



## Jordan Crandall: Driving Images

Brian Holmes

**JORDAN CRANDALL:**  
**Le paradoxe du véhicule**  
 Brian Holmes

→ Dans un texte classique de l'École de Francfort, *Éclipse de la raison* (1946), Max Horkheimer écrivait sur le degré de liberté que l'on éprouve à conduire une auto, en le comparant à celui que l'on ressent à conduire un cheval. L'auto roule beaucoup plus vite, nous mène beaucoup plus loin, mais elle entraîne aussi une multitude de nouvelles contraintes :

Il y a les limitations de vitesse, les injonctions à conduire lentement, à s'arrêter, à rester dans la même file, et même des panneaux de signalisation présentant la courbe du prochain virage. [...] C'est comme si les innombrables lois, règlements et directives auxquels nous devons nous conformer conduisaient la voiture et non pas nous-mêmes'.

Cette remarque ne pourrait-elle pas s'appliquer aux soi-disant autoroutes de l'information, sur lesquelles nous conduisons tout en étant aussi conduits ? Horkheimer, toutefois, passe à côté d'une dimension importante du problème. C'est avec une figure plus ancienne de transport animal que Freud a mieux saisi la relation entre la raison humaine et les impulsions inconscientes :

De même qu'il ne reste souvent rien d'autre à faire au cavalier, s'il ne veut pas se séparer de son cheval, que de le conduire là où il veut aller, ainsi le moi a coutume de transposer en action la volonté du ça, comme si c'était la sienne propre'.

Depuis dix ans maintenant, Jordan Crandall explore les zones ambiguës qui se situent entre l'action autonome et les compulsions vitales ou obsessionnelles, telles qu'elles émergent dans les dispositifs en réseau qu'il dénomme « véhicules ». Ses premières performances avec le groupe « Blast » incorporent l'informatique à des systèmes combinatoires qui s'actualisent dans des créations collectives : des expériences utopiques, visant à créer des communautés sans hiérarchie. Toutefois, au fur et à mesure que l'Internet se développe au rythme même de la mondialisation économique, Crandall se rend de plus en plus compte que la mobilité accrue des individus représente l'envers de la médaille d'une *mobilisation générale* des énergies humaines au sein des sociétés avancées sur le plan technologique. Le « degré de liberté » qui préoccupait Horkheimer et Freud commence alors à poser question à l'intérieur des nouveaux média de communication.



In a classic Frankfurt School text, *The Eclipse of Reason* (1946), Max Horkheimer remarked on the degree of freedom involved in driving a car, as compared to riding a horse. The car goes much faster, carries us much further, but it brings a multitude of new constraints:

There are speed limits, warnings to drive slowly, to stop, to stay within certain lanes, and even diagrams showing the shape of the curve ahead. . . . It is as if the innumerable laws, regulations, and directions with which we must comply were driving the car, not we.

Could this point not apply to today's information highways, where we both drive and are driven? Yet Horkheimer leaves aside an important dimension of the problem. It was with the older figure of animal transport that Freud best captured the relationship between human reason and unconscious impulses:

Often the rider, if he is not to be parted from his horse, is obliged to guide it where it wants to go; so in the same way the ego is in the habit of transforming the id's will into action as if it were its own.'

For a decade now, Jordan Crandall has been exploring the ambiguous zones between autonomous agency and vital or obsessional compulsion, as they emerge in the use of the networked devices that he calls "vehicles." His early, performance-oriented collaborations, with the "Blast" group, incorporated computer technology into combinatory systems designed to catalyze collective creations – utopian experiments in non-hierarchical communities. Yet as the Internet developed at a pace with economic globalization, Crandall came increasingly to see heightened individual mobility as the flip side of a *total mobilization* of human energies in the technologically advanced societies. The "degree of freedom" that preoccupied Horkheimer and Freud became a question within the new communications media.

Crandall's response to the massive corporate penetration of the Internet was double. On the one hand, he drew on the experience of the interactive performances to organize large-scale email forums, contributing to an immanent critique of the Internet and the art practices it supports. But he also began to create video-based installations for museum spaces, visually representing the ways in which military tracking and targeting systems are now able to reach through the screens of our computer vehicles, to mingle with the subjective experiences of flesh and psyche. The

La réaction de Crandall à l'arrivée en masse des multinationales au sein de l'Internet fut double. D'une part, il puise dans l'expérience des performances interactives pour mettre sur pied des forums par courrier électronique à grande échelle, contribuant ainsi à une critique immanente de l'Internet et des pratiques artistiques qu'il soutient. Mais il commence aussi à créer des installations s'appuyant sur la vidéo, où sont représentées visuellement les manières dont les systèmes militaires de dépistage et de ciblage deviennent capables de traverser les écrans de nos véhicules informatiques pour s'immiscer dans les expériences subjectives de la chair et de la psyché. Les projets qu'il a développés depuis le début des années 1990 offrent une vision synthétique des possibilités et des pressions que recèle l'existence au sein d'une société en réseaux.

