

**Critiques et dossiers écrits entre 2005 et 2010 pour le
magazine électronique du Centre International d'Art
Contemporain de Montréal**

© Xavier Malbreil

Articles

- [1 - Même au fin fond des Carpathes \(Newsgaming.com\)](#)
- [2 - De l'information vue comme l'un des beaux arts \(Counter Googling\)](#)
- [3 – Etay, David Jhave Johnston](#)
- [4 – Amputation Box \(David Jhave Johnston\)](#)
- [5- Manipuler le vivant avant qu'il ne nous manipule. \(Heat Bunting\)](#)
- [6 – La cosmogonie algonkine \(Graham Thomson\)](#)
- [7 – Par la main qui fait signe de l'ouvrir \(Sébastien Cliche\)](#)
- [8 – Dans ce fugace présent \(Qohtaiwoo\)](#)
- [9 – Sharedscapes \(Grégoire Zabé\)](#)
- [10 – Jason Nelson, réintroduire la main dans une oeuvre de net-art](#)

Dossiers

- [1 – L'aléatoire dans le net-art](#)
- [2 – L'imaginaire du Net](#)
- [3 – Le net-art peut-il sortir du net?](#)
- [4 – Représenter l'information sur le net : de la mimésis à la prophétie](#)

Annexe

- [Compte-rendu colloque Cerisy 2005 « L'internet littéraire francophone »](#)
- [Méthodologie d'approche critique des oeuvres de littérature numérique](#)

Même au fin fond des Carpathes

1. www.ciac.ca/magazine/archives/no_21/oeuvre3.htm

Dès qu'il est question de jeux informatiques, ce souvenir tout récent vient s'imposer à moi : je revenais d'une visite du château de Bran, au fin fond des Carpathes roumaines et, en rejoignant mon auberge, je passai devant une maison ordinaire, que rien ne distinguait des autres sauf ce panneau « Internet, video games ».

Alors que la plupart des routes n'étaient pas goudronnées, et que des paysannes en fichu se hâtaient lentement, au rythme d'une autre époque, alors que l'église orthodoxe étalait ses coupoles, à cheval sur une arête molle, bien au centre du paysage, et que cette campagne roumaine évoquait furieusement nos campagnes françaises des années 50 et 60, alors donc que les infrastructures « classiques » affichaient un retard astronomique, le réseau numérique, lui, et l'équipement informatique, étaient totalement raccord. Par curiosité, je m'approchai de la maison ; risquai un regard par dessus la murette. Les adolescents et les jeunes adultes que je vis n'étaient en rien différents de tous ceux que l'on peut rencontrer autour du monde. Et pourquoi en aurait-il été autrement ?

Devant leurs écrans, totalement coupés de ce qui pouvait se passer autour d'eux et peut-être après avoir aidé leurs parents à rentrer le foin, ou avoir parcouru des kilomètres à vélo, ils pianotaient, jouaient de la manette. Je m'approchai un peu plus, collai mon visage au carreau. Quels étaient les jeux qui pouvaient les retenir ainsi ? Certainement pas des jeux spécifiquement carpathiques !

Non, ils jouaient à cette catégorie universelle de jeux que l'on appelle des Shoot'm'up. Comme des millions d'adolescents et de jeunes adultes à travers le monde, ils s'adonnaient à un simulacre de guerre, tirant sur tous les ennemis qui bougeaient encore, explosant les crânes, faisant gicler le sang sur tous les murs. Comme tous leurs camarades, ils accompagnaient leurs exploits de rires complices, d'exclamations bruyantes. Manifestement, pour eux, il n'y avait pas d'autre endroit dans toute la campagne proche de Bran où il eût été plus intéressant d'être. En faisant cette guerre à distance, anonyme, sans douleur, ils entraient en connivence avec la jeunesse des pays riches, qui a depuis longtemps abandonné les jeux de société traditionnels, les jeux de carte, ou tout simplement le plaisir de la discussion

sur la « pluie et le beau temps » pour cette addiction toute particulière aux jeux vidéo. Ils ont, comme beaucoup d'autres garçons de leur âge, trouvé ce moyen si simple d'affirmation virile – qui bien souvent ne prédispose pas à la galanterie, à la fantaisie amoureuse. Mais passons...

L'attitude à avoir devant cette jeunesse vidéo-joueuse est un sujet de réflexion inépuisable. Quand je parle avec eux, ils me répondent que de toute façon, ils font parfaitement la différence entre la fiction et la réalité. Ils ajoutent que éclatant des ventres, répandant de la tripe et du sang de façon numérique, ils se libéreraient de toute envie de le faire dans la réalité. Vieilles lunes de la catharsis...

Et de toutes façons, comment ne pas les croire, tant qu'ils ne sont pas passés à l'acte ? Réunis dans leur local, dans leur réseau à distance, ils ne sont pour l'heure pas dangereux. Ils ne sont certes pas les fauteurs de trouble public les plus manifestes.

La question de la place des jeux vidéo-violents, à l'intérieur de la société, et de la responsabilité de leurs concepteurs, l'œuvre de Newsgaming.com, « September 12th », sur <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>, la pose manifestement.

La question du discours sous-jacent tenu par les œuvres elles-mêmes, par contre, n'est peut-être pas aussi clairement posée. Je m'explique.

Comme chacun pourra s'en rendre compte en faisant jouer September 12th – qui s'annonce d'ailleurs d'entrée comme n'étant pas un jeu !- chaque coup de roquette tiré sur les terroristes accroît le nombre de ceux-là. Plus vous voulez les détruire, plus ils se multiplient. Plus vous tirez sur eux, plus vous commettez de dégâts collatéraux. Les pleurs que vous déclenchez – des pleurs de pleureuses, d'ailleurs, pourrait-on faire remarquer, comme si la fonction destruction était uniquement masculine, et la fonction affliction strictement féminine – semblent faire naître toujours plus de vocations parmi les combattants anonymes.

Le collectif de créateurs de jeux Newsgaming nous tient ainsi ce discours : dans l'après 11 septembre, les jeux vidéo peuvent être un vecteur politique. Ils doivent prendre leur responsabilité. Ils doivent rejoindre le camp d'une posture morale en face de la brutalité de Bush et de son équipe. C'est un discours très clair qui est tenu là par ce collectif. Un discours tout à leur honneur, ou incroyablement naïf, selon l'optique que l'on choisira.

Il est une question qui par contre mériterait d'être creusée, c'est celle du discours sous-jacent des jeux vidéo, question que le collectif Newsgaming semble avoir

réglée pour toujours. Montrez des avatars d'êtres humains se faire exploser et vous augmenterez les pulsions de domination à l'œuvre en chacun de nous, vous favoriserez l'émergence de générations a-morales, pour qui tirer sur un simulacre numérique et abattre de sang-froid le moindre contradicteur ne sera bientôt plus séparé par aucune barrière. Montrez au contraire comment la pulsion morbide et la soif de vengeance américaine après le 11 septembre ne font qu'alimenter le terrorisme international, et vous favoriserez une prise de conscience politique chez ces mêmes joueurs.

Est-ce aussi simple ?

Toutes mes conversations avec les jeunes joueurs m'ont convaincu du contraire.

Pourtant, à chaque fois que je les vois abattre compulsivement leurs ennemis intimes, je ne peux que douter et avoir peur pour l'avenir.

La question abordée par Newsgaming est grave. Il est bien, mille fois, qu'elle soit posée. Si seulement la question pouvait arriver jusqu'aux personnes les plus concernées. Les joueurs eux-mêmes !

C'est une autre histoire...

Xavier Malbreil

De l'information vue comme l'un des beaux arts

Le 30 octobre 1938, Orson Welles avec sa troupe du *Mercury Theater on the air* donne sa fameuse pièce radiophonique, La Guerre des Mondes, d'après l'œuvre de HG Wells. Pendant la durée de l'émission, une petite heure, pas davantage, les auditeurs croient que des martiens ont envahi les USA. Panique, désorganisation du pays pendant quelques heures, accidents par dizaines, quelques cas de suicide même, a-t-on dit.

Si cette émission est restée si fameuse, et à vrai dire un cas d'espèce, c'est parce qu'elle s'est avancée sur un territoire étroit, pourtant stratégique, situé entre l'information et la fiction.

La fiction, pour revenir à Aristote¹, se présente comme une imitation du réel – mais une imitation qui avance à découvert, selon un code accepté par les parties en présence. L'information, elle, emprunte à la fiction ses façons de structurer le récit, mais se légitime comme information par le cadre à l'intérieur duquel elle se place, qui postule le retour nécessaire au réel. Information et fiction ne sont certes pas étrangères, incompatibles, comme la carpe peut l'être du lapin. Elles sont toutes deux des créations langagières, seulement séparées par plusieurs codes, dont le plus important est celui de la Loi.

Dans le cas de la pièce radiophonique de Orson Welles, le scandale advient du fait de la rupture des frontières entre fiction et information – non pas parce que le *Mercury Theater on the air* avait organisé la supercherie, mais parce que la mise en œuvre de la fiction avait emprunté les modes opérationnels de l'information.

Aujourd'hui, où une telle performance serait impossible, pour cause de poursuites légales, il existe pourtant des artistes qui explorent ce territoire exigu entre information et fiction. Ce sont les représentants du Google Art.

Leur postulat est le suivant, et c'est pourquoi on peut les réunir sous le vocable « Google Art » : le fameux moteur de recherche étant arrivé en peu de temps à

¹ ARISTOTE, Poétique, Chapitre premier, paragraphe 2

prendre la position que l'on connaît, nous nous devons d'utiliser sa puissance de traitement de l'information pour le détourner de son but, et en faire non plus un moteur de recherche et d'indexation mais un moteur de fiction. Nous devons nous servir d'un moyen d'information à des vues fictionnelles.

C'est ce qu'a fait Christophe Bruno², par exemple, en détournant les fameux Adwords, qui sont ces liens sponsorisés grâce auxquels Google se transforme en aspirateur à poussière d'or. Mal lui en a pris : Google lui a interdit cette pratique, qui pervertissait le système. Valéry Grancher³, lui, a tiré de Google un moteur de propositions artistiques. D'autres artistes ont réussi à transcrire l'information en œuvres plastiques, comme Marika Dermineur et sa Google House⁴, ou Gérard Dalmon et son Google Body⁵

Le travail de Cathbleue⁶, avec son Counter-Googling, entend se servir de Google non pas en le détournant de sa fonction, mais en la précédant. Puisque la pratique du Counter Googling⁷ existe bel et bien, et n'est rien d'autre que la recherche d'information ciblée, les participants au www.counter-googling.net ne font que préparer leur portrait à l'avance, comme si déjà on avait lancé une recherche sur eux. Ce faisant, ils pervertissent le principe du moteur de recherche, puisque chacun se rendra bien compte, en lançant une requête sur l'un ou l'autre des participants au Counter-Googling de Cathbleue, que le premier résultat obtenu sera ...le portrait concocté ensemble par Cathbleue et chaque participant !

L'effet de miroir ainsi obtenu est certes contraire au principe de l'information – qui postule une relation sur des faits (Quand ? Où ? Comment ?) advenus ou en train de se réaliser. On pourrait presque parler de trucage, si le but des participants au Counter-Googling était véral.

Le travail fictionnel, entrepris en collaboration par Cathbleue et le « googlisé » - et parmi ceux-là des personnalités très connues comme la danseuse Sylvie Guillem, le co-directeur du Palais de Tokyo Nicolas Bourriaud, le plasticien Patrick-Henri Burgaud, mais aussi des fans de Bruce Lee, des chauffeurs de taxis new-yorkais, des artistes en devenir, etc... - se situe en fait dans une nouvelle appropriation des

² http://www.iterature.com/adwords/index_fr.html

³ <http://www.nomemory.org/search>

⁴ <http://www.incident.net/works/googlehouse/>

⁵ <http://www.neogejo.com/googlebody/>

⁶ Alias de Catherine Ramus – Voir aussi le site www.cathbleue.com

⁷ Voir l'article de Alain Steinman : « Demain, le *counter-googling* sera un réflexe, un prérequis avant toute relation humaine. » dans le Journal du Net, <http://www.01net.com/article/217613.html>

médias par chacun, dans une sorte d'ironie post-moderniste, où les codes étant connus et reconnus de tous, chacun peut se permettre de tirer les ficelles de sa propre marionnette. On verra dans la proposition d'un anonyme de faire le google-portrait de « Nobody » le stade ultime dans le brouillage entre la fiction et l'information : Nobody est effectivement quelqu'un de très connu sur le net. Google en donne 26 200 000 occurrences. Mais qui est Nobody ? Le point aveugle entre la fiction et l'information ?

L'écueil du travail de Cathbleue pourrait bien être représenté par ce « Nobody », qui semble pousser la logique à bout, mais se résout in fine en questionnements stériles, mises en abyme infinies. L'information, à travers d'autres travaux encore, et notamment des travaux de cartographie, est certes un matériau dont s'emparent les artistes - à juste titre puisque l'information elle-même n'hésite pas à piller l'art – mais les artistes doivent aussi donner un sens par leur travail, un sens qui aille au-delà du célèbre serpent-qui-se-mord-la-queue.

Les portraits que les uns et les autres proposent d'eux-mêmes dans le www.counter-googling.net sont finalement la meilleure réponse apportée à ce cheminement hasardeux entre fiction et information.

Tantôt plein d'ironie, tantôt trouvaille graphique, tantôt bouteille à la mer, ces auto-portraits partagés, à l'heure de l'information reine, donnent un aperçu tout en nuances sur une époque, une pratique, un art.

Xavier Malbreil

1. www.ciac.ca/magazine/archives/no_32/oeuvre9.htm

Amputation Box, ou la mimésis inversée.

Il ne faut pas chercher à tout prix une filiation aux œuvres contemporaines, pour laisser entendre que « rien de nouveau sous le soleil » ne peut se créer, ce qui serait une façon de dévaluer la création contemporaine à bon compte, ou encore de laisser entendre que l'on a compris la leçon d'un pessimiste comme Schopenhauer, pour qui tout n'est que répétition d'une même, éternelle volonté aveugle.

Cela dit, comment s'empêcher de penser au peintre de la Renaissance Guiseppe Arcimboldo⁸ en découvrant « Amputation box » des artistes David Jhave Johnston, Diane Gromala, et Jinsil Seo.

Chez l'italien, qui composait des visages et des corps humains par juxtaposition d'éléments naturels – fruits, fleurs, animaux – ou d'éléments artificiels – comme les livres qui composent sa représentation du libraire, on peut en effet trouver une préfiguration à l'envers de ce que nous proposent les trois artistes co-signataires de cette œuvre.

Johnston, Gromala, et Seo nous montrent en effet des paysages composés à partir d'éléments retranchés du corps humain : doigts devenant des arbres pour la « Vegetable Box », mains devenant des oiseaux fantastiques pour l'« Animal box » et visage se transformant en dunes, montagnes, pour la « Mineral box ».

Chez le peintre italien, c'est la nature qui est convoquée pour reconstruire non seulement le corps humain, mais aussi les artefacts issus de l'activité humaine. La nature est inversée à l'humanité, dans un vaste mouvement anthropocentriste, qui est le propre de la Renaissance.

Le portrait de Rodolphe II s'aide par exemple d'une citrouille pour figurer le jabot de l'empereur, de poireaux pour le col de sa chemise, de feuilles de choux pour ses épauettes. Ce que certains analystes⁹ voient comme la manifestation d'une volonté d'unité politique – chaque partie disparate amenée vers un tout cohérent, comme chaque état particulier concourant à créer un empire unifié – on pourrait fort bien

⁸ Guiseppe Arcimboldo, dit Arcimboldo le Magnifique. 1527 - 1593

⁹ http://www.arcimboldo-award.com/arcimboldo_fr.html

aussi le voir comme une volonté de trouver des équivalences dans les différents états de la matière. Si l'on poursuit la découverte du peintre italien, on verra d'ailleurs assez vite que lui-même était intéressé par des pratiques transversales : trouver des équivalences entre langage musical et langage visuel, par exemple, ou encore se faire le maître d'œuvres de cérémonies festives multimédia.

Pour les trois créateurs d'Amputation Box, c'est le corps humain qui est reversé à la nature, grâce à une installation que l'on découvrira sur le site dédié à la présentation¹⁰ de cette œuvre .

C'est le corps humain qui, dans une pensée issue des nouvelles religions dites « new age » nées de l'effondrement du christianisme, est vu dans une perspective animiste, comme une partie vivante, même après sa mort, d'un grand Tout qui serait la Nature, Gaïa, TerreMerre, selon les terminologies en vigueur.

On lira avec avantage, en cliquant sur « Amputation Box » des messages comme « Alienation is life. You are not your body, you are a mass of forms », ou « We do not belong to ourselves » et encore « Evolution is a software upgrade ».

En continuant le parallélisme entre le peintre italien et nos trois artistes, on pourra aussi s'interroger sur les figures de style qui sont ici exhibées et sur leur signification. Si l'on peut resituer la création du maniériste milanais dans une perspective aristotélicienne de mimésis, mais une mimésis redoublée – l'imitation des formes de la nature dans un premier temps, puis l'imitation des formes humaines et artificielles grâce à cette première imitation – on ne peut que remarquer combien ce redoublement crée un brouillage sémantique, qui a permis aux surréalistes de s'emparer d'Arcimboldo pour en faire un illustre devancier. La double mimésis crée autre chose que de l'imitation. Son redoublement mène au contraire vers le fantastique, comme par exemple dans ce portrait de l'hiver, qui représente la saison comme un spectre aux orbites creuses.

Chez Johnston, Gromala, et Seo, le corps humain est dans un premier temps amputé – une caméra capture, à l'intérieur de chaque « Amputation Box », telle ou telle partie du corps humain – ce qui par parenthèse, pourrait nous ramener vers des pratiques d'initiation par la douleur, telles que montrées dans le célèbre roman de Frank Herbert « Dune » - puis reformulé, comme partie constituante de la nature.

Cette figure de style, qui pour l'instant n'a pas de nom, s'ancre pourtant, là encore, dans la mimésis aristotélicienne, mais en la détournant de son projet initial : ce n'est

¹⁰ http://year01.com/jhave/SIAT_blog/projects/media/AmputationBoxProposal.swf

plus du tout l'artiste qui cherche à comprendre le message de l'univers en restituant ses apparences, mais une installation automatisée qui dénoue le sentiment de propriété que chacun a de son image – ce sentiment tout humain qui s'appelle la conscience de soi, et qui commence par la conscience de son image dans le miroir. L'installation « Amputation box » est une machine à créer du trouble, pourrait-on dire, en nous séparant de notre image et en l'intégrant au monde sensible. Amputation box fait de parties de notre corps un « phénomène », au sens donné par Kant à ce mot, dans un premier temps.

Puis ces parties de notre corps devenues « phénomène » deviennent à leur tour « chose en soi » en s'animant, en devenant décor, en prenant leur indépendance, comme ces mains qui ne cessent de se retourner, de se transformer.

L'image de notre corps nous appartient-elle ? Sommes-nous en dehors de la nature ou une partie d'elle ? La technologie nous rend-elle propriétaire de notre destinée ?

Les nouvelles technologies, en permettant cette « amputation » visuelle, puis l'autonomisation de parties du corps humain, permettent de reformuler ces questions de façon plus large, moins égoïste, moins nombriliste. Le résultat paradoxal de l'utilisation (comment parler de vision à propos d'une telle œuvre) d'Amputation Box est ce sentiment qu'elle fait naître d'union, de synthèse, et pour tout dire d'apaisement. Se séparer de l'image de soi, ce n'est pas se séparer de soi. Se séparer de soi, c'est s'unir à l'autre.

Xavier Malbreil

http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_22/oeuvre1.htm

AI-JE VU LA MÊME CHOSE QUE VOUS ?

Dans la foulée de l'art relationnel¹, ou de l'esthétique communicationnelle², qui avaient marqué la fin des années 90, le discours critique posait comme table de loi que l'œuvre d'art n'était plus un « objet » posé devant le spectateur, mais une proposition à l'intérieur de laquelle communiquer.

Alors que je visitais le MACBA³ avec une universitaire londonienne, les toiles devant lesquelles nous passions pesaient de peu au regard de l'évocation par ma collègue du *Weather Project*⁴, qu'elle venait à peine de « voir » à la Tate Modern. L'installation de l'artiste danois Olafur Eliasson, un soleil miniature irradiant les spectateurs de son nimbe sucré, avait provoqué chez elle tout un registre de réactions, bien éloigné de ce qu'un musée classique peut susciter : « Je suis restée une demi-heure sous ce soleil artificiel, je me sentais bien, en état d'apesanteur », « J'étais allongée au milieu des autres, nous planions tous ensemble », voilà à peu près comment elle m'en parlait. Quelle meilleure illustration de l'art relationnel que ce partage, illusoire peut-être, d'une même sensation au même moment ?

Le critique d'art qui rendra compte d'une installation comme celle d'Olafur Eliasson sera certes peu embarrassé pour faire son travail : décrire la nature de l'installation, puis décrire les effets visibles provoqués chez le spectateur suffira à donner une bonne idée de l'œuvre.

Parler de *etay*, l'œuvre de David Jhave Johnston, pourrait nous poser de toutes autres questions, à vrai dire passionnantes, qui sont au centre de la critique d'art numérique, et pourrait se révéler en totale incompatibilité avec l'esthétique relationnelle.

Quand on lance <http://etay.ca>, que voit-on en effet qui fasse communiquer ? Qu'observe-t-on qui puisse créer lien ?

Le premier écran s'ouvre sur une image déformée, que l'on suppose être celle de l'artiste, une déformation à la Bacon, pourrait-on dire rapidement. Comme on nous demande de cliquer pour lancer l'œuvre, nous cliquons. Un décor urbain, ciment peu gracieux, immeubles dans une lumière blafarde, se présente alors, avec des blocs de pierre sur lesquels deux écrans s'allument, comme sur un chantier en construction, ou comme dans un pays à la dérive, voire même dans une situation encore plus anarchique. L'habitude des sites web nous mènera très vite à découvrir que des commandes nous permettent d'opérer des choix dans l'œuvre : choix du décor, en haut de l'écran, sous forme de puces alignées horizontalement ; choix de l'artiste, puisque plusieurs artistes ont collaboré à *etay* et enfin choix de l'œuvre grâce à deux menus déroulants.

Selon notre envie, notre disponibilité, nous opèrerons plusieurs parcours de lecture. Puis nous en viendrons à nous poser cette question : qu'avons-nous perçu de l'œuvre ? Que pourrions-nous dire à quelqu'un qui ne l'aurait pas vue pour lui en parler ? Plus important encore, que pourrions-nous dire à quelqu'un qui l'aurait vue, tout comme nous ? Aurons-nous observé le même phénomène ?

Les contributions d'artistes sont tellement variées - et d'une très bonne qualité dans l'ensemble, ce qui montre que l'art net commence à devenir intéressant visuellement -, les combinaisons possibles tellement nombreuses qu'il est presque sûr que personne ne verra jamais la même œuvre.

La seule chose que nous pourrions dire de façon certaine, c'est qu'il existe un URL appelé *etay.ca*; quand on l'ouvre, on tombe sur un premier écran montrant un visage humain déformé. C'est la seule certitude que nous puissions avoir sur *etay*. Tout le reste est soumis à variation, et pourrait prêter à controverse.

Le fait que l'écran soit toujours séparé en deux fenêtres, dans lesquelles nous pouvons faire défiler ou bien deux artistes différents, ou bien deux œuvres différentes du même artiste, ou bien encore deux fois la même œuvre du même artiste saisie dans une temporalité différente, ne doit pas nous amener vers la voie du comparatisme : ce n'est certainement pas le propos de l'auteur. On ne compare pas des choux et des carottes.

Par contre, que l'on puisse faire naître des étincelles, des métaphores, par « la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie »⁵, c'est à peu près certain ! Mais qu'aurons-nous partagé avec les autres spectateurs ? Comment admettre que l'on puisse parler d'une œuvre dont on sait très bien que l'autre ne l'aura pas saisie dans la même continuité ? Est-ce que cela ne contredit pas toute visée d'un acte de communication ?

Pour augmenter notre perplexité, on remarquera que le lecteur de *etay* peut ajouter autant de nouvelles fenêtres qu'il le souhaite, des fenêtres qui pour le coup seront mobiles et rondes, et qui se baladeront sur l'écran comme des bulles de savon. La légèreté, l'ironie peut-être, de ces « bulles de savon » pourraient bien être la façon de sortir du cercle vicieux objet/sujet. Alors que les deux écrans « obligatoires » donnent à *etay* la posture d'une œuvre sans arrêt dans la dualité, l'affrontement, voire même le tourniquet de la dialectique, les « bulles de savon » que chacun peut ajouter à sa guise semblent nous dire que « oui, la communication est un acte difficile, et d'autant plus difficile que l'objectif n'existe pas, seul le subjectif est certain ». Nous sommes sûrs que pas un d'entre nous n'aura vu le même *etay*. Nous sommes sûrs que nous ne parlerons pas de la même œuvre. Mais justement, n'est-ce pas quelque chose que l'on peut retenir de *etay* : l'œuvre numérique n'est certes pas stable, à la manière de ces bulles de savon qui vont où leur humeur les porte, elle se tient manifestement dans l'entre-deux, dans le décalage, dans l'interrelation souple, dans le hiatus, le décalé ; elle prend volontiers les traits moqueurs d'un ludion insaisissable, elle nous demande enfin d'accepter, le non-dit, l'à-peu-près, l'impressionnisme, bref, elle nous détourne peut-être pour toujours de l'illusion de l'objet et de la dictature positiviste de l'objectivité. C'est justement pour ça qu'elle demande une approche différente, qu'aucun dogme n'a encore réussi à fixer.

La fantaisie de ces « bulles de savon », au fait, l'avez-vous vue ? Pouvons-nous la partager ?

Notes

1 : Nicolas Bourriaud, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel. .

2 : Eduardo Kac, « Aspects de l'esthétique communicationnelle », in *Connexions : Art, Réseaux, Média*. Annick Bureau et Nathalie Magnan, eds. (Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002). .

3 : Musée d'art contemporain de Barcelone. .

4 : www.art-en-jeu.ch/expositions/eliasson.html .

5 : (Isidore Ducasse, a.k.a. comte de Lautréamont (1869), *Les Chants de Maldoror*, chant sixième, Le Livre de poche, Paris, 1963, p : 322. .

Manipuler le vivant...avant qu'il ne nous manipule

S'il fallait trouver un acte de naissance au bio-art, certains¹¹ donneraient l'année 1936 comme point de repère. Edward Steichen, photographe, expose au Musée d'Art Moderne des photos de delphiniums géants qu'il a obtenus par sélection de semences et grâce à des produits de traitement chimique.

Le fait que Edward Steichen soit un artiste et qu'il ait sciemment modifié des organismes vivants pour en faire une œuvre d'art suffit à le différencier d'un horticulteur, ou de tout autre manipulateur du vivant, comme un éleveur de vaches, ou de chiens, qui feront peut-être la même opération, mais n'en percevront certes pas tous les enjeux éthiques et esthétiques.

S'il fallait trouver un acte de naissance au bio-art, on pourrait peut-être convoquer Mary Shelley qui en 1818 fait paraître « Frankenstein », premier roman de science-fiction. Mary Shelley ne manipule certes pas elle-même du vivant, mais elle met la manipulation du vivant au centre de son œuvre. Elle fait œuvre de la manipulation du vivant.

Depuis ce roman fondateur, on peut dire que les enjeux n'ont pas cessé de muter, au fil des évolutions de la science, de l'éthique, de la religion. Si le monstre de Frankenstein pouvait incarner les défis lancés à la religion par la science, et la toute nouvelle puissance de l'homme technicien, l'affaiblissement de la religion a permis de déplacer les termes du débat. Il ne s'agit plus aujourd'hui de se mesurer à un créateur – le ciel est vide, heureusement ! – mais de prendre acte des possibilités offertes par la science pour faire œuvre d'art. Comme l'exprime Eduardo Kac dans l'article déjà cité, puisqu'on peut le faire, et puisque d'autres le font avec des visées mercantiles, pourquoi un artiste ne pourrait pas le faire. Sur cette constatation, qui vaut justification, chaque artiste a son propre cheminement.

L'activiste et performer Heat Bunting¹², lui, a choisi pour son œuvre « Superweed »¹³ de libérer des graines de mauvaises herbes avec une fusée baptisée du nom évocateur de « Protest »¹⁴.

¹¹ Voir article de Eduardo Kac, <http://www.ekac.org/larttransgenique.html>

¹² <http://www.irational.org/cgi-bin/cv/cv.pl?member=heath>

¹³ <http://www.irational.org/cgi-bin/language/language.pl?url=http://www.irational.org/cta/superweed/kit.html>

Que l'on résume brièvement selon quel dispositif : dans une fusée propulsée par un mélange de polyéthylène et de gaz hilarant (N₂O), on aura soin de placer des capsules contenant des graines de mauvaises herbes, comme l'ortie, le radis sauvage, la moutarde. Quand la fusée arrivera à son apogée, vers les 5200 mètres, les capsules seront libérées et retomberont sur le sol. Elles ne retomberont pas n'importe où, bien entendu, mais au beau milieu d'un champ d'OGM, qu'elles iront contaminer de leur naturel !

Mieux même, on peut espérer que ces graines de mauvaises herbes donneront naissance à des mutations, au contact des OGM, et deviendront des « super mauvaises herbes », résistantes aux herbicides comme le Round up□.

Écrit ainsi, cela pourrait ressembler à une gentille provocation.

Pourtant Heat Bunting a sûrement mis le doigt là où ça fait mal, puisque la réception de son œuvre n'est certes pas allée de soi. Faut-il rappeler les débats houleux qui ont suivi, en 1999, la création de l'œuvre « Superweed » ? Faut-il rappeler la position d'un Joe Davis ¹⁵, lui-même bio-artiste, qui n'hésite pas à critiquer ceux qui se risquent sur le terrain dangereux des œuvres « contaminantes », comme également l'artiste Steve Kurtz a pu le faire...

Selon Joe Davis, du très sérieux MIT, les artistes qui se lancent dans la création d'œuvres contaminantes ne sont rien moins comparables qu'à des terroristes qui déciderait de faire exploser une centrale à gaz¹⁶, pour la simple raison qu'elle les dérange, ou que sa destruction justifie leur action. Pour cette raison, ces bio-artistes, bio-terroristes, méritent tout simplement d'être jetés en prison.

Pourtant, si l'on suit l'argumentaire de Heat Bunting, le bio-terrorisme serait la seule façon accessible à un citoyen lambda de protester contre la mainmise des grands trusts agroalimentaires sur le règne du vivant.

Peut-être faut-il rappeler que tout art voulant se jouer de la biologie s'avance sur le terrain de la transgression ? Si l'on devine que l'œuvre Superweed n'a pour l'instant pas « servi », et qu'elle demeure une vue de l'esprit, il faut souligner comme elle pose décidément les bonnes questions.

¹⁴ Voir le mode de distribution proposé par le collectif N55 sur <http://www.n55.dk/MANUALS/N55ROCKETSYSTEM/N55ROCKETSYSTEM.html>

¹⁵ http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w03/davis_joe.htm

¹⁶ Voir article http://www.nao.net/data_stream_spill/cae.html

Ce n'est pas tant la mise en action de l'œuvre « Superweed » qui la constitue comme œuvre, mais le fait qu'elle existe, tout simplement et qu'elle mette en lumière les agissements bien plus dangereux des trusts de l'agroalimentaire.

