

Date : 03/07/2007



Naviguer dans les livres : le livre d'artiste et l'interface numérique:

David Paton

(University of Johannesburg, Doornfontein, South Africa)

Traduit par Isabelle le Masne de Chermont

(Direction des musées de France)

Meeting:

92 Art Libraries

Simultaneous Interpretation:

No

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 73RD IFLA GENERAL CONFERENCE AND COUNCIL

19-23 August 2007, Durban, South Africa

<http://www.ifla.org/iv/ifla73/index.htm>

Résumé :

Dans cet article, je soutiens l'idée que les principes des œuvres basées sur le numérique ou l'écran électronique ont été préfigurés, suggérés ou même, en fait, accomplis dans le "phénomène" ou livre d'artiste et que le livre, dans les mains de l'artiste, s'emplit d'actes interprétatifs. J'essaie d'analyser les façons éclairantes par lesquelles des exemples choisis de livres d'artistes sud-africains sont déjà virtuels ; le codex est là une forme interactive et dynamique et l'idée du livre est fondée dans ce qu'il fait plutôt que dans ce qu'il est. Croire que le codex contient des "limitations" et des "inconvenients" par rapport à des formes numériques présuppose que le livre est une forme considérée comme statique, fixée et finie. Que ces "limitations" et "inconvenients" supposés ne puissent être surmontés que par la forme interactive du numérique est une position que je souhaite remettre en cause.

Introduction :

Cet texte se fonde sur les essais du catalogue qui accompagnaient l'exposition, dont j'ai assuré le commissariat ([Navigating the Bookscape: Artists' Books and the Digital Interface](#)¹). L'exposition exploitait des pistes séduisantes qui s'offraient à la fin de l'exposition des livres d'artistes de la collection Ginsberg, dont j'étais commissaire à la Johannesburg Art Gallery en 1996, et qui était alors probablement la deuxième plus grande exposition de livres d'artistes jamais organisée au monde. Dans la dernière salle de l'exposition de Johannesburg, trois moniteurs isolés surplombaient le visiteur ; un moniteur vide, au centre, était flanqué des images et des textes changeants bougeaient silencieusement sur des écrans des deux autres moniteurs.

Dans cette œuvre, intitulée codex, Michele Sohn tente plusieurs choses : un questionnement sur nos attentes sur ce qu'est un livre, une méditation sur la mutabilité silencieuse du contenu et sur

¹ L'exposition s'est tenue au Aardklop Arts Festival, Potchefstroom, du 25 au 30 septembre 2006 et à la FADA Gallery, Faculty of Art Design and Architecture, University de Johannesburg, du 5 au 13 Octobre 2006.

ce en quoi le contenu réside réellement, et une critique de l'aliénation souvent imposée par la technologie. En prenant le numérique comme base de départ à partir de laquelle explorer l'œuvre de certains artistes investis dans le livre, j'ai tenté dans Navigating the Bookscape d'ouvrir un lieu de débat et de peser ce que le numérique et le livre ont à s'offrir l'un à l'autre quand ils se rencontrent, se mêlent et se heurtent.

Je n'ai pas l'intention ici de donner des conclusions définitives sur la supériorité ou l'infériorité de l'une de ces formes par rapport à l'autre, en dépit des assertions fréquentes selon lesquelles le livre numérique ou électronique "surmonte les limitations" et les "inconvenients" des formes papier ou des livres traditionnels. De toute évidence un codex relié est fondamentalement différent d'une image numérique. La page de papier qui, par nature, absorbe la lumière s'oppose à l'écran qui, par nature, émet de la lumière ; la séquence narrative définie du livre s'oppose à l'organisation de l'écran, avec ses mises à jour rapides et ses possibilités d'organisation d'écran variée et personnalisée.

En outre, recadrer des images et manipuler un document sont des possibilités que n'offre pas le codex. Croire, cependant, que le codex contient des limitations et des inconvenients fondamentaux part du présupposé que le livre est une forme statique, fixée et finie. Que ces limitations et ces inconvenients supposés ne puissent être surmontés que par le caractère interactif qu'offre "le numérique" est une position que je souhaite remettre en cause

« La distinction supposée entre le livre imprimé et le livre électronique est généralement caractérisée comme la différence entre les formes statique et interactive. Mais une distinction plus utile peut être faite entre deux ontologies, les modes actif et passif qui sont pertinents pour les médias. L'interactivité n'est pas une fonction des médias électroniques. Les capacités d'articulation d'un livre avec un espace virtuel dynamique sont limitées tandis que toute tentative de réduire une œuvre à une forme littéralement statique est probablement presque impossible » (Joanna Drucker, 2003).