#### Hors de la page

Les boîtes Blast, des multiples créés à New York de 1991 à 1996, recueillaient des propositions artistiques provenant d'un travail en collaboration : des objets et des textes, mais aussi des descriptions et des cartes d'actions. Conçues comme publications, les boîtes visaient à redistribuer la hiérarchie traditionnelle des rôles qu'implique la page imprimée (éditeur, auteur, illustrateur et lecteur). Dans la tradition des relations artiste/public élaborées par Fluxus et dans les formes les plus participatives d'art conceptuel, elles proposaient des structures de coopération et de *feed-back* décentrées, « horizontales », anticipant ainsi les liens Internet que nous connaissons aujourd'hui, mais déjà influencées par le modèle de connexion des scénarios hypertexte. Les boîtes elles-mêmes étaient pensées non comme objets mais comme *véhicules* : des dispositifs faits pour « orienter le lecteur et rendre ce lecteur conscient des procédures d'orientation ». En substituant un assemblage provisoire d'éléments à la reliure permanente du livre, les séries en boîtes offraient la possibilité d'un système combinatoire à explorer dans l'espace, plutôt qu'à contempler de façon statique. En fait, *Blast 2* traitait explicitement de « The Spatial Drive ».<sup>4</sup>

Déjà en 1991-1992, les artistes du groupe Blast expérimentaient avec des boucles de *feed-back* et avec les relations entre le virtuel et le réel – avant que l'Internet n'ait fait monnaie courante de telles notions. L'établissement à New York du serveur « The Thing », puis, autour de 1993, l'accès en ligne

development of his projects since the early 1990s offers exceptional insights into the possibilities and the pressures of existence within a networked society.

#### Off the Page

The Blast boxes, multiples created in New York from 1991 to 1996, were collaboratively produced sets of artistic proposals – objects and texts, but also descriptions and maps of actions. Conceived as publications, they sought to redistribute the traditional hierarchy of roles implied by a printed page (editor, author, illustrator, and reader). In the tradition of the artist-audience relations developed by Fluxus and the more participatory forms of conceptual art, they suggested decentred, “horizontal” structures of cooperation and feedback, predating the Internet linkages we know today, but already influenced by the branching model of hypertext scripts. The boxes themselves were conceived not as objects but as *vehicles* – devices “to orient the reader and to make this reader aware of the procedures of orientation.”<sup>4</sup> By substituting a provisional assemblage of elements for the permanent binding of a book, the boxed sets offered the potential of a combinatory system to be played out in space, rather than contemplated statically in the mind's eye. Indeed, *Blast 2* dealt explicitly with “The Spatial Drive.”

Already in 1991-92, the artists in the Blast group were experimenting with feedback loops and the relations of virtual to actual reality – *before* the Internet had made such notions the stuff of everyday life. The establishment in New York of an electronic bulletin board system (BBS) called “The Thing,” then access to the online text-based virtual environments called *muds* and *moos* beginning around 1993, made it possible to experiment with interactive, real-time fictions, and to combine this spatially disjunctive role-playing with embodied performances in a gallery. In this way the computerized “page” could effectively be created by the reader, but also embodied, materialized, acted out in three dimensions. One of Crandall's key references at the time was the Brazilian artist Hélio Oiticica, whose *Parangolé* garments had brought the colour combinations of the constructivist picture plane into social space, realizing a virtual utopia. In a similar way, the participants of Blast could now drift and dance through the city and the Internet, exchanging desires, cultures, identities, realizing a utopian dream of freedom.

aux nouveaux environnements virtuels (les MUD et MOO, à base de texte), permirent d'expérimenter des fictions interactives en temps réel et de combiner ce jeu de rôles virtuels à des performances incarnées dans une galerie. Ainsi, la « page » informatisée pouvait être créée par le lecteur, mais aussi déportée ailleurs, incarnée, matérialisée, jouée en trois dimensions. Une des références clés de Crandall à l'époque était l'artiste brésilien Hélio Oiticica, dont les vêtements *Parangolé* avaient réalisé une utopie virtuelle, en projetant dans l'espace social les combinaisons de couleurs de la surface picturale constructiviste. De même, les participants de Blast pouvaient maintenant errer et danser dans la ville et sur Internet, s'échanger désirs, cultures, identités, et réaliser un rêve utopique de liberté.

