

# WORLD UTOPIAN PROCESS W.U.P. ÉTHIQUE DE LA CRÉATION

Par Jake

**A**vant de vous présenter quelques-unes de mes réalisations et mes projets récents, je voudrais esquisser les perspectives d'ensemble de mes recherches, telles que je peux les analyser à l'heure où je vous parle.

Tout d'abord, ma démarche. Elle consiste à explorer successivement des territoires qui me sont a priori inconnus, mais dont je découvre, au fur et à mesure que j'avance, que ce sont des fragments d'un même tissu. Je veux dire que j'entre au coeur de chaque problème qui se pose à moi d'une façon tout à fait particulière, convaincue de la singularité de ce que j'explore... jusqu'à ce que je découvre que je suis dans la continuité de mes démarches plus anciennes.

Que disent Deleuze et Guattari? "C'est un des caractères les plus importants du rhizome d'être toujours à entrées multiples".

Et encore: "Le rhizome est un système acentré, non hiérarchique et non signifiant (...), uniquement défini par une circulation d'états". Ainsi donc, chacune des entrées par lesquelles j'aborde ce système multiple non hiérarchisé me fait accéder à un segment du même principe. La cohérence de ma démarche est confirmée. Mais les dimensions de chaque segment augmentant au fur et à mesure que j'enrichis mon expérience, le système change de nature, en vertu du principe selon lequel les lois de combinaison croissent avec la multiplicité.

Ce sont encore ces deux philosophes (ce sera ma dernière citation) qui voient dans le cerveau le même principe d'organisation: "La discontinuité des cellules (...), l'existence de micro-fentes synaptiques, le saut de chaque message par-dessus ces fentes, font du cerveau une multiplicité qui baigne tout un système probabiliste incertain." J'espère que la suite de mon exposé vous montrera en quoi ce modèle de structure multiple généralisé jusqu'au cerveau humain donne sa cohérence et sa légitimation à l'ensemble de mon travail.

Quelles sont, pour dire les choses simplement, les questions qui me tiennent en alerte, et auxquelles je tente de répondre dans mes recherches?

Première exploration: Ce que j'appelle l'empreinte de lumière, comme on parle d'empreinte digitale. Je m'intéresse à

isea95@er.uqam.ca T : (514) 990-0229



ISEA95  
montréal

la lumière réfléchi (et non à la lumière émise) en ceci qu'une fois captée par tous les moyens que nous offrent les nouvelles technologies, elle "dit" l'univers physique selon deux modes, l'analogique (le corps mué en une matière nouvelle, le flux lumineux) et le numérique (l'image comme virtualité métaphorique). Au sein de cette exploration, une investigation plus fine: à travers l'empreinte, comment exprimer l'identité, par exemple - et ce n'est pas un détail - comment différencier les sexes?

Deuxième exploration: Le corps dans l'espace. N'importe quel corps physique, à n'importe quelle échelle, mais plus particulièrement le corps humain en tant que volume en mouvement dans l'espace, puis, en tant que résonance. L'exploration des divers moyens de dématérialisation, de réflexion, de déplacement, de duplication, de superposition, conduit à bâtir une dialectique de l'apparence et de l'être, de la présence et du regard, de la résonance biologique et de la résonance du comportement individuel.

Troisième exploration (mais si les deux premières ont été menées à leur terme, celle-ci et la suivante restent à faire): il s'agit de donner à voir le corps social et le "corps" cosmique dans lesquels baigne chaque individu autrement que celui-ci ne les perçoit. La question n'est pas de produire, par les moyens que m'offre la technique, des images belles ou inconnues, mais de poser de nouvelles questions à partir d'une vision de l'homme dans son champ social, dans son environnement physique, du plus proche au plus lointain, y compris le moins perceptible (comme l'autre côté du globe terrestre).

Le quatrième territoire est encore plus vaste: c'est celui de l'espace infini - et plus rhizomique qu'aucun autre - du savoir, de la mémoire, de l'information, dont je veux faire une matière plastique, au sens de la création artistique. C'est le questionnement sur la place de l'homme dans le cyberspace qui m'occupe, et sur la création de l'outil de navigation qu'il faut pour "travailler" cette matière.

