

Nicolas CLAUSS

REVUE DE PRESSE  
Sélection d'articles

digita|arti  
digital art international

par Laurent Catala – février 2011

• • • • •

page 4

**MEDIAPART**

par Jean-Jacques Birgé – septembre 2010

• • • • •

page 6

« **Des œuvres d'art plastique** »

**flying puppet** Par Grégory LACROIX - avril 2009

• • • • •

page 7

 eXcentrica (ITALIA)

« **MMIX : La crisi secondo Nicolas Clauss** »

di GIULIA SIMI /février 2009

• • • • •

page 9

 arte  
BLOG

(FRANCE)

« **Interview Nicolas Clauss** »

Par Michel REIHLAC - Mai 2009

• • • • •

page 10

 écrans  
un site de Liberation.fr

« **Tableaux interactifs** »

Par Astrid GIRARDEAU - septembre 2008

• • • • •

page 10

poptronics

(FRANCE)

« **Nicolas Clauss, un cœur qui bat** »

Par Aude CRISPEL - Mars 2008

• • • • •

page 11

 DIGICULT  
ENJOY THE DIGITAL CULTURE

« **Interactive pictures by Nicolas Clauss** »

di GIULIA SIMI /febbraio 2007

• • • • •

page 13

 intramuros (FRANCE)

« **Nicolas Clauss, les écrans sensitifs** »

Par Annick HEMER - Mars-avril 2007

• • • • •

page 17



« **Un monde urbain interactif d'images et de sons** »

Par Véronique PUCHALA - Octobre 2005

• • • • •

page 18



(FRANCE)

« **Nicolas Clauss, des clics plein d'éclat** »

Par Annick RIVOIRE - Janvier 2005

• • • • •

page 19



www.paris-art.com

(FRANCE)

« **De l'art si je veux** »

Par Frédéric LEBAS - Janvier 2005

• • • • •

page 21



(FRANCE)

« **Clermont prend la pause** » - extrait

Par Marie LECHNER - mars 2004

• • • • •

page 22



www.paris-art.com

(FRANCE)

« **De l'art si je veux** »

Par Frédéric LEBAS - Janvier 2005

• • • • •

page 23



festival internacional de video, multimedia de canarias

(ESPAGNE)

« **Nicolas Clauss et Han Hoogerbrugge** »

Par Angela MOLINA - Octobre 2004

• • • • •

page 25



commissions and supports net art (U.S.)

« **Paris Connection** »

Par Jim ANDREWS - Février 2002

• • • • •

page 28



## IMAGES ARBITRAIRES

Par Laurent Catala - 1 février 2011

**En redonnant une nouvelle perspective médiatique aux jeunes des quartiers, "Terres Arbitraires", la récente installation présentée au Théâtre de l'Agora d'Évry, témoigne de l'engagement social de l'artiste multimédia Nicolas Clauss. Un travail sur la durée qui poursuit sa quête de l'humain et du participatif, et qui n'hésite pas à pointer du doigt les dérives sécuritaires, les stéréotypes et les stigmatisations d'espaces urbains marginalisés.**

**Mémorial urbain.** Dans les travées du Théâtre de l'Agora d'Évry, le public est à l'image des portraits qui s'animent sur les écrans. Des jeunes du quartier, plutôt habitués à papillonner aux alentours de l'édifice qu'à pénétrer en son sein, se pressent à l'intérieur pour un projet dont ils sont le cœur vibrant. Vibrant mais subtil. Car, si *Terres Arbitraires*, le travail d'installation vidéos mené par Nicolas Clauss, a choisi de transposer l'image et les difficultés quotidiennes des jeunes du quartier sous une forme artistique, il procède aussi d'une rencontre et d'une confiance réciproque que le prisme médiatique classique a souvent mis à mal. Alors, bien sûr, pour la majeure partie d'entre eux, la surprise est de mise. Surprise de se découvrir au milieu de ces portraits vidéos, diffusés aléatoirement et au ralenti, dans une scénographie de téléviseurs induisant habituellement pour eux une distance familière. Surprise de voir aussi que cette image renvoyée leur est fidèle. Cagoule rabattue sur le front, fugacité des plans, ces images leur ressemblent. À tel point d'ailleurs qu'elles s'identifient très vite au stéréotype qu'on se fait le plus souvent d'eux. Et c'est justement là que se situe toute la force du travail de Nicolas Clauss : jouer de ces stéréotypes, de leur mise en scène, pour mieux les contourner et au final, les démystifier. Car ses portraits, tous de garçons, sont muets. Muets, comme pour mieux entendre les bruits médiatiques qui virevoltent autour d'eux, imbriquant pêle-mêle extraits de journaux télévisés, discours politiques valorisant les politiques sécuritaires, témoignages d'acteurs associatifs du quartier, de sociologues, de militants. Rapidement, on s'aperçoit que tous ces discours alarmistes, ces évocations récurrentes de zones de non-droit, de guérilla urbaine, semblent glisser sur l'image d'une autre réalité, celle de jeunes qui sont avant tout des jeunes comme les autres, certes parfois cyniques et ronflants, mais aussi sensibles et intelligents. À l'écran, cela se traduit par ces passages du mutisme au sourire. Face à cet emballement médiatique, les jeunes *laissent apparaître qu'ils sont des gens souriants, qu'ils ont conscience de la situation, des clichés qui les concernent, qu'ils ne sont pas dupes* précise Nicolas Clauss lui-même, tandis que sur un moniteur à l'écart défile tel un mémorial urbain en déliquescence les noms des 1200 quartiers de France stigmatisés.

**La quête de l'humain.** Dans la démarche artistique de Nicolas Clauss, *Terres Arbitraires* constitue presque une sorte d'aboutissement, tant son travail a toujours été guidé par une quête de l'humain et du participatif dans lequel il a su glisser ces notions essentielles d'approche picturale, de jeu aléatoire, de collage et d'oeuvre non figée. À l'origine peintre autodidacte, le Mantais a effectué il y a une dizaine d'années un virage audiovisuel, porté par des logiciels comme Director, qui l'ont conduit à la réalisation de ces fameux *Tableaux Interactifs*, auxquels il se consacre encore et qui restent manipulables sur le

Web via son site flyingpuppet.com. Dans ces tableaux, le rapport s'établit entre un spectateur et une image, dans une idée d'appropriation progressive, la souris activée à l'écran révélant des déclenchements de séquences, des variations audiovisuelles truculentes. Le travail de Nicolas Clauss s'est ensuite voulu plus large, tout en suivant cette même logique du geste. Des oeuvres/installations participatives comme *Les Portes*, jouant de l'interaction entre ouverture physique de portes et irruption multimédia, ont introduit un rapport plus collectif qui s'est matérialisé dans les ateliers participatifs de ces projets manœuvres, *De l'Art Si Je veux* en 2005, où l'objectif était de construire des images ludiques avec des enfants à partir de tableaux de Bacon, de Catelan ou des frères Chapman, puis dans son *Laboratoire Expérimental MMIX*, où les thématiques de la crise se traduisaient dans des mises en scène de captations de silhouettes restituées en génératif à l'écran. Ce travail induisait déjà un rapport privilégié avec des jeunes publics et une durée (six mois) conséquente, mais *Terres Arbitraires* pose incontestablement un contenu plus politique, renvoyant l'artiste à ses études passées en psychologie sociale et à des références fortes, dont bien sûr dans son titre celle au poète et père de la négritude Aimé Césaire.

**Un travail et des enjeux médiatiques de terrain.** Nicolas Clauss le répète : *J'aime travailler avec ces jeunes de quartier. Je me sens à la fois très touché et très concerné. Il y a un rapport avec eux qui m'enrichit, me bouscule, me fait réfléchir.* Pourtant, le travail a été compliqué. Car il ne s'agissait pas ici d'ateliers, mais bien d'aller chercher ces jeunes sur LEUR terrain. *Pour Terres Arbitraires, j'ai effectué un véritable travail d'épuration, par rapport aux projets précédents. Au début je ne savais pas où j'allais. Je voulais me mettre en situation, me mettre à l'écoute et travailler sur ce discours médiatique ambiant.* C'est donc armé d'une petite caméra HD, et aidé de deux jeunes du coin déjà investis dans des projets filmiques que Nicolas Clauss s'est fondu dans ce paysage urbain mais aussi et surtout éminemment humain. Un travail frontal où l'idée d'ouverture vers ces jeunes de quartiers se révèle à double sens. *Il y a une véritable idée de fraternité dans ce projet. En les montrant souriants, c'est aussi une façon d'indiquer au spectateur, la façon d'aller vers eux. Il y a un vrai décalage entre les discours politiques et ces jeunes.* Effectivement, face à ces visages éclairés, les flux de discours se croisent dans un emballage médiatique montrant à quel point ce sujet des banlieues alimente les enjeux de société. Des phrases sortent ainsi du magma sonore. Celles du sociologue Mathieu Rigouste évoquant ce fantasme de cet ennemi de l'intérieur, là, aux portes de nos villes. Celles évoquant des processus de colonisation inversée ou cette paranoïa de l'émeute, vivace depuis 2005. Naturellement, Nicolas Clauss leur oppose ces visages de jeunes, d'adolescents, d'enfants presque, souriants face à ce déferlement d'incompréhension qu'ils suscitent et qui les dépassent. À l'évidence, l'image frappe. Et la symbolique, bien davantage. Car malgré les difficultés inhérentes à ce projet, il est important que d'autres approches médiatiques s'investissent dans ces quartiers, y compris dans un axe artistique qui ne tient sans doute pas suffisamment compte de sa dimension sociale, et donc de la diversité des publics qu'il pourrait toucher. Du coup, Nicolas Clauss voudrait renouveler l'expérience, ou plutôt la faire durer, lui donner plus d'épaisseur. Des contacts sont déjà établis, à Marseille ou dans sa ville de Mantes-La-Jolie, vers le Val-Fourré. *Ce serait vraiment plus fort de montrer que ces récits et ces images sont les mêmes aux quatre coins de la France.* Et encore plus intéressant de montrer que des images médiatiques arbitraires peuvent aussi s'épanouir dans ces supposées marges urbaines, loin des visions réductrices de celles des JT par exemple.