Cette expérimentation flamboyante, sur le mode de la fiction, atteignit son sommet en 1996 avec le décor scénique de *Blast 5*, inspiré des dessins architecturaux avant-gardistes des artistes soviétiques Klucis et Lavinskii. Il était conçu comme espace de performance multimédia, avec des projections vidéo provenant de sites web apparaissant derrière la scène et du matériel imprimé disposé sur des étagères à même la charpente architecturale; des enregistrements vidéo des performances étaient chargés en direct sur Internet. La boîte qui autrefois refermait les propositions artistiques était à ce moment devenue un objet sculptural solide, un accessoire réel de performance et un véhicule purement virtuel, métaphorique, signifiant ainsi que le projet Blast avait dépassé son format initial de publication pour rejoindre les réseaux électroniques du monde entier.

#### Environnements éclatés – Architectures engagées

L'utopisme combine politique avec plaisir, exubérance, jeu. Mais seules des communautés ayant réussi à se forger un espace social exceptionnel, à l'écart des normes en vigueur, peuvent le faire fleurir. Cet état de grâce allait vite s'évaporer pour les artistes utilisant l'Internet – au moment même où leurs rêves allaient devenir réalisables sur le plan technique. Crandall commence à sentir ce changement vers 1995, au moment où il fait une exposition à la Galerie des Archives à Paris. Intitulée *Blast Conversional Archive*, elle réunit les séries en boîtes dans l'espace d'une galerie, mais inclut également une composante interactive en ligne et un site web sur lequel



PARANGOLÉ (AFTER OITICICA), 1994.

This flamboyant, fictionalized experimentation reached its peak in 1996 with the stage set of *Blast 5*, inspired by the avant-garde architectural designs of the Soviet artists Klucis and Lavinskii. It was conceived as a multimedia performance space, with video projections from the web appearing behind the stage and printed materials displayed in racks on the architectural frame; video recordings of the performances were uploaded live into the rapidly expanding Internet. At this point the box or "vehicle" had become a solid sculptural object, a real prop and a purely virtual vehicle, to signify that the Blast project had moved beyond its initial publicational format – into the worldwide electronic networks.

This flamboyant, fictionalized experimentation reached its peak in 1996 with the stage set of *Blast 5*, inspired by the avant-garde architectural designs of the Soviet artists Klucis and Lavinskii. It was conceived as a multimedia performance space, with video projections from the web appearing behind the stage and printed materials displayed in racks on the architectural frame; video recordings of the performances were uploaded live into the rapidly expanding Internet. At this point the box or "vehicle" had become a solid sculptural object, a real prop and a purely virtual vehicle, to signify that the Blast project had moved beyond its initial publicational format – into the worldwide electronic networks.







une multitude de projets Blast sont indexés à un motif aléatoire de bulles flottantes, autant de liens hypertexte pour le lecteur-surfeur (ces « archives de conversation » sont toujours en ligne à [www.blast.org](http://www.blast.org)). Le projet des archives constitue la première tentative – mais encore trop aléatoire et abstraite – de créer une plate-forme plus large et accessible pour la diffusion de l'aventure utopique. À la même occasion, Crandall commence à dessiner des diagrammes des relations phénoménologiques entre différents espaces et formats de perception et d'interaction. Cette réflexion théorique sur les structures de relations en réseau est à l'origine de ce qui serait sa première installation muséale d'importance, *suspension*, à la Documenta x en 1997.

*suspension* se présente au visiteur comme une salle inondée de lavis de lumière colorée, modulés selon un rythme qui semble traverser et structurer tout l'environnement. Nous réalisons peu à peu que certains motifs enregistrent nos propres mouvements; une autre projection est visiblement un site web. Des étagères en acier inoxydable poli contiennent d'étranges éléments de design de la grandeur de la main, les soi-disant « Rhythmic Fittings » [Ajustements rythmiques]. En marchant et en incorporant physiquement les rythmes, le visiteur cherche un ajustement provisoire à l'intérieur d'un espace de perception médiatisée par la technologie, qui fait appel à divers formats – une interface dont les données viennent en partie d'ailleurs et sont peut-être manipulées par d'autres. Ces « environnements éclatés » [*distributed environments*] font de plus en plus partie de notre expérience actuelle. On y accède grâce à des engins de transport virtuel, à des véhicules produits en série ou personnalisés qui sont configurés selon le corps humain et qui, en retour, appellent une adaptation de la part de la chair, de l'intelligence, de l'imaginaire; ils exercent ainsi une influence normative sur la société. *suspension* offre un modèle théorique et empirique d'immersion dans de tels espaces. Comme les véhicules Blast, elle configure un espace souple, tactique, qui oriente le visiteur tout en indiquant des procédures d'orientation de plus en plus complexes, socialisées<sup>5</sup>.