### **Human Light Human 2074**

*Rendre visible l'invisible*  
Paul Klee

Mémoire lumière de la présence de l'homme  
Installation multimédia, 1994

On peut considérer cette oeuvre comme un corps qui se déploie, puisque, pour que l'image de l'être en lumière soit vue, il doit passer par l'espace lumière, là où se combinent visible et invisible.

*Human Light Human 2074* a été créée à Madrid pour l'ARCO'94 avec le concours de la Fundación Arte y Tecnología y Telefonica. Comme son titre peut vous le suggérer, mon propos est d'aller de l'homme, image actuelle, corps en mouvement, à l'homme, image virtuelle, "passé contemporain", comme disait

Bergson, de l'image actuelle, en passant par la lumière et un "assemblage machinique" destiné à la capter.

Je parlais à l'instant de l'investigation qu'il m'a semblé indispensable de mener pour étudier, puis identifier l'empreinte de lumière, comparable à une empreinte digitale, que laisse un corps. Cette investigation je l'ai menée à l'aide d'un dispositif constitué de réseaux de fibres optiques, de lentilles et de systèmes de digitalisation des images par régie vidéo et ordinateurs. J'ai pu confronter la réalité d'un être humain, ce que j'appelle son image actuelle - à savoir le sentiment ou la vision par miroir interposé qu'il a de son corps - avec une icône lumineuse, mouvante, née de la compression des informations lumineuses captées par un appareil de ma conception appelé *Voxel Light*.

Que nous donne à voir une telle installation? Que nous apprend l'observation des phénomènes qu'elle suscite?

*Human Light Human* déploie l'esthétique de la forme en mouvement de la matière fluide indéfiniment transformable. De même que le mot donne corps au concept - est à la fois la chose et son abstraction -, l'empreinte de lumière signifie le corps dont elle s'est détachée. Elle laisse deviner le corps sous la densité de la lumière. Mais en même temps, elle baigne l'univers. Captée, interprétée par mon dispositif, la lumière ramène donc l'univers entier à la dimension humaine, celle de notre vision.

Le corps s'installe dans la fragilité d'une identité précaire. L'être prend les attitudes non contrôlables, individuelles, son empreinte lumière essayant de gommer l'individualité et le sexe.

Il y a également à l'image des passages de figures humaines sous leurs empreintes de lumière. La matière fluide de la lumière quitte sa matrice corporelle: elle reste à proximité, mais elle demeure cependant inaccessible.

Pour mieux comprendre de quoi je parle, je dirai un mot de la technique particulière de *Voxel Light*: cet appareil à capter les empreintes lumineuses est composé d'un réseau de fibres optiques que l'on peut disposer à 360 degrés et tous azimuts, y compris hors du champ de vision de l'être humain qui en est le sujet - à l'autre bout du monde. Oeil à innombrables facettes, il rassemble, comme sur le nerf optique, les multiples empreintes lumineuses qu'il a captées dans un minuscule cercle où elles se juxtaposent. Ainsi *Voxel Light*, micro-objet, radicalise et élargit notre vision du monde. En inscrivant dans ce cercle exigu le corps et ses multiples enveloppes (du vêtement à l'espace), *Voxel Light* radicalise et élargit la problématique de l'art corporel. Ici se révèle le flottement entre l'être et l'apparence, dans une singulière cohabitation d'empreintes, dans une fluidité d'identités juxtaposées.

Cette oeuvre qui inclut un espace-lumière, des capteurs optiques, un dispositif de compression - la *Voxel Light*, un dispositif optique d'expansion, un dispositif de projection en

temps réel des images actuelles et des images virtuelles produites par *Voxel Light*, un laboratoire d'images.

Ainsi se met en place un processus involutif où s'échangent les rôles entre spectateur actuel (physiquement présent) et spectateur virtuel (dématérialisé, numérisé), créant de la sorte un supplément de présence.

