité. On peut se déplacer mentalement d'une oeuvre à l'autre, d'une oeuvre à un contexte, d'un contexte à l'autre, à vive allure, selon des procédures de sauts, de télescopages, de proliférations, etc., et l'aisance de cette mobilité que permet le programme informatique est un facteur déterminant dans l'élaboration d'autres lectures, d'autres niveaux d'appréhension des enjeux d'une oeuvre, dans la production d'une jouissance du parcours aussi.

## **Base de données et interface**

Les réalisations et projets d'*anarchive* explorent essentiellement deux niveaux de recherche et de création □

### **1- la conception de bases de données dynamiques.**

Celles-ci se fondent par exemple sur des références croisées, comme celle de *Digital Snow*, permettant d'afficher des regroupements d'oeuvres selon l'axe des médias et selon l'axe des thèmes, et de dépasser ainsi les limites d'une technique ou d'une catégorie artistique au profit des idées et des principes structurels qui définissent une oeuvre. Soulignons que la plupart des artistes que nous sollicitons travaillent en général avec plusieurs médias.

Par ailleurs le type d'oeuvres que nous considérons résiste souvent à des catégorisations simples. Par exemple certaines oeuvres de Nam June Paik sont à la fois des performances et des oeuvres sonores, ou des réalisations vidéos pouvant être intégrées à une vidéo-sculpture. Ici même, à partir de quel moment parlerons-nous d'objet, de sculpture, de vidéo-sculpture, de robot, de monument, etc. □ La recherche nous conduit à définir plutôt des axes -qui peuvent se recouper- sur lesquels l'oeuvre en question est positionnée entre des pôles, et à proposer des agencements par affinités, des attractions par similarités, mais aussi des «flottements □ significatifs. L'incertitude, l'ambiguïté, la double ou triple

appartenance.... sont des caractères des oeuvres qu'une approche critique sérieuse ne peut tout simplement réduire. C'est alors que certains programmes informatiques viennent soutenir l'analyse et la création.

L'organisation des données dans l'installation interactive de Georges Legrady *Des souvenirs plein les poches* ([www.pocketsfullofmemories.com](http://www.pocketsfullofmemories.com)) selon la carte auto-organisée SOM (Self-Organizing Map [www.cis.hut.fi/research/som](http://www.cis.hut.fi/research/som)) ou carte de Kohonen qui est un réseau neuronal artificiel, propose un exemple de visualisation particulièrement intéressant pour certaines de nos recherches : les objets enregistrés dans la base de données avec des caractéristiques proches et des mots-clefs similaires, ont tendance à se trouver l'un à côté de l'autre. L'affichage de ces proximités relatives relève d'un principe d'apprentissage fondé sur un processus de traitement itératif des données.

Il s'agit là d'un modèle parmi bien d'autres dont il faut pour chaque oeuvre évaluer la nécessité et la pertinence.

## **2 - les modalités du parcours et la conception d'une interface propre à chaque DVD-Rom.**

Il n'y a délibérément pas de ligne graphique définie pour la collection *anarchive*, et l'interface est imaginée et décidée chaque fois par l'artiste.

Antoni Muntadas a eu l'idée d'un espace hybride qui a pris des formes diverses pour aboutir à une architecture simple, une superposition panoramique de quatre niveaux symboliques constitués eux-mêmes par des collages photographiques : observatoire, auditorium, bibliothèque, aéroport. Ces niveaux donnent respectivement accès à un site internet, à des dessins préparatoires, à une série de concepts, et à des voyages. De là on s'engage vers l'exploration des oeuvres, on pénètre le niveau sous-jacent du détail de la description et des références.

Michael Snow a choisi un plan séquence de 15 minutes dans son film *Rameau's Nephew by Diderot (thanx to Dennis Young) by Wilma Schoen* (1974). Il s'agit d'une table sur laquelle l'artiste déplace de nombreux objets définissant des zones actives à partir desquelles on appelle certains types d'oeuvres. Un intérêt de cette interface est la double évolution qu'elle comporte : celle de la durée propre du film et de la réorganisation des objets, et celle d'une dégradation numérique progressive de l'information visuelle et sonore. Humour subtil de l'artiste -qui le pratique couramment- consistant à retourner contre lui-même le media déclaré être celui par excellence de la conservation absolue,

sans perte, -et ceci à propos d'un commentaire sur son propre travail. Voyez donc ce que le numérique fait au cinéma

L'interface constitue un aspect majeur de ces créations en déterminant aussi bien les modalités de son utilisation.