De même qu'il n'est pas question pour Steve Kurtz, et ses amis du Critical Art Ensemble¹⁷ de mettre en circulation des bactéries dangereuses, on ne peut soupçonner Heat Bunting de vouloir que la terre soit couverte de super mauvaises herbes.

C'est toute l'ambiguïté de certains bio-artistes, qui manipulent le vivant en prenant soin que leur manipulation ne leur échappe pas... comme une certaine créature du docteur Frankenstein, non ?

D'autres bio-artistes, comme Eduardo Kac, comme Damien Hirst, ou comme encore le très controversé Gunther von Hagens¹⁸ et ses cadavres plastinés, choisissent au contraire de mettre en circulation leurs œuvres, qui se jouent à divers titres du vivant. Le fait qu'aucune de ces créations n'échappe à la polémique montre au moins que les bio-artistes avancent sur une des dernières frontières de l'art.

Xavier Malbreil

¹⁷ <http://www.critical-art.net/>

¹⁸ http://www.novascoop.com/article.php3?id_article=4842

1. www.ciac.ca/magazine/archives/no_25/oeuvre2.htm

La cosmogonie algonkine cachée/montrée ?

Au sujet du travail bien connu de Graham Thomson, « North-South-East-West »¹⁹, nous rappellerons tout d'abord son mode de fonctionnement, ainsi que son organisation.

A l'ouverture de l'URL http://www.graham.gs/nsew/index2_start.html une interface d'accueil nous informe du format de l'œuvre, réalisée sous Flash.

Si l'hyperlecteur choisit de n'avoir aucune action, il découvrira un enchaînement de quatre séquences distinctes :

1 : une succession très rapide d'images nous laisse deviner un plan de pays, ou de ville. Il faut faire usage de plusieurs captures d'écrans, puis les agrandir, pour se rendre compte que le plan en question est celui de l'état du Minnesota (ou d'une partie de l'état), USA. Région limitrophe, faut-il le rappeler, des provinces canadiennes du Manitoba et de l'Ontario, terres ancestrales des Algonkians ;

2 : une figure anthropomorphique, que l'on pourra associer à une représentation totémique, s'anime sur un fond de trames horizontales. Un cube dessiné en trois D roule également sur la représentation spatiale que constitue cette trame ;

3 : dans des tons bleutés, sombres, un objet céleste occupe le fond d'une scène qui semble sortie d'un space-opéra. Un bras articulé (technologie canadienne ?) se rapproche d'un ensemble qui pourrait être une base spatiale ;

4 : enfin, des paraboles, fixées sur des pylônes, des toits, semblent recevoir des ondes en provenance du ciel.

Une fois que l'hyperlecteur aura égrené le fondu-enchaîné de ces quatre séquences, il devra cliquer sur l'un ou l'autre des liens hypertextes pour découvrir une nouvelle interface – qui lui donnera accès au contenu de l'œuvre elle-même. De façon très simple, et comme de nombreuses œuvres nées sur le web ont pu nous le montrer, l'interface de l'œuvre se présente sous la forme d'une métaphore spatiale. En haut le nord, en bas le sud, à gauche l'ouest et l'est à droite.

Sous chacun des quatre points cardinaux, une liste de cinq à huit noms nous propose, grâce au lien hypertexte, de découvrir une séquence animée.

¹⁹ http://www.graham.gs/nsew/index2_start.html

Avant de revenir sur leur contenu, arrêtons-nous quelques instants sur un autre élément de l'interface, qui sera toujours présent à l'écran, la méta-barre de navigation. Les choix proposés par cette méta-barre sont les suivants, assez semblables à ceux que l'on peut trouver sur bon nombre de sites : exit, home, contact, info.

L'alinéa « info » nous apprendra que l'œuvre est inspirée par la symbolique des points cardinaux traditionnelle du peuple algonkin.

On ne sera donc pas surpris d'avoir découvert que le plan qui défilait à toute vitesse en introduction était celui d'un état anciennement (et également de façon contemporaine) peuplé d'algonkins.

Toute l'œuvre alors, peut se comprendre à partir de cet aspect de l'introduction.

L'histoire du peuplement américain étant supposée connue de tous, on ne pourra qu'être sensible au fait que le peuple algonkin, comme tous les peuples indigènes des deux Amériques, a un rapport au territoire éminemment problématique, conflictuel, voire douloureux.

Ce territoire, que le peuple amérindien a dû par force partager avec des européens, il est ici représenté à la limite du visible. A tel point que l'on est forcé de fixer l'image par capture d'écran, pour découvrir qu'il s'agissait d'un plan du Minnesota.

Le territoire, littéralement, est caché, virtuel. Il est par ailleurs le territoire de l'autre, puisque les noms de lieux sont pour la plupart issus de la représentation spatiale anglo-saxonne : Cambridge, Turkey Point, Normandale, etc... C'est un cas emblématique de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication – où l'apparition et la disparition ainsi que la vitesse de défilement des images font sens.

Ce territoire caché, évoqué peut-être par cette danse totémique de l'introduction, puis déplacé dans l'espace, et enfin réinvesti sur terre à travers les ondes reçues par des paraboles, le corps de l'œuvre nous propose ensuite de le découvrir.

C'est en cliquant sur les différents items contenus sous les rubriques North South – East – West que nous pourrons ouvrir les séquences ayant pour nom :

winter, snow, elder, courage, ice, endurance (North), summer, spirit, quest, secrets, bloom, vision, adolescence, youth (South), birth, dawn, spring, flower, sun (East), autumn, adult, thunder, sunset, renewal, (West).

Au choix, on s'arrêtera sur la séquence « Vision », dans la rubrique North, pour entendre le message suivant lequel « Vision do not reveal » ; ou encore on entendra, dans Dawn²⁰ cette pensée animiste « All that belongs to the earth belongs to me ». Mais là n'est pas l'essentiel de notre lecture : la qualité des animations, des séquences parlées ou chantées, tout cela est laissé à l'appréciation de chaque visiteur, selon sa sensibilité. On remarquera seulement qu'aucune des nombreuses récompenses reçues par cette œuvre n'est usurpée.

Ce qui doit retenir notre attention, c'est l'apparente simplicité du dispositif, derrière laquelle se cachent des questions sémiotiques autrement plus complexes.

La liste des items reproduite ci-dessus nous informe en effet que certaines séquences sont dénommées en référence à la saison (winter...) et en liaison avec tel ou tel point cardinal ; d'autres séquences dénotent des phénomènes naturels (snow, ice, flower, sun, thunder) ; d'autres ont trait à l'humaine condition (elder, adolescence, youth, birth, adult) ; d'autres encore font référence à des qualités humaines ou animales (courage, endurance...) ; et d'autres enfin à des phénomènes de calendarité (dawn, sunset, renewal).

Ce qu'il faut pointer du doigt, c'est l'extrême diversité des items et les registres fort différents qu'ils dénotent : saisons (calendarité longue), phénomènes naturels, classe d'âge, qualité humaine et/ou animale, calendarité courte.

Dès lors, l'action de cliquer sur l'un ou l'autre de ces items, et la surprise de découvrir à chaque fois une séquence différente par sa mise en image, par l'absence ou la présence d'un texte dit, etc... met l'hyperlecteur dans une situation de déséquilibre avec le projet ouvertement annoncé par l'œuvre – qui est, rappelons-le, inspirée de la symbolique des points cardinaux de la nation algonkine. Comment en effet construire une connaissance de cette cosmogonie si aucune méthodologie n'est proposée par l'auteur – et alors que nous sommes dans un mode d'expression nouveau ?

De plus, on remarquera le caractère volontiers énigmatique de certaines séquences – qui semblent fonctionner selon une logique bien davantage onirique que rationnelle.

En bref, aucun des modèles cognitifs anciennement connus ne semble respecté ici : nous ne retrouvons pas la linéarité du texte écrit et son organisation paratextuelle, ni

²⁰ Rubrique East.

la syntaxe de l'écriture cinématographique (fictionnelle ou documentaire), ni la méthodologie des modes d'exposition muséographiques, etc...

Il reste pourtant que l'œuvre de Graham Thomson nous transmet bien un message, et davantage encore qu'un message le sentiment d'avoir partagé une expérience sensible.

La logique qui semble prévaloir est bien davantage celle du rêve – un rêve directement relié à la psyché d'un peuple amérindien – une logique que l'on pourra dire transversale, faute de mieux pour l'instant.

C'est peut-être la plus grande qualité de cette œuvre, qui tout à la fois nous enchante de la façon la plus naïve, et nous réserve des questions autrement plus ardues, ayant trait à la sémiotique, et à l'élaboration d'un langage critique spécifique.

Xavier Malbreil

http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_30/oeuvre4.htm

PAR LA MAIN QUI FAIT SIGNE DE L'OUVRIR...

Bien des premières œuvres de littérature informatique vues sur le Net, à partir du début des années 90, ne pouvaient s'empêcher de faire référence au livre. Que ce soit par l'apparence de l'œuvre mise en ligne, qui imitait le livre et sa manipulation ou par l'écriture elle-même, qui ne s'était pas encore départie de références à la traditionnelle littérature, les auteurs n'avaient pas pris toute la mesure de la rupture qu'ils étaient en train de vivre - qu'il s'agisse de Renaud Camus [1](#) , qui commence ses *Vaisseaux brûlés* par cet exergue très livresque « Ne lisez pas ce livre ! Ne lisez pas ce livre ! », ou de Michael Joyce [2](#) , qui ne se risque que de façon très timide à explorer le champ de l'image, ou encore de ces nombreux ersatz électroniques de « livres dont vous êtes le héros ».

Écrire avec les outils numériques ne pouvait se faire qu'en référence au livre, le bon vieux livre papier. Puis, peu à peu, les auteurs ont compris qu'ils pouvaient travailler sur ces nouveaux supports de création sans faire référence au livre, sans se vivre comme des renégats ou des explorateurs du futur, armés de leur souris et de leur clavier comme d'un sabre laser et d'une machine à explorer le temps. Les œuvres que ces auteurs produisirent étaient dès lors pensées directement pour les nouveaux supports de lecture, qu'ils soient l'écran d'un ordinateur, le mur sur lequel on projette une œuvre, le téléphone portable, etc...

Du côté des supports de lecture, la suprématie du livre fut remise en question au début des années 2000, quand apparurent les premiers essais de commercialisation de supports de lecture portables électroniques. On eut droit au Cybook de Cytale, qui ne fit pas long feu, au RCA eBook, de Gemstar, etc... et bien d'autres encore, qui ne rencontrèrent pas davantage d'échos. Cette tentative de remplacer le livre, objet parfait en regard des technologies déployées, a-t-elle pour autant été abandonnée ? Non, puisque aujourd'hui, à la fin des années 2000, après quelques temps de

latence, se retrouvent sur les étals de nouveaux supports de lecture électronique - Kindle d'Amazon, Sony Reader, Cybook Gen3, etc...

C'est dans ce contexte qu'il faut replacer l'œuvre de Sébastien Cliche, *Principes de gravité*, produit par la Chambre Blanche [3](#) : d'une part les créateurs de littérature informatique ont dépassé cette référence/révérance quasi obligée au livre ; d'autre part les supports de lecture électronique refont leur apparition, tentant de supplanter l'objet livre. Nous sommes donc à un moment de tension entre la tradition multiséculaire du livre et les efforts des fabricants de matériel, qui se verraient bien mettre la patte sur le gros gâteau des contenus écrits. Mais ce moment de tension, du côté de la création elle-même est, on peut le dire, dépassé. Dorénavant, les auteurs savent qu'écrire pour un éditeur papier, et écrire pour une mise en ligne ou en CD-Rom, ce n'est tout simplement pas la même chose.

Il ne faut pas donc voir dans la page d'accueil de l'œuvre de Sébastien Cliche une quelconque tentative de « simuler » le livre. Si la couverture d'un livre est bel et bien reproduite en frontispice de cette œuvre électronique, c'est bien davantage par esprit de jeu, un jeu avec les référents du livre et de la chaîne éditoriale. On notera d'ailleurs que sur cette « couverture de livre » n'apparaissent ni nom d'éditeur, ni nom d'auteur ; et quoi de plus normal puisque les deux se trouvent dans l'URL de l'œuvre.

On peut donc dire que *Principes de gravité* place le livre en citation, et non plus en référence, ce qui est une façon de signifier que dorénavant l'un et l'autre - livre et œuvres sur support électronique - n'ont plus grand chose en commun.

On insistera encore sur le moment particulier où cette œuvre de Sébastien Cliche est produite, alors que les fabricants de matériel électronique voudraient nous refaire le coup de la révolution du « papier électronique » et des nouveaux supports de lecture tellement-mieux-que-le-livre : tout le monde sait maintenant que le livre est irremplaçable, et que la seule ambition des fabricants de matériel, c'est de ficeler entièrement la circulation des écrits et des idées - afin de faire des profits de plus en plus juteux. Une œuvre sur support électronique qui se présente comme un livre ne fait qu'insister, finalement, sur ce double constat : on n'écrit pas de la même façon

sur support électronique et le livre remplit des fonctions qui ne peuvent être remplies par aucun autre objet.

Dans tout autre contexte que celui décrit ici, l'œuvre de Sébastien Cliche aurait pu apparaître comme une pâle démarcation du *Précis de Décomposition* d'Emil Cioran, pour prendre la plus connue de ses œuvres. Comme chez l'auteur français d'origine roumaine, on trouve en effet chez Sébastien Cliche une tentative de racler jusqu'à l'os le brouillard des illusions dont nous préférons nous entourer - pour accéder enfin à cette suprême jouissance de se savoir libre d'esprit.

On suivra donc, au cours de six chapitres, le cheminement de l'auteur, qui va de « Abandon » à « Vie en société », pour nous - se ? - persuader que suivant l'antique sagesse « dans la solitude il n'y a pas de trahison ».

Remarquons au passage la forme particulière utilisée par Sébastien Cliche, qui est celle de l'aphorisme, guère plus usitée de nos jours. A ce titre il faut saluer la bravoure de cet auteur, qui se risque sur un terrain oh combien difficile, balisé par des géants tels que La Rochefoucauld, Pascal, Lichtenberg, Nietzsche... Dans l'aphorisme, nul droit à l'erreur. Nulle pesanteur tolérée. On vise à l'excellence sinon rien. De l'aphorisme, on peut dire encore qu'il est la forme ultime du dicton, du proverbe, et qu'à ce titre il manifeste la patte d'un auteur au sein d'un genre qui ressortirait plutôt de la création populaire et collective.

Toutefois, ne nous trompons pas. Principe de gravité n'est pas une mise en multimédia d'aphorismes qui auraient été écrits par ailleurs. La forme aphoristique des brefs textes qui nous sont donnés à lire ne fonctionnerait pas sans la forme même adoptée par cette œuvre, qui se joue constamment du lecteur, en lui proposant une navigation aventureuse, à saute-moutons, et pour tout dire pleine de charme. L'aphorisme est autant dans le texte que dans la navigation, puisque le lecteur ne pourra prendre entière connaissance de l'œuvre qu'après de multiples détours et retours, pour qu'enfin vienne l'illumination, ou du moins la pleine compréhension du signifié de l'œuvre. Avançons donc que *Principes de gravité* vise à atteindre le degré d'excellence qu'avait atteint l'aphorisme chez quelques auteurs classiques - et tendrait vers une forme épurée, très personnelle, où la litote dans

l'expression verbale le disputerait au trait d'esprit dans la mise en scène multimédia.

Le lecteur n'oubliera pas, une fois son parcours achevé, de cliquer sur l'onglet « Index », qui lui donnera en image sa trajectoire de lecture - et lui réservera de bien belles surprises...

Notes

1 : Renaud Camus, [Vaisseaux brûlés](#), 1998-présent. .

2 : Voir par exemple Michael Joyce, [Twelve Blue](#), 1996-1997. .

3 : [La Chambre Blanche](#), Québec.

Dans ce fugace présent

Quand on consulte Switchboard Operation²¹, de l'artiste chinois Qohtaiwoo²², on ne peut qu'être frappé par le dépouillement de son interface d'accueil.

Un rectangle tramé, partagé en deux par une ligne médiane, se découpe sur un fond gris - on croirait voir un cours de tennis. Sur la droite de ce rectangle, nous lisons un simple mot " Description ". Nous comprenons que se tiendra là une description de l'œuvre, tandis qu'à gauche, le titre, Switchboard, nous indique où cliquer pour en découvrir le contenu.

La pureté de ce dispositif, où le texte explicatif d'un côté, et l'œuvre de l'autre côté, semblent se renvoyer la balle, pourrait facilement être pris pour paradigme de l'œuvre de Net-Art, telle qu'on la connaît depuis une quinzaine d'années.

Rarement elle se donne au lecteur, au visiteur, sans son texte d'accompagnement, baptisé tantôt " about ", " à propos " en français, ou " description ", ou " information ". L'œuvre de net-art a ceci de particulier par rapport à une œuvre d'art plastique contemporaine, qu'elle doit (le doit-elle?) être accompagnée, comme par ses parents, du texte qui non seulement va nous en expliquer le fonctionnement, mais encore va la fonder, tantôt donnant une référence en provenance d'une autorité, tantôt s'essayant à l'élaboration d'un modèle théorique général, dont découlerait l'œuvre elle-même, selon un schéma on ne peut plus platonicien. Ici, l'autorité choisie est clairement Tim Berners-Lee, présenté comme le père de l'Internet, ce qui n'est pas rien. L'autre autorité choisie, mais non revendiquée clairement, est Walter Benjamin, qui est cité de façon cryptique, pour son texte sur la reproductibilité des œuvres d'art²³.

Ainsi encadrée, l'œuvre est solidement accompagnée. Maintenant, regardons plus avant ce texte explicatif, qui commence par décrire l'œuvre elle-même " Here we have archives to listen to, not to look at. ", puis qui s'évade très vite vers des

²¹ <http://ckaw.net/proj/switchboard/switchboard.html>

²² <http://ckaw.net/linking.html>

²³ BENJAMIN, Walter, L'œuvre d'art à l'époque de sa **reproductibilité** technique, 1936

considérations d'ordre plus général, selon une prose on ne peut plus familière à tous les étudiants d'écoles d'art à travers le monde.

L'œuvre en elle-même, dont on aura compris au préalable qu'elle consiste en l'audition de fichiers audio, se résumera presque à cela : l'audition de fichiers audio.

Pour entendre, on devra cliquer sur des lignes horizontales, que l'on aura fait apparaître en faisant glisser la souris sur la surface de l'écran. A mesure du déroulement du fichier, la barre s'amenuisera et finira par disparaître, en même temps que le son qui lui est associé.

Si nous n'avions pas lu le fichier "Description", qu'aurions-nous compris à cette œuvre? C'est une question que l'on peut se poser, et que l'on pourrait poser à bon nombre d'œuvres de net-art. Pour en rester au cas qui nous occupe, si nous n'avions pas lu le texte d'accompagnement, nous aurions donc cliqué et entendu des extraits sonores, tantôt conversations, tantôt bruits d'ambiance, dont la qualité d'œuvre d'art ne nous aurait peut-être pas parue indiscutable.

C'est par la lecture et la compréhension du fichier texte que nous sommes en mesure de comprendre que l'auteur veut nous mettre dans la situation des opérateurs du téléphone qui, au début de l'existence de ce média, pouvaient écouter toutes les conversations, puisqu'ils devaient, manuellement, mettre les interlocuteurs en contact. L'œuvre de Qohtaiwoo vient donc se ranger, pour nous, dans la catégorie des œuvres communicationnelles, ou relationnelles, selon la terminologie de Nicolas Bourriaud²⁴. Nous avons compris que le fait de cliquer sur une ligne, et d'entendre un fichier audio nous met dans la position des aiguilleurs du réseau, ce qui pourrait aussi nous renvoyer aux opérateurs qui, dans le film Matrix, permettent aux héros de faire leur transit.

Si nous pouvons être satisfaits, intellectuellement, d'avoir compris le message qu'entendait faire passer Qohtaiwoo, nous pouvons nous demander également ce que son œuvre peut avoir à nous dire. Quand, comment, pourquoi parvient-elle à quitter l'intentionnalité de l'auteur pour aller vers un statut d'œuvre en soi?

Chaque fois que nous cliquons sur une ligne, nous réactualisons le sentiment d'avoir compris l'œuvre, et éventuellement, nous renouvelons le plaisir de l'avoir comprise. Mais y a-t-il autre chose, au-delà? Si une œuvre d'art n'est que l'illustration de sa

²⁴ BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Presses du réel, 1998

volonté programmatique, si une œuvre d'art ne fait que réaliser la jonction entre une intentionnalité et une réception, ne lui manque-t-il pas quelque chose?

Ce quelque chose qui s'appellerait la surprise, par exemple, l'accident ? Ce quelque chose qui parfois se passe, dans certaines œuvres, de l'ordre du récit ? Cette œuvre me raconte quelque chose, bien qu'elle ne soit pas narrative. L'histoire qui se crée entre elle et moi, et qui comme toute histoire doit tracer sa ligne entre événements prévisibles et surprises, voire révélations, cette histoire donc, qui fera de cette œuvre une chose mienne, doit exister, sinon l'œuvre et moi n'aurons fait que cohabiter, quelques secondes, quelques minutes. Le récit d'une œuvre est ce fil ténu tissé entre elle et moi.

Est-ce que cette dichotomie entre texte explicatif et œuvre, ne serait pas la faiblesse de beaucoup d'œuvres de net-art, qui reposeraient finalement sur cette satisfaction pavlovienne du spectateur, heureux de constater qu'il comprend bien les intentions de l'auteur?

C'est une question, un peu provocatrice, certainement.

Mais il faut se la poser.

Non pas pour instruire un procès d'intention envers cette œuvre, ou toute autre, plutôt pour essayer de comprendre le fonctionnement d'une œuvre de net-art, et pourquoi pas, entendre ce qu'elle dit de notre contemporanéité.

Switchboard Operation met de façon heureuse l'accent sur un des aspects les plus négligés des œuvres de net-art, le son. Traité ici comme un matériau à part entière, le son, les sons font partie de notre environnement, au même titre que les meubles dans lesquels on vit, les tableaux accrochés au mur, les livres que l'on range dans une bibliothèque. Les techniques de communication, depuis le téléphone jusqu'au Net, en ont fait un acteur omniprésent dans nos stratégies de communication à distance - au point que nos espaces en sont saturés. Qu'une œuvre comme celle de Qohtaiwoo nous permette d'en prendre conscience, c'est là sa qualité première.

Les œuvres de net-art nous tendent le miroir de notre modernité, qui est tissée de technique communicationnelle. C'est leur principal enjeu, d'arriver à montrer ce fugace présent dans lequel nous sommes immergés, comme un corps ballotté par une rivière en crue. Parfois, pourtant, nous sommes heureux quand l'œuvre d'art fait plus que montrer, quand elle nous implique tout entier, quand elle se saisit de nos corps, et nous persuade que dans le courant nous gardons aussi notre liberté.

Xavier Malbreil

1. www.ciac.ca/magazine/archives/no_34/oeuvre4.htm

Sharedscapes, un Second Life artistique?

Avant d'explorer une oeuvre qui se présente comme collective, chacun est en droit de se poser la question des intentions de l'auteur. Pourquoi en effet vouloir faire oeuvre collective, quand l'un des attributs de la représentation contemporaine de l'auteur est justement son caractère fortement individuel, voire même individualiste. N'y a-t-il pas là une contradiction, et ne peut-on soupçonner certaines artistes de vouloir biaiser les cartes? « Sharedscapes »²⁵, de Grégoire Zabé, pose comme beaucoup d'autres oeuvres dites collectives, cette question, et tente même d'y répondre, dans la notice accompagnant l'oeuvre. Mais laissons à l'auteur la responsabilité de son propos et laissons à la critique toute la liberté de son regard...avant de revenir à cette question.

Pour décrire rapidement Sharedscapes, il faut se représenter une sphère dont on pourrait parcourir l'intérieur, comme s'il s'agissait d'un monde creux. En commandant le déplacement d'un personnage de synthèse avec le clavier ou la souris, on peut – en cliquant sur les icônes qui les signalent - découvrir les textes, les images, les sons déposés par les contributeurs à l'intérieur de la sphère. Le voeu de Grégoire Zabé est que les oeuvres ainsi découvertes décrivent un paysage informationnel, collectif par nature, puisque de nombreux internautes ont joué le jeu et déposé images, sons et textes correspondant peu ou prou à la thématique du paysage. Ainsi pourra-t-on constater que certains participants se sont contentés de transmettre des photos qui semblent extraites de leur album de vacances, quand d'autres, comme l'internaute ayant pris le pseudonyme de « Isa », proposent au contraire des compositions qui de toute évidence appartiennent déjà au monde de l'art.

La juxtaposition des deux types de propositions - « innocentes » et artistiques - n'est pas le moindre des intérêts de la proposition de Grégoire Zabé, puisqu'il nous

²⁵ [Http://www.sharedscapes.net](http://www.sharedscapes.net)

interroge sur la compréhension que chacun peut avoir de la thématique proposée : les uns croyant que sharedscapes se veut un collage de paysages plus ou moins bien photographiés, tandis que les autres répondent à cette même question en apportant leur propre réflexion sur la notion de paysage- et en y incluant notamment tout ce que les technologies du numérique ont changé dans la perception de ce qui est un motif on ne peut plus classique, la représentation de paysage. Dans son célèbre essai « L'art et l'illusion »²⁶, E.H. Gombrich note dans l'introduction à la sixième édition, qu' « il n'y a jamais eu d'image fidèle à la nature; toute image repose sur des conventions, exactement comme le langage ou l'écriture. Les images sont des signes, et la discipline qui doit permettre leur exploration ... est la sémiotique, la science des signes. »

Si Sharedscapes voulait seulement prouver cette assertion de Gombrich, on serait fondé à considérer que c'était bien des efforts pour enfoncer ce qui est à présent une porte ouverte. Les artistes qui ont répondu à la proposition de Grégoire Zabé et qui ont certainement réfléchi eux aussi à la représentation du paysage, permettent à ce projet d'aller plus loin – et notamment en se mélangeant aux représentations « naïves » de paysage. C'est ce qui fait justement la spécificité d'un projet sur le Net, ce mélange entre différents niveaux d'interprétation, différentes approches de l'art : comme si dans un même musée on trouvait côte à côte, sur le même mur, des toiles de Soulages, des peintures d'enfant et d'artistes naïfs ainsi que des illustrations publicitaires. Mais plus encore, le mélange des médias dans Sharedscapes, met presque sur le même plan image, texte et son, ce qui avalise encore davantage l'assertion de Gombrich selon laquelle c'est à la sémiotique de rendre compte d'une représentation visuelle.

Si l'on devait comparer l'uniformité d'un monde numérique comme Second Life avec Sharedscapes, il viendrait tout de suite à l'esprit que la différence fondamentale entre les deux est l'uniformité – qui règne sur Second Life, du fait que tous les visuels sont issus du même logiciel – tandis que Sharedscapes présente au contraire la plus grande difformité, ainsi que nous l'avons indiqué. En face d'un projet commercial comme Second Life, qui se donne uniquement les apparences d'une boîte à outils de création collective, le projet de Grégoire Zabé possède les forces et les faiblesses de ces oeuvres collectives que les technologies numériques ont permis : ce qui fait leur intérêt réside dans le mélange des médias et des genres, et dans les différences des

²⁶ GOMBRICH, E.H., L'art et l'illusion, éditions Phaidon, page XV de la sixième édition

niveaux d'interprétation – qui posent d'ailleurs la question oh combien épineuse de savoir ce qui est de l'art et ce qui n'en est pas; mais le risque le plus grand, en parcourant ce type d'oeuvres est aussi de se demander où et quand peut se construire leur unité – en-dehors des justifications théoriques et faciles sur « le concept qui serait l'unité de l'oeuvre, et seulement le concept ».

Que nous dit de la représentation du paysage et de la psyché contemporaine une oeuvre comme Sharedscapes? Quid de la liberté de l'internaute, qui ne peut pas, par exemple, taguer les « murs » virtuels de cette sphère creuse, si l'envie lui en prenait? Quid encore de la liberté des contributeurs, qui ne peuvent pas modifier leur contribution, user de repentirs, et ne sont pas, par là-même, sur un pied d'égalité avec Le Créateur de la sphère?

Le fait que Sharedscapes soit une oeuvre ouverte, jamais finie, ne doit pas remettre l'examen critique à plus tard : son dispositif, lui, est arrêté, figé, et c'est bien le dispositif que nous devons estimer. En tant que tel, il permet d'agréger des contenus pluri-media et propose une interface facile d'utilisation, intuitive – qui utilise au mieux l'alphabet de la création numérique. C'est peut-être à présent au lecteur à l'internaute, de savoir si l'expérience produite par la déambulation dans Sharedscapes lui aura permis d'approcher ce que l'art produit parfois, une remise en question des savoirs acquis, une renégociation entre l'objet d'art et le regardant. Il reste que Sharedscapes, par l'extrême diversité des réponses apportées à la question de la représentation du paysage, nous montre à quel point notre époque est celle de la dispersion, de l'atomisation, voire de la dilution et de la cacophonie, chacun, artiste ou simple participant, apportant une réponse particulière en agrégeant les courants, les modes, les codes graphiques dont il a pu se saisir. Nous pouvons alors mesurer combien nous sommes loin du bel ordonnancement que Gombrich fait défiler dans son essai – du classique au moderne en passant par l'impressionisme, tout semble lié par de trop belles relations de cause à effet – et combien l'expression artistique de notre époque est typiquement celle du collage, de l'hybridation, de la discontinuité.

Xavier Malbreil

Jason Nelson, réintroduire la main dans une oeuvre de net-art.

Je me suis toujours méfié des jeux et des parcours initiatiques. Les uns comme les autres semblent créés pour capter l'attention du joueur et/ou de l'apprenti, afin de le détourner de son propre cheminement et de lui éviter les questions qui dérangent. Alors que la philosophie, la littérature, l'art, nous donnent des outils pour nous construire par nous-mêmes, en conservant notre libre arbitre, les jeux et parcours initiatiques nous proposent une prison de l'âme juste assez confortable pour ne pas en sentir les murs.

Les jeux, particulièrement, sont des mange-temps qui laissent le joueur seul, une fois qu'il est sorti de sa partie, avec cette question ô combien délicate : que reste-t-il de ce temps passé à progresser dans les niveaux du jeu? Suis-je devenu un autre, me suis-je enrichi intellectuellement et moralement après avoir passé des heures à tuer des dragons, ou à résoudre des énigmes? Les parcours initiatiques, eux, laissent cette impression pénible d'avoir été inventés pour amener des proies vacillantes vers la découverte d'une croyance quelconque, vers laquelle précisément on voulait les conduire. D'autant plus s'ils sont organisés comme une succession d'épreuves, les parcours initiatiques veulent convaincre l'apprenti qu'il a découvert tout seul sa croyance, alors qu'il a été conduit exactement là où l'on voulait l'amener, tout comme un rat dans un labyrinthe finit par trouver son chemin.