Cette dualité de la présence du spectateurs à la fois sujet et objet, renvoie à une perception temporelle: celle d'un passé en coexistence avec le présent qu'il a été. Le présent, c'est l'image actuelle, la réalité du spectateur - son passé contemporain, c'est l'image virtuelle. Un phénomène qui répond directement à la question de Bergson: "Comment le souvenir ne naîtrait-il que lorsque tout est fini?"

Pour conclure cette première présentation, je dirai que, pour résoudre l'ambiguïté dans laquelle ce dispositif place obligatoirement le spectateur, puisqu'il est impliqué dans une actualité-virtualité aussi déconcertante que stimulante pour l'imaginaire, une photographie est réalisée, sorte de document-témoin à un seul exemplaire de cet instant suspendu, qui authentifie sa présence dans l'oeuvre.

**Le Corps du corps**  
Installation vidéo  
*Virtual Fluid*, 1994

Quand on regarde, c'est exactement comme quand on lit: le corps et les yeux du corps jouent un rôle déterminant. Il s'agit d'ajouter d'infimes particules du passé et du présent, et de les stabiliser dans la matière. Sans la lumière, on n'y parviendrait pas.

Entre le spectateur et les batteries d'écrans qui diffusent les images, un écran virtuel recompose les images planes et les images actuelles dans un espace tridimensionnel fluide.

La manière dont le spectateur va se placer, se mouvoir ou simplement "plonger" dans cet espace virtualisé va déterminer sa perception temporelle et spatiale.

La fluidité où baigne toute chose, y compris le spectateur dont le reflet est lui-même multiplié, déterritorialisé, superpose et confond trois temporalités: le présent de ce qui s'agit, le passé des images virtuelles venues, comme on l'a vu, de plusieurs sources, et le futur - ou tout au moins l'anticipation - de celles que son comportement va susciter.

La même fluidité déstructure l'espace, reflets, transparences, échos, anamorphoses, ruptures d'échelle, gauchissement des perspectives, inversion des plans, subvertissent la perception euclidienne de l'univers.

Un tel dispositif produit en permanence des phénomènes dont l'observation suscite plusieurs niveaux d'interprétation dont il faut refuser de chercher la cohérence.

Il y a un décollement de l'image entre l'écran et ce qu'il produit. Un décollement fondamentalement pictural, mais qui n'est pas une image. Quand on se déplace, c'est exactement comme si on additionnait le corps à l'espace. Le simple fait de se déplacer dans l'espace produit déjà une projection hors de soi vers l'autre.

Les points de fuite classiques de la perspective inventée à la Renaissance volent en éclats. Seule la façon de se placer, de se déplacer dans cet espace virtuel et de le percevoir organise les perspectives et les distances.

Pour revenir à Deleuze et à sa forte vision d'un agencement sans modèle structural:

- Dans chaque partie de l'univers physique, il y a des lignes d'articulation ou de segmentarité, des strates, des territorialités, mais aussi des lignes de fuite, des mouvements de déterritorialisation et de déstratification. Les vitesses comparées d'écoulement sur ces lignes entraînent des retards relatifs, des viscosités, des précipitations et des ruptures. Tout cela, les lignes et les vitesses mesurables, constitue un agencement. C'est une multiplicité - mais on ne sait pas encore ce que le multiple implique quand il cesse d'être attribué.

***Virtual Process*, 1995**

La question du corps devient centrale lorsque les procédures de dématérialisation se multiplient. Vous avez vu qu'elle est au centre de tous les projets que je vous ai présentés jusqu'ici. Elle redouble d'actualité dans le projet que j'ai réalisé cette année à l'UNESCO, à Paris, sous le titre de *Virtual Process*. C'est la raison pour laquelle j'ai voulu le distinguer de mes recherches formelles de *Virtual Fluid* bien que par plusieurs aspects les deux projets soient voisins.

*Virtual Process* est un dispositif à la fois formel et sémantique qui met en résonance interactive la présence réelle d'une personne et la "pulsation" d'une image virtuelle, le "cœur de lumière". Placé entre le corps humain et le corps de l'espace traduit en lumière, il visualise et virtualise les résonances de l'un et de l'autre au rythme de ces deux "corps".