# MEDIAPART

## Mediapart, Le CLub

### Terres arbitraires

Par Jean-Jacques Birgé - 20 septembre 2010

La nouvelle installation de Nicolas Clauss inaugure une nouvelle direction du travail de l'artiste plasticien. Pour *Terres arbitraires* présenté au Théâtre de l'Agora d'Evry jusqu'au 16 octobre, il est allé à l'essentiel, laissant de côté les enluminures graphiques dont il a le secret pour livrer une œuvre brute, fondamentalement politique, axée sur la vidéo. Pour ses œuvres numériques comme *Cinq ailleurs*, *De l'art si je veux*, *Un palpitant* ou *Les musiciens*, Nicolas a toujours filmé et travaillé avec les jeunes des quartiers. Pour *Terres arbitraires* qui tire son titre d'un vers d'Aimé Césaire dans *Ô Guinée* du recueil *Cadastres*, auteur adulé par nombre de ces jeunes, il a choisi de ne montrer que les garçons qui se regroupent en bas des tours pour passer le temps dans un endroit où rien n'est construit pour eux, le seul endroit qu'ils ont pour se retrouver et où la police passe le sien à les contrôler. Les sœurs et la famille ne sont pas pour autant absentes, quand les mots enregistrés évoquent la relégation sociale et le racisme, la frontière et l'expulsion à la périphérie, le délire sécuritaire et les poncifs des médias, la solidarité et la conscience aiguë de l'enjeu qu'ils représentent...

S'il évoque *Terrain vague* de Marcel Carné, il filme les visages, chacun des soixante portraits réfléchissant l'ambivalence des modèles. Lorsqu'il leur demande de jouer les petits durs toisant le spectateur, fidèles à leur stéréotype, ils les pousse à se lâcher dans un grand éclat de rire. Ils rayonnent, malgré le cadre dans lequel la société les enferme. On pense à Pasolini en regardant l'image qu'ils se construisent tandis que l'on entend comment les médias s'emploient à les travestir. Car les trois sources sonores, dont la diffusion est aussi aléatoire que les images qui se succèdent sur dix moniteurs et deux grands écrans, jouent la carte de la dialectique, matière composée de 120 fichiers où se mêlent les voix de Sarkozy, Le Pen, Amara, de Villiers, Emmanuel Valls, Bourdieu, les Indigènes de la République dont Houria Bouteldja et Saïd Bouamama, Mathieu Rigouste, Loïc Wacquant, Tariq Ramadan, Eric Besson, Eric Zemmour, Daniel Mermet, le groupe Ministère des Affaires Populaires, les présentateurs du JT et des habitants des cités... Les slams et raps enregistrés pendant six mois sur la dalle du quartier des Pyramides à Evry leur répondent sur les grands écrans, mais cela aurait pu aussi bien se passer dans n'importe laquelle des 751 ZUS (Zones Urbaines Sensibles) que le Ministère de la Ville a étiquetées. Sur le moniteur central défile le nom de plus d'un millier de quartiers. Deux jeunes habitants des Pyramides, Ruben Djagoue et Sami Moqtassid, ont aussi tenu le micro et la caméra. Nicolas a ensuite superposé les couches d'images dans Director, subtiles textures, ralentis, effets de rémanence en accord avec les cadres et les mouvements à la fois émouvants, drôles et interrogateurs.

Nicolas Clauss rêve que les spectateurs empruntent le RER jusqu'à Evry, croisant les "jeunes" comme ceux qu'il a filmés, en espérant que leur regard aura changé lorsqu'ils reviendront vers la capitale. Pas seulement celui que nous portons sur les autres, mais celui que nous retournons vers nous-mêmes.

## **FLYINGPUPPET.COM** **des œuvres d'art plastiques**

**Par Grégory LACROIX – avril 2009**

(extrait)

« [...] Soumis à une durée indéterminée (libre à l'internaute), chaque tableau de FlyingPuppet constitue pour l'internaute une expérience sensorielle unique, fondée sur un processus d'interactivité qui l'intègre dans la réception même de l'œuvre. Préalablement structurés par un code, images, sons, formes et couleurs sont directement animés au gré des déplacements du curseur de l'internaute, dont l'intervention dans le processus de création se révèle quelque peu ambiguë. Car s'il n'est pas le créateur de l'œuvre proprement dit, il en devient du moins, par l'intermédiaire de la machine, l'opérateur et donc, quelque part, le co-créateur : l'œuvre existe à l'état de code – purs algorithmes déterminant les modalités d'apparition des fragments constitutifs de l'œuvre, composés et programmés par Nicolas Clauss – mais c'est l'internaute qui, en actualisant ce code, la fait exister concrètement (et la module selon ses propres clics). Le rapport du "spectateur" à l'œuvre d'art "traditionnelle" est ici fondamentalement bouleversé. L'œuvre ne se donne pas à voir sous une apparence finie et immuable mais sous une infinité de manifestations visuelles possibles dont chaque actualisation est foncièrement unique.

Loin de l'hypertexte labyrinthique à la JODI par exemple, les œuvres de Nicolas Clauss sont investies d'une réelle portée esthétique, à mi-chemin entre le multimédia et les arts plastiques. La référence à une esthétique proprement picturale est évidente. D'abord par la notion même de 'tableaux interactifs' employée par l'artiste lui-même. Ensuite par l'esthétique générale de ces tableaux : composition de formes, couleurs, motifs, images, dans les limites mêmes d'un cadre. Et enfin par les multiples références à la pratique picturale : récupération de peintures de Botticelli (**Dead Fish**, 2002), référence aux nus antiques (**Chassé-Croisé**, 2001 ; **Pénélope**, 2002), détournement de nature morte (**Peinture morte**, 2003) et présence de cadres (**Namsan**, 2001 ; **Chassé-Croisé**, 2001), par exemple.

Mais au-delà même du champ pictural, c'est différents modes d'expression artistique que le travail de Nicolas Clauss embrasse. A travers sa petite quarantaine de tableaux, constituant chacun une authentique œuvre d'art plastique virtuelle, l'artiste opère une récupération de dispositifs visuels et d'esthétiques culturellement reconnus : cinéma, peinture, panorama, animation, théâtre, danse, photographie ou vidéo se croisent ainsi avec les propriétés du medium multimédia (interactivité, modularité) dans des créations formellement délimitées par l'espace du cadre, comme en cinéma, en photo ou en peinture. En quelque sorte, les tableaux de Nicolas Clauss sont une transposition esthétiquement picturale au medium internet de ces différents modes d'expression artistique. Dans l'emblématique **Chassé-Croisé** (2001) par exemple, l'interactivité de l'animation prend place à travers le dispositif de la représentation théâtrale, lui-même enchâssé dans le dispositif pictural.

Œuvre d'une délicatesse sublime, **Legato** (2001) mêle autrement danse, musique et animation avec l'interactivité propre au multimédia, dans un style visuellement fascinant. Au curseur de la souris est assimilée une silhouette exécutant automatiquement diverses figures de danse classique sur un air de valse entraînant, et qui, une fois animée par le déplacement du curseur, se met à patiner sur la glace avec grâce, chaloupée entre une légère brume et quelques feuilles mortes qui se lèvent à son passage, et entraîne dans la

danse les deux autres silhouettes restées statiques (à chacune desquelles est associée la partition musicale d'un instrument venant s'ajouter à la mélodie initiale).

Artiste complet et touche-à-tout, Nicolas Clauss récupère et retravaille également des images cinématographiques. Revisitant sans complexe la scène de la douche de Psychose, **The Shower** (2005) est d'une invention visuelle étonnante, riche et complexe. La séquence du film est littéralement explosée en multiples fragments que les clics de l'internaute animent progressivement. Fort ludique, **Jumeau Bar** (2003) s'inscrit quant à lui dans l'esthétique des petits films amateurs en 16mm et permet à l'internaute d'interagir avec le court métrage en inversant à sa guise le défilement des images.

Le travail multimédia de Nicolas Clauss prend de la sorte l'allure même de celui d'artistes ciné-plasticiens contemporains tels que Peter Tscherkassky ou Martin Arnold, figures-phares du mouvement Found Footage retravaillant chacun à leur façon des morceaux de pellicule déjà impressionnés : tandis que le premier, célèbre pour sa fameuse trilogie en cinémascope (*L'Arrivée*, 1998 ; *Outer Space*, 1999 ; *Dreamwork*, 2001), travaille directement sur l'esthétique plastique de l'image, le second décuple la durée du fragment de pellicule par des mises en boucles temporelles hyper fragmentées (*Pièce touchée*, 1989 ; *Passage à l'acte*, 1993). Des créations de Nicolas Clauss, **The Shower** (2005) ou **La photo** (2005) rejoignent ainsi quelque part Tscherkassky dans leur esthétique plastique, et **Jumeau Bar** (2003) Martin Arnold dans son montage.

Revisitant alternativement dans un style proprement multimédia l'esthétique des images cinématographiques (**The Shower**, 2005 ; **Jumeau Bar**, 2003), le dispositif des panoramas (**Dead Fish**, 2002), les spectacles chorégraphiques (**Legato**, 2001), la danse serpentine de Loïe Fuller (**Dervish Flowers**, 2001) ou la mémoire attachée aux photographies (**Les Dormeurs**, 2002 ; **La photo**, 2005), et parsemant ses œuvres de références picturales, Nicolas Clauss tend à conférer à ses tableaux un statut d'œuvres d'art plastiques à part entière, où s'entrecroisent différentes esthétiques composant au final des formes artistiques hybrides.

Génie de l'art en ligne et multimédia, Nicolas Clauss est l'un de ces artistes contemporains à suivre de très près, et à découvrir au plus vite ! L'ensemble de ses œuvres figurent sur son espace perso : <http://www.nicolasclauss.com> ».