C'est pourquoi l'oeuvre de Jason Nelson, « Game, game, game, and again game »²⁷ peut être l'occasion de confronter certaines idées reçues sur les jeux et les parcours initiatiques. Citons tout d'abord Jason Nelson lui-même, qui dans la notice de présentation de son oeuvre, affirme que « Game, Game, etc... » est un « jeu/poème/oeuvre d'art numérique » qui s'élève contre tous les systèmes de croyance, qu'ils soient matérialistes (le consumérisme) ou religieux. Ainsi, au cours des treize étapes au cours desquelles l'internaute devra déjouer un certain nombre de pièges, on pourra lire des textes qui sont autant de prises de position contre les religions révélées, mais aussi le bouddhisme, contre le consumérisme et la rapacité des agents immobiliers, contre la croyance aveugle dans les vertus de la science et

²⁷ <http://www.secrettechnology.com/gamegame/gamegame.html>

contre l'addiction aux marques, etc. En bref tous les systèmes de pensée et tous les opiums du peuple sont visés.

Au bout du parcours, et après être passé par le chapitre douze et demi, qui déçoit notre sens de l'ordre, et qui nous donne une fausse fin, annoncée sous la forme ironique de « Ceci est une fin partielle », nous pourrions donc lire le message final, au « vrai » chapitre treize, selon lequel « les croyances ne sont que des croyances. La vie est notre seule finalité. »

Disons le tout net : si « Game, Game, etc... » s'était présenté sous la forme d'un article, son contenu serait passé inaperçu. Dans la nécessaire bataille contre tous les illusionismes et les intégrismes, et notamment contre les absolutismes religieux, toutes les voix sont certes bienvenues. Les activistes²⁸ qui ont loué des flancs de bus à Londres, en 2008, mais aussi à Madrid, pour affirmer que « Dieu n'existe certainement pas. Cessez de vous tourmenter. Prenez du plaisir » ne diraient certainement pas le contraire. Toute la cohérence et la force de l'oeuvre-manifeste de Jason Nelson est de vouloir placer en adéquation son message avec la forme qu'il prend. Dans la notice de présentation de son oeuvre, il met en effet exactement sur le même plan son combat contre les absolutismes idéologiques et contre la tyrannie du design trop léché, trop consensuel (« clean design and cold smoothness of much of the net-web-art. »).

De fait, on se réjouit de voir le résultat de cette prise de position, avec des dessins qui semblent tout droit sortis des mains d'un enfant – et qui sont d'une redoutable expressivité. Le vecteur de progression dans le jeu se présente ainsi sous la forme d'une petite boule entourée de poils, à mi-chemin entre un oursin et un neurone, qui ne se prête aucunement à l'identification. Ce que l'on fait avancer sur l'écran, ce n'est plus SuperMario ou Zelda, ou pire encore un instrument de destruction, mais seulement un support visuel sautillant et ironique.

Ce choix esthétique donne évidemment au message de Jason Nelson tous son sens. S'il nous avait proposé une parodie de jeux utilisant les mêmes couleurs, les mêmes procédés de fabrication que tous les autres jeux numériques, nous n'aurions certes pas pu le prendre en défaut de bons sentiments, mais simplement lui rétorquer que

²⁸

www.humanism.org.uk

www.richarddawkins.net

www.atheistcampaign.org

ces mêmes bons sentiments ne font pas de bonnes oeuvres. Le fait que les dessins, les vidéos, les sons, portent la marque du « fait à la main » et de l'authenticité nous conduit par contre à bien mieux recevoir son message. Le contact que la réalisation graphique maintient avec l'enfance, grâce aux dessins crayonnés, nous ramène bien évidemment vers un questionnement essentiel, celui qu'un jeune esprit peut encore formuler, quand la logique des conventions ne s'est pas encore imposée à lui.

Même si la communauté intellectuelle et artiste n'apprendra pas grand chose à cette suite de dénonciation des pensées toutes faites, le parcours à l'intérieur de ces treize étapes et demi n'en restera pas moins un moment de partage fort avec Jason Nelson, et comme une façon de se reconforter les uns les autres, au milieu du brouillard consumériste/absolutiste constamment diffusé par les médias de masse. Oui, a-t-on envie d'écrire, il est nécessaire, comme les humanistes européens le font, comme Jason Nelson le fait, de crier aussi fort que possible son opposition aux modèles qui ont produit les pires cauchemars. Oui, il est nécessaire de retrouver la force de l'enfance et d'un questionnement libre de toute convention pour trouver son propre chemin.

Xavier Malbreil

L'ALÉATOIRE, LE NET-ART, LE SENS ET NOUS ET NOUS

En conclusion, je dirai que si l'aléatoire gouvernait toutes les activités humaines, un papier comme celui-ci pourrait très bien commencer par la conclusion. Or, il arrive souvent, pour ne pas dire tout le temps, de lire des articles qui commencent par un avant-propos, ou une introduction, ou un préambule. Mettre un peu d'aléatoire dans le déroulement de la pensée, ce serait justement ça : piocher au hasard dans un nombre connu de possibilités, et les laisser se combiner toutes seules. Se laisser conduire par la fonction « random ».

Au tout début du web, on pouvait naviguer en laissant cette fonction « random » conduire la danse. C'était même un jeu, et d'après leurs utilisateurs, un plaisir. La navigation n'était pas choisie. A chaque fois que l'on relançait son navigateur, il se dirigeait vers un URL différent, et vous réservait la surprise de découvrir le site d'un éleveur de lapins en Tasmanie, ou d'un poète amateur de tarot argentin.

Si aujourd'hui une navigation aléatoire existe toujours à l'intérieur d'anneaux, qui se resserrent autour d'une thématique, ce n'est plus possible sur l'ensemble de la toile, parce que l'on risquerait de se faire ventouser par les sites porno ou casino, qui n'ont que faire, eux, de liberté. Par contre, comme une trace de ce premier âge du web, où le petit nombre de sites permettait d'espérer les surprises les plus renversantes, bien des œuvres sur la toile ont intégré la fonction aléatoire dans le navigateur même.

Là où je tombe c'est là où je suis bien

Je ne parle pas ici de hasard, du Grand Hasard qui est l'inconnu même, et qui a longtemps été redouté, combattu même, parce que synonyme de mécréance, « Dieu ne joue pas aux dés »¹, ou signe de l'inaptitude temporaire de la science à trouver la bonne explication. Ainsi le hasard serait toujours un manque. Manque de

compréhension de l'intention divine, ou manque d'état d'avancement de la science. L'aléatoire, lui, n'est qu'une possibilité dans un ensemble connu, circonscrit. Quand on tire les tarots ou quand on s'en remet au traité divinatoire chinois, le Yi-King, on rétablit le cours d'un destin, à la compréhension duquel on accède par l'interprétation. Le hasard, trop chaotique, a été évacué au profit de l'aléatoire. Parfois, dans l'esprit de certains artistes, l'aléatoire sera la porte d'entrée du hasard...

Mark Napier², dans son œuvre *Riot*³, nous explique qu'il a introduit l'aléatoire dans son navigateur pour décloisonner la navigation, et remettre en cause les notions de propriété, de copyright, de marques. Plusieurs URLs sont réunis à l'intérieur de son navigateur et selon un ordre qui ne dépend pas entièrement de l'hyperlecteur⁴. La trace des hyperlectures précédentes est transcrite dans ce que l'on voit à l'écran. Le mélange d'images, de texte, d'URLs, produit un résultat à chaque fois différent - que l'on trouvera beau ou amusant ou signifiant, c'est laissé à l'appréciation de chacun.

Comme nos premiers utilisateurs du web pouvaient le faire, ou comme dans le fameux jeu de la bouteille, la notion de choix individuel n'est plus première. L'hyperlecteur n'est plus seul maître à bord. On pourra toutefois remarquer que dans l'œuvre de Mark Napier, ce choix peut être orienté, en tapant un URL dans une barre d'adresse, ou en choisissant un site parmi les bookmarks. Alors, on fait un mélange intéressant d'aléatoire et de déterminé, qui conduit à une navigation semi-contrainte, ou semi-aléatoire, c'est selon.

Sur le même principe, du navigateur trans-Urls, le collectif v.n.a.t.r.c.⁵ propose l'œuvre *YAST*⁶ qui nous soumet à un rafraîchissement de l'écran toutes les dix secondes, dans lequel nous voyons se recombinaison des images, des animations, des textes, des Urls.

Alors que Mark Napier met en avant une reconquête du web comme espace de subversion sociale, grâce à l'aléatoire, le collectif v.n.a.t.r.c.⁷ insiste avant tout sur les intentions esthétiques, sans vraiment les expliciter. Comme il est demandé à chacun de transférer son texte, ses images, et que le navigateur agit comme une boîte noire, il est supposé par les auteurs que le résultat sera intéressant

esthétiquement de par le fait même. Personne ne verra le même écran et cela suffit en partie à fonder l'idée d'œuvre.

On pourrait s'interroger sur les limites d'une telle attitude : pourquoi le fait que personne ne verrait la même œuvre serait automatiquement un signe d'artificialité ? Quand je regarde le ciel, je suis sûr de ne voir jamais le même spectacle, et je suis sûr également que personne n'en a vu ni n'en verra de pareil. Est-ce suffisant pour faire de mon coin de ciel un coin de ciel remarquable ? Je sais d'expérience que cela n'est pas vrai.

Le même argument pourrait être présenté à l'œuvre de JimPunk, [ICE8](#), qui donne à voir une recombinaison permanente de données, texte principalement, prises sur le web, ou transmises par les hyperlecteurs eux-mêmes. La question qui se pose là, et elle est centrale, c'est bien sûr celle de la place de l'auteur et de la posture de l'œuvre.

La physique quantique et la création artistique

Au début du XX^e siècle, une transformation majeure s'est opérée dans le domaine de la science. C'est la physique quantique, dont Max Planck est considéré comme l'un des initiateurs. Contrairement à Isaac Newton, qui voulait voir le monde réglé comme une gigantesque horloge, la physique quantique nous a appris que le principe d'indétermination est le seul dont on puisse être sûr. Qu'une particule puisse être à la fois à un endroit et à un autre, c'est possible. Que l'on ne puisse savoir au même instant et la place et la vitesse d'un électron⁹, c'est également vrai. Que deux mêmes causes puissent ne pas produire les deux mêmes effets, c'est aussi certain. Cette fin du déterminisme aurait pu passer pour une aimable plaisanterie, si des découvertes majeures comme le rayon laser, les composants électroniques et les diodes luminescentes n'étaient venu l'avaliser.

Une autre des conséquences de la mécanique quantique, c'est que l'observateur n'est jamais neutre : il interagit sur l'objet de son observation.

Il aura suffi de lire ces quelques lignes pour se rendre compte à quel point nous avons intégré, la plupart du temps sans le savoir, les conséquences de la physique quantique.

Parmi les créateurs du XX^e siècle, John Cage, l'un des musiciens qui aura poussé l'aléatoire à son comble dans sa création, intitule ainsi une de ses œuvres *Music for...* : les trois petits points doivent être complétés par le nombre de musiciens présents, ce jour-là, pour donner la représentation de l'œuvre. Comment mieux dire que l'observateur de l'œuvre, et là il s'agit de plus d'un interprète, agit sur l'œuvre, jusqu'à lui donner son nom.

Le net-art, qui partage avec la musique l'écriture d'une partition jouée par un interprète (mécanique ou humain, peu importe), aura lui aussi intégré dans son corps ce que la mécanique quantique induit : la fin du déterminisme.

Antoine Schmitt¹⁰ écrit ainsi : « depuis Planck et Heisenberg, le monde est devenu imprédictible. Si on ajoute cela à Darwin pour qui l'aléatoire de la reproduction fonde la théorie de l'évolution des espèces, l'être humain baigne dans un contexte mou. »

Dans une de ses œuvres, *nanoensembles*¹¹, il a introduit de l'aléatoire à plusieurs niveaux : « chaque élément bouge à sa manière (semi-aléatoire), et le chef d'orchestre qui - tente de - diriger tout les éléments, le fait lui-même de manière aléatoire ».

Le résultat est pour certains comique, pour d'autres beau, fascinant. Pour ma part, il me fait penser à de la musique répétitive, dont on aurait trouvé l'équivalent visuel, et dont les interprètes se laisseraient aller à une transe védique.

Qu'Antoine Schmitt parle d'un chef d'orchestre programmatique doit nous poser problème. Est-ce que cela reviendrait à dire que les artistes se servent de l'aléatoire dans leurs œuvres pour éviter de choisir, et s'en remettre de ce douloureux moment à la programmation ?

John Cage, quand on lui reprochait d'utiliser l'aléatoire pour s'éviter le problème du

choix, répondait : « mes choix consistent à choisir quelles questions poser ».

Ainsi, ce qui fondait à l'époque classique la stature de l'auteur, le choix, peut être rejeté à l'extérieur grâce à l'aléatoire.

C'est Alexandre Gherban¹², qui répond à ce type d'objection en disant : « Avec l'aléatoire, le dialogue artiste-résultat est permanent : l'ordinateur participe à l'élaboration de la forme, il « répond » de façon imprévisible en gérant à sa façon des processus. L'artiste se trouve sur un tout autre terrain : les changements qu'il propose à travers le programme débouchent sur des résultats qui ne dépendent que du calculateur et sur lesquels il n'a plus aucune prise. »

Dans une de ses œuvres, *Sensible aux voyelles*¹³, des consonnes et des voyelles s'animent se fuient jusqu'au moment où, une consonne rencontrant une voyelle, de façon fortuite, la vie se crée, des mots se génèrent, le sens jaillit.

Albert Camus écrivait aussi, en parlant de *l'Homme révolté* : « Il lui faut cependant admettre que les atomes ne s'agrègent pas seuls et, plutôt que de consentir à une loi supérieure et, pour finir, au destin qu'il veut nier, il admet un mouvement fortuit, le clinamen, selon lequel les atomes se rencontrent et s'accrochent. »¹⁴

L'aléatoire, c'est la vie ?

Car il faut bien à la fin la poser, cette question : pourquoi l'aléatoire ? Quelques artistes ont donné des réponses, on vient de les voir. Mais encore ? N'y aurait-il pas d'autres raisons ?

Longtemps, je n'ai pas compris pourquoi des auteurs, net-artistes ou musiciens principalement, se réclamaient de ce qui les réduisait au rôle d'organisateur de tombola. Jusqu'au jour où Tibor Papp¹⁵, au cours d'un colloque, ne défende le « hasard » dans l'œuvre d'art, pour la simple raison que la vie étant pleine de hasard, il ne saurait y avoir de raison d'en priver l'art.

C'était là une belle et bonne raison.

D'Annie Abrahams¹⁶, à qui je demandais pourquoi les informaticiens aiment tellement se servir de cette fonction « random » j'obtins une réponse de la même eau : « justement parce que ça produit de l'inattendu, du chaotique et ça, ça ressemble à la vraie vie. Pense au plaisir que l'homme prend à regarder un feu dans une cheminée, c'est de l'aléatoire, c'est le changement continu, toujours pareil, mais jamais exactement la même, qui nous attire, apaise ? L'écoulement de l'eau dans un petit ruisseau, dans la rivière c'est la même chose »

Jean-Pierre Balpe, dans son texte *Le même et le différent*¹⁷, réfléchit à la création numérique à peu près dans les mêmes termes.

Pour lui, ce qui fait l'œuvre d'art numérique, et donc l'œuvre de net-art, ce n'est pas sa manifestation visuelle immédiate, qui sera toujours forcément différente, en fonction des conditions de réception, mais bien la variation (la différence) autour du programme (le même). Et cette variation, évidemment ne saurait avoir lieu sans un programme permettant de donner à chaque fois une nouvelle occurrence de l'œuvre. Ainsi son roman génératif *Trajectoires*¹⁸ dont chaque lecteur aura lu une version différente.

Mais est-ce suffisant ? Quand Jean Pierre Balpe écrit : « Ce que l'œuvre numérique apporte ainsi de fondamentalement novateur au domaine de la création artistique c'est l'instabilité. » on pourrait craindre l'inflation jargonante, ou encore soupçonner que l'exploit technologique aura servi de justification ultime. Pourtant, quand il écrit plus loin : « L'art numérique s'ouvre ainsi au vécu : la vie elle-même n'est en effet rien d'autre que la répétition ouverte dans le temps des différences aux mêmes »¹⁹, il faut bien admettre ce dont on se doutait depuis un moment.

Si des artistes choisissent de travailler avec des fonctions aléatoires, ce n'est pas pour éviter le choix, car des choix, ils auront dû en faire bon nombre avant d'achever leur œuvre, ce n'est pas pour embrouiller leurs hyperlecteurs, ce n'est pas pour jouer de façon sadique avec nos nerfs, mais bien pour se retrouver derrière le personnage qui lance les dés, derrière ce montreur de marionnettes ivre que l'on suppose

présider à nos destins ridicules.

Ces artistes qui ont fait du net leur terrain d'expérimentation et de création veulent reproduire ce mélange de contraint et d'inattendu qui tisse nos jours. Ils veulent que l'art produise davantage que de l'art, de la vie tout simplement. Et comme elle, inattendu, inconstant, labile, plastique, parfois inconsistant même.

Maintenant, qu'est-ce qui pourrait pousser certains à s'opposer avec intransigeance à ce discours ?

Blue Screen²⁰, par exemple, considère l'utilisation de l'aléatoire comme une voie de la facilité, dès lors qu'elle ne serait pas fortement motivée, et qu'elle ne servirait pas à produire un discours critique - comme ces générateurs de discours aléatoires²¹, qui nous prouvent par l'absurde que les discours de nos hommes politiques sont des outres creuses. L'aléatoire serait ainsi devenu la vulgate du net-art. Une mode, une posture commode. Voire une imposture.

Une des œuvres de Blue Screen, pourtant, *IP Painting*²², s'appuie sur l'aléatoire dans le cheminement de sa réalisation : le programme qui est derrière IP Painting identifie le numéro d'IP, propre à chaque ordinateur, et le traduit en équivalent graphique. L'accumulation des visiteurs dans une session donnée modifiera de façon constante, et non aléatoire, le graphisme. Mais quoi de plus aléatoire que l'ordre de succession des visiteurs qui vont donner à l'œuvre son caractère final ? Rien ne pouvait laisser prévoir que ce serait d'abord cet ordinateur qui verrait l'œuvre et la modifierait, puis celui-ci, puis celui-là, et ainsi de suite.

Quoi de plus aléatoire également que toutes ces œuvres de Google-art²³ qui, demandant au moteur de recherche d'être le grand ordonnateur, ouvrent les portes à la surprise, au transversal, au non-sens, au mouvant.

C'est au nom de la vérité de l'œuvre que Blue Screen revendique son refus d'utilisation de l'aléatoire. Dans une conception finalement très classique de l'artiste, comme celui qui force la voie de l'inorganisé, pour trouver le diamant de l'intangible, il tient que l'aléatoire banni, resterait toujours la chance de débusquer le hasard.

Le hasard, ce Grand Hasard, qui lui, ne se laissera jamais enfermer dans aucun code.

Tiens, voilà mon introduction !

L'aléatoire semble antinomique avec le geste créateur - qui creuse, écarte, hiérarchise, subsume en son origine un sujet unique, un îlot. Pourtant, sur le net, qui toujours réserve la surprise, la chance, mais aussi le danger, de rencontrer celui ou celle que rien ne devait mettre sur ma route, la fonction random, mise à contribution plus souvent qu'à son tour, redistribue les cartes à chaque nouvelle connexion, et fait de chaque navigation, de chaque œuvre vue la porte ouverte sur une découverte, sur une possibilité : une éventualité.

Notes

1 : C'est Albert Einstein, pour justifier son opposition à la physique quantique, qui écrivit cette phrase. .

2: www.potatoland.org .

3 : potatoland.com/riot/ .

4 : L'hyperlecteur est celui qui lit une œuvre comportant des liens hypertextes. .

5 : vnatrc.net .

6 : vnatrc.net/YAST/index.html .

7 : Citons aussi leur site aleatoire.org qui accrédi terait l'idée selon laquelle l'aléatoire

est synonyme de subversion. .

8 : www.jimpunk.com/www/100.000.000.000.000/ .

9 : Principe d'incertitude d'Heisenberg. .

10 : www.gratin.org/as/ .

11 : www.gratin.org/as/nanos/index.html .

12 : gherban.free.fr .

13 : gherban.free.fr/&oeuvres_gherban/sens_vowel.htm .

14 : Albert Camus (1951). *L'Homme révolté*, p. 48 .

15 : www.thing.net/~grist/l&d/hungary/h-papp.htm .

16 : www.bram.org et plus particulièrement www.bram.org/attention/index.php .

17 : transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=11 .

18 : www.etudes-francaises.net/entretiens/balpe.htm .

19 : transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=11 .

20 : www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net .

21 : www.charabia.net .

22 : www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net .

23 : vpar.net/vpar.php?prg=selection&no=453&ed=2003 .

L'imaginaire du Net

Alors que l'Internet, en 2007, est arrivé à un palier de maturité dans la plupart des pays développés, il convient de s'interroger sur les textes prémonitoires et les œuvres de fiction qui l'ont précédé et accompagné, sur l'imaginaire qu'il alimente, et sur les cauchemars qu'il continue de générer. L'Internet, davantage que la plupart des inventions du XX^e siècle, est une machine à faire rêver, à imaginer.

Avant même qu'il existe sous la forme que nous connaissons depuis une trentaine d'années, bien avant même, il avait été imaginé par les esprits les plus clairvoyants du XX^e siècle, et même du XIX^e siècle. Source actuelle de l'imaginaire, il est lui-même issu d'une agrégation d'utopies scientifiques et humanistes, de prophéties et de rêveries sur lesquelles bien peu auraient parié. Sa face la plus sombre aura même été imaginée, bien avant même qu'elle ne soit révélée par les faits.

Parmi les écrivains ayant le plus et le mieux imaginé le futur, le romancier français Jules Verne, dans son roman datant de 1860, Paris au XX^e siècle, décrit l'organisation de Paris en l'an 1960 de cette façon : « le réseau télégraphique couvrait alors la surface entière des continents et le fond des mers ... la télégraphie photographique, inventée au siècle dernier par le professeur Giovanni Caselli de Florence permettait d'envoyer au loin le fac-similé de toute écriture, autographe ou dessin et de signer des lettres de change ou des contrats à 5000 lieues de distance ».

Paul Otlet, documentaliste belge, bien avant d'écrire son fameux « Traité de documentation, le livre sur le livre », écrivit à la fin du XIX^e siècle « On peut imaginer le télescope électrique, permettant de lire de chez soi des livres exposés dans la salle *teleg* des grandes bibliothèques, aux pages demandées d'avance. Ce sera le livre téléphoté ».

Et Jusqu'au poète français Paul Valéry, qui dans un texte fameux, La conquête de l'ubiquité²⁹, paru en 1928, prévoit que « Les oeuvres acquerront une sorte d'ubiquité.

²⁹ Paul VALÉRY, "La conquête de l'ubiquité", in *De la musique avant toute chose* (textes de Paul Valéry, Henri Massis, Camille Bellaigue, etc.), Editions du Tambourinaire, Paris, 1928. Reproduit in Paul VALÉRY, *Oeuvres*, vol.II, Coll. "La Pléiade", Gallimard, Paris, 1960, pp.1284-1287.

Leur présence immédiate ou leur restitution à toute époque obéiront à notre appel. Elles ne seront plus seulement dans elles-mêmes, mais toutes où quelqu'un sera, et quelque appareil. Elles ne seront plus que des sortes de sources ou des origines, et leurs bienfaits se trouveront ou se retrouveront entiers où l'on voudra. Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi seront-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe. »

Plus près de nous, en 1960, l'inventeur de l'hypertexte, Ted Nelson, aura porté son entreprise sous la forme d'une rêverie au nom baroque de Xanadu, mot polysémique entre tous puisqu'il désigna tour à tour la capitale de l'empire de Kublai Khan's, la maison mythique du magnat de Citizen Kane, l'état fictif dans lequel vit Mandrake le magicien, un certain nombre de jeux vidéo, de parcs d'attractions, de dessins animés, sans oublier l'allégorie de l'opulence dans le fameux poème de Coleridge, Kublai Khan, etc...

Aujourd'hui, alors que les zéloteurs du web 2.0 se font beaucoup entendre, que les multinationales des médias ont largement investi dans le domaine de l'Internet, il serait peut-être temps de faire le point sur l'écart vertigineux qui s'est creusé entre les pratiques actuelles de consultation, certes décomplexées, et les espoirs, les rêveries, les utopies qui ont accompagné depuis plus d'un siècle l'établissement des réseaux connus sous le nom d'Internet.

Avant d'en venir à traiter de l'abîme entre l'usage réel et l'imaginaire des réseaux, il faudrait peut-être préciser dans quelle acception le mot « imaginaire » sera utilisé, ce qui nous évitera bien des confusions.

L'imaginaire, dans le sens où nous allons l'employer n'est pas la construction de représentations collectives, archétypales, venues du fond des âges, comme l'entendait Carl Gustav Jung. Le concept du psychanalyste allemand, hautement estimable, serait bien difficile à utiliser dans le cas présent, et source d'imprécisions, puisque nous allons analyser tout à la fois des textes littéraires, des comportements sociaux, des œuvres d'art, toutes manifestations qui ne ressortissent pas du même registre, et qu'il serait délicat de placer sous le prisme de la psychologie des profondeurs.

L'apport du philosophe Maurice Merleau-Ponty nous sera par contre d'une meilleure aide, qui définit l'imaginaire comme la « ...doublure du réel, l'invisible envers charnel

du visible... »³⁰. L'imaginaire n'est pas, clairement, hors du réel, ni atemporel. Il est, à côté du symbolique, la face du réel révélée par l'artiste, ou par quiconque s'attardant à solliciter la pensée, il est « ...pouvoir de restitution d'une vision naissante sur les choses et sur nous-mêmes. ».

L'imaginaire, dans ce sens-là, est à côté du réel. Il circule en parallèle, et resurgit à tout moment, dans une œuvre d'art qui le révèle, dans un mot, dans un comportement. L'imaginaire peut aussi précéder le réel, comme ne s'en privent pas de le faire les auteurs de science-fiction. Il peut en être également la traîne, comme la mémoire collective finit par le transfigurer. En aucun cas, donc, l'imaginaire, au sens où nous l'emploierons, ne sera assimilable au rêve, au fortuit, au non-intentionnel, ni aux puissances de l'au-delà. L'imaginaire est une construction volontaire de l'homme, pour lui permettre de mieux habiter le monde. Mais il peut également dépasser cette volonté, pour prendre son autonomie, et revenir par là où l'on ne l'attend pas. Voir comment l'imaginaire peut se reverser dans le réel sera l'un des enjeux de cet article.

Il y a donc un usage réel du Net. Et puis il y a ce que les artistes, les écrivains, les philosophes, ont imaginé, pensé, et continuent de penser, d'imaginer.

Pour ce qui concerne l'usage réel du Net, on pourra trouver dans les statistiques de sites comme Le journal du Net³¹, ou Internet World Stats³², un aperçu des pratiques de connexion dans le monde. Si l'on devait s'en tenir à ces données, le Net serait une synthèse du téléphone, du courrier postal, du télégraphe, de la presse écrite, de la télévision, de l'agence matrimoniale, du trader, du casino et de tout un tas de services utiles et inutiles. Si l'on devait se contenter d'observer les cartographies planétaires, montrant une surconcentration des réseaux dans le monde développé, et une quasi absence en Afrique, en Amérique latine, dans certains pays d'Asie, on pourrait penser que le Net n'est après tout qu'un décalque des flux commerciaux observables à travers le monde.

Mais si l'on devait en rester au seul domaine du quantifiable, comment pourrait-on expliquer toutes les métaphores liées au voyage pour parler du Net, comme s'il s'agissait d'un autre pays, d'un autre monde ? Comment comprendre le nombre élevé de vocables empruntés au domaine de la magie, de la religion, du surnaturel,

³⁰ MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit*. Gallimard, 1964

³¹ <http://www.journaldunet.com>

³² <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

tels que « magic », « wizzard », « evil », pour désigner de tout simples logiciels, sans oublier notre fameux Xanadu ?

Le Net n'est-il pas un peu plus qu'une fusion de réseaux ? Sa perception n'excède-t-elle pas notoirement le fait social et économique, dans l'imaginaire ? Les artistes, enfin, écrivains, plasticiens, expérimentateurs de tous ordres, qui ont rêvé l'Internet avant qu'il existe, puis qui ont suivi son invention, et qui aujourd'hui encore continuent d'interroger les modifications profondes que le réseau aura apporté à nos vies, ont-ils influencé l'histoire de sa création, à travers leurs propres constructions conceptuelles, ou bien n'ont-ils fait que prévoir et accompagner ce qui devait arriver ?

Avant de tenter de répondre à ces questions, nous devrions d'abord nous interroger sur l'image numérique elle-même, sur ce que nous voyons dans un écran.

Aujourd'hui où la puissance des ordinateurs, et subsidiairement celle des réseaux, nous permet d'avoir un affichage graphique de haute qualité, nous pouvons oublier comme l'image perçue sur notre écran n'est que le résultat d'une suite de calculs et d'instructions données via la mémoire centrale de l'ordinateur. Chaque pixel perçu est le résultat d'une addition d'algorithmes.

C'est toute la différence avec l'image analogique, que l'on développe à la sortie de bains révélateurs, après l'avoir captée avec un appareil photographique. L'image analogique est la preuve d'un état du monde avéré. Comme écrivait Roland Barthes dans *La Chambre Claire* « ça a été »³³. Pour peu que le personnage pris en photo nous soit proche, la photographie peut provoquer en nous ce « satori où les mots défont, évidence rare, peut-être unique du « Ainsi, oui, ainsi, et rien de plus. »³⁴

L'image numérique, même si elle reproduit une image analogique, ne sera jamais de cet ordre. Elle n'arrache pas une part matérielle du passé, que nous pouvons presque saisir entre nos mains, comme une preuve tangible, plus fiable encore qu'un arbre généalogique. Elle ne risque jamais d'installer ce hiatus temporel que nous pouvons ressentir à la vision de vieux films dont les acteurs nous charment et sont tous morts depuis longtemps. L'image numérique ne nous met pas au contact du « ça a été ». Elle s'inscrit au contraire dans un en deçà de l'être-là. Ce que nous voyons sur notre écran affleure à peine à sa surface, et va disparaître bientôt. Le

³³ BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil.

³⁴ BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, p.168, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil

calcul qui a fait naître ce pixel, comment pouvons-nous être sûr qu'il sera reproduit fidèlement, de manière orthographique ?

L'image numérique, c'est ce moment infinitésimal où nous percevons des formes, des couleurs, des mouvements, où nous lisons des textes, sans la moindre assurance de pouvoir nous reposer dessus. Une tension asymptotique du visible vers l'image, qui ne parvient jamais tout à fait à nous convaincre, à nous permettre d'inscrire dans la durée ce que nous sommes en train de voir. C'est pourquoi le terme même « d'image » numérique pourrait être remis en cause. Ce n'est que par souci de clarté que nous conserverons l'usage commun de ce terme.

La part de l'image numérique dans la construction d'un imaginaire des réseaux, parce qu'elle est labile, parce qu'elle se promène dans l'interstice entre le réel et l'image du réel, ne devra donc jamais être sous-estimée.

