

# QUE RESTE T-IL DE NOS DONNÉES?

EXTRAIT DU MÉMOIRE D'ANNA BROUJEAN

ENTRETIEN AVEC OLIVIER CABLAT, ARTISTE ET COMMISSAIRE D'EXPOSITION

RÉALISÉ LE 26 NOVEMBRE 2014 À ARLES

*D'un point de vue artistique, qu'est-ce qui est arrivé grâce au Net? Comment as-tu vécu, perçu et travaillé avec ces évolutions, depuis le début du web 2.0? Comment travailles-tu avec cette matière qui est disponible?*

Je vois plus Internet comme une capacité à élargir des pratiques culturelles et à pouvoir les transmettre vers des zones qui étaient difficilement accessibles. Je suis un peu un rescapé de la culture par ce biais là.

Mais la diffusion numérique de la culture était antérieure à l'apparition d'Internet, que ce soit par la diffusion des données musicales numériques sur CD ou par le fait que les publications de livres se soient réalisées différemment avec le numérique, avec une diffusion, une répercussion et un accès aux connaissances beaucoup plus larges. Je me sens personnellement un héritier de tout ce champ culturel là parce que je ne viens pas d'un milieu où les livres, les disques ou les films se trouvent aisément dans les bibliothèques de la maison ou de la ville.

Je vois donc déjà le numérique comme un accès beaucoup plus large aux choses, qui n'a fait que se répercuter, s'amplifier, se démultiplier avec le développement d'Internet. Après, en quoi ça a favorisé ma pratique artistique? Ça n'a fait que l'amplifier mais les enjeux qui la constituent étaient déjà existants. De la même façon que les pratiques artistiques qui s'inscrivent dans la récupération d'images trouvées étaient existantes depuis longtemps, certainement même avant Marcel Duchamp, Duchamp ayant rendu accessible l'idée du *Ready made* qui a pu être ensuite adapté à la réappropriation des images.

Après, que ce soit avec Andy Warhol, Richard Prince, Peter Piller ou Hans-Peter Feldmann, Aby Warburg remis au goût du jour par Georges Didi-Huberman, on peut citer de nombreuses pratiques qui ont su travailler à partir d'images trouvées, d'images usuelles ou fonctionnelles, et se les réapproprier.

Pour moi, Internet c'est une continuité donnée à ces phénomènes, une démultiplication, une adaptation au format numérique d'un mode de création artistique qui était déjà établi il y a bien longtemps.

*Tu confrontes souvent dans ton travail des images qui sont issues de différentes sources. Est-ce que l'image web a pour toi un statut particulier, un statut différent ou est-ce que c'est comme tu le disais une continuité? Pourquoi confronter des images de différentes natures dans des séries ou des projets?*

Une des caractéristiques propres à la transmission numérique des données, est la compatibilité entre différents supports, Internet étant un de ces supports compatibles.

Cependant, l'idée de confronter, d'opposer et d'accoler des images de statut différent ne me semble pas uniquement basé sur l'influence des technologies numériques; les pratiques artistiques ont depuis longtemps essayé de se confronter à d'autres registres, que ce soient dans les pratiques appropriationnistes citées à l'instant, ou aux bases de l'art conceptuel, si on prend l'exemple de Joseph Kosuth. Il y avait déjà l'idée de confronter différents registres, de leur donner une position, de les mettre sur un même niveau pour aussi questionner la nature du contenu au regard du contenant.

Cette idée de la confrontation des registres est donc préexistante, ce n'est pas Internet qui a amené cette logique là. Mais Internet, en tant que plateforme et interface multi thématique, a certainement amplifié le phénomène, l'a rendu beaucoup plus accessible. Cela a aussi permis par incidence de diffuser très rapidement ces pratiques artistiques et d'influencer les jeunes artistes. C'est ainsi que le phénomène est en train de se développer, de se démultiplier de façon spectaculaire. Dans mes propres recherches, l'idée de confronter ses images avec des images trouvées a une certaine antériorité, j'ai toujours un peu considéré mes propres photographies avec une forme de détachement, comme si c'était les images de quelqu'un d'autre. C'était perçu lorsque j'étais étudiant comme un défaut mais j'ai essayé d'en faire une qualité à développer... Comme pour se convaincre que finalement, l'intervention artistique se joue à un autre niveau qu'au moment de la fabrication de l'image, plutôt dans la recombinaison de différents éléments, dans leur déplacement et dans le fait de les recomposer pour en créer de nouveaux.