Comme dans le dispositif *Virtual Fluid*, un écran virtuel recompose la réalité en fonction des déplacements du spectateur. Comme *Virtual Fluid*, il met l'observateur dans une relation fluide à l'égard de l'espace et à l'égard du temps. Mais surtout il plonge dans une virtualité nouvelle, celle du savoir, par superposition de ce que Leibniz appelle des mondes impossibles: la résonance du corps interne vu par les dispositifs médicaux, *Echo Doppler System*, *Résonance Nucléaire*

et celle de la matérialisation lumineuse d'une présence humaine et d'un espace machinique.

Cet agencement machinique combine: la traduction en lumière de la configuration de l'espace; l'écho lumineux de la présence du spectateur; une première caméra qui, en *Feedback System*, transforme la somme de ces phénomènes en résonance - un corps lumineux battant dans un rythme accordé au dispositif.

De même, l'espace n'étant plus perçu de la même façon, l'observateur est face à une subversion spatiale et temporelle. Sa perception est nouvelle, presque physique. Les deux corps deviennent fluides.

### **World Utopian Process - W.U.P.**

J'ai présenté ce projet hypermédia, en 1994, aux Assises de Métafort. C'est un projet ambitieux que je n'ai pas craint de placer sous le signe des utopies, celles qui autorisent l'avènement de réalités nouvelles. Il met en oeuvre, dans sa configuration majeure (mais, sur le même principe, on peut imaginer des configurations de plus faible envergure), des transmissions par satellite et Internet à partir de dispositifs fixes ou ambulants investissant les grands centres urbains de la planète, ou des espaces de proximité à l'échelle de la ville.

La conviction qui m'a poussée à concevoir un projet d'une telle ampleur, c'est que sous le ciel des mégapoles, l'organisation ne peut plus, désormais, être pensée sans son complément de décomposition/recomposition. Retour à Deleuze et Guattari: on ne peut plus satisfaire, disent-ils, d'un modèle arborescent des structures d'organisation, qu'elles soient sociales ou spatiales. En ce qui concerne les villes, on en voit la preuve partout.

A quel complément de décomposition/recomposition suis-je en train de faire allusion? A un dispositif permettant, grâce à *Voxel Light*, ce que j'appellerai la connexion stratifiée. Je m'explique. On confie à *Voxel Light* le soin de compresser les informations perpétuellement changeantes de l'espace urbain. On se souvient des empreintes lumineuses que fournissait, dans l'espace restreint du dispositif *Human Light Human*, son réseau de fibres optiques compressées. Ici, il rassemble un flot d'informations en un micro-espace de 15mm de diamètre, sous forme d'anneaux concentriques correspondant chacun à une strate de la ville: sont mis en relation de proximité, et à l'échelle de la vision oculaire d'un individu, des zones de vie naturellement séparées - du plus grand au plus petit, le ciel, les bâtiments et les arbres, la rue, la foule. Le centre de ce micro-espace reste vide, libre, ouvert à une action, à la présence directe d'un corps, celui d'un spectateur-acteur: l'empreinte d'un corps devenu langage dans un espace-limite de proximités. Ainsi peut s'animer en permanence une sorte de démocratie du temps réel: des virtualités de significations partagées s'élaborent, à travers des connexions de toutes sortes et des "corps-à-corps" au-delà des frontières établies du statut social et des langages appris.

Avant d'aller plus loin dans mes hypothèses de fonctionnement social et culturel, voire politique, de *World Utopian Process*, et dans ce que je crois devoir être ses conséquences éthiques, je voudrais en décrire rapidement le dispositif.

Une même installation est reproduite dans chaque capitale choisie pour l'expérience, comme Paris, Berlin, New York, Montréal, Pékin, Tokyo, Sydney, etc.

Chaque dispositif comprend un appareil de:

Enregistrement:

*Capturing Machine* (appareil de traitement des informations lumineuses) - appareil muni d'un réseau de fibres optiques FOL, capte l'information lumineuse et la compresse en icône, *Voxel Light*. Elle traduit en empreintes de lumière les mouvements et la matière du flux continu.