**Grégory LACROIX**



## MMIX: la crisi secondo Nicolas Clauss

Par Giulia Simi - 11 feb 2010 |



Nicolas Clauss. still da "Home", quadro interattivo della serie MMIX

MMIX (ovvero 2009 in numeri romani) è una serie di quattro quadri interattivi appena rilasciata da **Nicolas Clauss**, che interpreta così icone e temi di un anno che difficilmente verrà dimenticato.

**Nicolas Clauss** è artista di grande forza evocativa che si muove tra vecchi e nuovi media - la scelta di director al posto di flash ne è un esempio - offrendo una personale visione dell'arte interattiva in rete. Con un sapiente uso della sovrimpressionazione e del colore, le sue immagini sembrano muoversi sempre in uno spazio sospeso tra sonno e veglia, dove figure enigmatiche appaiono e scompaiono da sfondi monocromatici.

Se con il gesto del mouse possiamo attivare movimenti, cambi di scena, segmenti narrativi, Clauss ci ricorda sempre - da buon pittore di formazione - che il primo **atto interattivo è quello dello sguardo**.

E allora anche noi, tra la frenesia di un mondo che induce ad azioni continue e stigmatizza il pensiero, fermiamoci a guardare, con tutti i nostri sensi. E riscopriamo così il valore rivoluzionario della **contemplazione**.

Se qualcuno è interessato ad approfondire il lavoro di **Nicolas Clauss** rimando a una mia intervista : <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=723>



## **INTERVIEW VIDEO de Nicolas Clauss – MARS 2009 Par Michel REIHLAC**



<http://blogs.arte.tv/ajt/frontUser.do?method=getPost&postId=36170&blogName=ajt>



## **« Tableaux interactifs » Par Astrid GIRARDEAU – septembre 2008**

« Le médium numérique est formidablement riche, il permet d'utiliser de la vidéo, du son, le geste du spectateur, le temps, le mouvement... », expliquait Nicolas Clauss en 2003. Ce peintre est devenu, depuis huit ans, l'une des figures de l'art numérique, ou plutôt du « tableau interactif ». Du canevas virtuel sur lequel il découpe, assemble et anime photographies, dessins et sons. Depuis 2000, il met ainsi en scène des petites compositions poétiques, intimes et sombres à manipuler dont trente-quatre sont visibles sur le site *Flying Puppet*.

**Astrid Girardeau**

Contact : Nicolas Clauss  
+33(0) 6 88 39 75 47  
[www.nicolasclauss.com](http://www.nicolasclauss.com)

## « POPTRONICS »

**Nicolas Clauss, un cœur qui bat**

**Par Aude Crispel – mars 2008**



Il voltige sur Internet depuis plus de sept ans sans vouloir en redescendre. Prix de la Création Nouveaux Médias Vidéoformes 2008 (le 23e festival international arts vidéo et nouveaux médias, du 11 au 15 mars à Clermont-Ferrand), Nicolas Clauss est un cas à part de la création numérique. Une approche différente, très poétique, à l'esthétique un brin sordide, proche de celle de Joel-Peter Witkin, qu'on retrouve au cœur d'« Un Palpitant », l'œuvre primée par Vidéoformes.

### **Des morceaux de vie qui palpitent**

Dans la droite ligne de son processus créatif, il tire sa matière première de ses rencontres avec des adolescents, des adultes et/ou des personnes âgées, pas forcément férus du milieu de l'art, ni des nouveaux médias. Photographies, dessins, sons et mots sont montés en animations à la technique apparemment simple et à l'esthétique surprenante : « 100 personnes qui s'expriment, créent des matériaux à partir desquels je peux réaliser mon travail : sculpter une œuvre. » « Un Palpitant » parle de la vie, la mort, l'amour... Tout ce que Nicolas Clauss recherche : « Mon travail renvoie à une esthétique de la rumeur, de voix multiples, de brides, de flux et de vies qui coexistent. Un mélange d'histoires, de rêves, de frustrations, dans une approche magique plus que sociologique. » Des morceaux de vies et de corps qu'il découpe, ré-assemble sur un fond de pellicules photographiques scarifiées.

La démarche de Nicolas Clauss pourrait paraître paradoxale, s'acharnant à rechercher la notion de collectif dans le monde réel alors que l'on nous assure, depuis l'Internet, qu'il est plus aisé de la convoquer « virtuellement ». L'interactivité de ses œuvres n'a rien à voir avec les débordements technologiques, participatifs et visuels du Web 2.0 : « Tout cela je m'en moque, dit-il, la rencontre, les gens de chair, l'émotion, ce sont ces choses qui entrent en ligne de compte, et elles sont forcément conditionnées dans la communication via Internet ». Fidèle à une notion d'interaction sensible et intelligible, il n'envisage pas l'Internet comme un lieu de création collective, mais lui accorde ses qualités d'immédiateté, de retour instantané et de potentialité à passer outre l'institution : « Plus ça va, moins je crois en l'idée de l'art numérique comme spécifique. Je conserve une vision romantique, proche des arts plastiques. C'est un outil fascinant qui remplace la peinture, mais ça n'est que ça. » C'est peut-être « la » raison qui fait que Nicolas Clauss réussit si bien à transiter du « virtuel » au « réel »...

### **Un tableau numérique de la mémoire collective**

Son dernier projet, « Or not toupie », a ainsi transité par la Gare Coustellet puis la MJC d'Apt, avant d'intégrer la Cité du Livre d'Aix-en-Provence, puis, à terme, de rejoindre l'Internet. Cette installation visuelle et sonore composée d'un triptyque d'œuvres générées sur un mode aléatoire est là aussi issue d'un travail collaboratif entrepris avec

une centaine de personnes rencontrées tout au long de l'année 2007. Cette fois-ci, l'artiste a fait plancher ses interlocuteurs sur la question de l'enfance : « Qu'est-ce qu'un enfant ? Qu'est-ce qu'un adulte ? Quels liens entretenons-nous avec ces deux dimensions ? Comment s'articulent-elles ? » Rejaillissent les poupées, les dessins d'enfants, les jouets de bois ou d'anciennes photographies vieilles par le temps, dont l'artiste se sert pour former sa vision personnelle d'une mémoire collective de l'enfance. En collaboration avec Arte France, « Or not toupie » se prolongera naturellement sur le Net. « Or not Toupies Suites », en cours de finition, fera émerger le pan interactif et manipulable de l'œuvre.

En attendant, on peut profiter en ligne du dernier arrivé de la série flirtant avec le surréalisme des « Flying Puppet », « Side Effects ». Cette œuvre de commande pour le collectif Year01 autour du thème « Vagus Nerve » (le nerf vague en bon français) a été censurée par le site canadien, qui a pris peur du détournement d'une téléconférence d'entreprise (son projet part du VNS, le Vagus Nerve Stimulation, un boîtier qui stimulerait un nerf pour le traitement de la dépression). Se composant d'images, de poupées, d'articles de presse et autres insolites entremêlés dans un tableau numérique à l'interaction incertaine, l'œuvre rejoint donc le site originel de l'artiste, entre net-art et vidéo interactive. Car dans tout le travail de Nicolas Clauss, on ne sait jamais trop bien qui contrôle quoi.

#### **Aude CRISPEL**



## INTERACTIVE PICTURES BY NICOLAS CLAUSS

### Digicult / 02-2007 / Giulia Simi

I didn't know Nicolas Clauss until a few months ago, when I occasionally read the communicate of the Bananram Festival that announced the purchase of one of his work Scalpe for 15.000 euros. Maria Rita Silvestri , director and curator of the festival, defines the work as "characterized by a strong European identity" and states that "he contaminates with poetry the digital instrument". My curiosity was already going sky-high and in less than one sec I was on his site. I there discover a complex work, educated but involving at the same time, where analogical dialogues with digital openly, creating evocative, poetic, challenging images.

Born as a painter, Nicolas Clauss get in touch with multimedia on 1999, 33 years-old, after a six-years travel, back to France . He attends a 3D university course, but love is not at the first sight. Than the explosion: during an exposition he sees "Alphabet", CD-ROM of interactive art multi-awarded in France and developed by Frédéric Durieu (informatics engineer) and Jean-Jaques Birgé (composer). Clauss decides to contact both the artist and starts studying the functioning of the software and the programming language - Lingo - at the base of almost all of his works, even nowadays. They're developed vertically, that means without using a timeline, rather enclosing the entire code in a frame. It is not a case if Director overbears Flash in his work. Clauss affirms that the first one gives him the opportunity to use a method more equal to the one he used as painter. It gives him the chance to manage levels and transparencies, a key for his works.

Flash is the program used for the website Flyingpuppet.com , a sort of virtual gallery where Clauss collect his works since 2001. It is his independent space, as he like underlining, where without commitment or financing he can expose his works. There are almost 60 interactive paintings, united by the effort on the matter, on the duo sound/image, on the mechanical and obsessive repetition of some fragments, where the occasion command the games, catching the spectator unprepared. Spectator that tries to understand a fil rouge in the cause-effect relationship linked to the movement of the mouse or the click.

In six years of work the technologic progress, especially the connection speed, influenced some stylistic changes without creating value differences between the before and after. It actually underlined the ability of Clauss to use the potential offered by the media. I met Nicolas Clauss, obviously in a virtual manner, asking some question about his work.

**Giulia Simi:** Flying Puppet is a project born in 2001 and still open. The interactivity characterized your works since the beginning, but changed during the years. The first works where an experiment on the potential of the digital medium, while now your approach put side by side the interaction through the mouse with the senses. What do you think about interactivity? Which role does it have in your aesthetic experience with paintings? Do you think the mouse restrain the interaction between the spectator and your work?

**Nicolas Clauss:** When I was a painter, I tried to induce the eye to follow a path on my painting. The painting could do that because of some significant elements or its own

structure. In my interactive works, not only the look is involved, but also the gesture. This one reveal the work, caressing some sensible zones that it can modify, accompanying the music.

The interactivity allows a real appropriation of the object, an active approach strengthen the immersive aspect of the aesthetical proposed experience. Pay attention though: my online project are interactive, but there is a conspicuous number that evolve in an uncertain, autonomous way. Even if the most significant aspect of my work is the interactivity, the dimension that apart from the interaction with the user it is not to be underestimated. The events are casual, both sounds and images. We never hear or see the exact same thing, nothing is completely still, everything's changing because of the spectator and the computer. The more time passes, the more interactivity loose importance. This is the reason why I'm developing autonomous paintings, where the spectator can interact or let the machine "do the talking".