### **Transversalité de l'analyse. Description. Relations.**

Une part essentielle du travail, parallèlement au développement graphique et interactif, consiste à définir des principes et des concepts fondamentaux qui régissent ces différentes attitudes et pratiques artistiques.

Ainsi le niveau de la bibliothèque propose sept mots-clefs caractéristiques de l'oeuvre de Muntadas : projet, contexte, média, in/visible, archives, montage, archétype -chacun se subdivisant en plusieurs notions- dont le choix appelle automatiquement un ensemble d'oeuvres de l'artiste où opère de façon significative la notion concernée.

De même sur la table du film de Michael Snow on découvre des thèmes et des principes structuraux majeurs dans son oeuvre : lumière, matérialité, re-présentation, réflexion, transparence, durée, regard, cadrage, échelle, recto-verso, improvisation et composition, qui donnent accès aussi à des regroupements d'oeuvres, tous médias confondus.

L'autre part du travail consiste en la description approfondie d'un choix d'oeuvres limité : douze installations pour Muntadas, quatre vingt quatre oeuvres pour Snow. Photos, notes, vidéos, textes et commentaires divers, entretiens, schémas, simulations numériques... un ensemble formidable de moyens est à notre disposition –et leur choix, la façon dont ils peuvent se compléter, ou conduire à des redondances, sont à discuter chaque fois. Ils permettent de traiter avec plus de finesse au moins la «partition» de l'installation et de présenter les multiples variantes significatives de ses actualisations. L'objectif de ces DVD-Roms n'est pas d'offrir un substitut à l'expérience d'une oeuvre, mais son commentaire, son interprétation, à travers une expérience similaire qu'autorise le multimédia.

Mais je pense qu'une «description» plus difficile à développer, en particulier parce qu'elle convoque un grand nombre de savoirs, consiste à élargir la connaissance du contexte des oeuvres, et, au delà des relations multiples qui se tissent entre elles, à explorer divers enjeux économiques, historiques, culturels qui se livrent à travers elles. Ce sera bien sûr augmenter la complexité de la production. La connexion des DVD-Roms au

réseau Internet permet toutefois d'envisager de telles extensions critiques par la coopération de sites existants avec les divers projets. Tel est un des objectifs de certains titres à venir...

## **conclusion**

Si l'on peut parler d'un art des mémoires numériques, ce n'est certainement pas en évoquant le raffinement ou l'extravagance graphique d'un affichage d'écrans, ni davantage la virtuosité d'une interactivité complexe qui exploiterait le dernier logiciel «performant», ou encore la quantité d'informations contenue dans une base de données. Un tel art exige avant tout un dispositif d'expérimentation et de création où la connaissance s'éprouve, se diversifie, en tissant un réseau de questions, où l'intelligence et la sensibilité de l'artiste peuvent jouer avec ces nouvelles données esthétiques.

Oeuvre et document, ce nouveau type d'essai sur l'art est une forme libre, un genre de traverse où l'on s'offre le luxe -et le risque- des expériences.

## **Références**

- Foucault, M. (1969). L'archéologie du savoir. Paris☐Gallimard  
Marker, C. (1998). Immemory. In Gauguet, B. (Ed). <Compacts>. Oeuvres numériques sur cd-rom/ Digital Works of Art on Cd-rom. Rennes☐Presses Universitaires de Rennes  
Michaud, P.-A. (1998). Aby Warburg et l'image en mouvement. Paris☐Macula  
Muntadas, A. (1999). anarchie n°1. Muntadas Media Architecture Installations. Interom. Paris☐Centre Georges Pompidou  
Snow, M. (2002). anarchie n°2. Digital Snow. DVD-Rom. Paris☐Centre Georges Pompidou  
Viola, B., (1988). Y aura-t-il copropriété dans l'espace des données☐. In Bellour, R. & Duguet, A.-M. (Eds.) Video. Communications 48, 61-74  
Yates, F., (1975). L'art de la mémoire. Paris☐Gallimard