L'en deçà du monde qui est inhérent à l'image numérique, certainement essayons-nous de le pallier, par des projections mentales. En tissant des réseaux, qui finissent par renouveler le concept de communautés, en essayant par de très nombreux moyens de construire un patrimoine numérique, en cherchant à recréer ce que le lien religieux avait noué, ou en transgressant la loi, la coutume et jusqu'à l'usage typographique, les utilisateurs du réseau construisent un objet culturel inédit, insaisissable, qui serait incompréhensible si nous n'acceptions pas d'entendre ce que l'imaginaire nous en dit.

Le corps réel pourrait-il se lever ?

«...les Danaïdes de l'invisible qui sans cesse vident, remplissent, se transmettent les urnes des sons; les ironiques Furies qui, au moment que nous murmurions une confidence à une amie, avec l'espoir que personne ne nous entendait, nous crient cruellement: «J'écoute»; les servantes toujours irritées du mystère, les ombrageuses prêtresses de l'invisible, les demoiselles du téléphone! Et aussitôt que notre appel a retenti, dans la nuit pleine d'apparitions sur laquelle nos oreilles s'ouvrent seules, un bruit léger - un bruit abstrait - celui de la distance supprimée - et la voix de l'être cher s'adresse à nous.

C'est lui, c'est sa voix qui nous parle, qui est là. Mais comme elle est loin! Que de fois je n'ai pu l'écouter sans angoisse, comme si devant cette impossibilité de voir, avant de longues heures de voyage, celle dont la voix était si près de mon oreille, je sentais mieux ce qu'il y a de décevant dans l'apparence du rapprochement le plus doux, et à quelle distance nous pouvons être des personnes aimées au moment où il semble que nous n'aurions qu'à étendre la main pour les retenir. Présence réelle que cette voix si proche - dans la séparation effective! Mais anticipation aussi d'une séparation éternelle! »³⁵

Dans le tome I du Côté de Guermantes, paru en 1920, Marcel Proust pouvait encore s'émerveiller de la présence à distance que le dialogue téléphonique inaugurerait. En ce XX^e siècle naissant, il n'était pas encore interdit de comparer les opératrices du téléphone à des Parques, des Danaïdes, des Furies, comme il le fait à plusieurs reprises dans la Recherche du temps perdu.

A sa façon, il inaugurerait une riche production intellectuelle et artistique sur la notion de présence à distance. Il entrevoyait également que le réseau immatériel tissé par deux voix se parlant à distance créait un pont entre les êtres, au-dessus d'une terra incognita floue, effrayante, qui évoque pour lui la « séparation éternelle » mais qui sera métaphorisée par ailleurs d'une toute autre façon.

³⁵ PROUST Marcel, Le Côté des Guermantes, tome 1. Paris, Editions Gallimard. Page 65/158 dans l'édition en ligne de la Bibliotheca Augustana, http://www.fh-augsburg.de/~harsch/gallica/Chronologie/20siecle/Proust/pro_1300.html

Depuis, les œuvres s'appuyant sur ce dispositif se sont succédées. Pour prendre seulement l'exemple de l'installation Hole in the space³⁶ (1980) au cours de laquelle un écran cathodique était installé dans une rue de New York, tandis qu'un autre l'était dans une rue de Los Angeles, tous deux reliés par caméra et micro en temps réel, on peut remarquer que ce qui émerge d'un réseau, ce n'est pas seulement la réunion, le lien tissé, mais aussi le vide dessiné alentour. Le réseau met autant l'accent sur la présence dans l'absence, que sur l'absence dans la présence. Le titre de l'œuvre de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz nous l'indique assez clairement, qui met en avant une notion de manque, ce « trou » dans l'espace qui devint, le temps de l'installation, une attraction et un lieu de rendez-vous pour les passants de la côte Est et de la côte Ouest des Etats Unis. C'est donc un paradoxe, souligné tout à la fois par Marcel Proust et par les plasticiens américains : le réseau crée du lien en soulignant la distance. La distance rapproche les hommes, et les amène à changer leurs façons de se rencontrer, de connaître, d'aimer l'autre. Le rôle des artistes, dans l'un comme l'autre cas, aura été de souligner ce que la technique impliquait. La technique permettait de réaliser la chose, comme se parler au téléphone, ou mettre en place un réseau télématique entre deux côtes des Etats-Unis, mais il aura fallu la volonté d'un geste artistique pour rendre lisible ce que la technique modifiait dans la psyché humaine.

Pour citer encore Maurice Merleau-Ponty, la « science rend le monde disponible, l'art le rend habitable ». Mais ce que l'histoire de la constitution des réseaux et de la naissance d'Internet nous montre, c'est que la dichotomie traditionnelle entre art et technique ne peut plus être tenue pour certaine, pour évidente. La puissance d'un imaginaire des réseaux brouille les frontières les plus fermement établies. Une expérience, comme celle relatée par Allucquère Rosanne Stone, dans son article « Le corps réel pourrait-il se lever ?³⁷ », nous montre comment les premiers réseaux télématiques se sont constitués, à la fin des années 70, dans cet environnement si propice aux utopies technico-philosophiques, la Californie du nord.

Les premiers membres de réseaux télématiques étaient des aventuriers, souvent étudiants ou professeurs dans les nombreuses universités autour de Palo Alto, qui

³⁶ Voir l'installation « Hole in the space » de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, en 1980, présentée sur <http://www.ecafe.com/getty/HIS/index.html>

³⁷ STONE Allucquere Rosanne. *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : *Cyberspace : First Steps*, sous la direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans *Connexions, Art, réseau, média*, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Editions ENSBA, 2002

possédaient les premiers ordinateurs personnels, et qui se cotisaient pour acheter un serveur télématique. Ce sont eux qui les premiers ont donné une réalité à la notion de réseau électronique. Eux qui ont commencé à entrevoir ce que pourrait être l'Internet.

L'une de ces premières communautés, reliée par un serveur télématique, s'appelait « Communitytree » et avait pour objet l'étude des nouvelles religions – formant cette nébuleuse appelée le new age. La profession de foi de cette communauté ne faisait certes pas dans la modestie, qui affirmait « Nous sommes comme des dieux, autant ne pas bâcler le travail » !³⁸ Mais, contrairement à ce que l'hypersensibilité de Marcel Proust pouvait lui souffler, les membres de cette communauté ne voyaient pas la distance entre eux, et l'immatérialité de leur réseau, comme le préambule à la séparation éternelle. Tout au contraire.

Ce que Allucquère Rosanne Stone souligne dans son article, c'est justement la transposition quasi instantanée et unanime entre ce réseau immatériel et une expérience de vie sociale avérée. Ceux qui faisaient partie de ce réseau avaient l'impression de participer à une « nouvelle forme d'expérimentation sociale »³⁹. Pourquoi ?

La réponse à cette question est connue, donnée par William Gibson avec cette célèbre formule : « Le Net est une hallucination consensuelle ». Ainsi, les membres de Communitytree, se connectant au serveur qui les reliait à ce premier réseau, et découvrant l'arborescence des messages, dans la pauvreté graphique que l'on peut imaginer, ne voyaient pas de simples lignes de chiffres, puis de mots s'aligner sur leur terne écran, mais voyaient des êtres humains, porteurs de spiritualité, porteurs d'un projet de transformation de l'humanité. Quoi que l'on puisse penser d'une certaine naïveté inhérente à cette époque, c'est la puissance d'imaginaire des réseaux qui doit être soulignée. Il faut retenir encore de cette expérience, racontée par Allucquère Rosanne Stone la façon dont le petit groupe initial des participants à Community fut vite dépassé par de jeunes étudiants, férus d'informatique, qui voulurent bousculer le bel unanimité des initiateurs du réseau, en communiquant des messages scatologiques, à contenu sexuel, bref tout ce que l'on imagine sans peine. C'est pourtant grâce à ce « désordre » que la technique des réseaux dut évoluer, que les mesures de sécurité naquirent, et que l'obligation de disposer d'un

³⁸ ibid
³⁹ ibid

« pseudonyme + mot de passe », pour exister sur un réseau fut établie. La création d'un mot de passe + pseudonyme, c'est le début de la notion d'avatar et de vie virtuelle, telles qu'on les connaît si bien de nos jours.

D'un brouillage de l'intention initiale des créateurs du réseau par de jeunes hackers, qui voulaient prouver leur savoir-faire, a découlé l'établissement d'une norme qui s'est révélée on ne peut plus féconde pour l'imaginaire : la création d'un Pseudonyme + Mot de passe, c'est le premier pas vers cette construction de soi comme un autre, qui est la marque des vies addictionnelles sur le réseau.

Dans son roman « Neuromancien⁴⁰ », paru en 1984, William Gibson décrit un univers de hackers, de contrebandiers, de performers, qui luttent en un brouillard existentiel, pour trouver de nouvelles façons de vivre leur corps dans un univers saturé de technique informationnelle. Le sujet de Neuromancien, c'est exactement cela : comment vivre la présence -irréfutable - du corps, alors que des techniques toujours plus efficaces permettent de le projeter à distance. Si Case, le héros de Neuromancien, a toujours un corps, il ne le considère plus que comme « viande », support de l'esprit qui, lui, veut voyager sur les réseaux informatiques, et vivre sa vraie vie. L'étape suivante sera la décorporisation.

Ce que Case et les autres personnages de Neuromancien indiquent dépasse de loin le cadre d'un roman de science-fiction, et c'est pourquoi l'œuvre aura une telle postérité. Sa popularité, débord assurée par les milieux de la contre-culture, et par les amateurs de science-fiction, gagnera peu à peu l'ensemble du corps social, grâce, il faut bien le dire, au film Matrix, qui popularisera ses thèmes, jusqu'à infiltrer l'univers de la publicité, du dessin, de la mode.

Une des représentations les plus frappantes de Matrix, ces longs rideaux de chiffres verdâtres dégoulinant du haut vers le bas, et qui matérialisent les flux d'information, est même devenue un gimmick pour indiquer la modernité de tout ce qui est en rapport avec les technologies des réseaux, téléphone, web, et pour finalement symboliser le passage dans un autre monde.

Mais que reste-t-il du propos de William Gibson en dehors de ces quelques signes graphiques ? C'est une question que l'on pourrait se poser en la mettant en parallèle avec un roman ayant de beaucoup outrepassé son cadre, comme Don Quichotte. Le roman de Cervantès est resté par son personnage qui est devenu ce qu'on appelle

⁴⁰ GIBSON William, Neuromancien, J'ai Lu, 1985, pour la première édition française.

un mythe littéraire. Du roman lui-même, et de sa complexité, il ne reste pas davantage auprès du grand public que ce mythe. Mais c'est déjà beaucoup. De même, avec Neuromancer, on tient un exemple parmi les plus frappants de la façon dont la littérature de science-fiction, sur une thématique liée aux réseaux, aura pu infiltrer l'ensemble du corps social.

La croyance en une théorie du complot, poussée jusqu'à son extrême dans Matrix, au point que c'est le monde apparent lui-même qui est le complot, voilà quelque chose qui sera passée aujourd'hui dans les croyances populaires de certains grâce au roman Neuromancer. On peut dire de façon très claire que la fiction s'est introduite dans le réel et que l'imagination d'un romancier aura modifié l'imaginaire du grand public.

Tout comme une fraction non négligeable du peuple américain, à la question de savoir quelle est leur croyance religieuse, répond « La force », en référence à la série Star Wars, le corps social a réagi à la vision portée par William Gibson, et certainement bien au-delà des intentions de l'auteur !

Ces riches années 80, au cours desquelles la technique des réseaux télématiques commençait à toucher un premier cercle d'utilisateurs, férus d'informatique et principalement issus du milieu universitaire, sont si fortement marquées par l'influence des travaux de Marshal Mac Luhan⁴¹, qu'on ne peut pas les passer sous silence.

Avec son fameux mantra « Le message, c'est le médium », il oriente toute la pensée de son époque, du fait même qu'il porte l'attention du public vers ce qui semblait aller de soi, déjà, à l'époque, à savoir les grands réseaux d'information comme la télévision et la radio. Ce que les travaux de Mac Luhan changent, c'est qu'on peut commencer à considérer les réseaux comme une matière, et non plus seulement comme le moyen de transporter des contenus. Dès lors, la tyrannie du contenu, la tyrannie du signifié, peuvent être évacuées, au profit de l'intérêt pour le support même du contenu, que l'on peut charger de sens, que l'on peut inclure dans la fabrique de l'imaginaire.

Il fallait Neuromancien pour oser imaginer que les réseaux puissent devenir davantage qu'un moyen de transferts des données numériques, davantage encore

⁴¹ MC LUHAN Marshall, *Understanding Media : The Extension of Man*. New York, McGraw Hill, 1964.
Edition française : *Pour comprendre les média : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1977.

qu'un moyen de transport pour l'esprit, une matière romanesque. L'étape suivante sera franchie par certains théoriciens du post-modernisme et des gender studies comme Donna Haraway dans son fameux « Manifeste Cyborg⁴² » qui feront de la mixité entre corps et technologie le moyen d'une émancipation... à vrai dire assez fantasmagorique.

Pourtant, on mesurera comment l'imaginaire des réseaux aura pu évoluer, depuis Marcel Proust et ses demoiselles du téléphone jusqu'au « Manifeste Cyborg », qui postule l'introduction de la technique dans le corps. La technique n'est plus extérieure au corps, et support à la rêverie, la technique rentre dans le corps pour en augmenter les capacités et le libérer.

Mais que nous propose aujourd'hui, réellement, la technique ? L'infiltration de puces dans le corps humain pour en assurer la traçabilité, quelles que soient les raisons invoquées ; les prothèses de toutes sortes, visuelles par exemple, qui pallient les déficiences aujourd'hui, qui augmenteront les capacités demain pour fabriquer des surhommes ; la commande à distance sans l'usage des mains ni des pieds, uniquement grâce à la captation des influx nerveux ?, etc... Rien qui ne soit, en germe, dans le « Manifeste Cyborg ».

Ainsi peut-on observer comment l'imaginaire a pu naître des réseaux de présence à distance, avec ce rêve d'un homme multi-connecté, pour réintroduire dans le corps cette technique et faire du corps le centre même de l'utopique noce de la technologie et de la biologie.

Certains films à succès comme « Matrix », « Johnny Mnemonic », « Total Recall » peuvent être vus comme l'aboutissement de ce courant utopique, inspiré en partie par Mac-Luhan, qui a débuté dans les années 60, puis s'est appuyé sur les progrès techniques pour se sédimentier.

Pourtant, dans un article sur le web 2.0, publié à la fin de l'année 2006, les journalistes de Newsweek, Steven Levy et Brad Stone, peuvent conclure « Le cyberspace était un endroit lointain. La Toile, c'est chez nous.⁴³ ». Comme une façon de tirer un trait sur un imaginaire cyberpunk, fortement lié aux balbutiements de la technique et à tout ce que l'imagination demandait de compléter, le constat fait par ces deux journalistes prend acte de ce que les réseaux sont aujourd'hui : une

⁴² HARAWAY Dona, Première publication : « *Manifesto for Cyborgs : Science, technology, and Socialist Feminism in the 1980's* », *Socialist Review* 80 (1985).

⁴³ *Courrier International* n°826, Steven Levy et Brad Stone, « Quand les internautes tissent eux-mêmes leur toile ».

interface colorée, pratique, fluide, qui est entrée dans la vie de tous les jours comme une évidence.

La vie redoublée ?

Est-ce que pour autant le web serait devenu comme le coin de la rue ?

La vie sociale intense, promise par des sites comme Youtube⁴⁴, Flickr⁴⁵, et autres Myspace⁴⁶ et Wikipedia⁴⁷ pourrait le laisser penser. Le Net serait donc cette simple réunion de réseaux, qui permettrait d'échanger des contenus, des savoirs, de vivre une sociabilité alternative, dans une sorte de monde rêvé, sans contrainte, sans le hideux pouvoir de l'argent.

Un monde idéal ? L'empressement des hérauts de cet Eden de pacotille à nous le faire croire suffirait à introduire le doute...

Si l'on examine un jeu comme « Second Life »⁴⁸, on pourra dans un premier temps considérer qu'il réalise les espoirs et les visions qui ont toujours accompagné le réseau – le cyber-espace comme lieu propice aux expérimentations les plus extrêmes, u-topie superlative.

Comme dans Neuromancien, comme dans Matrix, le réseau devient davantage qu'un lien tissé entre des serveurs, le réseau dessine un nouveau monde. Pour paraphraser MacLuhan, « le media est le milieu ». Ce qui était en germe dans ces années 80 expérimentales, ce concept si peu clair de « réalité virtuelle » est devenu la banalité du XXI^e siècle naissant.

Dans Second Life, toutefois, on remarquera comme l'utopie se teinte fortement de consumérisme : si le téléchargement du jeu est gratuit, le joueur est très vite conscient que sans déboursier au moins le prix de la carte Premium, soit 9.9 euros par mois, il ne pourra guère être autre chose qu'un passant.

Cette seconde vie promise par le jeu, qui aurait lieu dans un second monde, n'est en rien allégée des contingences pécuniaires - facturées en Linden dollars - de la première !

⁴⁴ <http://www.youtube.com/>

⁴⁵ <http://www.flickr.com/>

⁴⁶ <http://www.flickr.com/>

⁴⁷ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>

⁴⁸ <http://secondlife.com/>

La seule promesse tenue, c'est celle de transgresser gentiment l'interdit d'être son propre géniteur, en bricolant son avatar, dont les prémices, le binôme « pseudonyme + mot clé » sont ici développées jusque dans les moindres détails vestimentaires, immobiliers.

Ce second monde, qui tend de plus en plus à ressembler au premier, puisque Second Life est désormais pourvu de cabinets d'avocats, de concerts, de mouvements politiques – et pourquoi pas, un jour, d'un messie ! prenons-en le pari – ne tient pas longtemps à l'analyse, quand on en lit le blog officiel⁴⁹, où éclate une forme de supercherie.

Ce qu'un jeu comme Second Life nous amène cependant à constater, c'est l'évolution de cet imaginaire lié au réseau : alors qu'Internet était perçu, dans les œuvres romanesques, dans les installations, comme un lieu de passage et d'expérimentation, il est devenu un territoire immatériel où l'accumulation de biens immatériels est désormais possible. L'accumulation et tout ce qui lui est liée : la vente, la dissimulation, le vol. Le vivre-réseau ne serait plus seulement cet instant au-dessus du vide où deux êtres se connectent, sans que leur corps soit mis en présence, il serait également échange de données, dialogue avec une mémoire externe, construction d'un patrimoine numérique, simulacre d'une vie réelle.

On notera toutefois comme il est difficile de considérer Second Life comme relevant uniquement du régime de l'imaginaire. Les sommes d'argent que certains y gagnent sont en effet on ne peut plus réelles, et atterrissent sur le compte courant du joueur. Par ailleurs, l'accumulation à laquelle certains habitants de Second Life se livrent ne ressortiraient-ils pas bien davantage du régime du symbolique. Est-ce qu'à force de solliciter la puissante création imaginaire collective autour des réseaux, dont nous avons évoqué déjà quelques aspects, à force de mélanger le réel, le symbolique et l'imaginaire, un jeu comme Second Life ne finirait pas par annuler le potentiel d'imaginaire lié aux réseaux ? Par ailleurs, le fait que ce jeu ne soit pas « open source » ne contredit-il pas une certaine éthique du net, qui fait partie de son imaginaire ?

Pour reformuler ces questions sous un autre angle, ne pourrait-on pas se demander si la réalisation effective d'une vue de l'esprit, comme la constitution d'avatars, pourrait finir par tuer le besoin d'imagination qui lui était lié ?

Ce sont des questions que l'on peut se poser.

⁴⁹ <http://blog.secondlife.com/>

Si le Net est un autre monde, sûr et tangible, où l'on pourrait accumuler des biens immatériels, il faut y envisager, de façon symétrique que la disparition des êtres humains pourraient y avoir aussi un sens. L'exemple des nombreux sites destinés à garder une trace de nos chers disparus nous le montre bien. Celui-ci, par exemple, Mémoires chrétiens⁵⁰ semble organisé comme un mémorial matériel.

Les familles peuvent y déposer une photo de leur cher défunt, une courte biographie, des témoignages des proches, ce qui pourrait rapprocher ce mémorial d'une installation funéraire traditionnelle, pierre tombale dans un cimetière ou plaque dans un funérarium. Mais on constate sur ce site qu'une musique est associée à l'espace dédié au mort, ainsi que des prières et un certain nombre de signes relevant du domaine de l'intimité, comme si l'espace mémoriel ne se situait pas en dehors du cercle familial, dans un lieu public, mais à l'intérieur de la maison, comme les autels des ancêtres de certaines familles asiatiques. Cet espace mémoriel sur le Net permet également au visiteur de laisser des traces durables, bougie, fleur, texte, qui seront conservés aussi longtemps que le site existera, à la différence de leurs équivalents réels, déposés dans un cimetière et emportés très vite par le vent. Un compteur enregistrera le nombre de fleurs, le nombre de visites reçues par le mort, et permettra d'en mesurer l'indice de popularité. Ainsi présenté sous son meilleur jour, le défunt peut y être visité par tous, mais l'on suppose surtout par ses proches.

Pourtant, en parcourant l'un ou l'autre de ces sites testimoniaux, on se surprendra à visiter les « stèles numériques », avec curiosité, bien conscient de parcourir de nouveaux territoires. Ce qui nous frappera certainement, c'est ce sentiment dérangent de participer de si près à l'intimité des familles des disparus, bien davantage que quand nous parcourons les allées d'un cimetière traditionnel. Le sentiment qui peut nous parcourir, quand nous déambulons dans les allées d'un cimetière public, c'est celui d'approcher du mystère de la mort, d'une façon assez extérieure, réfléchie. Quand on parcourt ces cimetières en ligne, quand on pénètre dans cet espace qui se situe, de façon inédite à mi-chemin de la sphère publique et de l'espace privé de la cellule familiale, nous avons l'impression d'approcher de façon beaucoup plus intime de ce même mystère. Ce n'est plus « la mort » que l'on approche, mais tel ou tel mort. Les disparus sont là, souvent figés dans leur belle

⁵⁰ <http://www.christianmemorials.com/>

adolescence, une musique, certainement leur morceau préféré, nous restitue leurs goûts, nous les redessine tels qu'ils devaient être.

Que l'on pense à l'abondante production littéraire, surtout au XIX^e siècle en Europe, mais aussi dans les littératures classiques japonaise et chinoise, autour des morts qui reviennent, et l'on songera au potentiel de tels sites pour la fiction romanesque ! Les sites testimoniaux, qui partent d'une volonté réelle pour les familles de construire une nouvelle relation à la mort grâce aux outils informatiques, contiennent en germe un renouvellement complet de l'imaginaire qui a engendré tant d'œuvres musicales, filmiques, littéraires.

Le cas le plus extrême serait pourtant celui de cet artiste anglais, Donald Rodney, décédé en mars 1998, qui a créé un site⁵¹ chargé de lui survivre, et de maintenir la fiction de sa vie. Alors qu'il sentait sa fin venir, il décida en effet de créer un site qui serait entretenu par un groupe d'amis artistes, site qui continue d'évoluer en 2007, tout comme si son auteur était toujours là pour s'en occuper. Ne dit-on pas qu'un artiste reste toujours vivant à travers ses œuvres ! Si ses œuvres continuent d'évoluer, c'est donc qu'il est toujours en vie. Dans la riche histoire de la négociation que les humains ont toujours tenté avec la mort, l'implacable mort, l'Internet apporte sa contribution remarquée !

Cette capacité des réseaux à garder en mémoire une trace des vivants, voire à garder l'illusion de la vie, a bien entendu été la source d'œuvres de net-art.

Comme un contre-pied ironique à la fragilité des technologies numériques, on pourra consulter l'œuvre du net-artiste français Blue Screen, le Cimetière des données disparues⁵² qui conserve une trace des archives informatiques perdues. Le principe en est simple, qui voit chaque internaute le désirant confier au Cimetière des données disparues la trace d'un disque dur complet, ou bien d'une partie seulement de celui-ci : courrier, photos, vidéos, œuvres en devenir...

Ce qu'un tel site manifeste, c'est la capacité du Net à devenir un espace de rétention, d'accumulation, où les biens immatériels peuvent parier sur une certaine pérennité. Mais contrairement à Second Life, qui parie sur l'accumulation de biens immatériels dans le jeu, contrairement aux cimetières numériques, qui dessinent un espace mémoriel inédit, le Cimetière des données disparues parie sur la

⁵¹ <http://www.iniva.org/autoicon/info.html>

⁵² <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/>

conservation d'un signe. Aucun visage d'être cher à afficher, aucune maison à exhiber, seulement des dossiers parfaitement neutres, semblables à tous les autres dossiers, qui gardent la trace de travaux intellectuels ou artistiques, de courriers, qui plus jamais n'existeront.

Dans l'histoire de la littérature, dans l'histoire de la peinture, il existe des cas célèbres d'œuvres ayant disparu pour toujours, qui restent dans l'esprit de leur auteur comme des membres perdus, dont ils ne retrouveront jamais l'usage. Ces œuvres disparues à tout jamais n'en occupent pas moins une place dans leur histoire, tout comme un membre perdu occupe une place dans la vie d'un infirme. De même pour chacun d'entre nous, la perte d'une partie de nos données, courrier, images, textes, peut se révéler irréparable, mais aussi fondatrice pour de nouvelles œuvres.

Ainsi, le Cimetière des données disparues se voudrait l'exhibition à la vue de tous d'un processus à l'œuvre chez chacun : maturation des sentiments, évolution des relations humaines, construction d'une œuvre de l'esprit. Que la vie intellectuelle et affective se construise tout autant sur l'accumulation que sur la perte, que cette perte soit acceptée ou qu'elle ne le soit jamais, voilà une vérité qui a depuis longtemps été mise à jour par les artistes, mais que chacun d'entre nous, intimement, connaît. Parcourir les dossiers des données disparues des uns et des autres, ce serait comme parcourir l'intérieur de notre propre cerveau, et plus encore l'intérieur des cerveaux de parfaits inconnus. Nous savons toujours assez tôt comme le cerveau se vide inexorablement, jour après jour, mais comme l'esprit, lui, se construit aussi dans l'oubli !

S'il fallait à tous prix trouver une spécificité indéniable au Net, ce serait celle-ci, de pouvoir devenir un palliatif de la mémoire humaine, et qui plus est de la mémoire collective. Le net peut certes abriter des espaces de mémoire tout personnels, mais il trouve son utilisation la plus pertinente quand il devient ce supplément à la mémoire collective, dont nous pouvons à peine mesurer aujourd'hui les implications dans la construction de l'histoire.

Le Cimetière des données disparues, à travers les témoignages de ceux qui y participent, met à jour les accidents informatiques de tous les jours, mais aussi, les utilisateurs d'ordinateur le savent bien, les actes manqués. Ce qu'un site et une

expérience comme l'œuvre de Nicolas Frespech, Dis-moi tes secrets⁵³, montre, c'est la capacité du Net à révéler le travail de l'inconscient. Rappelons brièvement le principe de cette œuvre participative, qui voyait les internautes priés de confier en ligne, sur un serveur, leurs secrets – qui dès lors ne le seraient plus. A la suite du dépôt d'un secret qui aurait pu être attaqué en justice, l'œuvre, achetée par le FRAC Languedoc⁵⁴ avait vite été mise hors ligne par celui-ci. Aujourd'hui, l'auteur cherche à retrouver l'œuvre originale.

Dis-moi tes secrets poussait les internautes à confier leurs secrets – certes derrière la barrière de l'anonymat - comme on pourrait se confier à un tiers. Dès lors, la parole des participants à cette œuvre pouvait être libérée, puisque portée sur la place publique. Une parole libérée, mais qui subissait une codification, au sens premier, lorsqu'elle passait par tous les langages d'interprétation qui travaillent en arrière-plan de l'affichage sur un écran. La parole affichée sur un écran en ligne n'est jamais la parole dite par son émetteur. Elle est, du fait même du média, une parole qui s'est d'abord engloutie dans un code informatique, avant de resurgir.

C'est une parole inédite puisque, médiatisée, elle signifie autrement, n'étant ni la parole spontanée du dialogue, ni celle de la cure psychanalytique, qui s'adresse par le biais du transfert à un individu en particulier, mais celle qui se cherche une voie entre publicité et intimité, entre code informatique voué à l'interprétation, et langage naturel.

Le fait même que la parole intime sur Internet n'ait pas de statut véritable – ni parole privée, ni parole publique – et que le lieu où on la dépose ne soit pas totalement circonscrit - qu'il s'agisse des cimetières numériques, ou des différentes œuvres d'art numérique que nous avons pu évoquer ici, constitue le ferment pour un travail de l'imaginaire dans des directions renouvelées. Le fait que quiconque, au hasard d'un lien hypertexte, puisse tomber sur une parole intime, sur la trace d'un être ou d'une œuvre disparue, nous amène en effet à reconsidérer l'antinomie entre intérieur et extérieur, privé et public : c'est à partir du moment où nous devons remettre en cause les catégories les plus établies, que l'imaginaire est relancé, pour négocier avec le réel et le symbolique les systèmes de représentations qui nous permettent d'exister.

⁵³ <http://www.20six.fr/lessecrets/>

⁵⁴ Fonds Régional d'Art Contemporain de la région Languedoc, France.

Lieu de la relation, lieu de la transgression

La parole, sur le Net, s'est certes libérée des cadres qui la catégorisaient depuis la renaissance. Mais à qui s'adresse-t-elle ?

Un récit suppose toujours un destinataire. Un narrateur écrit pour un narrataire. Un locuteur parle à un allocutaire. Les millions de blogs, de journaux, de forums, n'ont pas toujours cette précaution : la plupart du temps, ils ne s'adressent à personne en particulier, et semblent destinés uniquement à leurs narrateurs. Ainsi le soliloque, qui à l'époque classique, pouvait passer pour un signe d'aliénation, quand la parole solitaire n'était pas adressée à dieu, est sur le Net reconsidéré. Chacun, sur le Net, peut soliloquer, peut émettre une parole publique, sans que sa bonne santé mentale soit remise en question. La structure même du réseau assure que la moindre parole, un jour, puisse trouver un récepteur. La parole du soliloque n'est plus adressée à la divine providence, mais à l'attention aléatoire des internautes.

Le Net, de fait, est ce qui relie. La création d'une intelligence collective a souvent été mis en avant par des penseurs observant le maillage du territoire par les réseaux de communication de tout ordre.

Rappelons ce qui a souvent été considéré comme une prémonition du Net, dans les écrits de Teilhard de Chardin⁵⁵ concernant la « Noosphère », « enveloppe pensante de la terre » qui réunirait les esprits pour « l'éclosion d'une conscience vraiment collective ». Citons aussi Peter Russel⁵⁶ qui annonce « une cohérence dans le cerveau global » grâce à la multiplication des communications. Ou encore le philosophe allemand, spécialiste des médias, Norbert Bolz⁵⁷, qui voit à l'œuvre dans Wikipédia un processus d'auto-organisation permettant à des non-experts de rivaliser avec la parole autorisée des professionnels.

Cette croyance, qu'elle soit le fait des millions de bloggeurs, ou d'intellectuels de renom, en la capacité du Net à relier les êtres et les consciences, pourrait s'apparenter à une forme de sentiment religieux. Etymologiquement, la religion est ce qui relie. Et pour ce qui concerne la promotion d'un monde au-delà de la matérialité, les religions ont montré depuis longtemps la voie ! De fait, elles n'ont pas tardé à s'installer sur les réseaux et à y dispenser leur message, sous toutes ses formes.