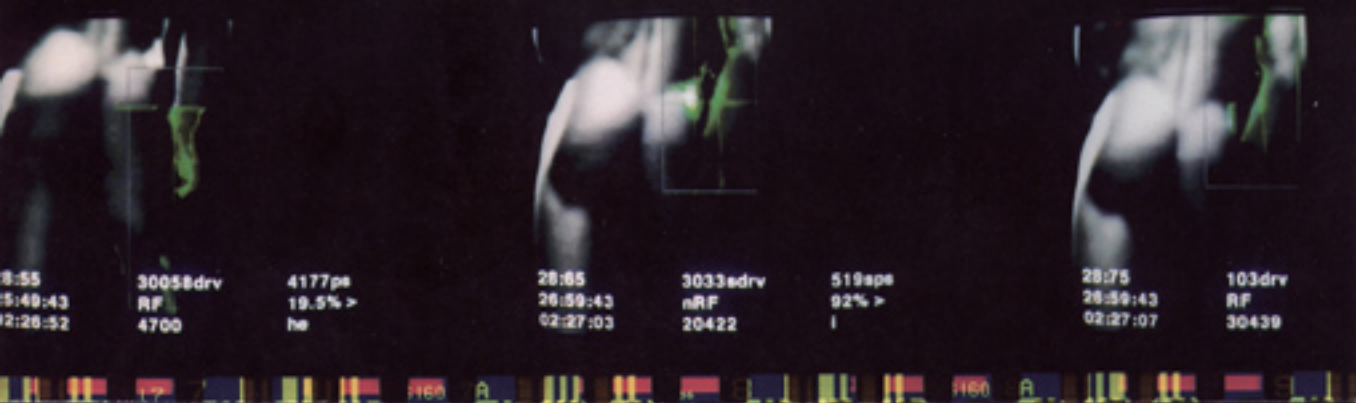
Les environnements éclatés ont pour nature de distribuer l'intelligence, voire la subjectivité, en extériorisant certains aspects de notre activité consciente, intérieure (être attentif, se concentrer, s'orienter, anticiper des circonstances, chercher de l'information et des interlocuteurs). Durant les années 1970

## Distributed Environments – Architectures of Engagement

Utopianism mingles politics with pleasure, exuberance, play. But it can only be sustained by communities that have managed to carve out an exceptional social space, at a distance from prevailing norms. This state of grace would rapidly evaporate for artists using the Internet – just as their dreams were becoming technically feasible. Crandall began to sense the shift around 1995, when he did a show at the Galerie des Archives in Paris. Entitled *Blast Conversational Archive*, it brought the boxed sets together in a gallery space, but also included an interactive online component and a website in which scattered Blast projects were indexed to a random pattern of floating, hyperlinked bubbles (this "conversational archive" is still online, at [www.blast.org](http://www.blast.org)). The archive was a first attempt – though still too abstract and randomly structured – to create a broader, more accessible platform for the distribution of the utopian adventure. For the same occasion, Crandall began drawing diagrams of the phenomenological relations between various spaces and formats of perception and interaction. This theoretical reflection on the structures of networked relations contains the germs of what would be his first major museum installation, *suspension*, at Documenta x in 1997.

*suspension* appears to the visitor as a room bathed in washes of coloured light, modulating at rhythms which seem to inhere to the environment. Gradually we realize that certain patterns register our own movements; another projection is visibly a website. Polished stainless-steel shelves hold strange, hand-sized design elements, the so-called "Rhythmic Fittings," which do not quite fit comfortably in the hand. Through pacing and the bodily incorporation of rhythms, the visitor seeks a tentative fit into a cross-formatted space of technologically mediated perception – an interface where part of the input is coming from elsewhere and is perhaps being manipulated by other people. These "distributed environments" are an increasingly important part of experience today. They are accessed through virtual transportation machines, mass-produced or customized vehicles which are configured to the human body, and which in their turn demand an adaptation of the flesh, the intelligence, the imagination; thus they exert a normative influence on society. *suspension* offers an in-





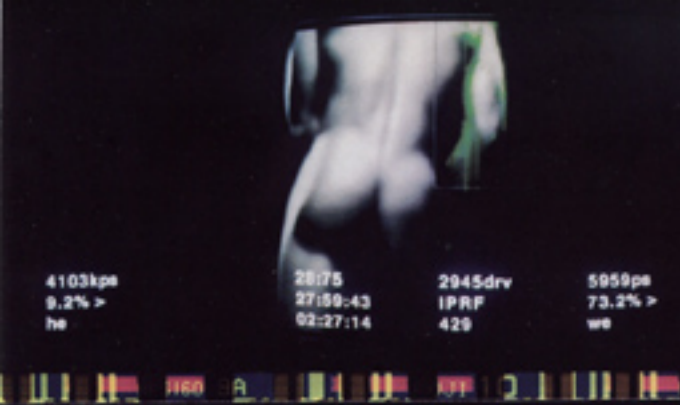
et 1980, les philosophes ont parlé d'un décentrement du sujet, qu'ils concevaient en termes d'ouverture à l'autre. Dans le contexte de la mondialisation en réseau, cependant, ceci en est venu à signifier qu'une partie du jeu de cartes avec lequel vous jouez est contrôlé par quelqu'un ou quelque chose d'autre, au lointain. Et la question se pose aujourd'hui, en termes pratiques, politiques: si nous ne sommes pas totalement présents à nous-mêmes, comment nous est-il possible d'exercer un réel jugement critique?