Le livre entre les mains de l'artiste dément les affirmations de "limitations" et "d'inconvenients" et offre des exemples de formes actives, interactives et dynamiques. J. Drucker rappelle que l'idée d'un livre devrait être basée sur une considération renouvelée de l'identité de ce qu'est un livre et de ce qu'il fait et que nous devrions nous demander comment un livre met en œuvre son action spécifique plutôt que ce qu'est un livre.

Tandis que le codex de Michele Sohn m'interrogeait sur ce qu'il produisait, j'ai découvert Amazon.com-digital, de Kim Lieberman's, dans l'exposition Switch on/off, de Marcus Neusteher, organisée au Klein Karas nationale Kunstfees (KNKK) en 2001.

« Dans cette œuvre, nous pouvons relier des points entre des forêts, des livres, l'informatisation et en fait toutes les écologies culturelles que nous habitons. Le monde maillé dans lequel tout est intégré dans tout, rien n'est en dehors du système... L'intimité du globe est tissée des fils de millions de messages flottant et se dévidant dans l'espace de l'éther » (Colin Richards, 2000, p. 4).

Dans Amazon.com-digital, j'étais confronté à ce que l'œuvre suggérait et à la façon dont elle y parvenait. L'écran était un livre contenant des pages, puis chaque page devenait un « livre » contenant encore plus de "pages", où chaque page contenait des bribes de « textes », chacune contenant toute l'image, et ainsi, réinitialisant le processus de lecture depuis le départ.

L'Amazonie, là d'où vient le papier ; amazon.com, là où l'on achète les livres. J'ai lu cette œuvre comme un livre dont les pages, comme les images numériques de la forêt, semblent être à première vue une image de la vie déconnectée et, dans le même temps, un texte dans lequel tout se connecte avec tout et rien n'est en dehors du système. Ce que faisait l'œuvre c'était de suggérer que les pages d'un livre sont construites² numériquement comme un programme dans le sens où un livre facilite la visualisation d'une narration textuelle. Amazon.com me fit penser qu'il était nécessaire de faire une exposition sur l'intersection entre le codex et le livre numérique.

Si, comme le suggère Drucker : « l'idée est de marquer le changement dans la conception des livres comme objets d'artisanat ou des documents comme véhicules de délivrance de contenu et de démontrer au contraire la nature dynamique et vivante de l'œuvre comme produite par des actes interprétatifs », nous réalisons que « le codex traditionnel est aussi, d'une façon importante et pleine de sens, déjà virtuel ».

Par expérience, je sais que bien des conventions de l'œuvre numérique ou de l'écran électronique ont été préfigurées, suggérées ou en fait achevées dans le "phénomène" ou livre d'artiste et que le livre, dans les mains de l'artiste, s'emplit d'actes interprétatifs. De ce fait, la première partie de l'exposition était consacrée aux voies fécondes selon lesquelles le codex est déjà virtuel, en ce que le codex est une forme interactive et dynamique et dans lesquelles l'idée du livre est basée sur ce qu'il *fait* plutôt que sur ce qu'il *est*.

L'exposition était construite en deux parties. Dans la première, j'avais à nouveau emprunté des ouvrages à la remarquable collection de livres d'artistes de Jack Ginsberg³. J'ai essayé de trouver des œuvres sud-africaines, qui, d'une façon ou d'une autre, utiliseraient ou exploiteraient le numérique mais aussi et de façon plus importante, suggèrent que les conventions du codex et du média numérique ont des points d'intersection. Ces livres d'artistes présupposent, suggèrent et exploitent certaines conventions importantes et fondamentales de l'environnement numérique, ce que le codex traditionnel ne peut pas faire.