C'est une donnée très importante de mes recherches et qui détermine pas mal aussi ma façon de travailler. Du coup se retrouvent dans mes propositions des images qui sont les miennes, en tout cas que j'ai faites en tant que photographe, avec des images faites par d'autres, des images trouvées sur Internet ou autre, ou des images qui n'en sont pas forcément au départ.. Tout ça représentant une matière première qui va donner lieu à de nombreuses interventions ultérieures.

*Est-ce qu'il y a une notion de matérialité / immatérialité, avec ces images justement immatérielles trouvées sur Internet et la constitution d'un corpus, faire sortir ces images du monde virtuel pour les amener au monde réel, est-ce qu'il y a un jeu ou est-ce que tout est mis en commun ?*

Je sais que c'est un enjeu sur lequel beaucoup de gens ont essayé de s'appuyer, de travailler, mais pour moi c'est presque un contre-sens de considérer l'immatérialité comme une étape importante dans un processus de désincarnation supposée de l'œuvre. Même lorsqu'une image est codée sur un support de stockage, elle conserve une forme de matérialité.

C'est donc plus la dissociation entre la matérialisation et l'œuvre elle-même qui me paraît décisive, ce qui renforce aussi sa nature conceptuelle. Je préfère parler de multi-matérialité. Cela sous-entend que l'œuvre peut se diffuser sur différents types de supports en restant œuvre et sans pour autant être associée à un seul type de support.

En gros, si on veut vendre un objet, le marché nous impose de déterminer un nombre précis d'éditions, une limitation dans sa production, d'essayer de limiter cette production à une échelle bien précise pour pouvoir lui donner une valeur monétaire sujette à inflation. Cette notion là ne m'intéresse pas encore artistiquement, je n'ai pas encore travaillé là dessus, ça pourrait être un sujet de travail mais ça ne m'intéresse pas pour l'instant.

*Tu travailles avec plusieurs supports : le livre, l'exposition, l'installation ... Avoir un projet véritablement conçu pour le web, ça a un sens ou pas vraiment ?*

Complètement, il y a tout un tas d'œuvres de grande qualité conçues spécifiquement pour le web, réalisées à partir des années 90.

Personnellement je préfère travailler sur l'idée d'une œuvre dissociable du support. C'est une idée que j'ai expérimenté sur mon projet *DUCK*, un projet dont la forme n'est pas prédéfinie et qui va opérer une multitudes de phases de mutations.

L'œuvre va pouvoir à chaque emprunt de forme, tenir compte du support sur lequel elle se positionne. Donc l'œuvre reste la même, elle va conserver le même statut, même si elle prend la forme d'un livre ou d'une page web. À chaque changement de forme, le projet va assimiler un ordre et une façon d'exister qui va être propre au support sur lequel il sera positionné.

Par exemple j'ai réalisé une version GIF animée sur la rotation du bâtiment «Canard», présenté exclusivement sur support web. L'animation permet de recouvrir l'ensemble des angles de vues de ce fameux bâtiment qu'est le canard de Long Island (identifié par Robert Venturi comme étant la base d'un des concepts de l'architecture populaire).

Ce n'est pas exclusivement une œuvre Internet mais plutôt une image animée qui n'a de sens que parce qu'elle est présentée sur un support qui permet de la visualiser de cette façon là.

Lorsque je transpose cette même idée dans un format classique d'exposition, je rends visible la fragmentation en présentant les dix vues dans une disposition circulaire (illustration).

L'interprétation que j'en fais sur le livre est encore différente étant donné que la fragmentation peut s'y matérialiser de façon beaucoup plus logique, à chaque page tournée. Donc, les premières pages du livre *DUCK* reprennent tout simplement les angles de vue du bâtiment en forme de canard..



