

Introduction:

/<souslasurface> est une installation interactive intégrant des notions d'art web, de programmation et d'électronique comportant un volet imprimé et performatif.

Ce projet explore la correspondance entre l'activité numérique en ligne par rapport à la présence physique des utilisateurs à son origine.

Dans le cadre de l'œuvre, le spectateur est témoin d'une transposition physique de l'activité virtuelle en ligne, ainsi que de sa propre influence sur le réseau internet.

Nous entendons que la surface de l'écran constitue autant la limite que le pont entre deux plans correspondants.

Dispositif:

Concrètement, le système accède à Wikipédia et sélectionne des entrées qui y sont faites pour les transposer physiquement dans l'installation.

Les écrans disposés au sol sont équipés d'un dispositif pouvant générer mécaniquement des clics. Ainsi, chaque clic physique que l'on peut apercevoir –sous la surface- des écrans est en fait spécifiquement relié au clic d'un internaute, en temps réel.

La projection diffuse le volet web de l'installation. Toutes les données relatives à chacun des clics transposés y défilent ; on y voit exactement à quel écran, a été attribué quelle entrée, et à quel moment. Les gens sont invités à utiliser leur téléphone pour s'y rendre en visitant : www.souslasurface.net

Dans l'installation, le fait de prendre part ou d'observer le flux d'information a un effet sur celui-ci : Ainsi, visiter virtuellement le volet web a un impact physique dans la salle. À l'inverse, la présence physique dans l'installation est numérisée par un capteur de mouvements, et renvoyée vers la partie web.

Les deux systèmes reçoivent interactivement la visite du public et se relancent l'un l'autre dans une boucle opérant sur deux niveaux : le virtuel et le physique.

Volet imprimé :

Dans le même esprit de correspondance les données relatives aux visites de l'installation sont à la fois archivées numériquement sur le serveur et conservées physiquement sur papier.

Le son caractéristique de l'imprimante matricielle vient se jumeler au crépitement des écrans alors que les deux systèmes opèrent en réciprocité.

À chaque présentation un nouveau cadre est créé, ainsi que sa correspondance virtuelle en ligne, accessible via un code QR.

Ce volet vient boucler le raisonnement conceptuel de la pièce et ajouter une tangibilité matérielle particulière pour un projet d'art web.

Concept:

Nous assistons depuis peu au déversement presque systématique de la somme du savoir et de l'expérience humaine en ligne. Une numérisation collective, maintenant comparable à un second plan tout aussi légitime de «réalité» numériquement greffé.

En ce sens, un des exemples les plus pertinents est probablement le projet d'encyclopédie en ligne *Wikipédia*. Ce site gratuit, multilingue et libre de licence permet aux utilisateurs de consulter, d'éditer et d'utiliser le contenu librement. Une initiative commune en perpétuel changement, *Wikipédia* est maintenant considéré comme un des ouvrages de références les plus consulté du monde.

C'est par le biais de plateformes numériques comme celle-ci que l'expérience humaine progresse désormais indissociablement sur deux niveaux: un plan physique et un plan numérique, ou virtuel.

C'est au prisme de cette correspondance que se trouve **/<souslasurface>** : nous entendons que la surface du moniteur représente autant la frontière que le pont entre ces deux plans correspondants.

Ce projet explore la relation entre le signal numérique incessant par rapport à la présence physique des utilisateurs à son origine.

Impact :

L'œuvre observe la relation actuelle de l'individu à la technologie, en transposant de façon poétique les notions d'acquisition du savoir, de progrès, d'obsolescence et d'archivage.

Elle aborde ainsi plusieurs des enjeux fondamentaux de l'époque actuelle qui amènent le spectateur de tout horizon à un questionnement universel orienté sur sa propre perception du rapport à autrui dans le contexte numérique actuel.