À la Documenta x, Crandall a amorcé une tentative de réponse à la question, en lançant un programme dans lequel Blast «s'amarre» à un partenaire institutionnel, afin d'ouvrir un débat par courrier électronique à travers le monde entier. Jusqu'à maintenant, quatre projets à grande échelle ont été entrepris: avec la Documenta x; avec l'Eyebeam Atelier, une fondation en art numérique; avec la «Union of the Imaginary», une association de commissaires indépendants; et avec l'International Institute of the Visual Arts (IINIVA), établi à Londres<sup>6</sup>. Ces forums, atteignant jusqu'à huit cents abonnés au plus fort de la collaboration «eyebeam»-«blast», sont structurés de façon rythmique avec une série d'invités qui apparaissent à intervalles plus ou moins réguliers, et comprennent également un certain nombre d'«hôtes» qui accompagnent les discussions. La structure agit non pas de façon inhibitrice, mais plutôt pour stimuler la spontanéité, la polémique, l'intervention. Des liens très étroits se forment entre plusieurs personnes par le biais de ces forums. Ces derniers génèrent un espace intime quoique extrêmement public qui demeure près des préoccupations du milieu artistique, mais aussi qui ne s'encombre pas de ses habituelles hiérarchies. On tente ici de poursuivre l'expérimentation du début des années 1990 en un véritable espace d'échanges transnationaux – de transformer le décor constructiviste

dissolubly theoretical and experiential model of immersion into such spaces. Like the Blast vehicles, it configures a pliable, tactical space, orienting the visitor while pointing to increasingly complex, socialized procedures of orientation.<sup>7</sup>

The nature of distributed environments is to distribute intelligence, indeed subjectivity itself, exteriorizing aspects of what were formerly considered interior, conscious operations (paying attention, focusing, orienting oneself, predicting circumstances, seeking information or interlocutors). Philosophers in the 1970s and 1980s spoke of a decentering of the subject, which they conceived as an opening of the self to the other. But what this has also come to mean, under the conditions of networked globalization, is that part of the deck you are playing with is under the control of someone or something else, far away. And the question arises very practically, politically, today: if we are not fully present to ourselves, how can critical judgment be effectively taken?

At Documenta x, Crandall began an attempt to answer this question, launching a program in which Blast “docks” with another institutional partner to set up a worldwide email debate. To date, four of these large-scale projects have been undertaken: with Documenta x; with the digital arts foundation Eyebeam Atelier; with the “Union of the Imaginary” freelance curators’ association; and with the London-based International Institute of the Visual Arts (IINIVA).<sup>8</sup> These forums, reaching as many as eight hundred subscribers at the height of the «eyebeam»-«blast» collaboration, are rhythmically structured with a series of invited guests appearing at more-or-less regular intervals, and also include a certain number of attentive “hosts” who accompany the discussion. The structuring acts not to inhibit but rather to encourage spontaneity, polemic, intervention. Many people form extremely tight bonds through these



4103kpa  
9.2% >  
he

28:75  
27:59:43  
02:27:14

2945drv  
IPRF  
429

5959pa  
73.2% >  
we



naïf et rempli d'espoir de *Blast 5* en une plate-forme efficace sur le plan pragmatique, en une architecture engagée et fonctionnelle.

#### Voir en retour

Au début, pendant la période utopique d'expérimentation, les interfaces de télécommunication étaient principalement conçus en termes de possibilité d'interagir avec des partenaires éloignés, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles libertés intersubjectives. Aujourd'hui, nous nous confrontons à la réalité de la base de données, instruite par des technologies de dépistage et capable d'instaurer une multitude de dispositifs et de stratégies de ciblage. Ces technologies, d'origine surtout militaire, sont présentement utilisées pour le marketing, et tirent avantage de la multiplication des environnements en réseau où des fenêtres électroniques non seulement fournissent mais *recueillent* des renseignements. Crandall parle maintenant d'un « complexe corps-machine-image » qui structure « une intériorité provisoire [...] en termes d'itinéraires à travers le corps qui aident à déterminer des paramètres acceptables de mouvement, de geste et de comportement ». Ceci veut dire que l'image militarisée *nous voit*, au moins autant, sinon plus, que nous la voyons; qu'elle *nous informe* dans les deux sens du terme, prolongeant ses stimuli dans l'intimité corporelle et psychique et réaménageant l'environnement perceptif et communicationnel à partir des renseignements recueillis.