Olivier Cablat, *Duck*, Teleportation : Phase 2 - 2014

Et ce n'est pas fini, étant donné que j'avais à ma disposition (grâce à Internet) tous les angles de vue du bâtiment, j'ai commandé à un architecte (Antoine Mialon) la réalisation des plans en 3 Dimensions. Ces vues du bâtiment reconstituées en 3D vont pouvoir être accessibles par réalité augmentée en scannant certaines pages du livre (illustration).

Et c'est là que le déplacement va opérer de la façon la plus marquée et que ça devient un peu fou : grâce au plan vectoriel en 3D du bâtiment, on a reconstruit avec le festival Images de Vevey un vrai bâtiment en forme de canard et à l'échelle originale.

Il s'agit donc d'un bâtiment «téléporté» à Vevey depuis les États-Unis grâce à quelques images trouvées sur Internet, le tout sans se déplacer aux États-Unis.

Le GIF a donc été ici une étape intermédiaire dans un processus de création beaucoup plus complexe.

On a donc une œuvre qui n'est pas mon œuvre à la base, un bâtiment fonctionnel qui a été fait pour d'autres raisons, qui a été activé en tant que concept par Robert Venturi dans les années 1970. J'emprunte et je réactive ce concept en 2014 et je lui donne une multitude de formes, qui constituent une œuvre mais qui vont s'adapter, muter selon le support sur lequel elles vont être diffusées. C'est plutôt cette idée là qui pour moi est importante et qui prévaut à l'idée d'association de médiums avec une forme de diffusion donnée.



Olivier Cablat, *Duck*, réalité augmentée par l'application The Eyes link 2014

*Tu avais présenté un GIF au Bal, un GIF d'un cheval qui court. (Dans le cadre de la carte blanche PMU x Le Bal en 2013, nda)*

Oui, il y avait un enchaînement de dix GIF. Au Bal, l'idée était de créer une version numérique des études du mouvement du cheval, un thème classique de la peinture et de l'art en général, je voulais en donner une version populaire, basée sur l'univers des paris en ligne.

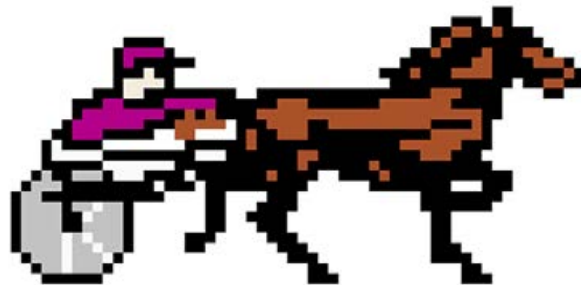
J'ai proposé une série enchaînée de GIFS animés de chevaux avec un rendu très pixelisé. Les sites Internet de paris hippiques étaient un territoire à explorer. C'était le concept de départ. Je m'étais mis dans la posture d'un archéologue qui va aller faire des recherches sur un large champ de fouille, sur tout ce qui peut toucher à l'univers du cheval, du pari, de la course hippique etc. Ces chevaux étaient des mini GIF animés qui ont été prélevés sur des sites de paris illégaux, des sites concurrentiels ou en procès avec le PMU, donc il y avait tout un rapport contextuel par rapport à ce résidu là ... Et puis un déplacement de sens, de format qui a permis d'avoir une pixellisation très visible, presque pictorialiste et qui a donné de la substance à l'installation du BAL.

Internet a été utilisé là comme un territoire. Je fais partie des gens qui faisaient de la recherche documentaire avant qu'il y ait la possibilité de faire des recherches par image sur Internet. Du coup, le moment où tu découvres ça c'est une sorte de fusion cérébrale. Ça paraît ridicule quand tu es né avec ça, mais pour moi ça a été une vraie explosion. Et il y a un autre élément

important, même en tant que photographes, en tant qu'artistes, on n'a pas tous la possibilité d'être présents au moment et à l'endroit où on veut, donc Internet amène aussi cette possibilité là, de créer des spatio-temporalités multiples et d'aller dans un territoire qui n'est pas comparable avec la réalité, mais (...) presque.

Quand je suis en train de faire mes recherches d'images, je suis presque en train de me dire que je suis en balade pour trouver des photos à faire. Quand tu es sur Google Street View, on peut parfois avoir ce sentiment là. On sait très bien que les images ont été faites par des machines automatiques, mais à un moment donné, on peut ressentir cela.