⁵⁵ TEILHARD DE CHARDIN Pierre, L'avenir de l'homme, Paris, Le Seuil, 1959 (vol5, note 2, page 203)

⁵⁶ RUSSELL Peter, The Awakening Earth, Routledge, Londres, 1982, p.9.

⁵⁷ Courrier International n°826, Norbert Bolz, « Le nouveau royaume des idiots »

Du plus trivial, comme l'achat de chasubles de luxe⁵⁸, ou la fourniture de kits créatifs liés à la Kabbale⁵⁹, au plus étonnant comme la confession en ligne⁶⁰, ou encore l'homélie papale en direct⁶¹, les courants religieux les plus traditionnels se sont pour l'heure contentés d'adopter un outil leur permettant de mieux communiquer, jusqu'à même proposer une église numérique, « Notre Dame du Web »⁶². Ils n'ont pas toutefois modifié leur message. Le Net est un complément à l'église, voire une église hors l'église, comme dans l'exemple de Notre Dame du Web.

Par contre, les églises dites « évangéliques », en provenance des USA, ont notoirement adapté leur message au Net, et ont une politique de communication des plus agressives, pour convertir de nouveaux adeptes en ligne. Ainsi, l'église évangélique du Pasteur Ray Confort, propose sur un site appelé « L'évangélisation »⁶³ un certain nombre de kits payants prêts à l'emploi pour évangéliser l'internaute, et le transformer en évangéliste. Certains sites musulmans⁶⁴ tentent de même de convertir l'internaute à distance, il suffit d'inscrire son nom dans un champ de requête et de cliquer, on devient musulman !

Ce lien nouveau créé par l'Internet ne se superpose donc pas exactement avec le lien religieux. Il s'y ajoute dans certains cas, pour les nombreuses églises qui s'en servent comme d'un nouveau vecteur de communication ; pour les églises nouvelles, dites évangéliques, le Net sera un vecteur de conversion, et pour tout dire de conversion virale, puisque les dirigeants de ces églises comptent bien sur ce nouveau média pour convertir de proche en proche de nouveaux convertis ; enfin, pour ceux, nombreux en occident, qui ont perdu la foi traditionnelle, chrétienne, la capacité sui generis du Net à lier peut amener à le considérer comme une croyance de substitution.

Le messianisme technologique, qui avait vu les tenants de la cyber-culture parier sur rien moins que le dépassement de plusieurs siècles d'histoire, le dépassement des habitus, et jusqu'au dépassement du corps - au motif que les techniques de l'information fourniraient des prothèses cognitives au corps humain et que le progrès permettrait un jour à l'homme de s'affranchir de son corps, pour s'investir totalement

⁵⁸ <http://www.chagalldesign.com/>

⁵⁹ <http://www.kabsoft.com/>

⁶⁰ <http://www.sciencepresse.qc.ca/kiosquerel/foienligne.html>

⁶¹ <http://www.branchez-vous.com/actu/00-03/04-175504.html>

⁶² <http://www.ndweb.org/>

⁶³ <http://www.levangelisation.com/>

⁶⁴ <http://www.islam.ru/>

dans ses prothèses - ce messianisme technologique, donc, est-il toujours d'actualité ?

Quand on lit, sur le blog de Second Life, le message « Peace in our time »⁶⁵, qui prétend que les nouvelles pratiques de sociabilité nées avec le jeu pourraient concourir à restaurer la paix dans le monde, on pourrait en effet le penser. A moins que le cynisme commercial des employés de Second Life les ait poussé à écrire ce message intentionnellement, pour attirer et retenir le chaland...

Quoi qu'il en soit, c'est peut-être la seule chose que partagent les théoriciens historiques des nouvelles technologies comme Roy Ascott⁶⁶ et les nouveaux tenants du web 2.0 : une foi inébranlable dans la dimension salvatrice de la technologie. La différence entre le premier et les autres, c'est certainement que Roy Ascott imaginait une rédemption collective, tandis que les entrepreneurs du web 2.0 pensent plus particulièrement à eux-mêmes !

Un texte apocryphe comme « La prophétie de Jean de Jérusalem »⁶⁷ finit de creuser le filon d'un réseau propice à toutes les supercheries dans le domaine du sentiment religieux. Ce texte, manifestement un faux, qui se prétend écrit au X^e siècle, est apparu exclusivement sur le Net, et en premier sur un site tout entier voué aux élucubrations de toute nature, Syti.net⁶⁸.

On remarquera l'esthétique toute particulière de la mise en page, fond noir, écriture bleue, à la limite de la lisibilité. D'autres sites, voués au gothisme comme « Je suis gothique »⁶⁹, adoptent la même mise en page, fond noir écriture claire. La plupart des sites consacrés au satanisme, dont celui-ci, intitulé simplement Satanisme⁷⁰, utilisent également un fond noir, avec caractères en rouge pour l'exemple illustré.

⁶⁵ <http://blog.secondlife.com/2006/09/21/peace-in-our-time/#more-532>

⁶⁶ ASCOTT Roy, « *Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique* », paru dans Art Journal, Automne 1990 : « Le processus télématique, comme la technologie qui l'incarne, est le produit d'un profond désir humain de transcendance : quitter son corps et son esprit, aller au-delà du langage. L'espace virtuel et celui des données constituent le domaine, autrefois fourni par le mythe et la religion, où l'imagination, le désir et la volonté peuvent réintroduire les forces de l'espace, du temps et de la matière dans un combat pour une réalité nouvelle. »

⁶⁷ <http://www.syti.net/Prophetie.html>

⁶⁸ <http://www.syti.net/index.php>

⁶⁹ <http://jesuisgothique.free.fr/index/index.htm>

⁷⁰ <http://www.geocities.com/MotorCity/Shop/8593/Satanisme.htm>

Cette esthétique, qui prend le contre-pied de plusieurs siècles de tradition d'écriture, entend signifier, avant même que le contenu ne soit parcouru par le lecteur, que nous serons dans le domaine du renversement, de la transgression.

Le performer Jean-Louis Costes⁷¹, bien connu pour ses spectacles basés sur la provocation, la pornographie et la scatophilie, utilise également dans ses sites cette mise en page : fonds sombre, écriture claire.

La transgression, le non-respect des règles usuelles de la vie en société, qui ont fait dire du Net qu'il était un espace de non-droit, sont d'abord signifiés par l'aspect de l'écran. Fond sombre, écriture claire, caractères parfois illisibles et l'on annonce d'emblée la caractère rebelle de sa page, on envoie le signal vers l'hyperlecteur que l'on ne se pliera pas à la règle en usage. Fond blanc ou clair, écriture sombre, typographie la plus lisible possible et l'on respecte les canons de l'imprimerie, qui visaient à la plus large diffusion de l'écrit, comme la bible Gutenberg, premier manuscrit imprimé en grande série, pages blanches, caractères noirs.

Les sites de hackers, les sites liés d'une façon ou d'une autre aux théories du complot, les sites gothiques et satanistes, les sites d'artistes jouant de la provocation et de la transgression, prendraient le contre-pied de cette exigence de lisibilité qui a d'abord prévalu pour propager le message divin. Suivant une tradition que des manuscrits imprimés et codés - voir l'exemple du Manuscrit Voynich⁷² - ont déjà largement assise, ces sites exigent de l'hyperlecteur un effort de décodage, qui peut aller jusqu'à réclamer une expertise informatique des plus pointues. La transgression commence avec l'apparence. On notera comme le Chaos Computer Club⁷³, site hacker historique, qui en est devenu le porte-drapeau, affiche désormais une apparence on ne peut plus classique.

Mais il faudrait se garder de se contenter de cette taxonomie, qui placerait d'un côté un Net officiel, cherchant la meilleure lisibilité, et de l'autre un Net contestataire ou criminel, jouant de tous les artifices de la révolte !

Certains sites ayant permis la réalisation du mal étaient absolument officiels. Ainsi, ce site de rencontres amoureuses dont un ancien militaire s'était servi pour publier une annonce demandant à un homme de se donner à lui afin d'être mangé et qui

⁷¹ <http://costes.org/>

⁷² <http://www.voynich.nu/roadmap.html>

⁷³ <http://www.ccc.de/>

l'avait effectivement dévoré⁷⁴. Ou le très officiel site de ventes aux enchères Yahoo Auctions sur lequel des reliques nazies avaient été vendues.

D'autres sites, comme les sites pédophiles hébergés en Russie, les nombreux sites révisionnistes, sont, eux, intentionnellement porteurs du mal.

La présence du mal, sur Internet, ne peut pas être niée.

Elle prend des formes nouvelles, et demande qu'on définisse précisément où est le mal : chez celui qui a l'intention de le commettre ou chez celui qui lui donne les moyens de le commettre. Vinton Cerf, un des « pères » de l'Internet, s'opposait fermement à la justice française, en 2000, parce qu'elle voulait interdire la vente aux enchères de ces reliques nazies. L'état français voulait que Yahoo Auction soit fermé au moins aux internautes français, pour respecter la loi française. Au motif que le filtrage des internautes était impossible, parce que les internautes pouvaient mentir sur leur nationalité, et que bloquer des accès serait revenu à bloquer l'ensemble du web et serait allé à l'encontre de sa philosophie, Vinton Cerf s'opposa à la décision française.

Aujourd'hui, en 2007, ce problème a été résolu pour les sites hébergés en France par plusieurs décisions de justice française, qui a encadré une certaine cyber criminalité grâce à la « Loi de Confiance dans l'Economie Numérique (LCEN) ».

Ainsi le site d'une association révisionniste, raciste et antisémite, Unité Radicale, a été fermé, en intimant l'ordre aux hébergeurs de fermer leur canaux à ce groupuscule⁷⁵.

Le problème de la présence du mal sur Internet n'en reste pas moins entier, soit qu'il avance de façon masquée sur des sites officiels, soit qu'il ne soit pas combattu à temps, par ignorance ou par négligence, soit qu'il ne soit en rien combattu, du fait d'une idéologie permissive, comme en Russie, ou du fait d'un libetarisme que les premiers théoriciens du web n'avaient aucun mal à défendre, mais qui aujourd'hui ne pourrait plus l'être.

Définir la spécificité du mal, sur Internet, on le voit, n'est certainement pas chose aisée. Aux problèmes qu'a rencontré la philosophie depuis plus de 2500 ans pour le circonscrire, s'ajoutent ceux d'aujourd'hui, tout à fait spécifiques au média, et qui tiennent à ce qui a fait justement tout son succès, à savoir la dispersion des serveurs

⁷⁴ <http://www.atoutcoeur.com/Articles/canibalisme-rencontre.php>

⁷⁵ <http://www.presence-pc.com/actualite/Site-negationniste-censure-10307/>

dans une distribution décentralisée de l'information. Le concept issu de la seconde guerre mondiale, de banalité du mal, mis en avant par Hanna Arendt, semble là tout à fait opérant et pourrait s'appliquer aux hébergeurs qui se dégagent de toute responsabilité, au motif qu'ils ne constitueraient qu'une simple interface technique, ne seraient que des dépositaires neutres, et ne pourraient être tenus pour responsable de l'objet diffusé. Les hébergeurs, pourtant sont, de fait, des diffuseurs : sans leur médiation, les contenus ne pourraient jamais être accessibles aux internautes. Au même titre qu'un journal, qu'une émission de télévision, ils ont la responsabilité de ce qu'ils hébergent et qui est diffusé.

Le mal, dès lors, pourrait être considéré comme relevant, classiquement, de la personne qui l'accomplit intentionnellement, et de la personne qui lui donne les moyens de l'accomplir. A ce titre, des états, comme la Russie, seraient coresponsables du mal ? Assurément.

Plus encore, la présence du mal sur Internet dépasse les quelques cas trop évidents qui ont été donnés ici. Tous ceux qui, assurés de l'impunité, profitent de l'anonymat pour commettre ce qu'ils n'auraient jamais osé en dehors du réseau, sous la forme de propos vexatoires, antisémites, sexistes, racistes, sont porteurs, eux, non pas d'une banalité du mal, mais d'une inclination au mal ordinaire, que chacun porte en germe. Le réseau, en leur garantissant l'impunité, donnerait à certains les moyens de passer à l'acte. S'ils ne sont pas passibles de la loi, ils n'en sont pas moins responsables de ce qu'ils font – pour avoir profité d'une technologie qui les relie à l'ensemble de l'humanité.

Le mal, sur Internet, ne serait-il pas alors la rupture du lien ténu qui relie tous les internautes entre eux ? Le Net étant ce qui relie, le mal consisterait en la rupture de ce lien, qui serait également la négation d'un vivre-ensemble idéal. En lisant les premiers idéologues-utopistes du Net, tels Vinton Cerf, Roy Ascott, Rosanne Stone, on peut être surpris de ne détecter aucune référence au mal, comme si celui-ci n'avait jamais existé. Le monde connecté qu'ils décrivent est un monde d'avant la faute. Leur demande d'une absolue liberté pour la circulation des idées semble toujours ignorer que toutes les idées ne sont pas bonnes, loin de là.

A l'opposé de cet irénisme des utopistes, anciens ou nouveaux, du Net, les premières affaires criminelles ayant mis en lumière tout le parti que pouvait tirer le mal de l'anonymat garanti par le net, le réseau est apparu comme le royaume d'un

nouveau mal, rampant, sans visage, un mal qui n'aurait plus de source, mais seulement des cibles.

Ce serait, dans l'imaginaire des défenseurs de l'ordre, le réseau tout entier qui serait le vecteur du mal, qui serait le mal incarné.

Un philosophe comme Bernard Stiegler, dans « La technique et le temps », et notamment dans le troisième tome de son ouvrage⁷⁶, voit même dans le réseau la possibilité pour une nouvelle barbarie de s'insinuer, parce que toute hiérarchie aurait disparu dans l'économie du numérique. Les idées, les œuvres d'art, se situant sur le même plan que les flux commerciaux, les marchands de canons utilisant les mêmes outils numériques que les philosophes et les poètes, il y aurait une contagion du mal sur le bien.

Dans l'imaginaire né avec les premiers utopistes du réseau, imaginaire que l'on retrouve pratiquement inchangé sur le blog de Second Life, le réseau serait, pour la seule raison de son existence et de façon consubstantielle, le vecteur du bien. Ce serait sa structure même qui lui garantirait un rôle messianique – parce qu'il donnerait à chacun la même place dans une économie décentralisée de l'information, ce qui rattacherait les utopies du réseau aux utopies d'une communion dans l'égalité, une utopie communiste. Tout à l'opposé, dans l'imaginaire qu'a véhiculé une certaine presse à sensations, et que continue à véhiculer des sites comme Atout Cœur, dédié aux multiples mésaventures des rencontres amoureuses sur le réseau⁷⁷, l'anonymat du réseau en ferait le réservoir d'un mal multiforme, certain, parce que avançant masqué.

Les sites islamistes montrant des décapitations, les sites organisant la traite d'êtres humains, ont fini de diaboliser le réseau des réseaux.

Les façons pour le moins exagérées dont les uns et les autres font du réseau le vecteur d'un bien s'accomplissant sur terre, pour une énième transformation de l'humanité, ou au contraire le vecteur du mal absolu doivent nous poser des questions sur la nature intrinsèque du réseau. Les hommes ne sont pas tous ignorants de l'histoire, les hommes n'ont pas tous oublié les enseignements de la philosophie ou de la religion, et plus encore ils n'ont pas tous oublié ce que le simple bon sens leur dicte.

⁷⁶ STIEGLER, Bernard, La Technique et le temps, tome 3 : Le temps du cinéma et la question du mal-être. Editions Galilée. 1986

⁷⁷ <http://www.atoutcoeur.com/Articles/boom-des-rencontres-sur-internet.php>

Comment expliquer alors que les uns, et pas uniquement les premiers idéologues du net, semblent avoir oublié que le mal existe, et qu'il n'attend que les moyens de se réaliser ? Comment expliquer diamétralement, que les autres veuillent soit interdire le Net, soit le restreindre si considérablement qu'il perdrait tout son intérêt en prétextant que le Net serait l'incarnation même du mal ?

Nous avons vu que depuis plus d'un siècle et demi, le réseau des réseaux a été imaginé, rêvé, prévu et que l'avènement d'une circulation des informations et des œuvres de l'esprit, sans frontières et sans limites, avait été espéré comme l'aube d'un nouvel âge d'or de l'humanité.

Le fait que les documents informatiques soit liés entre eux, par le lien HTML place toutes les œuvres de l'esprit dans un rapport de continuité universelle, qui n'avait jamais été réalisé par le passé. En principe, nul obstacle ne peut m'empêcher de passer de l'œuvre de Marcel Proust en ligne⁷⁸ au catalogue du constructeur automobile BMW.

L'imaginaire est cette reformulation du réel qui nous permet de le découvrir sous un nouvel angle. Il court-circuite les schémas cognitifs traditionnels, et nous fait parfois mieux voir une forme en nous parlant de son odeur, nous fait parfois mieux ressentir une idée en lui prêtant des sentiments. L'imaginaire est source de transformations, de métamorphoses, de tropes. Comme une métaphore, il rapproche ce qui paraissait éloigné, et fait jaillir une vérité insoupçonnée, de l'ordre du poétique plutôt que du conceptuel. Cette circulation de l'esprit entre les formes et les idées, cette proximité entre les contraires, n'est-ce pas ce que les premiers rêveurs du Net avaient imaginé ? Quand Ted Nelson voulait promouvoir son projet sous le nom de Xanadu, il n'avait pas choisi un nom usuel, mais un nom qui pouvait prêter à bien des interprétations. Ce qu'il voulait, c'est un accès égal, en quelque point de la terre où l'on se trouve, vers quelque ressource de l'esprit que ce soit.

La transversalité permise par le Net ne peut-elle être rapprochée de la structure même de l'imaginaire, qui parcourt toutes les zones du cerveau humain, et s'appuie tour à tour sur la perception, la raison, la mémoire ? Et tous les espoirs fous, incompréhensibles, qui ont pu être projetés sur le réseau, n'ont-ils pas pour origine cette étrange proximité entre les rêves de tous les utopistes ayant préfiguré puis réalisé le réseau et l'imaginaire lui-même, qui transfigure le réel.

⁷⁸ <http://jydupuis.apinc.org/Proust/index.htm>

Ce sont finalement les écrivains, les poètes, qui auront le mieux imaginé l'Internet. Ne savent-ils pas que les idées n'ont pas de frontières, que les mots sont faits pour aller de l'un à l'autre, eux qui sont le plus à l'écoute de ce que l'on nomme tout simplement l'imaginaire ?

Xavier Malbreil

Bibliography and sitography

Bibliographie :

ASCOTT Roy, « *Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique* », paru dans Art Journal, Automne 1990

BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil.

COURRIER INTERNATIONAL n°826, Norbert Bolz, « Le nouveau royaume des idiots »

COURRIER INTERNATIONAL n°826, Steven Levy et Brad Stone, « *Quand les internautes tissent eux-mêmes leur toile* ».

GIBSON William, *Neuromancien*, J'ai Lu, 1985, pour la première édition française.

HARAWAY Dona, Première publication : « *Manifesto for Cyborgs : Science, technology, and Socialist Feminism in the 1980's* », *Socialist Review* 80 (1985).

MC LUHAN Marshall, *Understanding Media : The Extension of Man*. New York, McGraw Hill, 1964. Edition française : *Pour comprendre les média : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1977.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit*. Gallimard, 1964

PROUST Marcel, *Le Côté des Guermantes*, tome 1. Paris, Editions Gallimard.

RUSSELL Peter, *The Awakening Earth*, Routledge, Londres, 1982, p.9.

STIEGLER, Bernard, *La Technique et le temps*, tome 3 : *Le temps du cinéma et la question du mal-être*. Editions Galilée. 1986

STONE Allucquere Rosanne. *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : Cyberspace : First Steps, sous le direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans Connexions, Art, réseau, média, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Editions ENSBA, 2002

TEILHARD DE CHARDIN Pierre, L'avenir de l'homme, Paris, Le Seuil, 1959 (vol5, note 2, page 203)

VALERY Paul, "La conquête de l'ubiquité" , in *De la musique avant toute chose* (textes de Paul Valéry, Henri Massis, Camille Bellaigue, etc.), Editions du Tambourinaire, Paris, 1928. Reproduit in Paul VALERY, *Oeuvres*, vol.II, Coll. "La Pléiade", Gallimard, Paris, 1960, pp.1284-1287.

Sitography

Religion related sites

<http://www.sciencepresse.qc.ca/kiosquerel/foienligne.html>

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

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

<http://www.discours-en-ligne.fr/viereligieuse.htm>

<http://www.branchez-vous.com/actu/00-03/04-175504.html>

<http://www.a-virtual-memorial.org/blog/>

<http://www.pere-lachaise.com/> Visite guidée du cimetière du Père Lachaise

<http://www.christianmemorials.com/memorials/list.asp> Cimetières numériques

<http://vaudou.technologie.free.fr/>

<http://www.aish.com/wallcam/> web-cam sur le mur des Lamentations

http://www.topchretien.com/devenir_chretien.htm Pour une conversion en ligne instantanée

<http://www.levangelisation.com/> Conversion virale sur un site évangélique

<http://www.religioscope.com/fm/iesh.htm> bouquet de liens religieux

<http://www.ndweb.org/> Notre Dame du Web

Information sites

<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh>

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

<http://www.archive.org/>

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

<http://histoire.info.online.fr/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Mysterious_people

<http://www.presence-pc.com/actualite/Site-negationniste-censure-10307/>

Trangression Sites

<http://costes.org/>

<http://jesuisgothique.free.fr/index/index.htm>

<http://www.geocities.com/MotorCity/Shop/8593/Satanisme.htm>

<http://bible-satanique.over-blog.com/>

Disinformation or dream related sites

<http://www.syti.net/Prophetie.html>

<http://www.syti.net/Cybernetics2.html>

<http://atlantides.free.fr/>

<http://www.metaphilo.lautre.net/wintro.htm> wingmakers

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

Games and art work

<http://www.grammatron.com/htc1.0/> Mark Amerika. Grammatron.

<http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/> Cimetière des données disparues :

<http://www.20six.fr/lessecrets/> Dis-moi tes secrets

<http://2067.hypermoi.net/> Site permettant d'envoyer un email dans le futur. David Guez

<https://www.postexpression.com/> Site permettant à peu près la même chose :

<http://www.tell-a-mouse.be/T-deus/portrait&pray.htm> site d'appel à projets artistiques sur le thème de la religion

<http://www.tell-a-mouse.be/sacrifice/sacrifice.htm> Albertine Meunier

http://www.albertinemeunier.net/christ/a_corps_et_a_christ1.htm Albertine Meunier

<http://secondlife.com> Jeu

http://lessims.ea.com/pages.view_frontpage.asp Jeu

Le Net-art peut-il sortir du Net ?

L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » Robert Filliou

"Chaque homme est un artiste " Joseph Beuys

« Le Net-art fonctionne seulement sur le net et prend pour thème le net ou le mythe du net. » Joachim BLANK⁷⁹

« Parmi l'infini du monde sensible, l'écran d'ordinateur agit comme la surface d'une carte, soustrayant le réel. » Documenta de Kassel X⁸⁰

Né au début des années 90, le Net-art serait mort il y a un peu plus de dix ans. Ce serait pour le coup la trajectoire la plus météoritique dans le domaine des mouvements artistiques, et si l'on devait prendre au pied de la lettre l'avis de décès du Net-art, formulé par Vuk Cosic en 1997, beaucoup d'amateurs d'art n'auraient pas même vu passer celui qui continue pourtant d'exister, de se développer, de dépasser ses frontières, d'hybrider ses pratiques, non sans poser de nombreuses questions comme celle de sa dénomination.

Mais puisqu'il a été question de mouvements artistiques, encore faudrait-il dessiner en quelques mots la filiation de cette nébuleuse d'artistes, de collectifs, de mouvements, que l'on aurait parfois peine à regrouper sous le même label. Le Net-art, pour certains, comme Valéry Grancher⁸¹, est un mouvement d'influence dadaïste, ayant démarré d'abord en Europe, grâce à la libéralisation de l'accès aux réseaux. Des artistes d'horizons divers, comme Alexei Shulgin, Vuk Cosic, JODI, Olia Lialina, Heat Bunting, auraient fondé cet art, de façon collective mais informelle, avant de partir chacun de leur côté.

Mais quid des expériences étasuniennes et canadiennes dans le domaine des réseaux, dont on peut dater certaines des années 80, comme « Hole in the space »⁸² voire même de la fin des années 70, comme « Communytree »⁸³ ? Que dire des expérimentations de détournement (Hijack), lancées dès 1996 par Ken Jones, sur

⁷⁹ BLANK Joachim, « *What is netart ;-)* ? », 1996, <http://www.irational.org/cern/netart.txt>

⁸⁰ Documenta de Kassel X, 1997, Surfaces et Territoires
http://www.ljudmila.org/%7Evuk/dx/english/frm_surf.htm

⁸¹ <http://www.nomemory.org/data2/thesmaillot.htm>

⁸² http://www.ciac.ca/magazine/archives/no_12/en/compterendu.html

⁸³ www.uoc.edu/in3/hermeneia/sala_de_lectura/L_imaginaire_de_l_internet.pdf

son site « Etoy.com », qui « égaraient » les internautes ayant lancé une recherche sur un sujet anodin, comme les voitures Porsche⁸⁴ par exemple ?

Il serait donc vain de chercher une antériorité, entre européens et américains du Nord, de même qu'ils serait inutile de tenter de savoir qui le premier a utilisé ce terme de Net-art. Le terme existe, il recouvre une réalité qui est maintenant admise, et les œuvres dont il est question sous ce label ont été définies par de nombreux exégètes et praticiens dans des termes à peu près semblables. Qu'il s'agisse de Joachim Blank, dans son manifeste « Qu'est-ce que le Net-art », cité en exergue, ou d'Annick Bureau et Nathalie Magnan pour la définition suivante « Il s'agit d'œuvre qui n'existerait pas sans Internet, lequel englobe différents protocoles (email, ftp, telnet, listserv, le web, etc.). Les artistes, le numérique et les réseaux s'y confondent. Les moyens de production sont également les lieux de diffusion (et inversement). »⁸⁵ Le Net-art est cet art pensé pour le Net, qui ne pourrait exister sans le Net, et qui se doit de n'exister que sur le Net.

Enfin, pour ce qui est de la référence au dadaïsme, comme source d'inspiration du Net-art, ce serait une question à discuter par des historiens de l'art, mais on pourrait lui trouver encore bien d'autres antécédents, comme l'art conceptuel, l'art minimaliste, l'art sociologique, ou encore l'art relationnel, sans oublier le concept de sculpture sociale cher à Joseph Beuys.

De l'art conceptuel, le Net-art hériterait cette idée que Robert Filliou synthétisait sous la formulation « bien fait, mal fait, pas fait »⁸⁶ d'une possibilité d'existence de l'œuvre sous la forme unique de son intention. De l'art minimaliste, on voit bien que des œuvres comme celles du collectif JODI⁸⁷, avec leur esthétique apparemment grossière, pourraient relever, tout comme les créations graphiques de Vuk Cosic, qui s'en tiennent au langage minimal et historique de l'Internet, le code ASCII⁸⁸.

Beaucoup plus sûrement que du côté du dadaïsme, on pourrait trouver dans l'art sociologique initié par Fred Forrest⁸⁹, Hervé Fischer et Jean-Paul Thénot dans les années 70 un antécédent certain au Net-art. Les créateurs de l'art sociologique, qui étaient davantage tournés vers la réflexion et l'analyse que vers la production d'artefacts artistiques, stipulaient par exemple que « (l'art sociologique) met l'art en

⁸⁴ <http://www.hijack.org/special/porsche11.html>

⁸⁵ http://www.olats.org/livresetudes/basiques/8_basiques.php#artnet

⁸⁶ <http://www.art-memoires.com/lmter/14042/40dpfilliou.htm>

⁸⁷ <http://www.jodi.org>

⁸⁸ <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

⁸⁹ <http://www.fredforest.org/>

relation avec son contexte sociologique, (et) attire l'attention sur les canaux de communication et de diffusion, thème nouveau dans l'histoire de l'art, et qui implique aussi une pratique nouvelle. »⁹⁰

Cette attention vis à vis des réseaux sociaux et cette promotion des réseaux sociaux au rang d'œuvre d'art, a été une des constantes de l'histoire du Net art. N'a-t-on pas vu un célèbre festival dédié aux arts électroniques, celui de Linz en Autriche, décerner un prix non pas à une œuvre d'art, mais à un logiciel libre⁹¹, Linux, au motif qu'il permettait d'outrepasser la mainmise de Windows sur l'informatique mondiale et qu'il structurait des réseaux de développeurs libres ?

De l'art relationnel, que Nicolas Bourriaud a théorisé dans son essai « L'esthétique relationnelle »⁹², on ne pourrait pas dire qu'il a inspiré le Net-art, puisqu'il en est contemporain, voire postérieur, mais on peut constater comme il accompagne un mouvement d'idées, qui assigne à l'œuvre d'art une dimension outrepassant des considérations l'esthétique : l'œuvre, dès lors, n'est plus cet objet qui produit une sensation, une émotion, mais ce processus qui englobe le spectateur, l'acteur, et le fait entrer en relation avec autre chose que l'œuvre d'art. Quoi ? Le cosmos, l'autre, la société, par exemple, et même pourquoi pas, l'art.

Voilà pour fixer quelques repères, qui nous permettent de dessiner deux perspectives différentes selon lesquelles les œuvres de Net-art pourraient mieux se comprendre.

Dans la continuité de l'art conceptuel et de l'art minimaliste, on aura donc vu émerger dans le Net-art un certain nombre de prises de positions ayant trait à l'esthétique des œuvres, ce qui ne veut pas dire leur apparence. Ici, il sera question de ne pas se laisser gagner par l'ivresse de la technologie, par le scintillement facile des couleurs, par la course sans fin à la prouesse technique.

Tandis que l'art sociologique et l'art relationnel pourraient être considérés comme les inspirateurs de tout un courant du Net-art soucieux davantage de réseau, de partage, non sans, pour finir, des préoccupations de nature humaniste, libertaire, ou même révolutionnaire. Pour ces artistes, qui par exemple ont créé des œuvres que l'on appelle participatives, on ne pourra passer sous silence l'ombre immense de Joseph Beuys, et l'influence qu'un courant humaniste, la théosophie, aura eu sur sa création.

⁹⁰ http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_fr.htm#text

⁹¹ http://www.aec.at/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=2183

⁹² BOURRIAUD, Nicolas, Esthétique relationnelle, 1998, Dijon, Les presses du réel

L'œuvre d'art dès lors, ne peut avoir qu'une visée réformatrice, quand elle n'a pas une finalité rédemptrice. Ce qui compte, ce n'est toujours pas l'objet, même si objet il peut y avoir, mais ce que l'objet pourra dire de la société, comment l'objet pourra transformer la société, et grâce à quel objet des hommes pourront recréer du lien social d'une part, et du lien avec le cosmos d'autre part. C'est la notion de sculpture sociale. Mark Tribe⁹³, le créateur du site Rhizome.org, une des passerelles obligées du Net-art n'aura pas d'autres références pour présenter son site que celle-là : Rhizome.org est une sculpture sociale.