Talking about the mouse, even if it seems an obstacle, it may turn to be a sensual object. There's obviously nothing sensual in clicking a cross to close a window, it depends on its function. Exploring the screen with a hand gesture to interact with the music can be (this is my opinion obviously) very sensual. I think we're using cold instruments, but it depends on the use. In my paintings I try not to evoking the computer aesthetic – or better the absence of aesthetic, refusing clickable buttons and windows. I try to conserve only the use of the mouse that allows to forgive its real essence.

We have to say that the mouse is now so natural that we could define it has a physical extension of our body. I would precise that, when I create installations I use also interfaces that does not require the use of the mouse ( "Les Portes", "L'Ardoise" or even "De L'art si je veux" – installation version ).

**Giulia Simi:** You use to stratify and over impress your images, even through graphical signs that remember the typical flaw of the analogical, highly exposed to time. In some cases – like "Nocturne" – the digital elaboration recall the typical gestures of painters. There's always an open dialogue between analogical and digital that renders your work very poetic. What do you think about it? What kind of relationship is there in your work? Is it only because of your painter formation or is it something else?

**Nicolas Clauss:** From the beginning I worked on the matter, the grain and other corrossions you evoked. I refused the iconographic images. I was attracted by the possibilities of the machines, but not the aesthetic linked to them – for example Flash with all its vector images and the flattening colours. It derives I'm sure from my painter background, where I used to a worked based on the material. In this sense I always searched to turn the screen into the substance I work with, even if it's composed by cold pixels. After paintings such as "White Vibes", a work on the pixel itself, I started creating images introducing the digital elaboration, although always from an analogical images. A painting such as "Blu Han" is a good example: all the colours of the image that remember the pictorial world are pure digital processes.

**Giulia Simi:** Often your works are related with dreams and memory, maybe because of the darkness and the evanescence of the images. I find particularly interesting the images from the occidental art ( "Eden", "Deadfish", "Massacre"), but even archive films ( "Jazz", "Les Dormeurs", "White Vibes"... ) or from the movie history, as "The Shower" elaborated from Psycho. Which is the value you give to the citation/elaboration of these images? Is it only an aesthetic choice or is there something deeper that links you to this patrimony of collective visual memory?

**Nicolas Clauss:** Most of the artists inspire themselves, re-interpret and ask themselves about productions of their predecessors. When I create a module such as "Massacre", for example, where the Gioconda turns to be Jesus, I mention more Duchamp with his LHOQQ than Leonardo Da Vinci. With "The Shower" I'm in the world of works that re-interpret works. What I found interesting in "The Shower", more than the plastic treatment that remembers the drawing, was the possibility of introducing an uncertain editing of a filmic scene. This is stronger because it's a scene belonging to the familiar patrimony. The estrangement born from the familiar upset. This is one of the reasons why I used this extremely famous scene. Looking at the editing made by Hitchcock we can see that this sequence is plenty of foregrounds that seem to tell a different story from the global sequence. You can find sensuality, almost voluptuousness, but even violence. Actually Hitchcock said he filmed the scene of murders like lovers and vice versa.

**Giulia Simi:** You talked about estrangement about "The Shower". We can say it's a characteristic reproduced even in other works, that means it's a significant part of your work, isn't it?

**Nicolas Clauss:** I think the concept of estrangement can be found in my entire work. Sometime, as in "Trauma", through ordinary images or a simple movement (a young woman sat on a tube wagon, closes her backpack and put it on her legs) that reproduces continuously, creating mechanical and grotesque movements that surely bring to an estrangement sense. "White Rituals", my last work, online from a few days, is based on estrangement. A couple seems imprisoned in this white painting that hides them and at the same time reveals them. Absurd movements, a ritual sound environment... I could mention half of the paintings on Flying Puppet that talk about estrangement: "3 études", "La poupée", "La photo", "Look at me", "Heritage", "Art cage". Maybe the question could be: why the estrangement? It is connected with surreal, with dreams, it's a sort of discomfort of the mind and, most of all, it is imaginary.

**Giulia Simi:** Sound is important in your works as it contributes to create a sensation of impalpability but even uneasiness and, why not?, mystery around your works. You often collaborated with professional composer, first of all Jean-Jacques Birgé. How do you develop the teamwork during the process of creation of the work?

**Nicolas Clauss:** I'm not a musician, even if I've always listened to music and I sound the guitar (that allows me to create most of the sound for my works). Working with a musician gives me the possibility to create something that I couldn't do alone, but it's also a pleasure. I usually arrive with an interactive draft of the future painting that I show the artist. It creates an audio file that I integrate on the program in regard of its indication. There's an exchange of feedback after that until images, sound and structure become one. There isn't obviously a precise pattern, things change due even to the musician I work with. In the case of Jean-Jacques Birgé the collaboration goes further the musical composition. It happens that he changes some elements of the story-board and I contribute with audio file. Often Jean-Jacques enriches or even modifies the first vision of the object through his sound dramatization (it is not a case if his band is called "Un drame musicale instantané"). Moreover he has a cinematographer, thing that brought him questions on sound/image relationship. This reflection is without any doubt what this collaboration mostly carried in terms of creative enrichment, out of our friendship.

**Giulia Simi:** During an interview with Randy Adams in 2002, I was struck by your statement: "I'm happy for the visibility internet gave me, but I see my work, when I create it, as something made for installation with big screens bound in the dark, not on little insignificant monitor with poor sound and noises on the background". You often defined yourself as a net.artist, but at this point I'm asking myself: would you define

your works as net.art or rather as art functional for the net? When do you think art becomes net.art and when the Net is only a medium?

**Nicolas Clauss:** Talking about names, categories and etiquettes for my works, I'm an opportunist. If a curator asks me to participate to a net.art work, well my work is net.art. You can ask me to expose as interactive art, digital art, multimedia or even new media: I'll be whatever you want. I don't care. It is not my job to classify works inside cells. But if I need to answer your question, I'd say that mine is not net.art, in the sense that it doesn't need the Internet to exist, contrarily to Mouchette work or people that considerate time of connection, IP addresses as levels of their work.

Looking to some of my online works with attention though, even if I show them in big projection (such as "Somnambules" at the Art Museum of Seul , exposition called "Dual Realities"), I can understand their conceived integrating the bonds imposed by the Net. For example the "computer" weight of my paintings is conditioned by the speed connection (even if it won't be a limit in a while). It means little images and less files, both visual and sound. Moreover, as you saw, my online works are introduced by a preloading that allows the spectator to interact waiting for the painting to be uploaded. Most of all, my works are online, so they transcend the space and my presence. They can be lived wherever, whenever, from everybody. Maybe this is doing net.art. Despite everything, as Randy Adams says, I create and imagine my works projected on huge screens, in the dark, with an hi-fi system. The immersion is there manifested and so my work.

## INTRAMUROS, mars-avril 2007 par ANNICK HEMER



L'ardoise, les paroles et les dessins de près de 300 adolescents, entremêlés dans une fresque interactive.

# Nicolas Clauss, les écrans sensitifs

Depuis plusieurs années, Nicolas Clauss accroche sur la Toile ses "tableaux interactifs". Un site rassemble enfin ces pépites nées du réel.

En plus de sept ans, Nicolas Clauss a composé cinq œuvres majeures d'art vidéo "participatives" et une kyrielle de "tableaux interactifs" rassemblés sous le nom de Flying Puppet. Récemment ouvert, son site nicolasclauss.com rassemble une sélection de ses expérimentations dans une longue fresque d'images. Une visibilité nouvelle pour ses travaux (régulièrement primés dans les festivals d'art numérique) dont l'une des particularités est de projeter immédiatement le spectateur dans des univers très oniriques. Soulever à coup de souris un funambule dansant ou rouler à l'envers deux corps qui se frôlent (Somnambules), effleurer une rose et en faire jaillir une nuée de derviches tourneurs (Dervish Flowers dans Flying Puppet), déployer la parole d'un enfant sur des dessins proliférants (l'Ardoise) ou effiloquer les souvenirs d'une vieille personne (Le Palpitant) : toutes les mises en scène de Nicolas Clauss sont des invitations permanentes à jouer avec les interprètes de ses scènes virtuelles, lesquels vibrent comme des instruments de musique à chaque sollicitation de la souris. La magie de ces œuvres, qui se laissent presque toucher du doigt et se manipulent au moyen d'une simple interface

interrogations de Nicolas Clauss (sur l'amour, la mort, la vie, l'art contemporain). Leurs paroles - mais aussi leurs dessins ou leurs musiques - ont été ensuite recomposés par l'artiste, transformés en matière interactive puis mis sur le réseau. Parfois, comme pour les Portes, la création multimédia fait l'objet d'une installation interactive. Là encore, les interfaces choisies par l'artiste s'inspirent du monde réel. C'est en ouvrant des vraies portes par exemple - ou en les claquant - que le spectateur, rendu voyeur, fait apparaître des corps surpris ou des yeux exorbités. "Ce qui m'intéresse dans l'œuvre interactive et générative c'est l'humain", résume l'artiste. "L'interactivité n'y est jamais très spectaculaire (même si elle est complexe à programmer). Les dispositifs ne reposent pas sur une technicité qui pourrait dérouter le spectateur". Très accessibles et offertes généreusement, les pièces ne sollicitent pas activement l'internaute comme dans le Net-Art. Celui-ci n'a pas à laisser une trace de son passage pour que sa rencontre avec l'œuvre fasse sens, et devienne unique et mémorable.