Un autre élément pour moi fondamental concerne les flux d'images, la multiplication des sollicitations visuelles et des quantités d'images auxquelles on est confronté. Pour beaucoup de photographes, ou de professionnels, cela semble perçu comme quelque chose de contraignant, comme un trop plein, quelque chose qui peut être un frein à la création. Pour moi c'est un élément hyper positif, je veux vraiment l'utiliser comme un élément positif. En gros, s'il y a trop d'images qui arrivent, si on est trop sollicité, s'il y a trop de quantités d'images, moi je dis non-non, allez-y, envoyez-en plus, y a plein de choses à faire avec ça. C'est un peu la réponse que je donne dans le projet *DUCK*. Ma posture personnelle, et c'est là où elle se différencie de pas mal d'autres pratiques artistiques, c'est que l'archive, la récupération d'images, ce n'est pas la fin de quelque chose, c'est qu'après coup, il y a beaucoup d'interventions, il y a beaucoup de choses qui se passent et la réappropriation peut aussi s'inventer comme acte créatif. J'essaie de ne pas me contenter de montrer des images trouvées en disant « débrouillez-vous ».



Olivier Cablat, Extrait de la série *Campagne de fouilles*, Objets trouvés 2013

Avec le détournage, la réorganisation, la création de fictions, d'associations, de mutations, l'idée est vraiment de pousser la réappropriation le plus loin possible.

J'avais été commissaire d'une exposition en 2011 qui s'appelait *After Archive*, qui posait aussi la question de savoir que faire d'une archive, jusqu'à quel point on peut intervenir sur une archive qui n'est pas la nôtre, jusqu'à quel point on peut intervenir sur des images qui ne sont pas les nôtres et se les réapproprier artistiquement.

*Tu as également une démarche qui est presque anthropologique, presque archéologique face à ces images numériques.*

Oui, c'est anthropologique au départ parce que j'ai un vrai intérêt, une vraie empathie pour les images que je trouve. Mais après coup je ne les utilise jamais telles qu'elles ont été conçues ou pensées. Et même si je mime un peu le langage et la posture archéologique, c'est une façon d'emmener une couche de sens supplémentaire.

J'ai travaillé dans l'archéologie et j'ai fait des études d'Ethnologie donc je connais bien ces codes là, mais j'essaie avant tout de les réinventer. Dans mes façons de travailler en archéologie, il n'y a rien de conventionnel, c'est complètement absurde. Là, je viens de travailler sur un projet qui touche à l'architecture et les architectes ne peuvent pas toujours s'y retrouver. Je prends cette liberté en tant qu'intervenant extérieur à ce registre là pour le faire à ma façon, et c'est aussi à ce niveau là que se situe l'intervention artistique.



Olivier Cablat, Extrait de la série *Campagne de fouilles*, Paysages 2013

*Je voulais aussi parler de la décontextualisation des images, en détournant notamment les images pour les extraire de leur contexte. Est-ce que tu peux me parler de ta façon d'opérer, de ce processus là ?*

C'est un processus que j'ai enclenché avec mes travaux sur l'Égypte. J'ai essayé d'y écrire les bases d'une posture documentaire; et pour moi, la base de l'image documentaire, dans mes travaux en tout cas, consistait à utiliser l'appareil comme un extracteur d'objets. C'est une machine à fabriquer du document, une machine à déplacer de l'objet et une machine à conceptualiser le réel. Par ce biais là, il m'a paru important de dire que toute image que je mettais en œuvre dans mes recherches était un élément relatif à un contexte. J'ai donc commencé à créer des séparations entre l'élément-sujet et ce contexte, des séparations assez légères : l'objet était bien visible et l'arrière-plan était soit un petit peu éclairci soit un petit peu foncé.

Dans le travail que j'ai fait sur l'univers des champs de course, que j'ai exposé au BAL, j'ai continué à travailler sur ce mode là, notamment sur des portraits: des personnes prises en photo sur des champs de course, séparées de leur contexte, existent-elles de la même

façon ? En détachant un personnage ou un objet de son contexte, qu'est-ce que ça peut amener comme vision, dans quelle interprétation ça peut nous mener ? Le sujet peut-il exister de façon autonome ? Voilà un ensemble de questions que cette proposition essaie de soulever.