Quand les contenus débordent du Net ...

Si l'on en était resté à la définition du Net-art donnée par Joachim Blank, par laquelle cet art ne saurait sortir de son cadre, on se retrouverait pourtant devant certaines difficultés d'ordre taxinomique. Comment expliquer que certaines œuvres clairement identifiées comme faisant partie du Net-art s'échappent, à un moment ou un autre, du Net pour abonder dans le réel – et nous employons ce terme de « réel » comme une facilité, en précisant que si le Net fait lui aussi partie du réel, il n'en est pas moins en position sous-jacente, invisible, retenue, comme les rhizomes d'une plante en portent la partie aérienne ? Doivent-elles, dès lors, perdre leur appellation ? Doit-on les scinder en deux parties dont une serait sur le Net et serait appelée œuvre de Net-art, et dont l'autre appartiendrait à la performance ou à toute autre genre ?

Certaines œuvres d'Annie Abrahams sont le parfait exemple de cette question posée au travail critique, puisqu'elles commencent sur le Net, continuent dans le réel sous la forme d'une manifestation publique, avant de retourner vers le Net. « Opéra Internettika Protection et Sécurité » est ainsi né d'un appel à participation auprès d'internautes anonymes sur le thème de la peur⁹⁴. Qu'est-ce qui vous fait peur, pourquoi avoir peur, ces questions étaient posées sur le site de l'artiste, qui ont vu des réponses arriver en nombre, dont certaines étonnantes, d'autres touchantes, d'autres incompréhensibles, d'autres absurdes. Une œuvre de Net-art « classique » aurait simplement restitué cet échantillon d'humanité, à charge pour le lecteur de reconstituer un puzzle personnel.

C'est dans un endroit hautement symbolique, un opéra, lieu déjà de l'hybridation des arts, lieu de l'avènement espéré du Gesamtkunstwerk, œuvre d'art totale, que le 15

⁹³ http://www.newlangtonarts.org/view_event.php?category=Network&archive=&&eventId=35

⁹⁴ <http://bram.org/peur/fear/tentionsfr.php>

Décembre 2006 est arrivé le temps de la restitution sous forme d'un...opéra ! Les contributions des internautes seraient lues par l'artiste elle-même, qui en ferait son libretto, dans le rôle de Mutter Courage ; la mezzo soprano Christine Kattner, dans le rôle de l'Agent Secret, lirait le code HTML d'une page du site du ministère de l'intérieur, contenant un texte « sécuritaire » de Dominique de Villepin, alors ministre de l'intérieur ; Igor Stromajer, dans le rôle de Big Brother, samplerait en direct des codes issus de moteurs de recherche. De toutes ces sources - texte collectif, texte algorithmique et codage, nous dit le dossier de presse – qui se sont mêlées le temps d'une représentation, est-on parvenu à une œuvre cohérente, c'est une question que l'on peut se poser, avec d'autant plus de légitimité que c'est aussi une problématique récurrente de l'opéra.

Plutôt que de forcer une réponse, qui pourrait après tout être du domaine de l'opinion, on mettra en avant la spécificité de ce travail qui a réuni plusieurs temps et plusieurs modes de manifestation : le temps circonscrit du recueil de la matière textuelle, sur le Net, qui a duré plusieurs mois, et qui s'est donné sous la forme d'une œuvre participative, dont on connaît bien les cadres et les modes opératoires ; le temps unique de la restitution, à l'Opéra Molière de Montpellier, sous forme d'un spectacle vivant fortement interactif ; le temps long enfin et comme suspendu de la trace de l'œuvre, sur Internet, sur le site de l'artiste, et dans les médias. Temps long et comme suspendu, puisque aucun site n'est éternel, mais que d'autres sites, ne serait-ce que celui d'Archive.org, gardent une trace de ce qui pourrait partir sans laisser d'adresse. Enfin, il faudrait y ajouter le temps collectif du souvenir humain, qui sera composé de sources diverses, aussi différentes que ceux ayant eu connaissance de l'œuvre, dont certains n'auront fait que participer à l'interface en ligne, d'autres auront assisté à l'opéra, d'autres encore n'en prendront connaissance qu'après coup.

Manifestement, cette œuvre collective, impulsée par Annie Abrahams, forme un tout. Il n'est pas possible de dissocier le temps et le mode opératoire de l'une ou l'autre de ses étapes. Le Net n'aura pas été l'instrument d'une annonce, pour un événement qui aurait pu faire l'objet de toute autre forme de publicité, mais aura servi de colonne vertébrale à une œuvre multi-supports, muti-modale. Devra-t-on reprendre la formulation anglo-saxonne « mixed-media » pour rendre compte de ce particulier mode d'existence ? Ou tout simplement reprendre à son compte la revendication wagnérienne d'œuvre totale ? Ce sera une question à débattre.

D'autres artistes, comme Tamara Lai⁹⁵, ont également, et depuis fort longtemps, joué de cette dualité entre la présence du corps dans l'événement unique, et son absence, ou supposée telle, dans les traces écrites ou visuelles que l'on dépose sur le Net. De façon humoristique, dans une pièce intitulée « Poissons rouges »⁹⁶, Tamara Lai et Loiez Deniel montrent comment le milieu d'évolution – Net ou réel / Bocal ou étang – est un concept hautement réversible.

Parmi les artistes-programmeurs mixant Net et performance, Christophe Bruno a proposé en de multiples occasions de faire évoluer son « Human Browser » au milieu du public. Un comédien, le fameux « Human Browser » lit alors en direct des phrases, des mots pêchés sur le Net par un moteur de recherche, en fonction de tel ou tel critère. Pendant la campagne pour le référendum sur l'Europe, en 2005, le comédien Jérôme Piques lisait ainsi, près d'un bureau de vote parisien, des bouts d'actualité qui lui parvenaient dans son casque⁹⁷, sans aucune réécriture, sans aucun filtre. Comme une façon de reverser le réel au réel, via un détour par le Net...

Quand la performance entre dans le Net

Tout à l'inverse de ce mouvement qui voit le Net pointer dans le réel, des performances réalisent aujourd'hui cet oxymore d'être représentées sur le Net.

On connaît bien Eva et Franco Mattes, pour leur site 0100101110101101.org et leurs fameuses mystifications, dont la plus célèbre fut de faire croire que Nike avait rebaptisé la fameuse Karlplatz de Vienne en Nikeplatz⁹⁸. En cette occasion, ils avaient étendu au réel une pratique bien connue du Net sous le nom de « Fake », à savoir un faux authentiquement assumé par son créateur.

Aujourd'hui, et la raison pour laquelle ce mode de fonctionnement intervient aujourd'hui pourra poser question, c'est tout l'inverse de ce mouvement du Net vers le réel auquel on peut assister grâce aux Mattes : c'est le réel qui revient vers le Net. Ainsi pourra-t-on assister dans Second Life à la reproduction de certaines des plus célèbres performances, sur un média qui a priori est tout à l'opposé.

« Les 7000 chênes » de Joseph Beuys, une de ses plus fameuses performances, se dressent, sachez-le, dans Second Life ! Si vous voulez les voir, accompagnés

⁹⁵ <http://tell-a-mouse.be/>

⁹⁶ <http://tell-a-mouse.be/SentsVirtuels/corpspres/fishes.htm>

⁹⁷ <http://www.fluctuat.net/blog/1899-L-Homme-est-un-navigateur-politique>

⁹⁸ <http://www.0100101110101101.org/home/nikeground/intro.html>

évidemment de leur monolithe de basalte, il vous suffit de vous rendre sur les lieux où ils ont été « plantés »⁹⁹.

D'autres performances, pour certaines aussi célèbres, ont été pareillement déplacées dans Second Life : celle de Valie Export et Peter Weibel, « Tapp und Tastkino », au cours de laquelle le public était invité à peloter la poitrine de la performeuse, sous couvert d'un appareillage masquant ; celle de Chris Burden, « Shoot », au cours de laquelle un coup de feu réel lui était tiré dessus, le blessant légèrement. Les performances, autre « sacrilège », n'ont rien d'improvisé : tout est préétabli, alors qu'il aurait très pu en être différemment.

Ce pourrait sembler un contresens total de réactualiser des performances, qui par définition se tiennent dans l'instant, et ne doivent pas en sortir. Ce que les Mattes proposent n'est pas non plus un enregistrement de performances, comme le numéro spécial de la revue Docks¹⁰⁰ avait pu en clarifier la problématique, dans son numéro « Action », paru en 2003.

Alors ? Est-ce le simple plaisir de manier le paradoxe qui aura pu animer les Mattes ? Est-ce une façon de souligner l'épuisement conceptuel des mondes dits virtuels, dont Second Life est le plus connu ? Doit-on croire les artistes quand ils affirment détester les performances, et avoir voulu en quelque sorte les démystifier ? Le fait que les performances soient reproduites dans Second Life et pas ailleurs, pas avant, suffit à nous montrer combien les échanges entre monde réel et Net sont devenus suffisamment complexes pour que les catégories les plus fermement établies – réel/imaginaire, histoire/fiction - soient aujourd'hui ébranlées. Déjà, pour désigner le réel, on emploie l'expression « Real Life », en réaction au terme « Second Life », comme si c'était la copie qui dictait la marche à l'original. Second Life, qui réalise une des utopies ayant participé à la naissance du Net, à savoir un monde virtuel où faire vivre un avatar, nous met pourtant devant cette nouvelle évidence d'un monde numérique aussi pauvre en imagination qu'il est riche en moyens technologiques. Réactualiser des performances dans Second Life, ce n'est certainement pas en démonter les mécanismes, jusqu'à les abolir. Toute l'ambiguïté

⁹⁹ <http://www.0100101110101101.org/home/performances/performance-beuys.html>

¹⁰⁰ AKENATON/DOC(K)S, revue, 7 rue Miss Campbell, F 20000 AJACCIO,
<http://www.sitec.fr/users/akenatondocks>

du projet, au contraire, conduit à resacraliser l'unique instant de la performance. Second Life ne pourrait pas fonctionner sans référentiel. Celui qui lui est offert là montre davantage combien Second Life a besoin de l'étincelle du présent, la fine lame sur laquelle nous nous tenons, entre passé et futur, pour ne pas sombrer dans le morne ennui.

Par contre cette irruption du réel – un réel faisant partie de l'histoire – dans Second Life nous montre comme il pourrait devenir le cauchemar de nos mondes développés, au sein desquels l'unique, l'improvisé ne pourraient plus exister, puisque les moyens encore rudimentaires de Second Life pourraient répéter indéfiniment l'intangible – de même que des acteurs disparus sont aujourd'hui recrutés par les publicités pour vendre leurs produits. Certains artistes, dont la performance a été réactualisée, ont d'ailleurs détesté l'idée.

Les œuvres mises en ligne par les Mattes, à l'intérieur de cette thématique, font-elles partie du Net-art ? Certainement. L'échange avec le hors-net dépasse de beaucoup l'emprunt, ou l'enregistrement. Il s'agit bel et bien d'une hybridation nouvelle à laquelle nous assistons, greffe d'une peau morte, réveil d'un cadavre, dans un corps vivant artificiel : le plus étrange des Golem jamais imaginé !

Quand le Net brouille les frontières entre art plastique et Net-art

Les performances initiales dont se sont emparé les Mattes n'ont pas été transformées par leur numérisation sur Second Life. Pour ceux qui les ont vues, qui y ont participé lors de leur création, elles restent inchangées. Par contre, elles sont aussi devenues autre chose, des œuvres de Net-art, créées par les Mattes, selon une logique bien connue de l'emprunt, l'imitation, l'influence.

« L'œuvre invisible » de Antoine Moreau nous posera une question bien plus délicate encore que ce travail somme toute classique de détournement. Re situons tout d'abord le contexte de cette « Œuvre invisible », créée au cours de la biennale de Paris 2006. Son directeur, Alexandre Gurita, propose à l'artiste et animateur du site Copyleft¹⁰¹, Antoine Moreau, de participer, avec une œuvre à « faible quotient de visibilité artistique », puisque c'était l'angle choisi pour cette biennale.

Antoine Moreau répondra à cette invitation, en proposant une œuvre dont le quotient de visibilité artistique sera de zéro. En un mot, il créera une

¹⁰¹ <http://artlibre.org>. Site et organisation qui milite pour une licence dite « Art Libre » qui permet la reproduction et l'appropriation, sous certaines conditions, des œuvres d'art enregistrées sous ce label.

œuvre qui sera totalement invisible, lors de la Biennale, et qui ne devra pas même être présentée dans le catalogue de l'exposition.

Pourtant, cette œuvre existe sur le Net¹⁰². Elle existe par la trace des courriers que se sont échangés Alexandre Gurita et Antoine Moreau, ainsi que les membres du collectif d'artistes réunis sous la licence Art Libre. Ce sont ces courriers et les considérations sur l'œuvre réunis au sein d'un document PDF qui constitueront les traces de cette « Œuvre Invisible », lesquelles traces se confondent pratiquement avec l'œuvre elle-même. C'est le réseau social des sympathisants de la mouvance « Art Libre » qui aura permis à cette œuvre – minimale et conceptuelle - d'exister.

Finalement, cette œuvre qui était destinée à un espace traditionnel d'exposition, la Biennale de Paris, n'aura eu aucune visibilité dans ce cadre-là, pas même sur son catalogue, mais en aura eu une sur un site, Copyleft. On peut, en tapant dans un moteur de recherche « œuvre+invisible+antoine+moreau », retrouver d'autres traces de l'« Œuvre Invisible » sur le Net.

Cette œuvre, donc, transgresse l'obligation tacite d'un cadre identifié, en temps et en lieu – ici la Biennale de Paris - dans lequel l'œuvre se donne à voir. Elle transgresse également les notions d'authenticité et de non-reproductibilité puisqu'elle est proposée sous deux formats de licence : un copyright très classique pour la propriété intellectuelle de l'œuvre, qui reste celle de Antoine Moreau, et un Copyleft « transgressif » qui autorise quiconque à s'en saisir et à la modifier¹⁰³, sous réserve de signaler l'auteur initial de l'œuvre. Enfin, cette œuvre montre comment le Net permet de transgresser les frontières physiques et conceptuelles sur lesquelles l'art contemporain pouvait encore s'appuyer. « L'Œuvre Invisible », qui initialement aurait dû s'inscrire dans le champ de l'art contemporain – art conceptuel -, peut être considérée comme faisant partie du Net Art, ayant en quelque sorte été « aspirée » par le Net, pour y trouver cette fameuse visibilité/lisibilité qu'elle semblait refuser.

¹⁰² http://listes.lost-oasis.net/?A=READ&L=art_artlibre.org/2006/6/2/0
http://listes.lost-oasis.net/?A=READ&L=art_artlibre.org/2007/2/15/0

¹⁰³ C'est ce qu'a fait d'ailleurs l'artiste Myriam Diop, voir http://www.cnap.fr/institution.php?section=programmation&id_institution=3891&action=readEvt&id_evenement=12380

Tout à rebours de cette volonté d'effacement manifestée par « L'œuvre Invisible », l'inscription dans l'espace public, qu'elle ait un caractère publicitaire ou informationnel, doit au contraire aller vers le plus grand nombre, et se jouer des réseaux, des espaces d'inscription, jusqu'à faire de l'espace public un lieu d'inscription littéralement saturé. C'est ce que montre l'ouvrage de Eric Sadin, « Times of the signs »¹⁰⁴ au cours de quatre cent pages généreusement illustrées, parcours dans quelques villes communicantes, Tokyo, New York, Monterrey etc...

En joignant très habilement écrits théorique et critique avec des prises de vues urbaines en couleurs vives – texte et image inextricablement mêlés, à la façon d'un photo roman contemporain – Eric Sadin nous montre comment ces villes sont des territoires traversés, transpercés, par des canaux multiples d'information, jusqu'à rendre obsolètes les questions relatives au support : livre, téléphone portable, mini-lecteur DVD, PDA, écrans géants, affiches publicitaires, peau humaine, murs communicants, bornes interactives, tout est prétexte, tout est tissé de signes.

On peut goûter la « poésie » de ces paysages urbains – à la façon de ready-made instantanés – ou s'inquiéter de la saturation du regard qui est ici organisée, peu importe au fond. Ce dont ce livre témoigne, c'est la façon dont les puissants groupes industriels, mais aussi les collectivités territoriales, se sont organisés pour capter le regard du promeneur, du travailleur. En face de ce que certains pourraient ressentir comme une agression, il faut attendre que les signes s'ajoutant aux signes, les couleurs se superposant aux couleurs, tout finisse par s'annuler, en un blanc satori...

Quand la carte et le territoire se croisent

Certaines reproductions du livre d'Eric Sadin nous montrent une superposition de prise de vue réelles et de quadrillage réticulaire. Le plan se superpose au territoire, comme on peut aussi en faire l'expérience avec les prises de vues satellitaires de l'IGN¹⁰⁵. Le visible est maillé par l'invisible.

Du fameux axiome de d'Alfred Korzybski¹⁰⁶, « Une carte n'est pas le territoire », bien des œuvres de Net-art ont tiré tout le parti possible, tournant et retournant cent fois la

¹⁰⁴ SADIN Eric, Times of the signs, Editions Birkhäuser, 2007.

¹⁰⁵ <http://www.geoportail.fr/>

¹⁰⁶ http://www.lyber-eclat.net/lyber/korzybski/preface_editeur.html

proposition mille fois lue, mille fois entendue du philosophe et linguiste polonais – sans toujours savoir exactement quelle pouvait bien être sa signification. Ce qui restera de toutes ces œuvres¹⁰⁷ et programmes¹⁰⁸ ayant cartographié le Net comme un territoire, et le territoire réel comme le Net, c'est finalement une intégration croissante des outils associés aux TIC dans notre quotidien, et dans notre vision du territoire.

Certaines œuvres de Net-art, comme Yellow Arrow¹⁰⁹ ont joué de cette irruption dans le réel de marqueurs renvoyant vers le Net, avec leurs fameuses flèches jaunes collées en tel ou tel endroit de la ville – New York, Stockholm, Innsbruck, etc...- par les participants. Chaque flèche jaune, rappelons-le, est munie d'un code, que le promeneur pourra activer, depuis son téléphone portable, pour lire un SMS lui donnant les indications propres à telle ou telle flèche. Ainsi, les participants à cette œuvre collective, peuvent laisser des messages partout où ils le souhaitent, des messages que recevront tous ceux qui, en visite par exemple en Amérique du Sud, auront pris la peine de se munir d'une carte leur indiquant l'emplacement des flèches jaunes. On voit bien ici le degré de sophistication atteint par ce type d'entreprise, où le Net et le téléphone portable, pour les instruments de communication, la carte et le territoire réel pour les interfaces de navigation se croisent, se recroisent, en un maillage fin de renvois labyrinthiques. Une fois que la cartographie du territoire est assez dense, des circuits touristiques sont même organisés, pour visiter les lieux estampillés par les flèches jaunes. Un tourisme « différent », nous disent les articles de presse recensés sur le site.

Des manifestations d'apparence plus revendicatives sont organisées dans certaines villes où un collectif « Yellow Arrow » suffisamment fort a réussi à se structurer, comme récemment à Innsbruck, où sous le nom ronflant de « Guérilla Map Innsbruck », des flèches jaunes ont été installées en tous les points jugés stratégiques – au sens guerrier ! – par les participants. Mais lit-on les instructions du site « Yellow Arrow » relatives aux précautions d'usage pour coller les flèches, et l'on apprendra qu'il est recommandé de demander la permission au propriétaire d'un immeuble ou aux services municipaux, avant de coller une flèche sur un mur ou sur

¹⁰⁷ <http://www.ouinon.net/documents/cartoblog2.1.pdf>

¹⁰⁸ Outil de recherche cartographique <http://www.kartoo.com>

¹⁰⁹ <http://yellowarrow.net/index2.php>

un panneau de signalisation. Très responsable, comme attitude, mais pas guérilla du tout !

On pourrait présenter cette œuvre collective et participative comme l'un des exemples les plus aboutis du croisement entre carte/écran et territoire réel, avec toutes les notions de territoire fictif et de réseau social que l'on pourrait évoquer. Certainement. « Yellow Arrow » montre également une face très actuelle du marché de l'art puisque, cela n'aura pas échappé au lecteur, il faut pour pouvoir participer à ce réseau, disposer de flèches estampillées, chacune munie de son code unique, des flèches que l'on devra acheter auprès de Yellow Arrow, qui commercialise aussi des T-Shirts et autres gadgets. Sans adhérer au système en achetant une flèche, aucune participation possible.

Qu'une entreprise commerciale s'empare des gimmicks du Net-art pour en faire un objet pour le coup parfaitement insaisissable, à la frontière de l'œuvre d'art et du coup marketing, à cheval entre le territoire et l'écran, c'est peut-être la meilleure façon de marquer la convergence entre les supports, pour l'avènement d'un art pluri-médiatique – qui se jouerait non seulement de plusieurs médias mais aussi de plusieurs dimensions spatiales et temporelles.

Beaucoup moins cynique, du moins peut-on le penser, il faut envisager la façon dont les artistes détournent les multiples caméras qui nous espionnent - que ce soit dans la rue ou depuis le ciel – comme une réaction salutaire à une entreprise de coercition généralisée.

En révolte contre les caméras de surveillance qui asphyxient les grandes villes, les aéroports, tous les espaces publics, des groupes d'activistes se sont fait une spécialité de repérer certaines d'entre elles, situées dans des endroits stratégiques, puis de venir se positionner dans leur champ afin d'y exécuter de véritables rituels d'envoûtement. Le collectif étasunien « Surveillance Camera Players »¹¹⁰ nous montre ainsi comment venir défiler, ou faire mille et une actions artistiques, devant les caméras de surveillance. On pourra se demander quelle est l'utilité d'une telle activité, puisque depuis que le groupe existe – milieu des années 90 – le nombre de caméras de surveillance n'a pas baissé d'un pouce ! Ce serait plutôt le contraire. Certes...

¹¹⁰ <http://www.notbored.org/the-scp.html>

Pourtant, en voyant comment cette initiative fait tâche d'huile, et s'exporte jusqu'en Turquie¹¹¹, pourtant peu connue pour être tendre envers les mouvements démocratiques, on ne peut que souhaiter voir les citoyens se rebeller, un jour, contre cette préfiguration de Big Brother. A ce titre, il faut citer l'initiative des Big Brother Awards¹¹², qui décerne chaque année ses « récompenses » à ceux qui luttent le mieux contre les libertés publiques. Le fait de venir « montrer ses fesses » aux caméras, pour un public que l'on devine peu réceptif à l'ironie et au contre-pied, les agents de surveillance, est l'exemple d'une interaction extrêmement poussée entre la réalité – que l'on pourrait dire capturée par les dispositifs de surveillance – et le Net, qui permet de mettre en scène cette entreprise artistique de dénonciation. Nous sommes là au niveau où l'art endosse de façon très forte ses responsabilités, avec les moyens qui sont les siens.

Manipuler les instruments de surveillance et de captation du réel qui nous enserrant chaque jour davantage dans une camisole numérique, c'est également ce que beaucoup d'artistes commencent à faire en se servant de l'espace d'inscription le plus vaste qui soit, la terre.

On pourra voir ainsi de nombreux exemples de ce qui n'en est encore qu'à ses débuts, sur une page dédiée aux inscriptions au sol capturées par les satellites et mises en ligne dans Google Earth¹¹³. Dans cette vaste base de données, qui mélange les inscriptions commerciales, les plaisanteries, les œuvres de Land Art, les curiosités géographiques, il faudra faire le tri...

Sur un site comme « Graffiti for God¹¹⁴ », il sera intéressant de noter comment la page HTML est présentée, avec ces ancres qui indiquent les points d'inscription, les mêmes ancres que tous les sites de géolocalisation proposent.

Avant de résoudre la question de savoir si le Net-art peut sortir du Net, et comment appeler cette nouvelle forme d'art, qui s'appuierait sur le Net, puis en sortirait avant d'y revenir, il faut interroger une des dernières œuvres de l'artiste canadien Adam Brandejs, Gen Pets¹¹⁵, qui présente des animaux de compagnie génétiquement

¹¹¹ <http://izleniyoruz.Onyx.com/index2.html>

¹¹² <http://bigbrotherawards.eu.org/>

¹¹³ <http://www.gearthhacks.com/dlcat39/Huge-words/symbols/artwork/mazes.htm>

¹¹⁴ <http://www.graffitiforgod.org/>

¹¹⁵ <http://www.genpets.com/index.php>

modifiés, dans leur emballage plastique, comme de monstrueux hybrides, à mi-chemin du chien, de l'humain et du poulet.

Présentés sur le site de l'artiste comme des « jouets » disponibles en magasin, on pourrait s'y laisser prendre et trouver cela éthiquement très discutable. Une lecture plus attentive nous révélera la supercherie, à la façon de fameux « fake » déjà vus sur le Net. Ces animaux génétiquement modifiés n'existent pas en tant que jouets commercialisés dans la grande distribution, mais ils ont été malgré tout fabriqués par l'artiste, avec des matériaux plastiques et des composants électroniques.

Il aura donc fallu cette mise en scène, cette fabrication de réel, pour que le site et les poupées parviennent au statut d'une œuvre d'art, qui va vivre sa vie pour partie sur le Net et pour partie dans le réel, au cours d'expositions dans des centres d'art. L'artiste a dû passer par le réel, la fabrication matérielle de ces faux animaux modifiés, pour que son œuvre en ligne atteigne son but.

Doit-on appeler cela art multimédia, plurimédia, numérique, médiatique, mixed-media ? – tous termes qui maintenant recouvrent à peu près tout et rien, et qui surtout ne rendraient pas compte de ce passage obligé par le réel, la matière, qui caractérise bien des œuvres hybrides apparues dernièrement– dont par ailleurs l'Agence Topo a pu se faire écho avec ses manifestations « Sortir de l'écran »¹¹⁶.

D'autre part, les termes évoqués laisseraient de côté cette dimension essentielle des œuvres citées ici, à savoir cet héritage venu du Net-art, et à travers lui des différents courants artistiques que nous avons indiqué. Le Net est toujours ce qui les structure, même si ces œuvres ont appris à jouer avec les codes d'autres formes d'art, avec d'autres territoires. « L'artiste sans tête »¹¹⁷ Etienne Joubert, dont le corps décapité « vit » dans Second Life, tandis que la tête, construite en origami, impose sa matérialité dans notre monde serait une nouvelle et brillante manifestation de ces jeux de renvoi entre le Net et le réel – grâce auxquels, enfin, pourrait-on dire, le Net-art sort de son aridité, de sa confidentialité, et de son repli quelque peu autiste.

A la façon du Web qui est devenu Web2.0, on pourrait avancer que ces œuvres hybrides, hybridées avec le réel, font partie du Net-art2.0.

Xavier Malbreil

¹¹⁶ <http://www.sortirdelecran.ca/>

¹¹⁷ <http://www.ordigami.net/artistesanstete>

Représenter l'information sur le Net : de la mimésis à la prophétie

« En venant en Alaska, McCandless désirait marcher dans une terre vierge, découvrir un point blanc sur la carte. Mais en 1992, il n'y avait plus de points blancs sur les cartes, ni en Alaska, ni ailleurs. Alors Chris, avec sa logique particulière, trouva une solution élégante. Il supprima la carte, tout simplement. C'est dans son esprit, par conséquent, à défaut d'autre chose, que la terra resterait incognita. »¹¹⁸

« [Total Immersion](#) » brouille la ligne entre le monde virtuel et le réel en créant des expériences interactives magiques. »¹¹⁹

Que l'on se penche sur l'histoire du Net-art, et que l'on examine les premières oeuvres ayant marqué cette discipline, et l'on ne pourra qu'être frappé par le grand nombre d'oeuvres qui ont pris pour sujet la représentation de l'information elle-même, de l'information telle qu'elle est véhiculée par le Net. Cartes, schémas, diagrammes, métaphores, analogies, symboles, bien des formes et figures plastiques et rhétoriques ont été convoquées tant par des artistes que par des géographes et des historiens – sur tous les continents - pour tenter de donner une représentation des nouveaux territoires informationnels qui se sont ouverts depuis le début des années 80. A ce titre, on pourrait comparer les artistes du Net aux premiers explorateurs et navigateurs, qui se devaient d'être aussi des géographes, et ne pouvaient se contenter de partir à la découverte : il fallait qu'ils ramènent des territoires lointains cette denrée encore plus rare que l'or, à savoir l'information sur le territoire, la carte. Les pionniers du net-art se comportaient de la même façon qui voulaient former, à partir d'une image mentale ou d'une requête dans quelque robot fouineur intelligent, une représentation fixe ou animée ou interactive, ou bien toute autre forme de dispositif qui rendît compte de l'émergence d'un territoire informationnel nouveau. A présent que les premiers temps du Net sont passés, et que l'on peut faire un retour sur cette courte histoire, on est en droit de s'interroger sur l'évolution de cette propension à représenter l'information : pourquoi montrer, pourquoi faire oeuvre de ce qui justement a pour mission de nous informer? Pourquoi produire un discours

¹¹⁸ Into the Wild, Voyage au bout de la solitude, Jon KRAKAUER, 1996, Presses de la cité, 2008

¹¹⁹ <http://www.t-immersion.com/>

autoréférent, et de façon à la fois si abondante et si constante? Y aurait-il là un point sombre, central, dont on ne pourrait guère s'éloigner, et dont la contemplation hypnotique pourrait nous donner une clé magique, qui ouvrît la compréhension d'une énigme?

On pourrait également s'interroger sur la différence entre les premières représentations du flux de l'information sur le Net, qui le décrivaient comme lieu, comme territoire, et les oeuvres contemporaines qui se heurtent au fait que l'on représente difficilement ce qui nous englobe. De fait, le Net, de média alternatif, minoritaire, et que l'on a longtemps qualifié de virtuel, n'est-il pas devenu central, le seul qui sût réunir en un même espace-temps aussi bien la presse papier que la télévision et la radio, sans oublier l'affichage public et la voix de la rue? Le Net n'est-il pas devenu média *amniotique* – rendant encore plus complexe sa représentation ? Le fait qu'il soit tel que nous le connaissons n'induit-il pas, comme par nécessité, que l'on tente de le critiquer, de le détourner, de le combattre même avec force?

Ainsi de nombreuses oeuvres de net-art se font-elles fort de dénoncer, par exemple, la toute-puissance de Google sur le réseau. De ces oeuvres, dont nous examinerons certaines, on peut réellement dire qu'elles prennent une posture militante – sans oublier d'être aussi des oeuvres d'art. Mais d'autres encore veulent faire toucher du doigt une certaine part d'absurde dans la saturation du discours sur le Net, avec la multiplication des outils de syndication, d'agrégation, qui ne parviennent pas à réguler l'explosion des flux d'information. Ces oeuvres, et l'on peut penser plus spécialement à celles de Christophe Bruno, nous proposent alors ce qui pourrait ressembler à un retour aux sources, puisqu'elles nous permettent de visualiser sous forme de carte les territoires informationnels. Mais on verra qu'il ne s'agit plus tout à fait des mêmes cartes...