Transmission:

Une caméra vidéo capte et émet l'image de *Voxel Light* vers les villes mis en réseaux par l'expérience par satellite, ou par le réseau Internet (via digital network).

Observation:

On appelle *Spot d'observation* l'endroit, lieux publics, où sont disposés plusieurs moniteurs vidéo recevant les *Voxel's Light*. Living-room TV, lieu privé.

Dans le dispositif proprement dit, un nouveau software est mis en place pour numériser les informations optiques (intensité, fluidité, couleurs, etc) produites par *Voxel Light* et les restituer, à partir de leur forme algébrique, selon diverses cristallisations nouvelles. La matrice fluide - *Voxel Light* - devient une puce électronique du programme - hardware.

Comme je l'ai indiqué en commençant, *World Utopian Process* est un dispositif de captation, de transformation et de retransmission à grande distance de toute réalité matérielle dynamique (l'homme, le groupe, la foule) ou statique (l'environnement proche ou lointain), telle qu'elle est révélée par la lumière - autre "matière" dont la particularité est de défier les contingences temporelles et spatiales.

Un agencement est tourné vers les strates qui en font une sorte d'organisme, un corps sans organes qui ne cesse de défaire l'organisme, de faire passer et circuler des particules assignifiantes, intensités pures, et de s'attribuer les sujets auxquels il ne laisse plus qu'un nom comme trace d'une intensité.

Loin de s'opérer "à l'aveugle", de telles relations résultent, dans l'instant, d'actes d'écoute, d'expression, de décision et d'évaluation fondant un nouvel ordre éthique.

*Éthique du paradoxe*, puisque l'acte physique - situé dans l'espace-temps - une fois transmué en molécule de lumière,

s'oppose aux représentations communes, résiste à tout ce qui s'engendre aujourd'hui dans la "communication de l'information".

*Éthique de la création* face au pouvoir de l'opinion et du sens commun; *éthique de la résistance* face au règne écrasant des "consensus mous".

*Éthique du "micro"* face à l'hypertrophie du "macro", face aux tendances "lourdes" des majorités.

*Éthique du minoritaire*, des minorités de toutes sortes, celles qui existent en chacun de nous, et pas seulement du point de vue ethnique.

En somme, une *éthique de la vie inventive, libérée et multiple*, celle qui fait le plus durement défaut à chacun de nous.

*Voxel Light* donne, dans le champ restreint de son micro espace, un mode d'unité non bureaucratique, non "représentatif", au sens statistique du terme, de l'organisation de la cité. Il révèle, dans son apparente unité, une "philosophie" de la différence, au sens où toute différence y est différence d'intensité. La différence de différence, infiniment dédoublée, écho infini d'elle même.

Comme toute création artistique, *World Utopian Process* part d'une matrice - ici, la planète - qui va être remodelée, transmuée, par une intervention technique spécifique - en l'occurrence une combinaison d'appareils de traitement des phénomènes lumineux. La "matière" captée dans ces lieux de vie intense et de déferlement continu de phénomènes lumineux que sont les coeurs de grands métropoles du monde, va constituer "l'oeuvre".

*World Utopian Process* est un dispositif planétaire dans son principe. Toutefois, il peut s'appliquer à des territoires de moindre ampleur. Il comprend un nombre variable de points d'installation mis en réseaux par satellites. A l'entrée de chaque installation sont captés des informations lumineuses, statiques ou dynamiques, de vitesse et d'intensité variables. Cette matière en expansion est, en temps réel, compressée à l'extrême à travers *Voxel Light* pour produire une icône en perpétuelle mutation. Cette icône est la recombinaison (image virtuelle) d'une réalité (image actuelle) inaccessible à la perception hors de ce traitement. Les diverses icônes ainsi créées par le monde sont regroupées, via les satellites ou par Internet, dans les diverses métropoles impliquées dans l'expérience.