Annik Hémer

## Nicolas Clauss: Sensitive Screens

For several years now, Nicholas Clauss has been hanging "interactive paintings" on the web. Today at last, a website brings together these nuggets of real life.

considerée par l'artiste comme "un prolongement naturel de la main", viendrait de leur "générativité" : un art des algorithmes (développé sur le logiciel Director) qui permet d'inoculer de l'aléatoire - voire de l'aléatoire dans l'aléatoire - dans des séquences animées et de les diffuser de manière toujours différente. Et ce, sans jamais que l'internaute n'arrive à mettre à jour une relation de cause à effet. Peintre de formation, Nicolas Clauss est parvenu en très peu de temps à manipuler ce code informatique comme s'il était un simple matériau, et à "encoder" le réel à coup de surimpressions savantes qui dissolvent les supports de l'image (photographie, vidéo ou peinture) et tissent des profondeurs insoupçonnables. Pour la plupart mises en musique par Jean-Jacques Birgé, ces œuvres sont encore engendrées par le réel et provoquées au gré des rencontres. Élaborées dans le cadre d'une résidence d'artiste, Cinq ailleurs, De l'art si je veux, l'Ardoise ou le Palpitant ont ainsi été créées avec la participation d'immigrés ou d'adolescents (des villes des Mureaux, du Mans, etc.), lesquels ont répondu sans tabou aux

In over seven years, Nicolas Clauss has composed five major works of "participatory" video Art and a whole bunch of "interactive paintings" gathered under the title "Flying Puppet". Recently put on line, his site nicolasclauss.com combines a selection of his experiments into a long fresco of images. This means new visibility for his pieces, which regularly win awards at digital art festivals and which have the particularity of immediately throwing the viewer into very dream-like worlds. Whether you are lifting a dancing funambulist with the stroke of a mouse, rolling over and over two bodies brushing against each other (Sleepwalkers), stroking a rose to bring out a swarm of whirling dervishes (Dervish Flowers in Flying Puppet), unfurling the word of a child on proliferating drawings (l'Ardoise) or unwinding the memories of an elderly person (Le Palpitant), all of Nicolas Clauss's presentations are standing invitations to play with the performers of his virtual scenes who vibrate like musical instruments with every stroke of the mouse.

The magic of these pieces, which are almost touchable and can be manipulated through a simple interface that the artist considers as "the natural extension of the hand" stems from their "generativity", an art of algorithms developed with the Director software, which allows random movements to be injected into animated sequences that are then displayed in a different way each time. Yet in the process, the user can never find a causal relationship. Having trained as a painter, Nicolas Clauss has managed in a very short time to manipulate this computer code as if it were a mere material, and to "encode" the real with clever superimpositions that dissolve the medium of the image (photography, video or painting) and weave unexpected layers. For the most part, Jean-Jacques Birgé is the author of the music on these shows. Composed at a residence d'artiste, Cinq Ailleurs, De l'Art si je veux, l'Ardoise, or le Palpitant were thus created with the participation of immigrants or adolescents (cities in Mureaux, le Mans, etc...) who unabashed-

ly answered Nicolas Clauss's questions on love, death, life, and contemporary art. Their words as well as their drawings and music were then recomposed by the artist, transformed into interactive material, and put on line. In some cases, like les Portes for example, the multimedia creation comes in the form of interactive installation. There again, the interfaces used are inspired by real life. When the spectator, who becomes a voyeur, opens or slams doors, he makes astonished bodies or bulging eyes appear. "What interests me in interactive and generative work is the human side of it," said the artist. "Interactivity is never that spectacular even if it is complicated to program. The setups do not rely on techniques that could be disturbing for the spectator." Easy to use and generously offered, the pieces do not require the active participation of the user as it is the case with Net-Art. Here, the user does not have to leave a trace of his visit for his contribution to make sense and become one-of-a-kind and memorable.

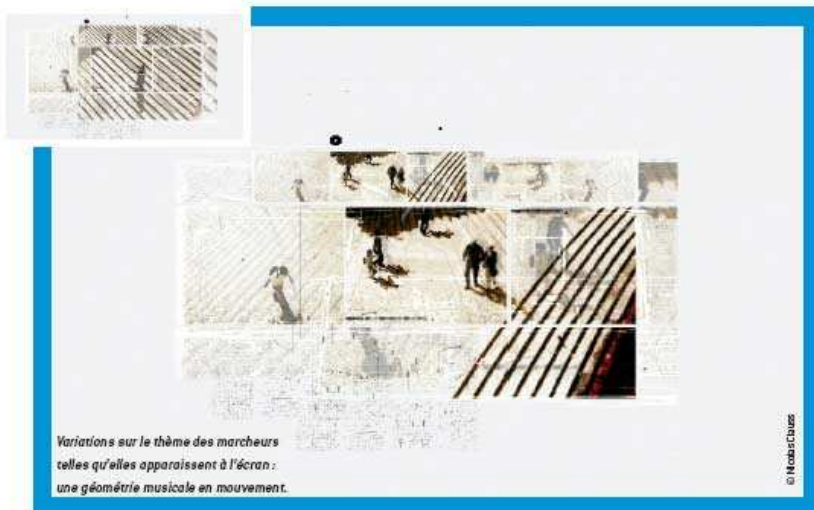
# PRESTIGE AUDIO VIDEO

## « PRESTIGE »

### Un monde urbain interactif d'images et de sons.

Par Véronique Puchala - octobre 2005

78 REGARD SUR ÉCOUTE/



Variations sur le thème des marcheurs  
telles qu'elles apparaissent à l'écran :  
une géométrie musicale en mouvement.

#### Nicolas Clauss, peintre multimédia

Né en 1968, 1 m 90, cheveux longs (précision importante pour celui qui aurait la curiosité d'aller sur son site [www.flyingpuppet.com](http://www.flyingpuppet.com) rubrique Bio), peintre multimédia récompensé par de nombreux prix internationaux (du fait de sa longueur, - je ne parle plus de cheveux -, la liste semble exhaustive) cherche public pour partager émotion esthétique. Pour tout renseignement, consulter le site de la poupée volante, mentionné ci-dessus.

#### Son conseil

« La meilleure façon de marcher avec ces marcheurs, de voir et d'entendre ce tableau interactif est de le découvrir lentement et progressivement, de caresser les images avec le curseur, patiemment. »

#### L'OVNI *Sonocité* : Orientation Virtuelle Non Identifiée

Il y a cinq modules interactifs à *Sonocité* : les marcheurs, *masteria*, la danse des particules, *ouroboros* et le jeu vidéo *pulcinella*. Les trois autres - banque de données, pluies, la pierre de New York - sont de type séquences vidéo sur environnement sonore et ne sont pas interactifs. Si vous voulez savoir comment vous orienter dans les quartiers de *Sonocité*, je vous arrête tout de suite. Ne cherchez pas la flèche ou la ligne blanche, vous perdriez votre temps. D'ailleurs, à *Sonocité*, le mot direction a-t-il encore un sens ? Ni sens, ni contresens sans doute. Allez dans *Pluies*, vous verrez bien. La flèche tourne dans un sens à moins qu'elle ne tourne dans l'autre ou dans le sens contraire. On cherche faussement à vous guider à moins qu'on ne veuille vraiment vous dérouter. Hormis un plan de métro qui a surtout le chic de vous désorienter davantage, aucun plan n'est à votre disposition, aucune boussole et - faut-il le préciser - aucun mode d'emploi sur la pochette ou dans un quelconque menu Aide intégré au programme du DVD-Rom. Volonté délibérée des concepteurs de vous plonger dans un espace virtuel privé des quatre points cardinaux si rassurants ? Évident. Un conseil, si vous entrez à *Sonocité*, abandonnez

tout réflexe d'orientation. D'ailleurs, on n'entre pas à *Sonocité*, on s'y aventure. Je sais bien qu'on a deux clefs : la souris et le curseur. Le problème, c'est qu'il n'y a pas de portes. Ni réelles, ni symboliques. Les marcheurs (Patricia Dallio et Nicolas Clauss) en savent quelque chose. Ils arpentent les dalles d'un parvis qui s'animent d'une mosaïque sonore et visuelle changeant à chaque instant. Marchez avec eux. Il vous suffit pour cela de cliquer dans l'insolite du non-directionnel. Ou du multidirectionnel, au choix. Les interactions déclenchées semblent alors répondre à des processus logiques provisoires, versatiles, aléatoires. Inutile de vouloir les contrôler. Mieux vaut accepter que l'on ne contrôle rien... et marcher à la rencontre d'un but que l'on ne connaît pas et qui se construit au fil de la déambulation...

#### Pour des conditions optimales de perception

Du fait de la présence de programmes parfois complexes, comme dans *Ouroboros*, ce DVD-Rom ne se lit pas sur un lecteur classique. Il se lit sur ordinateur (compatible Mac et PC...).

Pour de meilleures conditions d'écoute, il est conseillé de brancher un casque ou de relier l'ordinateur à de bonnes enceintes. Pour tout renseignement, contacter Sound Track : <http://stracks.free.fr>



#### Les marcheurs

Module interactif (de Patricia Dallio et Nicolas Clauss)

« Des passants évoluent sur les escaliers du Trocadéro. Les images vidéo et les sons forment des couches de matières visuelle et sonore qui obéissent aux clics et aux mouvements de souris de l'utilisateur.

Ce paysage urbain fait de traces et de textures, de musique, de bruits urbains et de phrases glanées lors du tournage, d'abstraction et de narration, invite le spectateur à inventer des histoires qui se croisent, à être l'interprète de la musique et le réalisateur du film. Bref à se faire son "cinéma".

C'est aussi un travail sur la matière vidéo et la ligne. L'interactivité se fait à la souris, en déplaçant le curseur sur les différentes parties de l'écran.

En cliquant sur chacune des vidéos, on peut en changer le contenu. En cliquant à nouveau, on fige le mouvement sur une boucle vidéo courte. En repassant dessus on laisse la vidéo défiler. On déclenche des phrases musicales en allant dans la partie inférieure de l'écran. On en lance d'autres dans la partie supérieure, et d'autres encore dans la partie médiane. Le résultat est la combinaison de vos gestes et d'algorithmes aléatoires. »



## **LIBERATION, janvier 2005 Par Annick RIVOIRE**

### **De l'art si je veux-2005**

<http://www.delartsijeveux.com/>



#### **« Nicolas Clauss, des clics pleins d'éclat »**

Huit ados du Mans retracent sur un site leur rencontre avec des oeuvres contemporaines.

