

ORITEXTE : sultra&barthelemy 2009

Origram est au centre de la question numérique dont l'économie redéfinit dans son champ les valeurs d'objets, de prises de formes, de processus, de relations, d'architecture. Cette question de l'architecture est à comprendre dans sa double orientation paradoxale: l'action est par elle-même construction, elle intériorise le construit, mais aussi (c'est dans son acception plus convenue), l'action fait se rencontrer des niveaux d'objets, de représentations bien différents et produit des effets extérieurs des "st", des stands, des érigés. Mic aborde cette question par la simple évidence du "made in china" en tant que prolifération des produits fabriqués par la RPC et par la distorsion que produisent les 4 pictogrammes "made in china" en Mandarin sur des bibliothèques d'images (NY, Tokyo, Seoul, Paris...) .

Une fois qu'est posée cette double articulation de l'action/architecture, viennent les question de processus, de présent, de présent de l'action et donc l'écriture d'une telle progression. Le récit alors emprunte à la carte, au livre le déploiement, mais cette manière si utile, comme ici quand j'écris, n'est plus appropriée quand il s'agit de suivre de l'ouvert, du processus, du nécessaire déplacement des origines, de l'orientation: Il fallait aller chercher ailleurs, il nous fallait un outil/pensée qui porte son origine, puisse la redoubler, et fasse tenir le plier et l'amplification dans un même geste. La structure centrée d'Origram α , pose ce qui nous tient, et fait aller en dépliant, ou en repliant si le chemin se fait dans l'autre sens, de ce centre vers les bords par un processus de transduction (définition de la transduction telle que la donne Gilbert Simondon). Dans "sentimental Journey" nous avons fait tenir la question du processus par le langage codé des automates cellulaires, nous lui conservons toute notre attachement car ce processus est venu prendre le discours à son compte et, redonne à la pose en image sa valeur presque d'objet. Notre question tient presque d'une trajectoire de crabe en état d'ébriété tant plier/amplifier se tiennent : venir placer par exemple un logiciel comme "Ligne de Temps", outil critique, outil d'analyse des productions littéraires ou cinématographiques à un rang aussi prometteur que celui des logiciels 2D et 3D que nous utilisons est une manière de câbler, de faire retour par la pensée logicielle à cet inachevé permanent, laissé souvent comme bloqué ou fermé par les pratiques plastiques. Je veux parler de l'intime, de l'»anytime« machine-logicielle, de ce prolongement induit par la constellation logicielle mais aussi par l'attention qu'elle favorise. Il est difficile dans ce cas de dire le dehors et le dedans, de séparer l'être en prothèse du champ impulsif.

Zip, dans son enchaînement des questions de compressions, d'articulations, d'anthropomorphie, d'architecture-voile, d'endoscopie, (et en passant la compagnie de Lord Cavendish en 1799, lors de son expérience-mesure de la masse de la Terre dont il donna une valeur fort proche de celle que nous trouvons aujourd'hui), s'espace sans donner de dehors.

Pour finir, hiatus 1•5 propose d'adjoindre outre la question des lieux associés et des champs associés, les questions d'industrialisation dans la palette des rendus. L'objet industriel lié à ce travail prendra sa place au prêt : de sa mise en espace sociale dans telle institution, de la critique, des élans pédagogiques associés à tout geste des étendues produites par l'action de la 2d ou de la 3d, des images-écrans de durées variables, du «crapahutage» cellulaire, des plis et ou les dé-plis .

C'est que nous appelons l'architecture portée par l'objet numérique, dont les portants sont autant les champs que la relations des outils de production entre-eux. Industrie: un «shader» du monde.