Le moment est venu de vous dire quelles pourraient être, selon moi et en fonction des résultats de mes autres recherches, les conséquences d'une telle "oeuvre", en termes de vision du monde pour moi-même et, en termes d'intervention dans la vie culturelle et sociale de la collectivité planétaire.

Nietzsche disait quelque chose comme: Jamais une montagne n'est séparable des vaches qui la peuplent et qui sont également les nuages du ciel - et Héraclite, cité par Platon, rappelait que l'on ne saurait entrer deux fois dans le même fleuve. C'est devant les fontaines d'images virtuelles de *World Utopian Process*, saisie globale de la planète mêlant le présent et le passé, l'action et la contemplation, la communication et l'action, que le spectateur-acteur peut entendre, méditer et comprendre ces deux aphorismes anciens.

Tout d'abord, parce que, à l'intérieur des cercles concentriques de chaque icône, et dans les espaces de restitution de l'ensemble des icônes collectées sur la planète, la juxtaposition de points de vue aussi bien spatiaux que sociologiques donne à voir ce que jamais personne au monde n'avait pu expérimenter - sinon en imagination - la simultanéité d'éléments hétérogènes baignés dans la même lumière, et la potentialité de "passages" (échanges, rencontres) entre ces éléments sans cohérence logique apparente. Voilà pourquoi j'ai aimé citer Nietzsche.

Quant à la phrase d'Héraclite: comment ne pas voir dans la permanence apparente de ces empreintes et le grouillement ininterrompu des événements dont elles témoignent à leur façon, une invitation à la conscience aiguë des différences, et à la constitution d'une éthique des minorités, non seulement ethniques mais aussi idéologiques, culturelles, etc? La permanence des images en tant que telles (métaphore de l'effet anesthésiant de la communication de l'information) ne doit en aucun cas nous dispenser de percevoir nos diversités et d'en faire les fondements d'une éthique de la vie inventive, libérée et multiple.

Se connaître, s'assumer, se transformer, se faire aimer, trouver sa place dans la ville, dans l'univers, tels sont les thèmes proposés aux spectateurs-acteurs de *World Utopian Process*: le dispositif fait apparaître pour chacun de nous, avec notre singularité, la multiplicité de nos identifications et la relativité de nos existences symboliques et biologiques.

Prendre conscience qu'il existe pour chacun de nous un atlas de l'espace conceptuel - un peu comme, lorsque nous fermons les yeux après avoir regardé la lumière, des myriades de fragments lumineux demeurent sous nos paupières - et élargir cet atlas pour parvenir à une lecture du monde à la fois plus personnelle et plus ouverte, telle est, sur un autre plan, la possibilité offerte par notre "agencement machinique" planétaire.

Ainsi comprise, l'esthétique prend en charge la question morale. L'imaginaire, sollicité par le processus narratif mis en oeuvre, contribue à l'émergence de nouvelles directions éthiques, encore imperceptibles parce que non réalisées.

## Pour conclure: le projet Pilote

«On ne peut pas parcourir l'infini.»

Aristote

Dans la logique de ma progression en rhizome, il n'y a pas de conclusion. Il n'y a qu'une fin de séquence.

Le présent projet de recherche s'inscrit dans la continuité de *World Utopian Process*, mais plonge plus radicalement encore dans la matière multimédia.

Depuis quelques années, vous l'avez vu, je mène, comme artiste, un travail sur les processus de transposition de la matière en lumière, sur sa visualisation, sur l'addition des différents modes de transposition, etc. - et ceci à différentes échelles. Un tel principe s'apparente d'assez près au fonctionnement de notre esprit, et plus particulièrement de la mémoire, qui se déplacent entre les objets qui les habitent à une vitesse inimaginable.

C'est selon ce même principe que j'aborde mon projet nommé *Pilote* - l'outil de navigation conçu comme un logiciel, le cerveau de l'espace imaginaire qu'on explore.