La rencontre est singulière, presque trop politiquement correcte. Samia, 12 ans, brunette aux yeux pétillants et langue bien pendue, est la première à demander si c'est l'équation «banlieue plus art contemporain» qui fait que la presse s'intéresse à eux. Eux : huit enfants, de 11 à 17 ans, des Sablons, cité du Mans, grandes barres HLM plus ou moins fraîchement repeintes, espaces verts pelés, avec son brassage de communautés, son chômage et ses problèmes sociaux.

Fiers et incrédules, conscients d'avoir été au bout d'un beau projet («ben ouais c'est de l'art») tout en ayant du mal à envisager la suite («aller voir des expos... Mais au Mans, y a rien...»), les six filles et deux garçons ne tiennent pas en place, rigolent nerveusement. Ont du mal à raconter l'expérience vécue à l'Espal, scène nationale sise au coeur de la cité, avec médiathèque et espace culture multimédia (ECM). Ils ont découvert un artiste, Nicolas Clauss, et ses réalisations multimédias poétiques, virtuoses, se sont familiarisés avec la création contemporaine et les nouvelles technologies, ont filmé, scanné, détourné, enregistré à tout va, pour réaliser un site, mis en scène par Nicolas Clauss, pièce d'orfèvre de la création numérique ([www.delartsijeveux.com](http://www.delartsijeveux.com)).

Tâtonner. L'artiste, en résidence à l'Espal, est un peintre aux pinceaux électroniques, qui élabore une oeuvre intimiste, subtile, exigeante, via des modules interactifs qu'il distille sur Flying Puppet ou d'autres projets de collaboration sur la Toile. Il a accepté le principe d'une résidence ouverte, où les adolescents et lui prendraient le temps de faire connaissance, de tâtonner, débattre, recommencer. Six mois et des week-ends de travail plus tard, le site De l'art si je veux est un point de vue sur la création d'une fraîcheur rare. Nicolas Clauss a fait «le pari un peu bizarre de demander à des gens qui ne connaissent rien à l'art, parce qu'ils sont trop jeunes et que leurs parents n'ont aucune idée sur le sujet, de se confronter à des bouquins et à [son] travail, pour faire sortir des vérités».

Souris en main, Samia et Meïssa, deux inséparables, naviguent sur le site pour en expliquer les dessous. Samia a choisi Duchamp, le pape du ready-made, en voyant l'urinoir (Fontaine) sur la couverture d'un livre : «Ça m'a plu tout de suite, c'est pas beau mais c'est flagrant.» C'est elle qui a eu l'idée de travailler les titres des oeuvres de Marcel Duchamp, piochés sur le Net : «Pourquoi il jouait avec les titres, Nu descendant un escalier, LHOOQ [à prononcer à haute voix]... Parce que c'était un grand joueur d'échecs, il était différent.» Pour mettre en scène la curiosité de Samia, Nicolas Clauss superpose une photo de l'artiste jouant aux échecs, une reproduction de l'urinoir, un détail d'une Joconde aux moustaches (LHOOQ). Le curseur dévoile des titres, la voix de Samia raconte les jeux de mots du dadaïste. En pro, elle commente : «Derrière, attends, c'est Rose Sélavy, quand il s'est travesti, le rose c'est la couleur d'une femme, et puis on dit qu'on voit la vie en rose, c'est pour ça qu'il s'est travesti.»

Métaphore. Meïssa tempère : «On n'est pas dans la tête de l'artiste, on sait pas pourquoi il l'a dessiné.» Et ajoute : «J'ai compris que l'art, c'est tout ou rien.» Cattelan, Bacon, Spoerri, les frères Chapman : la petite bande n'est pas allée au plus facile. Pour évoquer Munch, seul «ancien» de la sélection, ils ont eu une idée : «On piégeait les petits curieux, pendant le forum culturel, en leur demandant, face à la caméra, de reproduire l'émotion du Cri», rappelle Yanniss.

Anthony, 17 ans, qui «adore le gore», s'est tourné vers les frères Chapman et Cattelan : «Le pape écrasé par une météorite, là j'ai bien rigolé» (il s'agit de 9e Heure, de Maurizio Cattelan). «Anthony a eu l'idée de rapporter ses soldats, il les a scannés, a ajouté du rouge, raconte Nicolas Clauss. Ensuite j'ai recomposé l'image pour y mettre tout ce qu'il me faisait passer de son désir.» Dégoûtante pour les filles, la métaphore sanguinolente colle parfaitement aux artistes sulfureux.

Objet intime. Le module le plus incroyable se lit comme un hommage «à la manière de» Boltanski. En repatouillant les lettres de son nom, les enfants ont inventé un personnage, lui ont imaginé une vie («à 15 ans, première cigarette...»), qui s'inscrit en surimpression d'un «mémorial de l'Espal» : chacun est venu avec un objet intime pour en raconter l'histoire. «On a connu plein de trucs, dit Meïssa. C'était fort quand Sandra est venue avec la valise de son père mort, pleine de pellicules photo pas développées.»

Francis Bacon est au top. Un triptyque aux têtes difformes où les visages de Yanniss, Meïssa et Samia ont été incrustés. «On a travaillé au moins 600 images. A chaque fois, Nicolas disait que ça collait pas, fallait recommencer», peste en riant Samia. Leur grand jeu de l'art achevé, les enfants ont cédé la place à Nicolas Clauss, qui, par petites touches, a su transformer la matière en un bijou d'interactivité ludique, mêlant recherches sonore et visuelle, candeur et profondeur, rimes et ritournelles.

Sur le Net depuis fin 2004, De l'art si je veux se déclinera en installations géantes sur la scène de l'Espal, en mai... pour que les parents expérimentent, eux aussi, l'art contemporain.

**Annick RIVOIRE**



## PARIS ART, janvier 2005 par Frédéric LEBAS

« **DE L'ART SI JE VEUX** ». Le site De l'art si je veux est le fruit d'une rencontre de plusieurs mois entre l'artiste multimédia Nicolas Clauss et un groupe d'adolescents du quartier des Sablons au Mans qui ont été sensibilisés aux œuvres et aux artistes majeurs de l'art moderne et contemporain. Alors âgés de onze à seize ans, ces jeunes — Samia Ahbizat, Meïssa Belharat, Yannis Boukhalfa, Coralie Geslot, Amélie et Anthony Fisson, Jean-François Goyer, Houria Zenasni — traduisent dans le site leur expérience de découverte de l'art. Composé d'interviews et de créations d'images fixes et animées ainsi que d'une musique expérimentale lancinante, le site soulève la question pédagogique de la réception des arts plastiques par des adolescents de quartiers populaires, hors des itinéraires traditionnels (histoire de l'art, études d'Arts plastiques ou écoles des Beaux-Arts).

Ce décloisonnement de l'art offre à un public ordinairement « ignoré » l'opportunité d'exprimer en actes, au-delà des mots, leurs émotions à propos des œuvres. Les soi-disant difficulté d'accès et hermétisme de d'art contemporain volent ici en éclat. Dans la page d'accueil, un carré divisé en neuf cases permet d'accéder à neuf saynètes dans lesquelles sont présentées les grandes figures de l'art du XXe siècle : Marcel Duchamp et le ready made, LHOQQ, Rrose Selavy ; Edward Munch avec Le Cri à propos duquel les jeunes ont interviewé le public de l'Espal. Le thème de l'objet en art problématisé par Duchamp se retrouve dans le site avec les animateurs du Nouveau Réalisme : Arman qui détruit ou le brûle les objets, ou dans les « tableaux-pièges » de Daniel Spoerri.

Le thème de l'altérité est traité à la conjonction du monstrueux des frères Chapman, de l'effroi de Maurizio Cattelan, et des portraits de Francis Bacon.

Au-delà de l'approche des grands repères de l'art moderne et contemporain, le site est un lieu d'expression personnelle pour les adolescents qui s'exercent à l'écriture et à la réflexion sur l'art selon Ben ; ou qui s'essaient à la mise en scène et aux graffittis avec Jean-Michel Basquiat. Nous sommes explicitement dans une « simulation critique de la représentation ».

Enfin, la partie Memo qui se veut un mémorial numérique de l'Espal l'équipe (directeur, techniciens, régisseurs, administrateur, etc.) présente le site comme un objet chargé de mémoire intime, en référence à Christian Boltanski. En surimpression sur la page, des phrases retracent la biographie d'un personnage imaginaire : Boris Lanchitanski (anagramme de Christian Boltanski).

Les saynètes de De l'art si je veux ne sont pas hermétiques les unes aux autres. Elles tissent entre les artistes et les jeunes un réseau de questions à la fois naïves et fondamentales : Qu'est ce que l'art ? Que peut-il nous apporter ? Qu'est-ce que le goût ? Le beau ? Cela en mêlant différents types de narrations (interviews, musique, animation, séquences filmées, photomontages, dessins, textes).

Il s'agit ici du renouvellement d'une expérience déjà effectuée par Nicolas Clauss avec Cinq ailleurs (<http://www.cinq-ailleurs.com/>), où il retrace les " ailleurs " de cinq personnes de différentes nationalités habitant les Muraux.