I La pulsion de nommer, de designer : de la mimésis à l'interprétation

L'exemple le plus fameux de site ayant exposé, de façon très mélangée, à la fois des oeuvres de net-art et de « simples » cartes mimétiques, est certainement le très connu « cybergeography.org », créé en 1997 par Martin Dodge et suspendu en 2004. Ces deux dates, d'ailleurs, ne sont pas sans importance, puisque la première correspond peu ou prou à la montée en puissance de la première « bulle Internet » tandis que la seconde marque le début du phénomène appelé Web 2.0 – et

incidemment l'aube de la toute-puissance de Google. Entre ces deux dates, la première bulle Internet aura explosé, et la seconde aura gonflé...

Quoi qu'il en soit, Martin Dodge, universitaire issu du département de géographie de l'Université de Manchester, entreprit ce travail de collection de cartographies avec la foi du pèlerin qui lui permettait d'écrire « Je crois que le Cyberspace a plusieurs géographies. Cette liste (de cartes) est le résultat de ma recherche sur les géographies du Cyberspace. C'est une liste quelque peu éclectique de ressources de l'information qui nous aident à mesurer et tracer ces nouvelles géographies virtuelles de l'Internet, du Web et de Cyberspace. »¹²⁰

En parcourant le site de Martin Dodge, on trouvera en effet une grande variété de cartes issues de tous les horizons géographiques comme disciplinaires. Les premières et les plus simples d'entre elles montrent comment les réseaux d'information se superposent à la géographie physique et politique. Elles ne font guère qu'imiter l'implantation des câbles, le parcours des ondes, et montrer comment tout part des USA, pour irriguer, par voie de plus en plus fine, l'Europe, tout d'abord, puis l'Asie. Ainsi, cette carte¹²¹ du réseau Usenet, en 1993, réalisée par Brian Reid, qui laisse sans l'ombre d'un doute sur la superposition entre géographie physique, politique et répartition du réseau. On peut dire que de telles cartes sont presque des lapalissades.

120

http://personalpages.manchester.ac.uk/staff/m.dodge/cybergeography/geography_of_cyberspace.html

¹²¹ http://personalpages.manchester.ac.uk/staff/m.dodge/cybergeography/atlas/usenet_flow_large.gif

droit à des analogies entre les plans de ville et le réseau : il s'agissait, dans l'esprit de ceux qui les proposaient, de montrer que la distribution de l'information étant par nature un réseau, on pouvait fort bien la comparer, pour la faire comprendre, pour la représenter, ou pour la mettre à distance, à un réseau urbain. Du plan de la ville visible, on passa très vite au réseau souterrain, avec ces cartes qui nous montraient comment les réseaux d'information s'organisaient à la manière d'un réseau de transport.

Ainsi cette carte¹²² imaginée par Oliver Reichenstein en 2008, sur le site au nom emblématique de <informationarchitects.jp>, qui nous montre comment les principaux sites web dans le monde - et parmi ceux-ci, les sites liés à l'information prennent une large place - peuvent être représentés sous la forme du réseau de train de Tokyo. Cette carte, fameuse à travers le petit monde du web, et constamment réactualisée, ne constitue pas une interprétation, à proprement parler, mais bien une analogie. C'est en quelque sorte la béquille mentale nécessaire pour arriver à se représenter une partie du Web, une partie que l'on ne connaît que par l'usage que l'on en fait – usage forcément limité par les limites humaines du temps passé à surfer. En tant qu'utilisateur, difficile de se représenter que le site <digg> se trouve à l'intersection des lignes « réseau social », « médias », et « innovation ». La représentation du réseau sous cette forme, par analogie, n'est pas en soi une interprétation, même s'il est parfaitement arbitraire de classer ainsi l'information.

¹²² http://informationarchitects.jp/wp-content/uploads/2008/02/wallpaper1600_1024.jpg

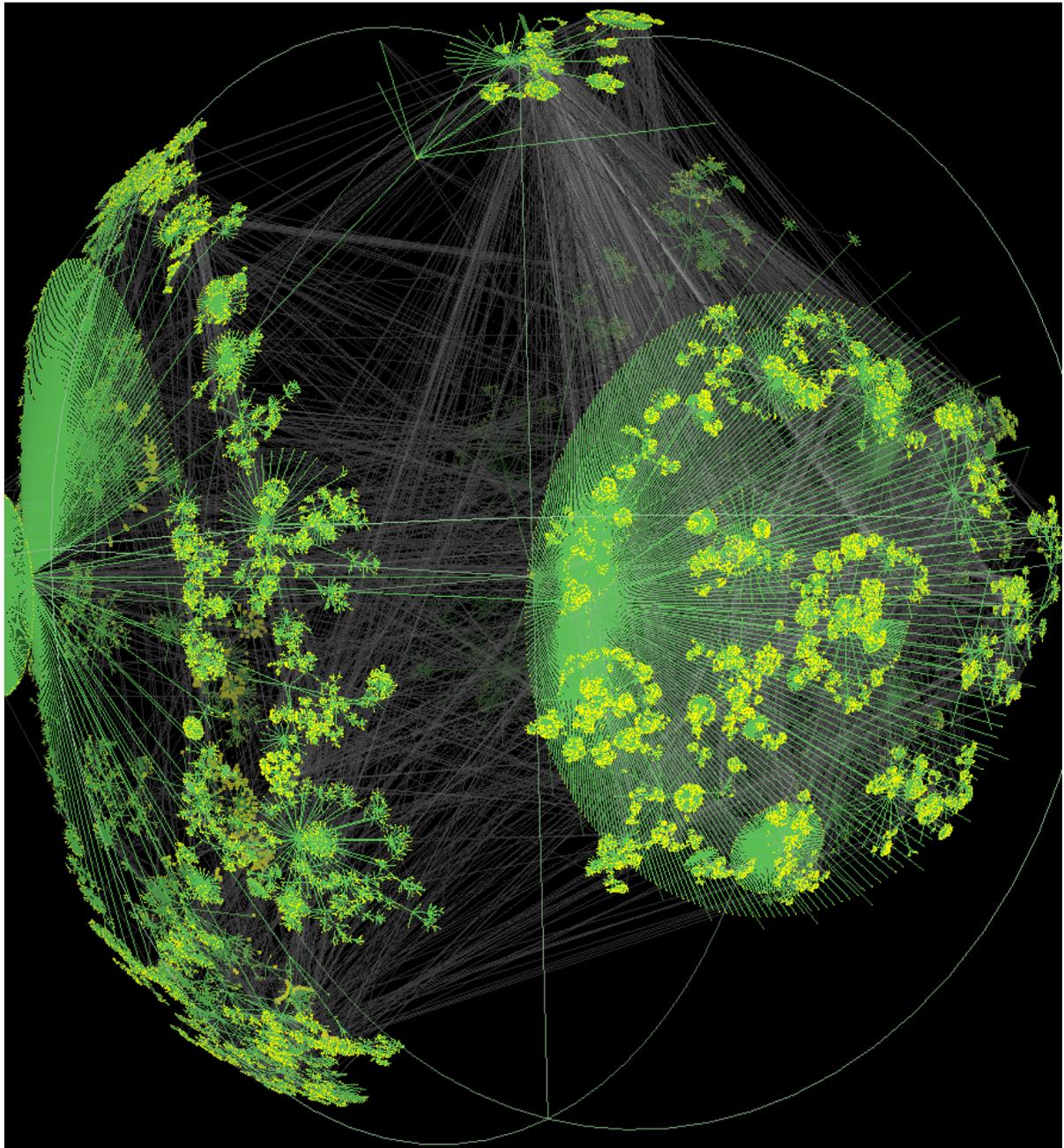


© Oliver Reichenstein

Par contre, quand Martin Dodge compare une carte¹²³ représentant le web, créée par Young Hyun en 2001, à une méduse, on peut dire que non seulement il fait une interprétation de cette carte, mais que la carte en elle-même est une interprétation.

Le robot utilisé par Young Hyun, baptisé Walrus – un nom certainement pas innocent, puisqu'il désigne le morse, l'animal, en anglais, mais est également le titre d'une chanson un peu folle des Beatles « I am the walrus » - aurait en effet pu transcrire de façon bien différente les amas de sites et les liens. La formalisation spatiale décidée par les créateurs du robot Walrus, puis les choix de couleurs opérés par Young Hyun, aboutissent à ce dessin si particulier, que Martin Dodge interprète comme l'évocation d'une méduse.

¹²³ http://mappa.mundi.net/maps/maps_020/

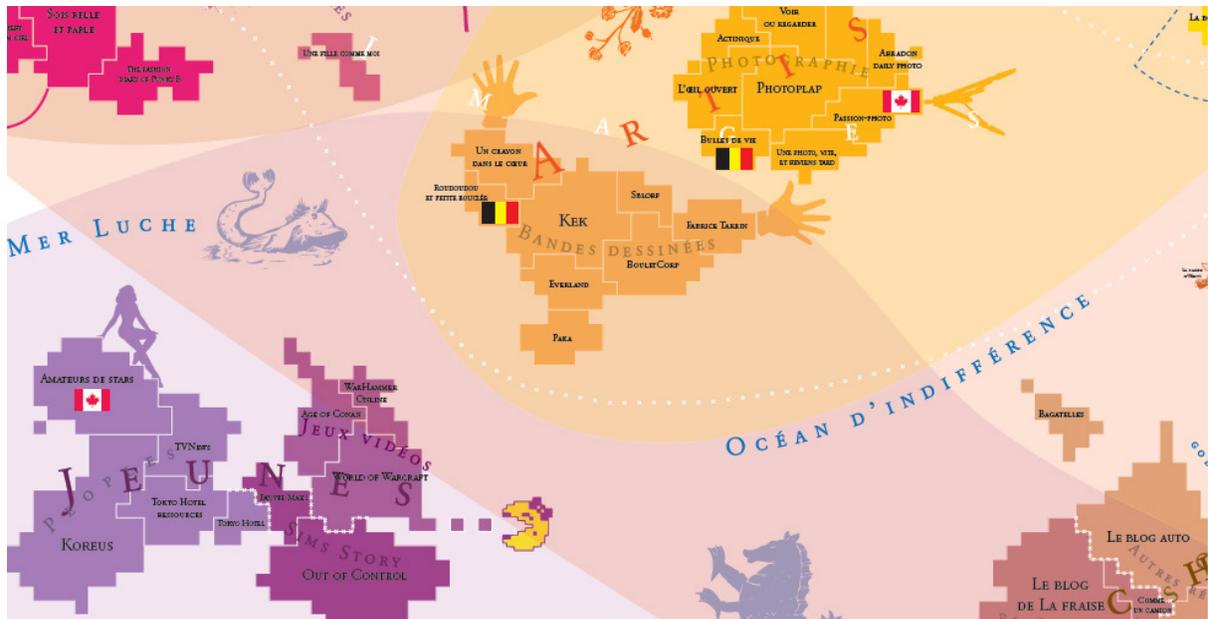


© Young Hyun

Voilà bien la limite de l'utilisation de robots pour formaliser tout ou partie du Net, puisqu'ils ne restituent guère autre chose que ce pour quoi on les aura programmés, et qu'à ce titre, il n'existe peut-être pas de représentation du Net et de l'information sur le Net qui ne soit aussi une interprétation.

Puisque la pulsion mimétique n'est pas morte, l'action de cartographier les espaces d'information numériques ne cesse pas, et trouve constamment de nouveaux terrains à découvrir, en suivant les évolutions du Net lui-même. La communauté des blogs, autrement appelée blogosphère, n'entraîne par exemple pas dans les préoccupations des cartographes et des artistes recensés sur <cybergeography.org>, parce que leur importance était bien moindre qu'elle ne l'est actuellement. Un designer, sur son site <ouinon.net>, aura comblé cette lacune, avec cette carte¹²⁴ représentant les blogs francophones. Là encore, il s'agit d'une interprétation, qui s'appuie sur la classique représentation sous forme de géographie physique et politique. Mais cette géographie, et la pulsion mimétique qui la sous-tend, n'est citée que pour s'en détourner : on voit bien des continents se former, entourés de mers, on devine bien des espaces autonomes, comme autant de pays, réunis au sein d'ensemble politiques plus importants, comme s'il s'agissait de l'UE ou de la CEI, ou encore de l'ensemble américain...mais ils sont purement arbitraires, imaginaires. C'est la responsabilité de l'artiste-designer d'avoir donné telle ou telle forme, telle ou telle couleur à l'agrégat de blogs, qui forment les continents des « Jeux vidéo », des « Bandes dessinées », entourés par l'océan de l'Indifférence, ou la mer Luche... De la mimésis à l'interprétation, cette carte de <ouinon.net> nous montre le cheminement complet, en un seul mouvement.

¹²⁴ <http://www.ouinon.net/documents/cartoblog2.1.pdf>

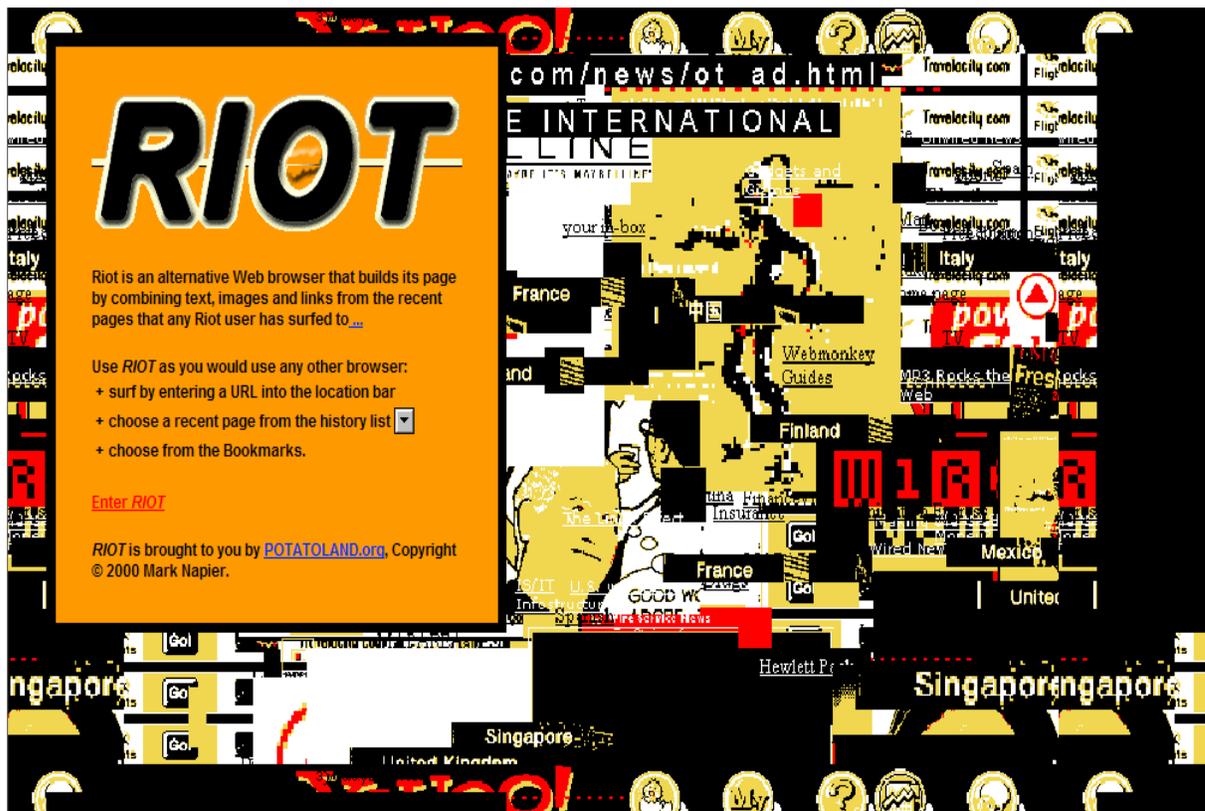


©Quinon.net

Il Quand l'internaute crée lui-même l'information...et se regarde!

Les représentations de l'information sur le Net que nous avons montrées sont propres à une démarche propédeutique : le Net, puis le Web, puis la Blogosphère étaient des formes médiatiques nouvelles, et il était dans la nature humaine, si l'on en croit Aristote, de vouloir en premier les imiter, puis les représenter, en en donnant une interprétation plus ou moins juste.

Une démarche comme celle de Mark Napier¹²⁵ est tout autre, puisqu'il entend



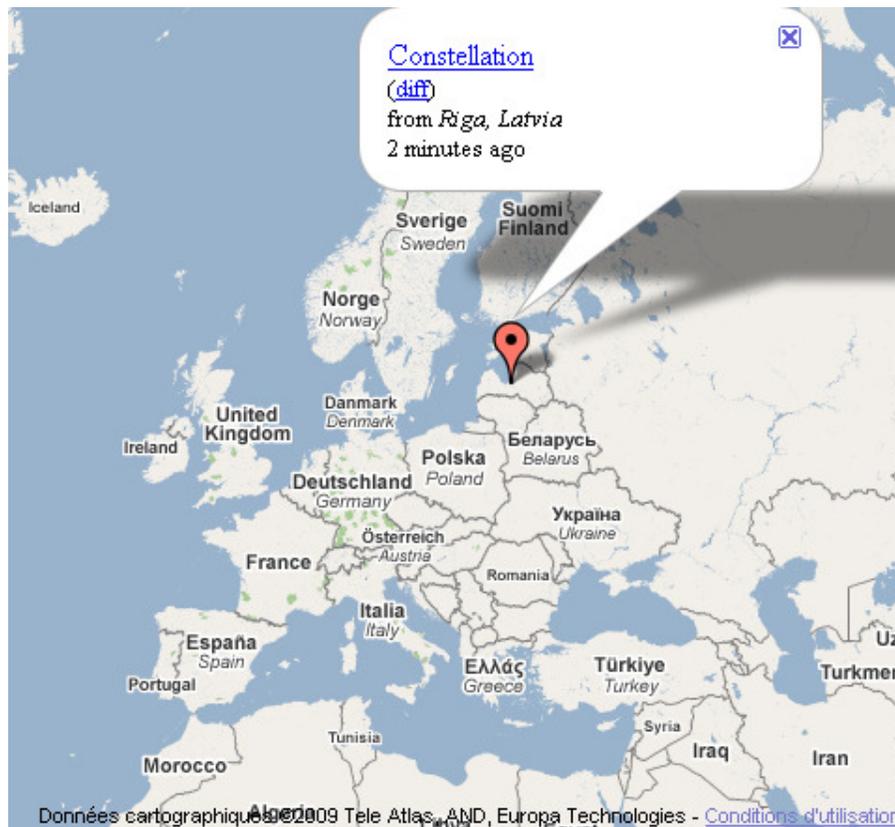
démontrer que l'information, sur le Net, est créée par l'internaute lui-même, du simple fait de sa navigation.

©Mark Napier

navigation.

Ainsi la page qui s'ouvre dans Riot, sur le site Potatoland, est-elle le résultat de la navigation des visiteurs de cette page : ce que l'on voit à l'écran est le produit de la navigation antérieure de tous ceux qui se sont connectés sur la page de Mark Napier. N'est-ce pas assez dire que l'information, sur le Net, est produite par les parcours de navigation des internautes? Ce projet artistique de Mark Napier renvoie certainement aux idéaux originels du Net, faits d'esprit de coopération, de libre-échange, de primat du collectif sur l'individuel, mais appuie également sur le fait que la navigation crée une traîne visuelle qui devient une information, laquelle se transforme aussitôt en spectacle.

C'est en creusant cette veine que de nombreux travaux artistiques ont donné une transcription de l'information produite par les internautes. László Kozma¹²⁶, un talentueux web-designer et media-activiste de l'université de technologie d'Helsinki, a mis au point un programme¹²⁷ très simple qui permet de voir en temps réel les mises à jour de l'encyclopédie Wikipedia, d'où qu'elles viennent à travers le monde. On peut rester devant cette carte pendant quelques minutes, pour le simple attrait de voir le globe terrestre tourner comme un jouet, recrachant des articles destinés à garnir l'encyclopédie en ligne la plus connue. Pourtant, ce spectacle se transforme vite en une vision asphyxiante du village global, sans plus aucun mystère, réduit à un terrain de jeu, où la connaissance serait aussi simple à produire que des bombons colorés.



© from WikipediaVision

¹²⁶ <http://www.lkozma.net/>

¹²⁷ <http://www.lkozma.net/wpv/index.html>

Dans le même ordre d'idée, Facebook ne pouvait pas être en reste, et propose également une visualisation des vidéos postées¹²⁸ par les membres du réseau social. Là encore un globe terrestre sera représenté, comme vu depuis l'espace, et l'on verra s'agiter sur la surface de la terre des « missiles » qui figureront les mises en ligne de vidéo. Certes amusant à voir pendant quelques secondes, mais on pourrait se demander à juste titre ce qu'une telle animation peut bien apporter à vous, à moi... Le spectacle ici fourni est produit par les internautes eux-mêmes, qui créent du trafic sur le site de Facebook. Ce spectacle est celui d'une information, mais que nous dit ce spectacle? Simplement le fait que en tel endroit de la terre, quelqu'un vient de mettre en ligne une vidéo. Peut-être que pour les plus mordus du réseau social Facebook, ce spectacle vaudra comme la surface d'un beau miroir, dans lequel on se demandera si l'on est bien le plus beau?

Un tel niveau d'auto-satisfaction, chez l'internaute, était peut-être visé par les responsables du site du New York Times, quand ils ont mis en ligne une visualisation en temps réel des mots les plus fréquemment employés dans le service de micro-blog Twitter au cours d'un match de football américain.

On verra donc à cette adresse¹²⁹ que le deux février 2009, les mots les plus employés étaient « Cardinals » et « Steelers », soit les noms des deux équipes en compétition.

¹²⁸ <http://www.facebook.com/video/video.php?v=37403547074>

¹²⁹ http://www.nytimes.com/interactive/2009/02/02/sports/20090202_superbowl_twitter.html



©New York Times

Cela, à vrai dire, n'étonnera personne! Mais à l'heure où tout le monde sait que le traçage des activités numériques en ligne devient un problème de démocratie majeur, il en est encore¹³⁰ - les blogueurs mordus d'information et plus encore d'informations sur l'information - qui s'émerveillent que l'information puisse être produite en temps réel à partir des messages envoyés dans la plateforme Twitter.

Cette fascination pour la technologie creuse une profonde dichotomie entre d'une part les internautes utilisateurs de Twitter, qui pourront se laisser aller à une contemplation narcissique, dans laquelle la technologie jouera le rôle de médiateur entre les utilisateurs et les spectateurs, qui de fait, seront les mêmes, et d'autre part les annonceurs, qui eux, sauront parfaitement se saisir des données collectées grâce à Twitter afin d'affiner toujours davantage leur stratégie commerciale. C'est bien toute la différence entre certains projets artistiques, comme ceux que nous avons vus, et d'autres réalisations comme celle du New York Times, qui ne sont que la face cachée du marketing et qui s'appuient sur la propension de certains internautes à considérer l'information créée par eux-mêmes comme une trace de soi, une preuve de son existence, forcément valorisée. Quand bien même cela serait vécu sur un mode ludique par les internautes, l'information co-produite et sa spectacularisation

¹³⁰ <http://bienbienbien.net/2009/02/06/superbowl-et-twitter-ou-letude-dopinion-en-temps-reel/comment-page-1/#commentaires>

peuvent se révéler une manne pour les annonceurs – qui eux n'ont aucune attitude ludique, ni aucune préoccupation artistique.

Une autre façon de montrer que l'information est co-produite par le lecteur sur le Net est celle empruntée par le documentaire interactif. Paru sur le site du <Monde.fr>, en 2008, un reportage¹³¹ nous montre la condition plus que difficile des mineurs de charbon en Chine, exploités et surexploités, à tel point que leur lieu de travail devient beaucoup trop souvent leur dernière demeure...L'originalité de ce documentaire est d'emprunter le mode de navigation du récit interactif. L'internaute devra donc cliquer à tel ou tel endroit pour emprunter telle branche du récit plutôt que telle autre, quitte parfois à se perdre. Mais là, il s'agit d'un documentaire, et dans l'exemple de ce reportage aussi noir que le charbon, produit par l'agence Honky Tonk¹³², on verra que le lecteur doit faire bien attention à prendre les bonnes décisions : s'il se laisse tromper par un mineur trop aimable, et le suit vers une destination prometteuse, il risque bien de se retrouver dans le bureau du commissaire local, où il se fera tabasser, avant d'être prestement expulsé! Nous ne sommes pas en Chine pour rien... Si le lecteur fait les bons choix, il pourra suivre jusqu'au bout ce reportage et sera devenu le co-créateur de cette information.

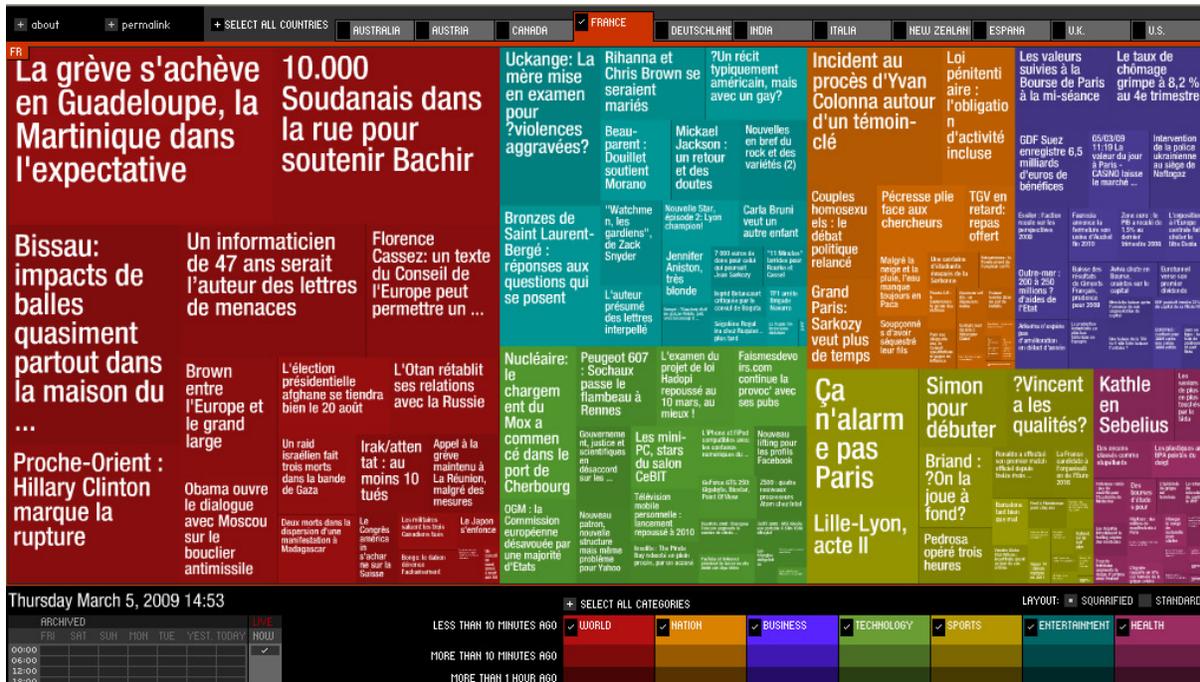
III Du spectacle de l'information au détournement de l'information ...

Le Net n'existerait pas sans les internautes et l'information qu'ils génèrent, souvent à leur insu. Cette masse de données devient une part du contenu indexé par les robots qui font ce que nos amis anglo-saxons appellent du « data mining ». Leur transcription graphique cherche la forme la plus spectaculaire possible, afin de générer de nouveau du trafic, ce qui est un mouvement sans fin. Cette manière de créer une information-spectacle a été poussée jusqu'au bout par Markos Weskamp, le créateur de l'objet visuel non identifié appelé « NewsMap »¹³³.

¹³¹ http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html

¹³² <http://honkytonk.fr/index.php/voyageauboutducharbon/>

¹³³ <http://marumushi.com/apps/newsmap/newsmap.cfm>



© Markos Weskamp

Son projet, récompensé par le Prix Ars Electronica 2004, au Festival de Linz (Autriche), s'appuie sur l'agrégateur de fil d'information Google News¹³⁴, qu'il thématise de façon différente et qu'il transcrit de façon graphique.

Tout ce qui est présent sur l'image montrée ci-dessus est issu de Google News, mais au lieu d'une présentation minimaliste, comme c'est le cas pour la plupart des services de Google, voilà une mise en forme brillante, chatoyante. Est-ce à dire que Markos Weskamp voulait apporter une plus-value à Google News, sans y avoir été invité? Bien sûr que non.

En donnant une interface beaucoup plus synthétique et intuitive à Google News, l'artiste montre aussi que ce service – hautement controversé lors de son apparition sur la toile, et plus encore aujourd'hui, avec l'apparition des Adwords sur la page d'accueil – établit de fait une hiérarchie dans l'information en fonction de critères finalement assez obscurs. Les nouvelles les moins fraîches, parues depuis plus de dix minutes, ou pire encore depuis plus d'une heure, apparaissent ainsi en caractères minuscules dans NewsMap, et sont de fait illisibles, repoussées en dehors de notre perception, de notre attention, et donc bousculées dans l'inexistence sur la place du media village global. L'interface brillante, colorée, avec ses quelques

¹³⁴ news.google.com/

gros titres, se suffit à elle-même, semble nous dire Markos Weskamp, et le spectacle qu'elle nous propose vaut bien tous les articles et toutes les dépêches d'agences.

Bien avant que le service Google News montre à quel point il allait cannibaliser les médias, News Map, par sa mise en image de Google News, anticipait le caractère éminemment contestable de ce service, qui prétend redistribuer l'audience vers les sites des principaux médias, mais qui, de fait, prend la place d'une super agence de presse, sans en assumer la dépense. News Map est bel et bien une prise de position citoyenne, qui ne feint de transformer l'information en spectacle que pour en dénoncer les dangers.

The Falling Times

Friday, March 6, 2009

Dans un même esprit critique, on pourra voir le projet « Falling Times », qui, lui, transforme en icônes les différentes dépêches d'agence – un visage connu pour désigner telle ou telle personne, une tête de mort pour annoncer une catastrophe, un enfant surmonté d'un globe terrestre pour annoncer une nouvelle liée à l'enseignement, etc...



©Falling Times

Le titre de l'installation - « Falling Times » - fait référence au mouvement des icônes sur l'écran, qui tombent en continu, et nous donnent ainsi l'impression d'assister en direct au spectacle du monde en train de se faire, voire même en train de tomber...

Il suffit de cliquer sur une icône pour pouvoir lire la dépêche d'agence qu'elle représente - mais est-ce bien l'attitude qu'aura un internaute devant cette page? Le spectacle, là encore, ne se suffit-il pas à lui-même? Les auteurs de « Falling Times », Michael Bielicky, Kamila B. Richter, Dirk Reinbold, dans leur présentation de l'oeuvre, mettent en garde contre « l'infotainment », ce mélange d'information et de spectacle. En réduisant l'information à l'icône qui caractérise telle ou telle personne, tel ou tel fait, ils montrent l'aboutissement ultime de cet « l'infotainment », quand le texte, qui porte l'information, le sens, a bel et bien disparu et que l'internaute peut simplement se réjouir de voir Bush et Ahmadinejad réunis de façon étrange, sur le même écran, dans une position de contiguïté pour le moins incongrue...