C'est cette image active, voyante, que Crandall a tenté de représenter dans son installation vidéo intitulée *Drive*, montrée pour la première fois à la Neue Galerie de Graz, en Autriche, en février 2000. Divisée en sept « pistes », l'installation expérimente avec divers médias de présentation (des lunettes individuelles et une unité DVD portable, en plus de projec-

forums. They create an intimate and yet also highly public space which remains close to the concerns of the artistic milieu, but is at least partially unburdened of its customary hierarchies and orders of speaking. There is an attempt here to pursue the experimentation of the early nineties into the full-blown space of transnational exchanges – to transform the naive and hopeful constructivist stage set of *Blast 5* into a pragmatically effective platform, a credible and functioning architecture of engagement.

#### Seeing Back

In the early, utopian period of experimentation, telecommunications interfaces were mainly conceived in terms of a possibility to interact with distant partners, opening up new intersubjective freedoms. Today we are faced with the looming reality of the database, informed by technologies of tracking and capable of implementing a multitude of targeting devices and strategies. These technologies, of overwhelmingly military origin, are currently being used for marketing, taking advantage of the multiplication of networked environments where electronic windows both provide and *gather* information. Crandall now speaks of a “body-machine-image complex,” which structures “a provisional interiority. . . in terms of routings through the body that help to determine acceptable parameters of movement, gesture, and behavior.”<sup>3</sup> This means that the militarized image *sees us*, as much or more than we see it; that it *informs us* in the double sense of the word, extending its stimuli into bodily and psychic intimacy, and remodeling the perceptual and communicational environment on the basis of the information gathered.

It is this active, sighted image that Crandall has attempted to represent in the video installation *Drive*, first shown at the Neue Galerie of Graz, Austria, in



tions murales), mais principalement avec différents protocoles d'enregistrement et d'analyse à l'intérieur de l'image. Les zigzags verts d'un logiciel de dépistage du mouvement se configurent autour d'un corps en fuite. Des grilles de coordonnées apparaissent à l'intérieur d'images filmées à partir des yeux de bombes ou de missiles intelligents. Une imagerie en rouge thermique joue contre le vert inquiétant d'enregistrements vidéo de nuit. Certaines pistes oscillent entre différentes formes d'enregistrement: par exemple, une caméra à manivelle utilisant du film en noir et blanc, une vidéo Hi8, une caméra de surveillance, une vidéo numérique faite à partir d'une dvcam portable. Bien que certaines des images soient des emprunts (des clips de démonstration de fabricants d'armes), la plupart des pistes ont été filmées avec des acteurs sous la direction de Crandall. Celle qui est peut-être la plus réussie suit une femme dans des scénarios sexuels passifs/agressifs, des séquences de miroir et de téléphone, jusqu'aux fauteuils moulés d'une auto sensuelle – avec une caméra qui suscite, configure et enregistre les trajets. Une autre piste met en scène les positions permutantes de sujet d'une matrice fantasmatique, à partir de l'étude de cas de Freud, «On bat un enfant». Des coups de feu, des explosions, le son de gifles sur la peau, des voix et des éclats de lumière se fondent au rythme de vos propres pas, peut-être même de votre pouls, tandis que vous allez d'une pièce à l'autre.

Aucune de ces images n'enregistrent encore la présence du visiteur: on a toujours affaire ici à la *représentation* d'une image-processus et non à une matérialisation en direct de technologies de dépistage ou d'environnements modulants. On peut toutefois prévoir l'apparition de traitement de données en temps réel dans les prochaines installations de Crandall, étant donné sa capacité formidable de recherche et sa curiosité non seulement pour la technologie,

February 2000. Divided into seven "tracks," the installation experiments with multiple presentation media (individual viewing goggles and a portable DVD deck, in addition to wall projections), but above all, with different registration- and analysis-protocols *inside* the image. The green tracteries of movement-tracking software configure around a running body. Coordinate grids appear within images shot from the eyes of smart bombs or missiles. Reddish thermal imaging plays against the eerie green of night-vision video recordings. Certain tracks oscillate between recording formats, for example: a hand-cranked camera using black-and-white film, Hi8 video, a surveillance camera, digital video from a wearable dvcam. Although some of the footage is borrowed (demonstration films from arms manufacturers), the majority of the tracks have been filmed with actors under Crandall's direction. Perhaps the most successful follows a woman through passive-aggressive sexual scenarios, mirror and telephone scenes, and into the molded seats of a sensual automobile – with the camera inciting, configuring and registering the drives. Another track stages the permutating subject-positions of a fantasmatic matrix, based on Freud's case study, "A Child is Being Beaten." Gunshots, explosions, sounds of slapping flesh, voices and the pulses of light sink into the rhythm of your own footsteps, perhaps your own heartbeat, as you pace from room to room.