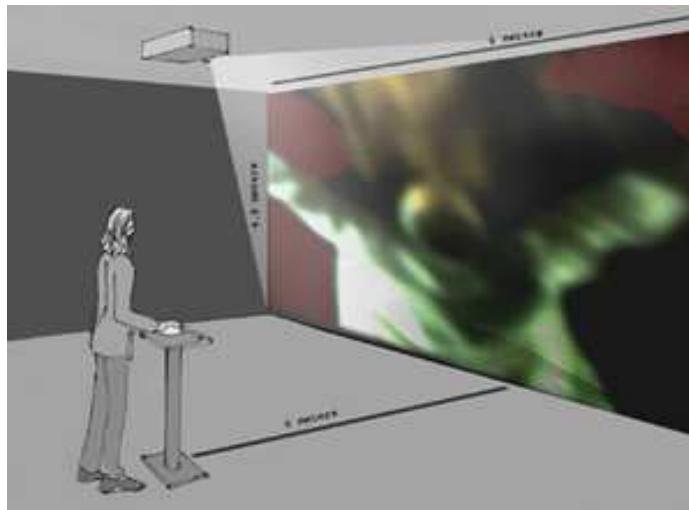
**Frédéric Lebas**



**LIBERATION, mars 2004 Par Marie LECHNER**

**(extrait) « Clermont prend la pause »**

Festival • Films coup de poing et sélection Web disparate à Vidéoformes •



Depuis dix-neuf ans, le festival clermontois Vidéoformes, dédié à l'image plasticienne et expérimentale, maintient le cap. Laboratoire à l'affût de formes émergentes, il mêle noms prestigieux (John Sanborn ou Ben) et jeunes artistes, projections et installations, danse et multimédia. Avec ses surprises et ses déceptions comme la sélection de sites web et de CD-Rom. Trop disparate, elle met sur le même pied une animation Flash sommaire avec le virtuose Somnambules de Nicolas Clauss et Jean-Jacques Birgé, spectacle chorégraphique interactif pour le Net, combinant danse contact, peinture, vidéo et musique. Ou les ravissants poèmes interactifs de Tim Catinat avec des pièces qui nous ramènent à la préhistoire de la création sur le Web.



## **PARIS ART, oct. 2004 par Frédéric LEBAS**

Mise en ligne depuis 2003, *Somnambules* est une œuvre interactive et chorégraphique d'exception, elle est le fruit de la collaboration entre Jean-Jacques Birgé (musique, scénario, caméra, direction de production), Nicolas Clauss (conception artistique, scénario, caméra, programmation), et Didier Silhol (danse). Conçu pour internet, *Somnambules* est une succession de douze tableaux ou scènes de danse contemporaine, chacune précédée d'un prélude. C'est également une installation exposée pour un an au Musée du Futur d'Ars Electronica en Autriche et en novembre au Microwave International Media Art Festival à Hong Kong.

L'esthétique soignée et l'interactivité merveilleusement poétique et fluide de ce site reviennent à Nicolas Clauss qui, à l'aide du logiciel Director, crée une savante alchimie entre les mouvements de la souris, le script, les sonorités dépaysantes et expérimentales de Jean-Jacques Birgé et les expressions corporelles dansées de Didier Silhol. Birgé et Clauss ont écrit le scénario et tourné les vidéos, leurs précédentes réalisations sont présentées sur le site **Fyingpuppet.com**.

Dans les douze tableaux, les corps en mouvement occupent une place centrale. Ce sont ceux de personnages somnambules, en proie aux expressions corporelles des profondeurs de leurs inconscients. Atmosphérique et en apesanteur, leurs corps sont libres de toutes entraves. Didier Silhol, qui enseigne la technique Danse Contact Improvisation, nous communique tous les registres des émotions du dormeur/éveillé. Le corps, dans ce régime nocturne propice à la rêverie et à la poétique, est rarement séparé de ses doubles : fantôme, ombre, flou vaporeux et reflet. De part son morcellement (mains, pieds, tête), il est même l'objet de fantasmes étranges. La musique orchestrée par Birgé — à la fois concrète, expérimentale et free-jazz —, de même que l'intitulé des douze saynètes, évoquent les différents mouvements d'une symphonie ou d'une grille d'improvisation : avec son début et sa fin (Ouverture et Coda), ses différents rythmes (Pluie, Slow Down, High), ou bien encore ses différents états d'abstraction (Ghost, Nuage, Fragile et Melting) ou de tragique (Machination, Frontale, Dock).

L'ambiance de cet ailleurs surréaliste fantomatique nous immerge en des contrées encore inexplorées du web art : les textures graphiques telles que la peinture, la vidéo et la photo se superposent les unes aux autres, tandis que les couleurs sont pourvues de tonalités chaudes ou glacées, toutes droit sorties d'un clair-obscur de Caravage.

La qualité de l'image qui, somme toute, se rapproche du cinéma interactif, se définit pour Nicolas Clauss comme des « images animées interactives » (avant de travailler sur le support numérique, il peignait).

Le site invite à agir sur sa matière virtuelle complexe. Afin d'en saisir sa pleine mesure chorégraphique et émotive, une phase exploratoire est nécessaire. L'interaction n'est ici jamais gratuite et la curiosité est récompensée par l'étonnement.

Tous les mouvements ou clics de la souris renvoient à un geste, à un son ou à de nouvelles séries d'images fixes ou animées. Nous devenons provisoirement nous-mêmes chorégraphes. Cette interface, tels les fils du marionnettiste (en s'inspirant de la métaphore de flyingpuppet) permet de faire évoluer ces somnambules aux étranges

rêveries yeux grands ouverts dans leur environnement. Ce site, qui réunit la danse contemporaine et le multimédia, est un exemple abouti du métissage de différents domaines de la narration et d'expression. Il en a été de même en 1965 avec Variation V de John Cage (Merce Cunningham à la danse, Robert Moog et John Cage aux claviers et Nam June Paik aux visuels). Une expérience transdisciplinaire à renouveler...

Frédéric Lebas

## « CANARIAS MEDIAFEST 2004 »

Par Angelia Molina – director of Cibert@rt Bilbao Festival

When "0" and "1" create life: Nicolas Clauss and Hoogerbrugge



Since the moving image made its appearance at the end of the nineteenth century, developments in the audiovisual field have been unstoppable, and, to a certain extent, unimaginable. Accompanied and powered by the appearance of new technologies, imaging has undergone a major expansion.

The 1990s, with the popularisation of Internet as a medium of mass communication, was a paradigmatic moment, as all the schemas that had accompanied artistic discourse were modified by this new technology. Walter Benjamin made some early predictions in relation to cinema. He stated that each historic space has modified human existence and the form and the manner of sensorial perception. He makes us see that a new medium can create new expectations and alter acquired notions associated with tradition. Something of what Benjamin stated is in the works produced by multimedia artists. Exhibiting a work in a generalised manner and overriding traditional schemes in which the art world moves is today a reality made easier by the architecture of the net.

In a society where the most brutal form of neo-liberalism has finally triumphed, rapidly taking over communication-technology (which in neo-liberalist hands is the technology of incommunication) to create a single line of thought, the subject and his identity have entered into a crisis.

Faced with this situation, contemporary creators have taken over the media. They integrate chaos into their discourse through random, non-linear creations and produce their own spaces for creation, communication and exhibition, autonomously and independently. Faced with the market economy they reply with immaterial works that live in cyberspace and allow a direct, personal relationship with the user.

Digital technology has introduced new properties to the work of art: interactivity, ubiquity, processability, virtuality and inter-disciplinarity have given rise to totally original works and have extended imaging. Works created with ones and zeroes are proposals of meaning that change with each viewing.

Multimedia art obliges us to become involved; it is a perception of the work with conscience. We find ourselves facing a single medium which integrates different codes (video, audio, graphics, words, etc.) through the hypertext, which involves a process of re-semanticising and re-contextualising through which a new textual reality is formed. The hypertext includes non-linearity and frees the texts from psychological, sociological and historical determinisms, opening up an apparently infinite range of relationships.

The World Wide Web represents the most perfect application of the hypertext. A network

that allows "horizontal connections" with other places and other minds by means of links. The user moves through a network of texts, which displaces the concept of centre and therefore the focus or organising principle of our experience. The hypertext is like life, full of diverging paths; it is the language of exploration, discovery and flexibility.

All of these new properties have given rise to other hybrids that displace the very meaning of the terms with which we attempt to classify them: the medium becomes the content, the format becomes the medium and the information becomes art.

The artistic work of Han Hoogerbrugge and Nicolas Clauss is therefore impossible to classify. They are artists who use 1s and 0s to create life.

**Nicolas Clauss is a prolific and versatile artist. His work, full of nuances and different genres, travels from the most intimate spaces to social discourse. The origins of this author are found in the two dimensional space of painting, an influence that is obvious in all his work.**

His inclusion in the timeless space of the web is a model of multimedia work. Twelve years in painting led him to the search for a new medium. His time at the ATI (Department of Arts and Imaging Technologies at Paris 8) opened up new possibilities for his discourse. But it was the CD Rom *Machiavel* by Jean-Jacques Birgé and in particular *Alphabet* by Birgé, Frédéric Durieu and Murielle Lefevre which put him on the right track. He discovered the Director programme and the bases of Lingo, as well as their possibilities for expression: the superposition of textures, video manipulation, sound, imaging and interactivity.

Attracted by the possibilities the web offers for collaborating, although without giving up the solitude of creation or losing his personal contribution, he regularly works with the composer Jean- Jacques Birgé, who has composed the music for the majority of his-work and with whom he founded the website *Le ciel est Bleu*.

In 2001 Clauss created his own website (***flyingpuppet.com***) where his works are on display. He is a tireless worker and the sheer amount of works will surprise visitors to his website. He admits that the web provides him with contacts, helps with distribution and allows for a collaboration similar to cinematographic interactive co-writing.

The works of Nicolas Clauss mix contemporary dance, music, painting, flash animation, cinema and photography. He states, "**my work is made by me and by the spectators**" and "**I supply the co-ordinates and induce the final effect obtained**". All his work is effectively governed by interactivity. They are works in which a great sensitivity and a great commitment to life stand out. In all his work the different media are subordinate to the behaviour of the piece and to the author's discourse. It is a hybridisation of disciplines and genres that create a universe of emotions, reinforced by the presence that the author gives to the music and the soundtrack of the piece.

**Clauss depicts everything he imagines and sees. He enters into what is human and gives it voice. He uses the web to create a poetic machine from which he demands freedom.**

*"There is nothing more interesting in this world than man; and the most interesting aspect of man is his inner life. And in the inner life the most mysterious aspect is the profound depths that are revealed to us in dreams". E. Weilenmann*

**Han Hoogerbrugge** starts from the comic and its representational form. The author's first work, *Neurotica*, was made as a comic strip in which he detailed the adventures and misadventures of his life as an artist during the mid 1990s. Later on, Hoogerbrugge

adapted it for a series of digital animations which he added to his personal web page. He first developed it as short Gif animations and then he added interactivity with Flash software.