J'ai également utilisé ce processus, de façon encore plus radicale, sur mon projet sur les canards en architecture. J'ai déterminé que dans ce travail là, l'élément contextuel n'était pas forcément primordial et brouillait un peu les pistes ; c'est donc par volonté d'épuration, d'homogénéisation, de détacher les objets de leur histoire, de leur lieu que j'ai établi ce protocole là. Ça a permis de sortir du cadre contextuel et d'utiliser ces objets de manière beaucoup plus libre, d'amener du fictionnel dans la proposition. Les bâtiments, au niveau fictionnel, redeviennent leur référent, de vrais animaux ou de vrais objets, et c'est ce qui amène ce côté faussement fantastique.

Cela respecte l'idée de départ : épurer l'image jusqu'à son essence, en l'occurrence ici c'est l'architecture qui m'intéressait.

La forme est plus au service de la mise en valeur documentaire d'un objet qu'au service d'un effet de style.

*Tu demandes parfois une sorte de collaboration comme par exemple pour le projet que tu as réalisé cet été, pour lequel tu demandais à des gens d'envoyer des photos de poteaux et de taureaux. Est-ce que l'idée de la collaboration, que ce soit avec des images trouvées ou des images faites, est une idée importante pour toi ? Pourquoi faire un projet collaboratif sur ce sujet ?*

Le sujet collaboratif, les souscriptions et tout ça, ce n'est pas nouveau. Par exemple, *Family of Man*, d'Edward Steichen en 1955 au MOMA, est une exposition très importante dans l'histoire de la photographie et des pratiques photographiques. Steichen avait fait un appel à contribution publique pour des images photographiques et il avait produit une exposition contenant des



Olivier Cablat, Extrait de la série *Campagne de fouilles, Étude de caractères*, 2013

centaines d'images à partir de millions de propositions. Ce principe là n'est pas nouveau, mais pourquoi l'avoir fait cet été à partir d'un appel réalisé depuis Facebook? Ce n'était pas tant pour faire quelque chose de participatif, même si j'aime bien l'idée mais c'est plus compliqué à gérer qu'autre chose finalement. C'était peut-être pour soulever la question de l'identification de l'auteur en photographie. Il y a des pratiques sur Internet - c'est très courant sur Tumblr ou Facebook et c'est quelque chose que je connais très bien par le biais de la musique depuis bien plus longtemps que ça, avec les compilations de musique, le sampling, etc., - qui consistent à citer d'autres personnes, à confronter les images des autres et à créer une confusion dans la source et dans l'identification de l'auteur de l'image. Il y a beaucoup de gens qui ont utilisé mes images sur Tumblr en les faisant circuler, sans réappropriation, mais en omettant de dire que c'était moi qui en était l'auteur, ça m'avait posé problème sur le moment mais après coup, je m'étais dit que ça faisait partie du jeu. Il y a aussi un artiste qui a participé au projet, Eric Tabuchi, qui va systématiquement utiliser des images trouvées en se les réappropriant totalement, sans citer ses sources car ses images sont pour lui des intermédiaires fonctionnelles à la création d'un univers autonome de formes.

Sur la plateforme participative que j'ai créé avec Sebastian Hau (Poles and bulls), les gens citaient des images issues de l'Histoire de la photographie, des grands classiques, parfois sans les citer, postaient aussi leurs propres images ... Tout ça a donné des milliers et des milliers de résultats où la question de savoir qui était l'auteur, qui devait être crédité se posait. De cette matière première, nous avons produit un catalogue, ainsi qu'une exposition. Le catalogue lui-même intégrait un mode participatif, nous avons demandé aux meilleurs contributeurs de faire un Editing. Patrick Le Bescont, éditeur de Filigranes, a même refait une sélection d'images avec laquelle on a créé des stickers qui ont été intégrés à la publication, comme un élément de singularisation. Aussi, chaque couverture était unique et a été faite en direct, avec l'idée de créer une vue d'exposition en temps réel, ce qui n'est paradoxalement jamais le cas dans un catalogue d'exposition (illustration).