La seconde partie de l'exposition présentait les œuvres de cinq artistes sud-africains que j'avais invités à explorer le terrain mouvant qui existe entre le livre et l'interface numérique. Dans le cadre de cet article, je m'en tiendrai aux œuvres présentées dans la première partie.

Les livres d'artistes au croisement de codex et de l'environnement numérique:

Les présentations en défilement des écrans et leur interactivité sont deux conventions clefs de l'environnement numérique et électronique.

The Journey : Scridler's Procession Book, de Giulio Tambellini est une œuvre qui introduit la première de ces conventions. A la différence d'un codex conventionnel, Scridler's procession est composé d'un certain nombre de feuilles indépendantes gravées en creux, roulées sur un conteneur cylindrique et lues comme un rouleau. Comme chaque feuille est d'une dimension différente, quand le rouleau se déroule le bord d'une page se positionne et se marque en relation avec la page et l'image situées en dessous. Comme des moyens de navigation, ces bords et ces

² Sans le simulacre kitsch des marges intérieures et des gouttières en guise d'icônes nostalgiques du codex comme objet matériel.

³ Jack Ginsberg, parmi bien d'autres choses, est un collectionneur de livre internationalement reconnu. Il a l'une des plus belles collections de livres d'artistes du monde. M. Ginsberg est également un "trustee" de la fondation Ampersand et un mécène.

relations spatiales deviennent, tout autant que l'épaisseur du rouleau restant à dérouler, les équivalents haptiques de l'ascenseur situé à la droite de l'écran de l'ordinateur.

La seconde convention de l'œuvre numérique ou électronique, l'interactivité, est au premier plan de l'œuvre de Sonja Strafella, The Violinator. Le livre inclut des "boutons" de manipulation qui, lorsqu'on les active, transforment l'imagerie et, ainsi, le contenu du livre. Selon les termes de Drucker, l'acte interprétatif de manipuler cette forme active, interactive et dynamique semble suggérer et préfigurer la fonction hypertextuelle de la forme numérique. Intérêt supplémentaire à mes yeux, la décision de Strafella de relier The Violinator suivant un pliage en accordéon : ce faisant, il est possible de voir le livre comme quelque chose de plus complexe, de plus suggestif et de non linéaire. En termes numériques, la possibilité d'avoir plusieurs fenêtres ouvertes sur l'écran pour des comparaisons et des orientations à travers des alternatives, des bascules et des changements est suggéré de façon provocatrice par le choix de reliure fait par Strafella.

Bien que ni l'œuvre de Tambellini ni celle de Strafella n'ait un rapport conscient avec les médias numériques – ils contiennent des gravures faites main et des reliures - ce qui semble le plus provocateur dans leur forme et leur langage non conventionnel c'est l'exploitation de chaînes narratives non-linéaires, la structure du livre et la matérialité que le langage de ces formes semble dire au numérique.

La nature singulière des pages d'un codex papier, qui oppose recto, verso et double page est alimenté par une initiative intéressante et importante dans Antibody, de Belinda Blignaut. Le papier étant remplacé par de l'acétate, le lecteur peut apercevoir des éléments de la totalité du livre. Quand on tourne les pages, l'augmentation transparente du langage figuré et du texte définit, met à jour et redéfinit le récit de chaque côté de la reliure spirale. Il est important de savoir que Antibody, un petit format carré, dans lequel les couvertures et l'intérieur sont merveilleusement intégrés, fonctionne à partir de textes visuels et d'images à fonds perdus. Ce qui est signifié par l'interaction entre l'information transparente et opaque ce sont les blessures profondes, le passage du temps et la guérison qui doit survenir. L'acétate rendant possible ce type de contenu à chaque feuille tournée, l'analogique Antibody devient la métaphore du « programme » de Drucker sur la manière par laquelle l'image numérique peut être recouverte, rendue transparente et introduite en conjonction avec d'autres phénomènes visuels.

A Dedication to the History of Medusa, de Cheryl Gage exploite plus que les couches transparentes les pliages et la possibilité pour le récit non séquentiel de rivaliser avec la façon dont nous pouvons négocier l'information sur un écran. Ici, Gage reconnaît, en tant qu'élément du langage figuré de sa déesse domestique, les origines numériques et les manipulations des images originales. Elle inclut des données tirées de l'écran, comme l'heure ou la date, le niveau de charge de la batterie et d'autres informations liées à une source numérique. A partir de l'inclusion de ces éléments techniques et visuels, Gage construit son contenu en associant son protagoniste historique au moment contemporain. Avec les traces conscientes de la manipulation numérique de son imagerie, le livre de Gage dépeint les tensions numériques de sa déesse domestique.