None of these images yet register the presence of the visitor – we are still dealing here with the *representation* of a process-image, and not with a live instantiation of tracking technologies or modulating environments. Yet one can suspect that real-time data processing will emerge in Crandall's future installations, given his extraordinary capacity for research and his curiosity not just for technology, but for the way that it evolves in tune with social and intimate relations.

mais pour la façon dont elle se développe en prise directe avec les relations sociales et intimes.

Ce qui paraît moins certain, c'est l'avenir des collaborations Blast. Poursuivant la percée des artistes conceptuels qui, les premiers, ont intégré un espace de dialogue critique dans la forme même de leurs œuvres, les débats par courrier électronique ont tenté d'ouvrir un nouveau champ intersubjectif de réflexion, qui réagit aux normes des environnements éclatés et les déplace. De telles initiatives seront-elles en mesure de répondre à la machinerie puissamment normative représentée dans les pistes de *Drive*? Dans ses écrits théoriques, Crandall décrit la capacité de traitement de données des puissances entrepreneuriales et étatiques comme donnant lieu à un régime démographique qui constitue une « image du peuple » à travers « un calcul d'intérêts, d'opinions, de motifs et de fonctions maniables ». Il cherche à comprendre « comment la logique de la démographie est devenue une sorte de démocratie améliorée », comment ses circuits de feed-back produisent et dépendent de modélisations mathématiques, voire de « personnes statistiques ».

Le degré de liberté dont nous pouvons jouir dans cette « démocratie améliorée » devient une question urgente, alors même que les mécanismes militaro-économiques se glissent jusque sous notre peau animale, montrant encore une fois leur énorme pouvoir de convaincre l'espèce humaine que nous conduisons nos véhicules dans des directions que nous avons choisies. Dans ce contexte, des situations de performance collective, de communication théâtralisée à grande échelle, pourraient ouvrir un espace d'apprentissage social important, où l'on rejoue les possibles conduites de soi-même au contact et sous le regard des autres. De tels espaces, que les forums Blast entre autres nous permettent d'entrevoir, doivent être à la fois technologiques et culturels, géoculturels, impliquant une grande diversité de personnes, d'expériences, de langages, d'histoires. On peut imaginer – et l'apparition de mouvements sociaux transnationaux le confirme déjà<sup>6</sup> – que l'apprentissage par chacun, non pas de sa propre place, mais d'un rythme de déplacement à travers ces communautés diverses et diversement médiatisées, peut contribuer à la possibilité d'exercer des jugements collectifs sur le devenir de ce vaste « environnement éclaté » de la planète sous le régime de la mondialisation.

Mais le bon usage de la technologie, y compris dans les limites qu'on lui donne, restera primordiale pour éviter l'homogénéisation et la simple répression

Perhaps more uncertain is the future of the Blast collaborations. Prolonging the breakthrough of the conceptual artists who first integrated space for critical dialogue into the form of their work, the email debates have sought to open up a new, intersubjective field of reflexivity, responding to and displacing the norms of distributed environments. Will such initiatives be able to answer the powerfully normative machinery represented in the tracks of *Drive*? In his theoretical writing, Crandall describes the data processing capacities of the corporate and state powers as giving rise to a demographic realm that constitutes an "image of the people" through "a calculus of manageable interests, opinions, patterns, and functions." He seeks to understand "how the logic of demography has become a particular kind of improved democracy," how its feedback circuits produce and depend on "statistical persons."

The degree of freedom that we may enjoy within such an "improved democracy" becomes an urgent question, as the military-economic engines reach beneath our animal skins, again showing their enormous power to convince the human species that we are driving in directions of our own choosing. In this context, situations of collective performance, of theatricalized communication, can open up the social space of a learning process where the drives and the possibilities of self-conduct can be played out in contact with and under the gaze of others. Such spaces, which experiments like the Blast forums allow us to glimpse, must be at once technological and cultural, geocultural, involving a great diversity of persons, experiences, languages, histories. One can imagine – and the rise of transnational social movements already confirms this<sup>6</sup> – that the chance to learn, not one's proper place, but a rhythm of displacement through these diverse and diversely mediated communities, would contribute to the possibility of exercising collective judgments about the evolution of the vast "distributed environment" that is our planet under the regime of globalization.

But appropriate and innovative uses of technology, as well limits to its use, will also be essential to avoid standardization and the outright repression of differences. The opening to the other and to his or her particular time is surely an ontological condition, an availability of being, as the philosophers tell us; but it is also a question of technics, of tactics. And the role of artistic experimentation is there. The challenge today, for artists working with networked environments, is to continue creating interactive protocols that straddle

des différences. L'ouverture au temps de l'autre est assurément une condition ontologique, une question de l'être et sa disponibilité, comme le disent les philosophes; mais c'est aussi une affaire de technique, de tactique. Et le rôle de l'expérimentation artistique est là. Pour les artistes travaillant dans des environnements en réseau, le défi qui se pose aujourd'hui est de créer des protocoles interactifs chevauchant la division hors/en ligne, de déployer des archives toujours plus riches et sophistiquées, et de lier ces dernières à des situations de partage où l'on peut voir *en retour*, à travers l'écran de cette «image du peuple» normalisante qui nous voit déjà, et qui se constitue jusque dans nos yeux.