*Poles and Bulls (Poteaux et taureaux)*, Projet participatif, couverture d'un catalogue 2014



Dans chaque page du catalogue étaient retranscrits, côte à côte, l'auteur original de l'image et la personne qui le citait. La personne citante était presque mise en avant comme l'égal de l'auteur et c'est cette forme de démocratisation là qui est amenée par le web. Ce n'est pas «tout le monde est artiste, tout le monde est photographe», comme on peut parfois l'entendre, mais tout le monde peut contribuer à un projet de commissariat,.. c'était ça l'idée. Mais c'est une question posée plutôt qu'une réponse apportée. Il y avait tout un mode expérimental qui était prévu dans le projet, et curieusement, au même moment ou en tout cas à la même période, des projets de ce type là se sont faits aux États-Unis dans un certain nombre de musées, dont le musée de Santa Cruz, je crois. Ces musées avaient demandé, par le biais d'Internet, à ses visiteurs de proposer une sélection d'œuvres pour une exposition thématique et ils avaient tenu compte de leur avis dans ce qui était montré dans l'exposition.

Il y a quand même l'idée, le mot est peut-être un peu trop riche par rapport au résultat, de démocratisation non pas des pratiques artistiques, non pas des pratiques photographiques mais donc du commissariat d'exposition.

*Et comment est-ce que tu abordes la question du copyright ?*

Dans le catalogue, nous avons donc choisi de placer l'auteur original de la photographie au même niveau que le contributeur qui le citait. C'est un phénomène amplifié par le partage des images tel qu'il est pratiqué sur Internet auquel on voulu donner une forme. C'était aussi une façon de questionner l'évolution de la notion d'auteur.

Par ailleurs nous n'avons choisi de ne publier que les images dont les auteurs originaux étaient cités. Certaines propositions extraordinaires mais qui ne citaient pas les auteurs d'origine, ont été utilisées en projection mais pas imprimées dans le catalogue.

La question du copyright est exacerbée par la transmission numérique des images. Mais dans le cas du catalogue «Poles & Bulls», il n'y avait pas vraiment de décalage avec la fonction initiale des images et leur existence dans le catalogue. Dans le cas contraire, nous aurions pu amener une tout autre réponse.

*Egalement dans ton propre travail, quand tu réutilises des images sur Internet ...*

Dans mon travail il y a toujours une volonté de déplacement entre l'utilisation de l'image et la façon dont elle a été conçue au départ. Si il y a réactivation, et déplacement de sens dans le cadre d'une intervention artistique marquée, cela me paraît logique d'en assumer la réappropriation en tant qu'auteur par prolongement.

Mon premier livre d'artiste s'appelait Galaxie (Schaden White Press, 2009), il était basé sur douze photographies de discothèques que j'avais photographiés au début des années 2000, après les avoir localisés sur l'annuaire, parce qu'à cette époque, il n'y avait pas Internet. Je cherchais avant tout des noms très riches de sens, et j'allais ensuite sur place vérifier la promesse évocatrice du mot. Parfois, le nom avait changé entre sa publication sur l'annuaire et le moment où je me rendais sur place. Les noms de discothèques appartenaient au registre scientifique, historique ou géographique : Galaxie, Etoile, Cristal, Xénon, Khéops, Miami, las Vegas etc.

Le livre était également constitué de chapitres basés sur des recherches de mots-clés réalisés à partir des noms de discothèques, une sorte de protocole réadapté à Internet, à partir de ma recherche initiale sur l'annuaire. Il y avait plein d'entrées possibles : on ouvrait le livre au par la double page centrale, certaines images étaient manquantes, le chapitrage s'opérait avec des lettres, il y avait toute une réflexion sur le rapport entre le texte et l'image.

Pour revenir à la question du copyright, dans ce livre là, il y a mes propres images, mélangées à des images fonctionnelles, d'amateurs et des images de photographes connus ... mais tout ceci était intégré dans un processus tellement complexe qu'il n'y avait aucun sens à citer les auteurs d'origine.

C'était un projet artistique, un projet de recherche assumée, la frontière entre les différents droits qui peuvent s'y appliquer n'est pas quantifiable, le droit lui-même n'est pas clair là-dessus avec les images numériques.