Macba Flipbook et Cyclopedia of Drawings, de William Kentridge sont des exemples fascinants de l'hybridation de l'animation numérique et du feuilletage séquentiel des pages du codex conventionnel. Tous les aspects de ces livres ont été préparés numériquement et fabriqués à partir de textes historiques existants ; le premier inclut une série de fusain et de dessins en couleur tirés de l'ouvrage de Jeroni Marva publié en 1933, Curs Practic de Gramatica Catalana

Grau Elemental, et le second, des séries de fusain et de dessins au crayons de couleur rajoutés à l'édition originale publiée en 1924 par la American Technical Society (Chicago, Etats-Unis). Kentridge a scanné et imprimé les dessins à partir des textes originaux et a fidèlement reproduit la qualité du papier, taches comprises, de ces éditions. Nonobstant les éléments visuels faits main de ces livres produits numériquement, l'élément filmique et animé ne prend vie que lorsque le lecteur feuillette rapidement les pages pour que l'histoire se révèle. Macba Flipbook et Cyclopedia of Drawing suscitent un effet intrigant entre l'haptique et le numérique, le filmique et le statique dans la forme livre. La main commande le rythme auquel le récit se dévoile et même le point où le récit doit commencer et finir. La structure physique du codex est ici l'agent dynamique, nous rappelant la centralité du dessin séquentiel sur papier dans l'histoire du film d'animation. Ce qui est importante également ici c'est la domination de l'image sur le texte, un fait rare dans une tradition où l'illustration visuelle sert souvent les besoins « plus élevés » du récit textuel⁴.

Ce que je redis ici c'est que c'est souvent dans l'espace de médiation du livre d'artiste, ce que Drucker (2003) appelle également « le livre phénoménal », que nous trouvons une évolution du codex qui

« d'un objet façonné fixe devient une oeuvre dont l'existence est contingente de l'engagement actif du lecteur. Toujours vrai... ce principe re-imagine l'espace du livre par l'imagination artistique, révélant les propriétés dynamiques du codex ».

Je suis intrigué de voir que ces qualités commencent à s'introduire dans le roman commercial, lentement toutefois, lorsque des auteurs visionnaires, à l'instar de Jonathan Safran Foer, exploitent les propriétés dynamiques opérationnelles dans les livres d'artistes afin d'essayer d'augmenter et d'approfondir la teneur de leur récit. Dans Extremely Loud and Incredibly Close, Foer exploite les conventions du flip book en suggérant un récit hypertextuel et parallèle avec lequel finir son livre. En altérant le texte par des caractères barrés et la manipulation spectaculaire de l'interlignage et de l'interlettrage; avec une police de caractère conventionnelle parfois surchargée par des additions apparemment haptiques au stylo rouge ; et avec un corps de texte démantelé et redistribué d'une manière qui rappelle le fondateur Un coup de dé, de Stéphane Mallarmé au 19^{ème} siècle, Foer détruit la notion selon laquelle le récit textuel du roman seul porte la pleine responsabilité de construire et de fournir du contenu.

Cette expérience active, participatoire, multimédia et phénoménale, si familière au monde du jeu électronique a besoin, semble-t-il, de médiation et de soutien dans le monde du livre et de l'image visuelle⁵.

A la réflexion, voici deux livres qui se présentent aussi bien comme deux codex reliés que sous forme numérique. Le premier, Philippians 4.8, par Abrie Fourie, est un livre numérique constitué d'images d'écrans de veille qui apparaissent et changent rapidement suivant une matrice de 16

⁴ Les éditions de livres d'artistes de luxe de la fin du 19^e et du début du 20^e donnent des exemples d'une hiérarchie de ce type.