Brian Holmes est critique d'art, traducteur et éditeur. Il vit à Paris. Il détient un doctorat de la University of California à Berkeley (où il a étudié auprès de Jean-Luc Nancy et traduit *The Birth to Presence*), il collabore à différentes revues en français et en anglais, a dirigé un ouvrage sur le travail de Jordan Crandall (à paraître) auquel il a aussi contribué, et est membre de «Ne pas plier», un collectif d'artistes activistes.

Traduit de l'anglais par Colette Tougas.

#### NOTES

1. Max Horkheimer, *Éclipse de la raison*, Payot, Paris, 1974, trad. de l'all. par Jacques Laïté, p. 107.
2. Sigmund Freud, *Œuvres complètes*, vol. XVI (1921-1923), «Le moi et le ça», trad. de l'all. par C. Baliteau, A. Bloch et J.-M. Rondeau, P.U.F., Paris, 1991, p. 270.
3. Tirée d'une interview avec l'artiste, dans Jordan Crandall, *Drive*, à paraître chez MIT Press, p. 218.
4. «Drive» est à lire ici dans le sens de *tendance, mouvement vers*: c'est plus tard que Crandall utilisera la polysémie du mot pour suggérer la conduite d'un véhicule, mais aussi la force inconsciente de la pulsion freudienne.
5. Le terrain théorique de *suspension* est superbement couvert dans le récent ouvrage de Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, Mass., 1999.
6. Pour obtenir des renseignements sur les forums Blast, consultez le [www.blast.org](http://www.blast.org); des archives complètes sont disponibles pour «eyebest» et une version livre est à paraître chez D.A.P.

7. Cette citation et celles qui suivent sont tirées de *Drive*, op. cit., p. 24.

8. Je pense aux mouvements de résistance au capitalisme transnational qui se fédèrent mondialement, et sur des bases entièrement inédites, depuis l'apparition des Zapatistes au Mexique en 1994, au moment de la formation de bloc économique de l'ALENA. Pour se faire une idée de ces mouvements sociaux transnationaux – où certains veulent voir les prémices d'une «société civile transnationale» – voir entre autres les textes de Harry Cleaver, à [www.eco.utexas.edu:80/Homepages/Faculty/Cleaver/hmchtmlpapers.html](http://www.eco.utexas.edu:80/Homepages/Faculty/Cleaver/hmchtmlpapers.html), et le site de l'Action mondiale des peuples à [www.agp.org/agp/index.html](http://www.agp.org/agp/index.html).

the online/offline divide; to deploy richer, more sophisticated archives, and to link them into shared situations which may offer some chances for *seeing back* through the screen of a normalizing “image of the people,” an image that has already begun to see us and to take form even in our eyes.

Brian Holmes is an art critic, translator and editor living in Paris. He holds a Ph.D. from U.C. Berkeley (where he studied with Jean-Luc Nancy and translated *The Birth to Presence*), publishes in a variety of journals in French and English, has edited and contributed to Jordan Crandall's upcoming book *Drive*, and is a member of the activist art collective «Ne pas plier.»

1. Sigmund Freud, *The Ego and the Id* (New York: Norton, 1962), p. 15; the first quote is from Max Horkheimer, *The Eclipse of Reason* (New York: Continuum, 1996), p. 98.
2. From an interview with the artist, in Jordan Crandall, *Drive* (forthcoming from MIT Press), p. 218.
3. The theoretical ground of *suspension* is brilliantly covered in the recent book by Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999).
4. Information about the Blast forums can be found at [www.blast.org](http://www.blast.org); a complete archive is available for «eyebest» and a book version is forthcoming from D.A.P.
5. This and the following quotes are from *Drive*, p. 24.
6. I am thinking of the movements of resistance to transnational capitalism

that been linking globally, in an entirely new way, since the appearance of the Zapatista movement in 1994 (the year the nafta economic bloc was formed). To get an idea of these transnational social movements – where some glimpse the beginnings of a “transnational civil society” – see the texts of Harry Cleaver, at [www.eco.utexas.edu:80/Homepages/Faculty/Cleaver/hmchtmlpapers.html](http://www.eco.utexas.edu:80/Homepages/Faculty/Cleaver/hmchtmlpapers.html), and the web site of Peoples' Global Action, at [www.agp.org/agp/index.html](http://www.agp.org/agp/index.html), among many other references.