Dans mon livre en forme de pyramide, *Enter the Pyramid*, il y a quelques images qui sont des citations en hommage à un photographe connu mais que personne n'a identifié comme tel. Mais le livre lui-même essaie de dépasser cette idée même de propriété d'image. J'ai plus travaillé sur la pure appréciation de l'image en tant que telle. La question ne se pose pas, ou presque ...

*J'ai fait des recherches sur les textes de lois qui régissent ça et c'est vrai que c'est assez flou, en ce qui concerne les images numériques.*

On est encore sur l'héritage de textes relatifs aux pratiques analogiques avec l'idée d'un pourcentage de présence de l'image source que l'on pourrait quantifier. Ce qui est intéressant, c'est que pour les images que j'ai utilisées dans le projet *DUCK*, ce sont des images soit touristiques, donc sans vocation artistique, soit des images faites par des photographes qui se présentent eux-mêmes comme les défenseurs de ces architectures de type Canard.



Le projet tel que je l'ai conçu, a pour vocation première de mettre en lumière ces architectures, qui sont pour la plupart abandonnées ou détruites. J'ai contacté les photographes qu'il était possible d'identifier comme auteur de certaines images utilisées pour le projet, mais ils n'étaient pas prêts à participer à un projet de ce type sans être payés. Ce qui m'a interpellé, c'est qu'ils voulaient vendre les images d'une architecture dont l'architecte aussi pouvait revendiquer les droits et peut-être que pour l'animal aussi, on ne sait jamais...

Je ne sais pas si il est possible de déterminer une limite au delà de laquelle il soit nécessaire ou non de citer l'auteur d'origine mais le problème reste très complexe et je pense qu'on peut aussi considérer la création du 21ème siècle comme une sorte de relais de formes, d'images, de contenus ...

Et dans chacun de mes projets, la réactivation, la réappropriation, la réutilisation, c'est toujours la base, le point de départ de quelque chose qui va aller beaucoup plus loin..

*La plupart de tes projets prennent des formes à la fois numériques et physiques, pourquoi décliner un même projet sous plusieurs médiums ?*

*Enter the Pyramid* est au départ une installation numérique documentaire, une sorte de voyage mental pré-existant par rapport à mon vrai voyage en Egypte. Je convoque là dedans de toute la fantasmagorie sur les pyramides, sur l'Égypte et sur tout ce qu'il peut y avoir comme interprétation autour de ça. Je me suis intéressé à cette mécanique de production massive des images, qui ne sont bien évidemment pas produites en Egypte, mais partout dans le monde sur l'idée même de l'Égypte, et de cette forme universelle que représente la pyramide. Le projet est une réappropriation d'images trouvées qui sont ensuite réorganisées dans une programmation HTML à travers un processus dont on a du mal à discerner la finalité : une énigme insoluble, un voyage sans fin, un jeu de hasard..

Mon éditeur, RVB Books, m'a proposé d'en faire un livre mais ce n'était pas prévu au départ. Pourquoi réaliser une forme livre à partir d'un projet interactif online, réalisé lui même à partir d'images trouvées sur Internet et ayant une fonctionnalité préexistante ?

Un livre offre plein de possibilités mais qui sont quand même limitées au mode de consommation, à la matérialité qui lui est propre: un ensemble de pages qui vont se superposer et qui vont se lire dans un certain ordre avec une interactivité assez spécifique.

On a donc choisi de renoncer à adapter le programme interactif pour se concentrer sur une forme parfaitement autonome, notamment en faisant découper la couverture du livre en forme de pyramide et en réduisant considérablement l'éditing.

Le livre a rencontré un succès international et a déclenché pas mal d'autres recherches par la suite. Je pense au projet *DUCK*, sur lequel je travaille en ce moment :

Il reprend l'idée que chaque médium va avoir une capacité d'expression, un vocabulaire qui va lui être propre, qui va lui permettre d'exprimer une même idée sans forcément qu'elle ne soit associée à un seul et unique moyen de diffusion. Un projet peut exister sous de multiples formes, mais exprimé différemment. Chacune des formes va permettre de le faire exister différemment, enrichir le propos sans se contredire. C'est un élément récurrent de mes réflexions, et cela permet de tirer pleinement parti de la capacité des technologies numériques à pouvoir se déplacer d'un support vers un autre.