His visual style is schematic, and complex at the same time, suggestive and full of dynamism. While it was initially based on small interactive animations emphasising a single action, with time his work has changed, adding an increasingly larger narrative, as in his work in process "HOTEL".

Trying to appreciate or imagine the life of Han Hoogerbrugge through his work is not difficult; the artist takes his clothes off in front of us and shows himself to be irreverent. His work is auto-referential but introspection and extrospection live together in his website; it is the observation of self and external observation, the awareness of possible conflicts between personality and environment. Our neuroses in pure form, the stereotypes that shape and condition us, the collective subconscious. In short, the spirit of our age is dealt with by this author using irony and ingenuity.

His surrealist and incisive discourse makes us face up to social conventions and leads us to identification. Far from the rules of logic, his characters move in a chaotic world in which they struggle to survive.

The inner world of Han Hoogerbrugge is complex and intelligent. In his work the environment and human beings are explored and the subconscious comes to light. His comic strips form a theatre of pulsations that go right to our emotions. Alejandro Jodorowsky says it is easier for the subconscious to understand the language of dreams than rational language; this is the territory in which the work of this author moves.

**Angela MOLINA – director of cyber@rt Bilbao Festival**

## « PARIS CONNECTION » Par Jim Andrews – février 2002



La plupart du temps, le travail de Nicolas Clauss met en jeu des collaborations. Ensemble avec Jean-Jacques Birgé, ils réalisent un travail considérable : Birgé compose la partie sonore et musicale, et sans aucun doute bien davantage. Il y en a d'autres aussi ; Clauss a collaboré avec Antoine Schmitt pour une pièce appelée **Dead Fish**, avec Lamarque pour une pièce du **Pianographique** appelée **Sudden Stories**, et avec Durieu sur **Dark Matter** et **Sorcière**. En visitant [flyingpuppet.com](http://flyingpuppet.com), le site de Clauss, on trouve des collaborations avec une large palette de gens différents.

Bien qu'il ne soit pas programmeur, il connaît suffisamment le Lingo (il utilise Director) pour faire ce qu'il veut, semble-t-il. Durieu lui a appris Director - on ne peut rêver meilleur professeur. Mais si vous regardez le travail de Durieu ainsi que celui de Clauss, vous vous rendez compte que Clauss a suivi sa propre voie. Ce qui est bien naturel. Plaignons le pauvre étudiant qui admirerait assez le travail de Durieu pour essayer de suivre le même chemin sans être un mathématicien et un programmeur entraîné. Le chemin vers le désespoir assurément. Certains vont où ils ne peuvent être suivis.

Non, Clauss a suivi son propre chemin. Dans les programmes que j'ai vus de lui, son lingo est entièrement contenu dans le script d'image. Entendez que l'action et l'interactivité sont entièrement contrôlées par un script, le script du marionnettiste, d'une certaine manière. Plutôt que de créer des objets plus ou moins indépendants avec leurs propres comportements, les travaux de Clauss sont des travaux à « script unique » dans lesquels les différents médias sont subordonnés au comportement global de la pièce.

Ceci peut vouloir dire que les travaux atteignent une grande cohésion. Et c'est ce qui se passe dans certains de ses travaux. Cela peut aussi vouloir dire que la programmation est limitée en étendue. Mais l'innovation en programmation n'est pas ce qu'il cherche. Dans l'interview ci-dessous, nous trouvons l'échange suivant :

Andrews : Certains de vos travaux récents, comme **Avant la nuit** et **Les Dormeurs** mettent en œuvre des notions intéressantes de cinéma interactif, il me semble. Pensez-vous que cela soit une bonne description ? A quoi aspirez-vous avec ce genre de travaux ?

Clauss : Oui et non. Je dirais images animées interactives plutôt que cinéma, dont je ne suis pas sûr qu'il puisse être interactif. C'est quelque chose de nouveau à sa manière entre le cinéma expérimental et la peinture. Je m'attache à explorer cet espace encore neuf entre la vidéo, l'interactivité et la peinture, et je trouve cela très excitant.

**Avant la nuit** et **Les Dormeurs**, le premier surtout, m'a-t-il semblé, montre un grand intérêt à ce sujet. L'aspect pictural de **Avant la nuit**, avec ses textures superposées sur les images plus photographiques, expriment particulièrement bien la direction que Clauss décrit ci-dessus.

C'est une approche très différente de l'influence de la peinture sur les arts numériques que celle que l'on trouve dans les travaux de Mark Napier, par exemple, qui est lui aussi peintre. Mais il y a New York d'un côté, et Paris de l'autre. Et l'on a aussi l'impression que Clauss prend encore la peinture au sérieux, d'une manière dont Napier n'arrive plus à se forcer à faire. Mais aussi, Clauss travaille avec la vidéo et la photographie, alors que Napier tend plutôt à amener l'art de la programmation au grand jour. Sont-ils aujourd'hui plus différents comme artistes qu'ils ne l'auraient été comme peintres ? De la peinture, à travers de nombreuses influences, et jusqu'au moniteur pour leurs deux démarches. Le cadre est plus grand et plus petit, pour l'un comme pour l'autre, que s'ils étaient restés peintres. Le cadre du monde met en œuvre les ordinateurs de manière forte. Et la différence entre eux en ce qui concerne ce qui arrive sur le moniteur ? Et au bout des doigts... et où et comment cela est vu... c'est un contexte mondial.

Une des choses intéressantes à propos du groupe informel, et souvent collaborant, d'artistes parisiens dont nous parlons, est l'étendue de ces artistes dans le champ des arts, des médias mais aussi de la programmation et des mathématiques. Et pas seulement l'étendue mais aussi l'intensité de chacun d'entre eux. Le niveau artistique et de savoir-faire ci-inclus, la passion, et la productivité. Clauss compense son manque d'habileté en mathématiques et en programmation par une vision de l'expérimentation « avec l'espace entre la vidéo, l'interactivité et la peinture », et par une grande expérience et son intérêt pour de nombreux arts. Et pour une habileté inhabituelle à réaliser des travaux collaboratifs. En plus, bien sûr, il a un regard et une oreille « poétiques ». Le désir de plénitude que les gens de tous âges ressentent est exhaussé d'une manière magnifique dans le travail collaboratif de ces artistes.

Il sera intéressant de voir, avec la suite de son travail, s'il sera capable de garder son degré d'invention sans avoir à plonger plus profondément dans la programmation. Il arrive souvent à des artistes qui ne savent pas programmer tout ce qu'ils veulent d'atteindre un point où ils commencent à se répéter, incapables d'implémenter ce qu'ils imaginent, ou pire, incapables d'imaginer au-delà de ce qu'ils savent.

Bien que Clauss ne soit « pas intéressé par le code », en regardant son travail, il n'est pas difficile de voir qu'il dépend du code de nombreuses manières. Aussi, les "idées de programmation" n'ont pas la variété que nous trouvons dans le travail de Schmitt par exemple, qui fabrique des algorithmes qui seront utiles non seulement dans son propre travail mais qui concernent le mouvement humain en général, dans d'autres applications. C'est une sorte de combinaison entre art et recherche qui inclue l'art et la programmation. De manière similaire, les "idées de programmation" de Napier ont souvent à voir avec la technologie client-serveur et mettent en œuvre des algorithmes généraux pour divers types d'échanges de données à travers le net, dans le contexte de l'art. Les "idées de programmation" de Clauss sont plus orientées vers ce qu'on pourrait décrire par des « problématiques narratives » et des problématiques de « peinture numérique ». Sa synthèse est entièrement dans le champ des arts.

Il y a des similarités de programmation entre **One Day on the Air** et **Massacre**. L'un est à propos de la radio et l'autre de la peinture. La nature de l'interactivité dans les deux crée une sorte de rhétorique de la transition, différente dans les deux cas. C'est une sorte de machine narrative poétique. L'interactivité pilote ces travaux comme les verbes pilotent une phrase. Cela fonctionne pour ces deux travaux car ils sont plutôt différents

dans ce qu'ils révèlent de l'étendue de l'idée interactive comme machine narrative ou rhétorique. Ces formes ont une certaine étendue.

Il y a aussi une répétition intéressante entre l'effet de la « peinture » dans *Avant la nuit* et *Dark Matter*. De temps en temps, l'effet de texture lorsque l'on clique est utilisé de manière différente dans les deux pièces. L'effet dans *Avant la nuit* nous rappelle un des effets que la surexposition peut avoir en photographie. L'effet dans *Dark Matter* est plus explicite sur les différents usages de « l'encre » dans Director, mais c'est aussi de manière intrigante, une sorte de mixture « picturalo-programmative » de peinture par code. Clauss expérimente avec les encres de Director comme un peintre le fait avec la peinture.

On est aussi frappé par la synthèse excellente et l'expérimentation avec le son dans le travail de Clauss. Comme avec la programmation dans des pièces comme *Dark Matter*, qui est une collaboration avec Durieu et Birgé. Les différents arts et médias fonctionnent bien ensemble. Et les artistes eux-mêmes fonctionnent bien ensemble.

L'aspiration de Clauss à expérimenter « avec l'espace entre la vidéo, l'interactivité et la peinture » est excitante et il a déjà réalisé des travaux intrigant dans ce sens. Son travail peut être mis en relation avec ceux de Michiel Knaven en Hollande, qui utilise aussi Shockwave, et Reiner Strasser en Allemagne, qui est sûrement maintenant le grand-père de ce genre de travaux sur le web.

Ainsi Clauss est constamment collaboratif; il fait partie d'un groupe qui traverse brillamment les arts, les médias, la programmation et les mathématiques. Il est un art non seulement entre les arts, mais entre les gens.

Comme il dit dans son interview, il y est à plein temps. Cela demande une certaine confiance en soi et une détermination particulière de sauter le pas ainsi sans filet, et de rester en l'air. Qu'il puisse continuer à voler haut et à n'être la marionnette de personne !

**Jim Andrews**