⁵ Marcus Neustetter (2001, p. 15), commentaires du commissaire, dans switch on/off, reconnaît que : « voir des œuvres issues des nouvelles technologies exige également une nouvelle approche... La majorité de l'audience en Afrique du Sud n'a jamais rencontré de telles conditions et nombre d'entre eux ont donc besoin d'un point d'entrée à ces œuvres. Une solution consiste à illustrer la transition des interventions créatrices des artistes en montrant des travaux d'un même artiste, de thèmes voisins, mais réalisée à l'aide de médias² différents. » Ce qui en a résulté était un dialogue visuel, facilitant, à partir du média conventionnel, l'entrée dans le média numérique et sa réception.

blocs sur l'écran. Les changements, apparemment aléatoires, de l'ordre et de l'emplacement des 16 blocs sont déterminés et commandés pour partie par la position du curseur. Quand le curseur est entré dans un bloc, les sous-titres semblent fournir un thème textuel aux images qui apparaissent dans ce bloc. Tandis que s'écoulent sur l'écran les représentations visuelles du chaos et de la beauté inattendue de l'environnement urbain, le spectateur est encouragé, comme le demande de passage biblique, à méditer sur « ... tout ce qu'il y a de vrai, de noble, de juste, de pur, d'aimable, d'honorable », nous invitant à reconsidérer nos notions de beauté. Le codex qui accompagne le livre numérique, une fois feuilleté à l'envers, fournit un point de départ pour l'observation et le rendu de la mutabilité complexe et du monde urbain. C'est quelque chose que le flip book peut suggérer et préfigurer pour des arrangements numériques plus complexes.

Le second livre est Turning the Tables, de Gordon Froud, un flip book d'images en noir et blanc. Ici, Froud présente à la fois un livre numérique et un flip book de tables tournant dans l'espace, prenant de la vitesse et se transformant en de nouvelles formes comme des calembours pleins d'esprit sur les thèmes et la forme de leur rotation. En interrogeant la stase associée aux photographies en noir et blanc en présentant des images séquentielles à feuilleter manuellement un commentaire ironique est fait sur la capacité du livre à reconfigurer les références iconiques, à les modifier et déstabiliser la stase associée au medium. C'est en fait le livre qui donne son essor à l'œuvre numérique, tandis que le codex, sous cette forme, a la capacité de réaliser le premier ce que le numérique peut achever.

Tambellini, un des plus prolifiques producteurs de livres d'artistes sud-africains, tente de combiner les éléments de l'écran numérique - mise à jour rapide, transparence, manipulation d'image, animation, possibilité de lire plusieurs fenêtres ouvertes simultanément - dans son œuvre Pig's Ear Merger. Des scans d'hommes de la famille sont mêlés à des photographies numériques pour montrer différents niveaux d'identité à travers les gènes et le sang ; le résultat est un rapide voyage à travers une tranche de temps dans laquelle le lignage, le sien et celui des autres, est exploré. Sous cette forme, l'artiste attend du spectateur qu'il tienne chaque page du livre⁶ comme si c'était une fenêtre sur un écran et qu'il considère les transformations offertes par chaque manipulation d'écran. Les pages apparaissent comme des écrans en transformation, chacun verrouillant la manipulation graphique de l'image par le temps. Comme les pages ne sont pas reliées, il semble possible de les réorganiser à nouveau et de reconstruire le livre à nouveau à chaque visionnement.

Nice Game Nasty Stuffing, œuvre de Tambellini, a été réalisé en utilisant l'exactitude relativement aléatoire de la souris ; ce travail dérive sa signification de la numérisation des images dérivées d'une façon haptique et de textes qui explorent la transmission et les ravages apparemment aléatoires du SIDA.

Giant Protea, de Abrie Fourie, est un livre qui exploite la photographie suivant un processus numérique particulier. Ici, l'artiste présente des images de sexes ordinaires, ce que Clive Kellner (1995) décrit comme « le retour bizarre des récits Afrikaaner et Voortrekker. Il est impossible de sanctionner de tels actes dans notre société, et c'est pourquoi ces images sont si provocatrices ». Ce qui m'intéresse c'est que Fourie découpe des carrés et des rectangles dans la page, évoquant ainsi le caviardage du censeur. Ce qui apparaît comme un découpage pensé et stratégique au recto devient arbitraire et décalé sur le verso, permettant à des relations apparemment

⁶ Les feuillets de Pig's Ear Merger sont présentés non reliés.

indépendantes, visuellement nouvelles et basées sur le contenu de se forger entre l'image principale et ce qui est vu par découpage. Pour moi, ce qui est suggéré ici est un programme haptique d'hypertextes, des "liens" à un corps d'information et à des interférences en expansion, distanciés et virtuels, déjà étonnamment atteignables, même si le lien est, suivant les termes de Kellner, "bizarre".