*Pilote* fonctionnera sur le réseau Internet dont il utilisera les ressources. En plus de cette prise d'appui sur un réseau universel, *Pilote* trouve dans les travaux de mathématicien développer Nicolas Flawizky et l'astro-physicien Laurent Nottale, théoricien de l'espace-temps fractal, une base conceptuelle indispensable à la conduite du projet. (Laurent Nottale, directeur de recherche au CNRS travaille au laboratoire d'astrophysique extragalactique et de cosmologie de Meudon).

Je n'aurai pas la prétention de développer la théorie de Laurent Nottale: je me contenterai de dire que sa nouvelle explication du monde montre que l'univers est structuré comme un fractal, c'est-à-dire qu'il présente des structures cohérentes quoique d'aspects différents quelle que soit l'échelle - et que, donc, on peut "zoomer" à l'infini sur n'importe quelle partie.

Cette notion de continuité dans la structure et cette possibilité de passer en temps réel d'une échelle à l'autre, de l'infiniment grand à l'infiniment petit, sans solution de continuité, est sans doute le principe le plus riche et le plus nouveau de mes travaux. Laurent Nottale s'est du reste associé à l'équipe que je réunis pour mener à bien ce projet.

*Pilote* est un outil de repérage, une sorte d'atlas - ou, mieux, ce que les navigateurs de la Renaissance appelaient un portulan (cartographie et description des ports et des accidents côtiers du monde connu) de l'espace infini du savoir et de la mémoire universels.

Supposons par la pensée l'application à cet espace conceptuel de cette notion de connexions illimitées dans le temps comme dans l'espace: chaque objet se présente à nous dans ses caractéristiques pures, à quelque échelle qu'on

l'observe. Le dispositif hypermédia permet une navigation simultanée à travers l'infiniment petit de la matière fluide de l'objet observé, comme des informations de toute nature qui constituent son environnement. Autrement dit, dans une description globale de l'espace, les objets existent simultanément à toutes les échelles, bien qu'on ne les perçoive qu'à une seule. Les échanges d'informations entre niveaux sont permanents.

Dans le dispositif hypermédia auquel je travaille, la "lecture" devra pouvoir s'effectuer à plusieurs niveaux, en fonction de la commande opérée par le navigateur. Les réponses qui lui seront données seront visualisées, à sa transformation, se comportant comme une résonance de lumière. L'outil de navigation dans l'espace fluide et infini de l'information devra être capable de mettre en relation d'infimes particules intelligentes captées à n'importe quel niveau d'échelle et sous des perspectives multiples, qu'elles soient scientifiques, sociales, culturelles, géographiques, historiques ou autres.

Je me rends compte que l'évocation du dispositif peut occulter les objectifs fondamentaux qui m'animent. Je les résumerai en trois points, et j'en aurai fini:

\*Si nous avions la faculté de nous déplacer sans entrave dans les profondeurs du savoir, notre vie, nos actions, les échanges entre les hommes en seraient transformés. Nous pourrions sans doute organiser différemment l'espace de la communication, par la médiation d'outils à connexions multiples et simultanées comme *Voxel Light*.

\*La question des connexions sans contraintes d'échelle ni de temps, ne se résout que par un troisième terme, essentiel, de la capacité de choix de l'outil de navigation. Comme le cerveau, il devra être capable de raccourcis audacieux et de sélections imprévisibles. Le navigateur qu'il va emmener dans son trajet va voyager sur une onde à haute capacité de variations.

\*La réflexion que ce projet va m'amener à faire a, au départ, toutes les apparences de l'abstraction. Et de cette réflexion peuvent naître d'autres matrices abstraites. Pourtant, sans manier le paradoxe, je dois affirmer ici, au moment de terminer cet exposé, qu'au centre de toutes mes recherches se trouve la matière vivante, la nature et l'Univers, en tant qu'espace de vie.

Chacun a une résonance particulière. Chacun est sensible à certains phénomènes et pas à d'autres. Pour ce qui est de ce projet, qui plonge au coeur des espaces conceptuels pour déboucher au coeur du vivant, du social, du créatif, seule la sensibilité qui est la mienne m'y a engagée.

© Jake1995, 14 septembre, Paris  
Atelier 43  
230, rue Saint-Charles  
75015 Paris  
FRANCE