Hair, de Donna Kukama paraît incarner l'idées des images comme un ensemble d'étapes spécifiques dans une tentative de devenir quelque chose d'autre : ici, la transformation de cheveux en un visuel statique, un bruit visible, une altérité silencieuse, transmutée et fixée sur le papier comme le souvenir de quelque forme d'interférence numérique. Devenant, par cette interférence, quelque chose de différent des cheveux, D. Kukama choisit les conventions du livre comme moyen de rappeler cet événement électronique temporaire. Le livre semble de ce fait l'espace idéal pour rappeler ce qui en forme numérique, et comme l'électricité statique qui hérissé les cheveux, pourrait être rapidement perdu.

Bitter Love, par Chris Diederick, imprimé numériquement par l'artiste et relié en tissu mauve avec par Peter Carstens, maître-relieur installé à Johannesburg. Les sept gravures sur linoléum sont imprimées à la main, estampées et signées par l'artiste. En arpentant l'ouvrage, le lecteur/spectateur est confronté à de multiples conventions graphiques et de livre. Mais c'est dans l'acte de manipulation – tourner, revenir en arrière, regarder un ensemble de phénomènes visuels à travers la trace visuelle d'un autre, révélant et cachant, que toute l'ampleur du livre se révèle comme espace virtuel.

Il me semble bien de finir avec une autre œuvre de Tambellini. J'ai trouvé des parallèles entre son Breaking Doll et Bitter Love, par Diederick, non seulement dans les recoupements de contenus mais aussi dans la façon avec laquelle à la fois haptique et numérique trouvent à s'abriter sous les couvertures. Caché dans les pages de reliure pour chaque page numérisée et consciemment manipulée de Breaking Doll on a un dessin sur du papier bouffant de couleur. Ces sortes de menus déroulants et de pop-up infusent à l'œuvre une merveilleuse interactivité qui rappelle au spectateur la source de l'œuvre aussi bien que les liens hypertextuels à un champs d'idées connexes, de concepts et de processus.

Lorsqu'ils sont dépliés, ces deux livres changent totalement de taille. Ils semblent respirer, atteindre l'information et la révéler, apparemment à partir de l'extérieur d'eux-mêmes, et alors ils produisent davantage, littéralement de l'intérieur. Ce sont des objets d'une conception et d'une exécution exquise, et ils apparaissent comme de bons exemples de ce que Drucker (2003) appelle : "Un interface qui crée une une plateforme pour des actes interprétatifs qui doivent être pris en tant que tel, portés à notre attention en tant que performance" marquant un changement entre le livre comme objet artisanal ou véhicule de délivrance de contenu vers "la nature dynamique et vivante des œuvres comme produites par des actes interprétatifs".

Références:

1. Drucker, Johanna (2003) The Virtual Codex from Page Space to E-space. Saracuse University on <http://www.philobiblon.com/drucker/index.html>, dernière modification 24 juillet 2004. Consulté le 5 août 2005.

2. Foer, Jonathan Safran (2005) Extremely Loud & Incredibly Close. London, Hamish Hamilton.
3. Kellner, Clive (1995) Title : Mirror In Fourie, Abrie (1996) Giant Protea. Self published. Np.
4. Richards, Colin (2000) Distance close up In Lieberman, Kim (2000). Blood Relatives. Johannesburg, Camouflage, Art, Culture, Politics. P4-5.
5. Neustetter, Marcus (2001) switch on/off. Outshoorn, KKNK 2001. P5-21.

Note:

Le catalogue numérique de l'exposition Navigating the Bookscape: Artists' Books and the Digital Interface est consultable à l'adresse suivante : www.theartistsbook.org. le site a été lancé pour l'ouverture de l'exposition du Aardklop Arts Festival exhibition opening.