La question du sens que donne la presse au bruit de nos jours et de nos nuits, la question qui fait toujours écho à la fameuse affirmation de Hegel, selon laquelle « la lecture du journal est la prière quotidienne de l'homme moderne », est décidément toujours ouverte, et de façon aiguë. Ces deux projets d'artistes, qui veulent nous

mettre en garde contre la transformation de l'information en un spectacle, font écho aux préoccupations de tout citoyen soucieux de voir se transformer un équilibre installé depuis le XVIII^e siècle, dans nos démocraties occidentales, entre pouvoir et contre-pouvoir. La presse papier, du moins une partie d'entre elle, a été pendant longtemps ce contre-pouvoir. Elle véhicule l'information sur la vie quotidienne, certes, mais bien plus encore, elle permet au citoyen de cheminer dans la formation de son opinion, en toute liberté, elle ouvre enfin vers des domaines de connaissance inhabituels. C'est cet équilibre qui est remis en cause avec la cannibalisation de la presse par le Net.

Antoine Schmitt, un des artistes majeurs sur la scène numérique française, ne nous dit pas autre chose dans son installation « Time Split »¹³⁵, qui transforme les dépêches d'agence en fausses prédictions. Le temps en effet de chaque verbe est changé en sa forme future, ce qui transforme les fils de dépêche AFP, ou Reuters, en fausse machine à prédire l'avenir. En lisant ces phrases, qui nous mettent en porte-à-faux, puisqu'elles relatent au futur des événements présents ou déjà advenus, on pourra suivre l'auteur, qui affirme que « (sa) préoccupation principale ...est le rapport à l'action, entre autre à la décision, d'où l'imprédictibilité. Mais ensuite, en généralisant de la liberté de l'individu à celle du groupe, cela devient forcément politique ... ». Mais on pourra aussi penser que la transformation des agence de presse en machines à détraquer le temps nous informe sur le danger de cette course au scoop, qui a gagné la blogosphère, et qui gangrène jusqu'aux médias officiels. La pensée de Paul Virilio n'est pas loin également, qui nous met en garde contre l'accélération sans frein des sociétés de l'information, contre cette course au futur dans laquelle les dernières décennies s'est engagée : pour être toujours le premier, pour être toujours en avance, quoi de mieux en effet qu'un fil d'agence qui nous annoncerait le futur! Phillip K Dick aurait aimé...

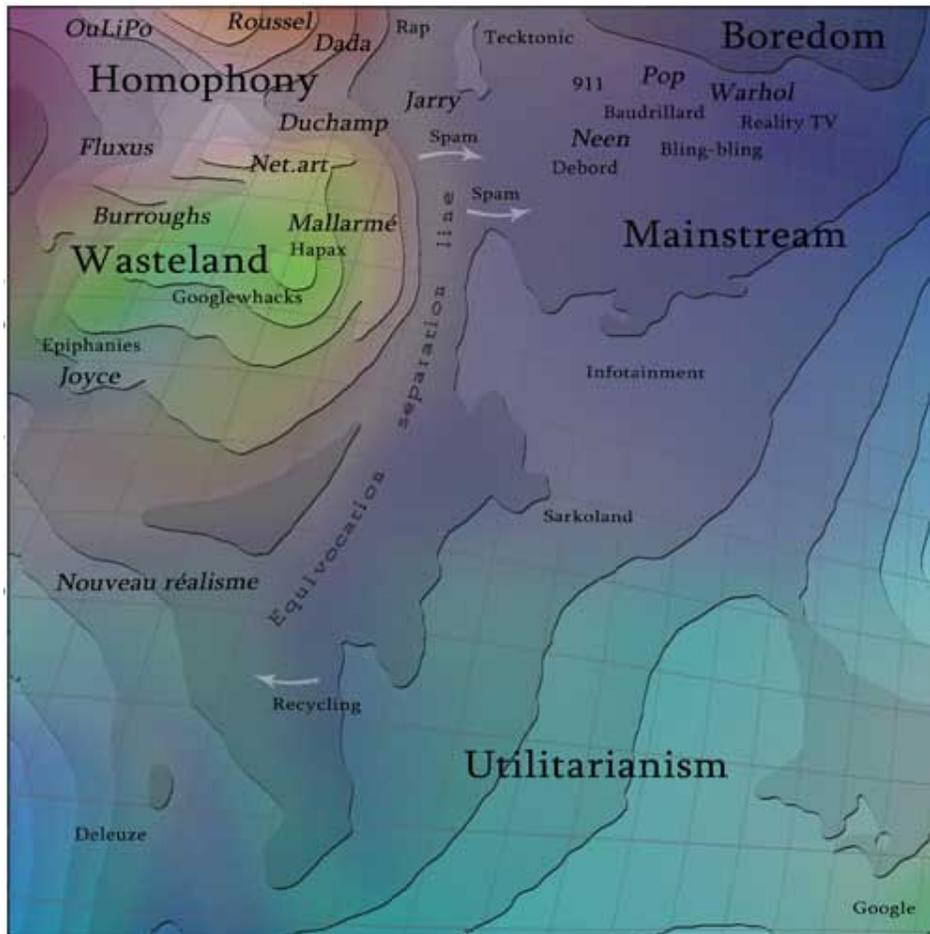
On pourrait situer le travail de Christophe Bruno dans un même axe, qui s'éloignerait déjà de la dénonciation de l'information-spectacle, pour aller vers une réflexion plus circonspecte de la représentation de l'information sur le Net. Dans sa dernière pièce, Dadamètre¹³⁶, Christophe Bruno a entrepris de tracer une carte du Net fort étrange, en s'inspirant tout à la fois de Raymond Roussel et de Dada. De Raymond Roussel, il retient la méthode d'écriture, que l'écrivain français du début du XX^e exposait dans

¹³⁵ <http://www.gratin.org/timeslip/>

¹³⁶ <http://www.iterature.com/dadameter/>

son fameux ouvrage « Comment j'ai écrit certains de mes livres », et qui consistait à explorer, dans un poème, le chemin qui séparait deux mots très proches phonétiquement, comme « billard et pillard ». Avec son « Dadamètre », Christophe Bruno veut tracer une carte qui montrerait la place occupée par des couples de mots. La zone « Boredom », par exemple, celle de l'ennui, regrouperait les mots qui sont sémantiquement proches, et de façon évidente : amour et amoureux, par exemple. A l'opposé, la zone « Wasteland » regrouperait des mots éloignés sémantiquement, et rarement utilisés ensemble, ce qui serait propice à créer l'arc métaphorique le plus large : parapluie et machine à coudre par exemple.

Cette oeuvre de Christophe Bruno s'est appuyée sur un travail de lexicographie comparée long, exigeant, qui lui a demandé de comparer entre eux, dans des moteurs de recherche, pas moins de 800 000 couples de mots. Ce que l'on voit sur la carte est donc constitué de zones où les résultats similaires par couple de mots sont réunis.



©Christophe Bruno

Si l'on connaît un peu l'oeuvre de Christophe Bruno, on sait les démêlées de l'artiste avec le moteur de recherche Google – lesquelles se sont d'ailleurs répétées pour la création de Dadamètre. Ce présent travail entend dresser une carte de la valeur sémantique des mots, telle qu'elle est archivée par les moteurs de recherche, et nous alarmer par la même occasion sur la marchandisation du vocabulaire lui-même, et bien entendu sur celle du savoir et de l'information. Mais le Dadamètre prétend aussi servir d'outil prédictif. L'auteur, sur son site, déclare ainsi que « Utilisant technologies du Web 2.0, réseaux de neurones, théorie des graphes, linguistique quantitative, (le dadamètre) permet de cartographier, et bientôt de prédire, tendances artistiques ou mutations sociales. »

On prendra garde à scruter l'avenir pour savoir si effectivement le Dadamètre permet de le prédire...

De la prédiction à la prophétie... quand l'information veut dépasser la flèche du temps...

Représenter l'information sur le Net, alors que le Net a absorbé tous les autres médias, ou n'est pas loin de le faire, c'est comme demander à quelqu'un de représenter son cerveau, ou de voir ses yeux.

C'est peut-être pour échapper à ce terrible aveuglement qui nous guette, que plusieurs artistes, penseurs, hommes d'affaires, se livrent au difficile exercice de la prédiction. On l'a vu chez Antoine Schmitt, chez Christophe Bruno. On peut le constater aussi chez Marcos Wescamp¹³⁷, créateur de la carte des InformationArchitects, qui prédisait, en 2008, que Google allait devenir une religion.

Mais on peut le voir aussi chez un homme d'affaires français, Thierry Ehrmann¹³⁸, qui se trouve être à la tête du principal groupe d'information pour les cotations d'oeuvres d'art, dont l'antenne la plus connue est le site artprice¹³⁹.

Ce personnage très étrange, richissime homme d'affaires, qui a bâti sa fortune sur l'information en ligne et se prétend l'apôtre du chaos, lance des anathèmes d'inspiration anarchiste, et nous livre un fatras de prophéties, comme ne les aurait pas renié Nostradamus. Sur son blog¹⁴⁰, Thierry Ehrmann mélange sans façon des considérations sur l'avenir du Pape Benoît XVI et sur le cours du Brent en mer du Nord; sur une catastrophe dans un collisionneur de particules et sur le niveau du CAC 40 ou du Dow Jones. Bref un mélange auquel on ne prêterait pas attention, parmi toutes les élucubrations dont le Net regorge, s'il ne s'agissait de ce personnage très controversé qui arrive à faire la synthèse entre l'exploitation des ressources de l'information sur le Net et l'apologie, dans une poésie fumeuse, du chaos.

Comment expliquer que des personnalités si différentes que les artistes dont nous avons vu les oeuvres, et un homme d'affaires faisant très habilement son autopromotion puissent, apparemment, prendre des positions comparables, en se situant résolument au centre de l'information sur le Net, et en voulant, dans le même temps, s'en échapper par la parole prophétique? Le fait que le Net soit devenu média *amniotique* duquel de dépendre devient pratiquement impossible, tant les traces que nous y laissons ne se décollent plus de nous, tant toute question peut y trouver

¹³⁷ <http://informationarchitects.jp/trendmap3-countdown-internet-2008-predictions/>

¹³⁸ <http://www.serveur.com/articlepresse/Article107.html>

¹³⁹ www.artprice.fr/

¹⁴⁰ http://blog.ehrmann.org/?page_id=134

réponse, tant il nous lie à tous ceux qui non seulement vivent sur terre, mais y vivaient, ne laisse-t-il plus comme espace de liberté que la seule parole qui ne pourrait s'y trouver, celle nous disant le futur? Et si la seule parole libre pouvait être celle-là, de quelle liberté s'agirait-il? Celle du fou, ou du devin... qui peut-être sont une seule et même personne?

Ce sont là d'étranges questions, auxquelles je laisse le soin à chacun de trouver une réponse.

Xavier Malbreil

Sites également vus pendant la rédaction de ce dossier :

Vidéo par le groupe sosolimited, <http://vimeo.com/sosolimited>
groupe d'activistes et d'artistes qui travaillent sur l'information.

Parades situationnistes pendant les Photos de Google views : <http://streetwithaview.com/>
Friend Wheel, application pour visualiser ses amis dans Facebook. Pour faire la roue devant vos visiteurs...

Ready made par un groupe brésilien à partir d'images de Google views, sur <http://www.suwud.com/googorama/html/07.html>

Août 2005,
colloque de Cerisy,
« Internet littéraire francophone »,
A la recherche d'une problématique...

Du 13 au 20 août 2005, le château de Cerisy-la-Salle accueillait un colloque¹⁴¹ consacré à l'Internet littéraire francophone. Pendant une semaine, des contributions se sont succédées au rythme idéal de deux le matin, et pas plus de trois l'après-midi devant une assistance on ne peut plus choisie. Mais, outre le charme du cadre, outre les ombres tantôt bienveillantes, tantôt écrasantes des grandes figures de la pensée

¹⁴¹ Voir le programme sur le site de l'un des organisateurs, Patrick Rebollar, <http://www.berlol.net/ILF2005.htm>, l'autre organisateur étant Michel Bernard, maître de conférences à Paris3.

et de la littérature européenne du XX^e siècle, qui trônent dans leur cadre photographique et vous dévisagent scrupuleusement quand vous traversez le hall, outre le temps idéal pendant toute cette semaine, propice à de surprenantes baignades, dans une mer réputée froide, la Manche, que pourrait-on dire de ce colloque sans verser dans le compte-rendu touristique ?

Quelle problématique pourrait-on en dégager, étant donné que les contributions y furent on ne peut plus variées ?

C'est tout le problème d'un colloque thématique, à l'inverse d'un colloque comme Cerisy en compte beaucoup, consacré à un auteur : quand tout le monde parle de la philosophie de Jacques Rancière, ou de l'œuvre de Marcel Schwob, deux des colloques organisés pendant cet été 2005, il n'est pas besoin de chercher à dégager une thématique, il n'est pas besoin de se demander de quoi, une fois les lourdes et hautes portes closes, on aura bien pu parler.

Les trois termes de l'intitulé, « Internet », « littéraire » et « francophone » peuvent en effet se combiner de multiples façons : va-t-on parler d'un réseau Internet qui serait dédié à l'étude de la littérature écrite francophone, et qui apporterait des outils inédits à l'étude littéraire la plus classique ? Va-t-on aborder la question de la publication, puis de la défense et de l'illustration de la littérature francophone à travers l'Internet ? Ou va-t-on y parler d'une littérature propre à l'Internet, et qui aurait pour second qualificatif d'être écrite en français ?

C'est tout le sujet, et tout le problème d'un colloque comme celui-ci, qui découvre au cours d'une semaine son véritable objet.

Le renouveau des études littéraires

On ne se fiera certes pas à l'ordre de passage des intervenants, qui aurait pu dessiner en creux l'intention cachée des organisateurs du colloque, qui aurait pu même tenir lieu de discours implicite.

La communication inaugurale de Michel Bernard¹⁴², pourtant, renvoyait bien à la première des acceptions évoquées plus haut, et son objet, sans aucune équivoque possible, ressortissait bien de l'étude littéraire assistée par ordinateur.

¹⁴² L'un des fondateurs, avec Henri Béhar, Jean-Pierre Goldenstein, Pascal Mougin, et Patrick Rebollar du site Hubert de Phalèse, <http://www.cavi.univ-paris3.fr/phalese/>, dédié aux études littéraires assistées par ordinateur.

Etudier la littérature écrite grâce d'une part à l'informatique, et d'autre part au réseau Internet, voilà une idée qui fait son chemin tout naturellement, et qui rentre peu à peu dans les pratiques courantes des facs de lettres. Mais il faut bien distinguer ce qui relève de l'étude assistée par ordinateur, et ce qui relève de la pratique du réseau. Ce que Michel Bernard¹⁴³ pratique le plus couramment, au sein d'un master donné à Paris 3¹⁴⁴, c'est bien l'étude de la littérature écrite à l'aide du réseau.

Comme l'Internet n'est pas soumis à censure, comme ses contenus ne sont pas tous certifiés, on voit bien que la principale difficulté de l'étude littéraire sur le réseau sera d'une part la pêche aux contenus, et d'autre part la vérification des contenus. Cela pourrait être décrit comme le premier temps de la recherche en littérature assistée sur le réseau. L'information, comme chacun sait, y est abondante dans à peu près tous les domaines, mais comment savoir si l'information en est bien une, si elle n'est pas simplement entachée d'erreur, ou désinformation volontaire, voire même pillage organisé, parodie, intention malveillante, etc. On peut se rappeler ce cas célèbre dans le monde du Net-art d'un site donné comme étant celui de l'équipementier sportif Nike qui se révélait en fait être l'œuvre de cyber-activistes¹⁴⁵. Si le cas ne s'est pas, à ma connaissance, encore présenté, d'un site donnant sciemment de fausses informations sur un auteur, ou organisant une parodie suffisamment habile pour plonger dans l'erreur les imprudents – on se demande d'ailleurs à quoi pensent les potaches pour ne pas avoir encore traité de la façon la plus irrévérencieuse quelques gloires usurpées de la littérature – il ne faut toutefois jurer de rien.

Pour capter l'information à sa source la plus claire, le ciblage des bases de données se révélera comme la première des prudences. En lançant des recherches sur les sites de la BNF¹⁴⁶, sur Gallica¹⁴⁷, sur Frantext¹⁴⁸, sur Fabula¹⁴⁹ on sait que l'on aura déjà opéré une première sélection.

Si la connaissance des sources véritables du savoir était la condition suffisante pour l'acquérir, ce serait trop beau ! L'exemple d'une recherche sur un nom de personne donné par Michel Bernard, illustre la difficulté des recherches assistées en littérature sur Internet. Eugène Mutiaux, par exemple, est un des personnages de la

¹⁴³ [Introduction aux Études Littéraires Assistées par Ordinateur](#), PUF, 1999, 225 p.

¹⁴⁴ <http://www.tele3.univ-paris3.fr/lm/m1.htm>

¹⁴⁵ <http://0100101110101101.org/>

¹⁴⁶ www.bnf.fr/

¹⁴⁷ gallica.bnf.fr/

¹⁴⁸ atilf.atilf.fr/frantext.htm

¹⁴⁹ www.fabula.org/

recherche du temps perdu. Mais c'est aussi une personne réelle, parrain de Marcel Proust, et par ailleurs un collectionneur d'art. Sur lequel veut-on faire des recherches ? Comment organiser l'interrogation des bases de données ? Voilà quelques-uns des problèmes évoqués par Michel Bernard pour l'étude littéraire assistée par ordinateur sur le réseau Internet.

Le co-organisateur du colloque Patrick Rebollar, animateur de la liste LITOR¹⁵⁰, donnait un écho particulier aux préoccupations de tout chercheur désireux d'assurer la fiabilité de ses sources, mais aussi de tout utilisateur du Net, en quête de données fiables. Comme Internet est un réseau ouvert, et que tout le monde peut y publier à peu près tout ce qu'il souhaite, il semble incontournable que le pire y côtoiera le meilleur.

Pour remédier à cet état de fait, Patrick Rebollar fera une proposition qui pourrait sembler singulière, si elle ne venait pas de l'un des acteurs majeurs de l'Internet littéraire francophone, puisqu'il imaginait la création d'un réseau de veille à l'échelle de l'Internet littéraire francophone. Aussitôt qu'une erreur serait relevée sur un site littéraire, le veilleur silencieux, mais dactylographe consciencieux, signalerait dans un premier temps au webmestre étourdi la bourde constatée. Puis, si l'erreur n'était pas réparée, ce serait aux autres acteurs du réseau de signaler l'erreur partout où ils le pourraient. Une charte, énumérant quelques salutaires pratiques, pourrait être dressée.

D'une façon plus générale, c'est au statut de l'Internet comme espace de vie autour de la littérature, que s'est intéressé Patrick Rebollar : l'Internet Littéraire Francophone pourrait dès lors être compris comme la réunion de tous les locuteurs francophones, à travers le monde, qui liraient des textes littéraires sur le réseau, qui consulteraient des informations sur la littérature, qui créeraient des blogs littéraires, qui mettraient de l'information en ligne, ou encore qui organiseraient d'une façon ou d'une autre la visibilité du réseau de la littérature francophone. Bref l'assemblée de tous les francophones participant à un salon littéraire géant¹⁵¹, à l'échelle de la toile. Cette double activité, organisation du réseau, et orientation à l'intérieur du réseau, devait solliciter d'autres communications, tant le sujet est d'importance.

¹⁵⁰ <http://www.cavi.univ-paris3.fr/phalese/litor1.htm>

¹⁵¹ Voir l'ouvrage de Patrick Rebollar : *Les salons littéraires sont dans l'internet*. Presses universitaires de France, 2002, 224 p. Collection *Écritures électroniques*.

Michel Lemaire, le créateur de l'Astrolabe¹⁵² - dont le nom seul suffit à définir en partie l'objet - présentait ainsi le double avantage d'illustrer une préoccupation majeure liée à l'orientation, et de donner l'exemple d'un locuteur francophone canadien apportant sa pierre à l'édifice d'un réseau d'études littéraires francophone. En bref, le réseau n'est plus cette masse indéterminée, que l'on brocardait sous le nom de « labyrinthe », ou que l'on décrivait de façon effrayante comme une toile, avec toutes les connotations péjoratives afférentes, jusqu'au cauchemar de se retrouver prisonnier d'une araignée numérique dépersonnalisante ; le réseau, grâce d'une part aux moteurs de recherche, et d'autre part aux multiples régulateurs humains, qu'ils soient des administrateurs de site-portal, des chercheurs, etc... le réseau peut être décrit comme un environnement numérique hiérarchisé.

La petite portion du réseau que l'on pourrait définir comme l'Internet Littéraire Francophone sera dès lors cette part floue, chaque fois remise en question, chaque fois que l'on allume son ordinateur et que l'on se connecte, cette part mouvante donc du réseau qui aura pour particularité d'être francophone, y compris française, et de traiter sous une forme ou une autre de littérature.

Le réseau global, dit Internet, est un environnement numérique hiérarchisé formé par un nombre infini de sous-réseaux temporaires, eux-mêmes définissables comme des environnements numériques hiérarchisés.

La publication sur Internet : adaptation, dénaturation ou re-création ?

L'Internet, comme cela n'aura échappé à personne, est aussi un espace de publication.

Le langage HTML, qui permet l'interconnexion des réseaux et des ordinateurs, relève d'un langage textuel, dit de balise. Les images, les sons, l'interactivité au bout de la souris, tout cela n'est arrivé que par la suite. Encore faut-il préciser que images, sons, commandes d'interactivité, doivent être nommées, décrites, pour exister sur le Net. Le Net est un environnement numérique surtout composé de mots.

La question de la publication des œuvres littéraires ne pouvait donc manquer de se poser.

A ce titre, on n'oubliera pas de faire référence aux travaux de Etienne Brunet, qui a adapté son logiciel Hyperbase¹⁵³ - prévu originellement pour l'étude des grands

¹⁵² <http://www.uottawa.ca/academic/arts/astrolabe/>

¹⁵³ <http://ancilla.unice.fr/~brunet/pub/hyperbase.html>

corpus de texte (littéraires ou non) en milieu fermé – à une étude statistique de l'emploi des mots français sur la toile. En dix ans, nous aura dit Michel Brunet à Cerisy, le français aurait quelque peu cédé du terrain, par rapport à l'anglais, sans non plus qu'il faille tirer la sonnette d'alarme – surtout si l'on pense qu'en dix ans, depuis 1995 donc, des continents entiers sont entrés dans la danse et ont forcément dilué la part du français sur la toile.

L'Internet est bel et bien une chance pour la langue française, et pour le renforcement de la francophonie : alors que l'anglais s'est généralisé comme langue de l'échange commercial, comme langue de la publication scientifique et comme pidgin de base, il reste du moins au français cette dimension de langue commune entre des locuteurs fort éloignés géographiquement, si ce n'est comme signe de reconnaissance d'une « exception »...française. Cette fonction d'interconnexion par la langue, que les écoles françaises à l'étranger, puis les livres francophones assuraient, est maintenant relayée par l'Internet, qui devient non seulement la plus grande base de données accessible de façon universelle, mais aussi le plus grand espace de publication francophone.

A cet égard, on aura été charmé de voir que des trésors de la littérature française comme le roman de Madeleine et Georges de Scudéry¹⁵⁴, « Artamène ou le Grand Cyrus », soient si bien défendus par une université suisse, celle de Neuchatel¹⁵⁵, pour un projet réalisé par Claude Bourqui et Alexandre Gefen.

Le travail remarquable de mise en ligne de ce monstre littéraire de 21 volumes suffira à convaincre les derniers réticents. Une œuvre que plus personne ne lisait, une œuvre qui finissait même par disparaître de la conscience des lecteurs francophones, alors qu'elle était au XVII^e siècle l'équivalent de nos feuilletons télévisés, c'est-à-dire l'objet de toutes les attentions, le sujet de bien des conversations mondaines et même un motif attesté de disputes entre maris et femmes, devient grâce au Net une œuvre vivante, attractive, une porte ouverte à vrai dire sur des pratiques de sociabilité dont on oublie facilement comme elles pouvaient être liées à la littérature – qui transcendait alors des catégories si rigides de littérature orale/écrite.

¹⁵⁴ Artamène ou le Grand Cyrus, éditions Garnier Flammarion pour une partie de l'œuvre, et site www.artamene.org pour l'intégralité de l'œuvre. Présentation par Claude Bourqui et Alexandre Gefen.

¹⁵⁵ <http://www2.unine.ch/>

Comme tout lecteur ouvrant le site artamene.org pourra s'en rendre compte, le texte intégral de l'œuvre est non seulement mis à disposition, mais surtout présenté selon un dispositif qui en permet des lectures multiples.

Grâce à un ensemble très complet d'outils paratextuels, qu'il serait trop long de détailler ici, le lecteur aura non seulement le choix de la présentation du texte (taille du caractère, mode image, mode texte), mais également le loisir de pouvoir lire où qu'il soit un rappel des qualités de chacun des 400 personnages et plus qui peuplent l'œuvre, grâce à des info-bulles.

Attention tout à fait délicate pour les universitaires et les autres, chaque page lue sur le site pourra être citée avec ses paginations de publication originelle, et avec son lien hypertexte direct. Raffinement suprême, on pourra même conserver trace de la date et de l'heure de consultation du document.

Je laisse au lecteur le soin de découvrir plus avant tous les outils paratextuels auxquels l'édition papier n'aurait même pas pensé.

Voilà donc une œuvre plus qu'exhumée par le Net : on pourrait presque parler d'une recreation qui de plus rendrait à l'œuvre sa dimension originelle d'œuvre de salon, faite autant pour être lue que pour être dite.

Le manuscrit de Madame Bovary¹⁵⁶, de même, pourra figurer parmi les heureuses initiatives de publication sur l'Internet d'un document qui n'aurait jamais pu bénéficier d'une édition traditionnelle.

Que l'on parcoure quelques pages html de cet impressionnant travail collectif, et l'on ne pourra qu'être admiratif devant la somme de compétences et de travail que cela représente : l'écriture de Flaubert nous semble revivre grâce au patient travail de transcription accompli par des bénévoles encadrés par Danielle Girard et Yvan Leclerc.

On voit, on lit, toutes les hésitations de l'écrivain, on suit pas à pas la genèse du texte, grâce à l'édition numérique en ligne !

Dans ce cas également faudrait-il parler d'un travail de re-création sur le Net, puisque l'édition traditionnelle n'aurait jamais pu en donner l'exemple. La transcription du manuscrit de l'œuvre demande une telle masse de travail qu'il fallait la volonté de bénévoles pour en venir à bout. C'est la dimension collaborative du Net, et volontiers contestataire par rapport aux lois de l'argent, qui aura été ici mobilisée.

¹⁵⁶ <http://www.univ-rouen.fr/flaubert/>

Enfin, puisque la littérature n'est pas composée uniquement des monstres sacrés du passé, ni des trésors enfouis, et qu'elle se fait tous les jours, il faut citer le travail de Norbert Dodille¹⁵⁷, pour l'Université de la Réunion, qui a créé un site vitrine, un site ressource également, où les écrivains réunionnais peuvent trouver l'espace de l'expression. Isabelle Aveline, bien connue pour être l'animatrice de Zazie.web¹⁵⁸, nous faisait, elle, part de ses préoccupations quant à l'avenir d'un site qui fait depuis de longues années figure de référence dans la vie littéraire sur le net. Quant au site de la Fondation La Poste¹⁵⁹, partenaire du colloque, il propose un choix de lettres, ce qui paraît logique.

Pour une littérature informatique ?

Le troisième acception de la proposition « Internet Littéraire francophone » nous ramène vers la création, puisqu'il s'agissait, à travers des communications au demeurant fort dissemblables, de convoquer divers aspects de la littérature en ligne, ou de la littérature informatique.

Comme un hommage de la bibliothéconomie à la création la plus contemporaine, Marie Lissart nous présentait un travail effectué par un collectif de quatre élèves conservateurs¹⁶⁰ de l'Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et de la Bibliothèque de Lyon¹⁶¹, intitulé « Repérage et sélection de sites de littérature contemporaine par une bibliothèque universitaire de lettres et sciences humaines », dans lequel quelques questions relatives à la méthodologie de recherche sur le Net, et à la conservation des œuvres numériques sont posées.

Comment différencier ce qui relève de la littérature la plus classique, publiée sur le net, et qui n'aurait fait que migrer de support, avec la littérature authentiquement créée pour ce support, voilà aussi un des problèmes abordés.

On ne reviendra pas sur les classifications proposées à l'intérieur de la littérature informatique, en genres et sous-genres, lesquels évoluent tous les mois avec les technologies de création et les modes de publication, ni sur les épineux problèmes de terminologie – faut-il dire « littérature électronique, littérature hypertexte, littérature informatique ? Pour ma part, je préfère le terme « littérature informatique », pour des

¹⁵⁷ <http://www.litterature-reunionnaise.org>

¹⁵⁸ <http://www.zazieweb.com/>

¹⁵⁹ <http://fondationlaposte.org/actualite.cfm>

¹⁶⁰ Pierre Chagny, Anne Lejeune, **Marie Lissart**, Cécile Tardy. Téléchargement du mémoire sur

<http://www.enssib.fr/bibliotheque/documents/dcb/M-2004-RECH-12-chagny.pdf>

¹⁶¹ <http://www.enssib.fr/>

raisons trop longues à exposer ici – mais on notera le sérieux et la rigueur d'un des premiers travaux consacré, en France, par des bibliothécaires à la sphère numérique. Le fait que le problème de la conservation des œuvres numériques soit posé doit être regardé comme un début de maturité du domaine.

Un travail présenté par son auteur, Philippe de Jonkheere¹⁶², illustre certainement très bien les problèmes évoqués par Marie Lissart et ses collègues, quant à la classification des œuvres littéraires sur le Net.

S'agit-il en effet d'une littérature qui ne ferait que migrer d'un support vers l'autre, mais qui resterait foncièrement une littérature du livre, ou bien s'agit-il d'une création conçue et définie d'emblée pour le support numérique, c'est une question que l'on peut se poser.

Certains indices pourraient être relevés, comme l'environnement choisi par l'auteur, à travers les liens qu'il affiche, et qui projettent en quelque sorte son intention. On notera donc que dans le cas du site Desordre.net, ils renvoient majoritairement vers des œuvres de littérature écrite. D'autres indices pourraient être relevés, ce qui ne serait pas le lieu ici de ce travail.

Mais l'ensemble du travail littéraire constaté sur le site de Philippe de Jonkheere, s'il utilise bien des liens hypertextes, s'il mixe les images et les mots, nous semble malgré tout relever davantage d'un travail de littérature écrite qu'informatique.

Le dialogue entre récit et technique, le questionnement de l'auteur au regard des technologies de l'information et de la communication, voilà les thèmes développés par un universitaire francophone brésilien, Alckmar Luiz Dos Santos, de l'Université Fédérale de Santa Catarina, qui pourraient bien marquer une ligne de partage entre littérature écrite et littérature informatique. Comment nous pensons la technique à travers nos récits, comment le récit dit par la technique elle-même peut influencer notre construction du récit, c'était le thème de la belle réflexion initiée par Alckmar Dos Santos. Il n'est bien sûr pas question de soutenir que la littérature informatique devrait se pencher uniquement sur des questions de dispositif, comme certains auteurs et théoriciens pourraient l'avancer, mais il n'en reste pas moins qu'elle devra toujours se souvenir des modes d'énonciation qui lui permettent d'exister, qu'elle devra toujours garder dans son discours implicite le combat ou la connivence de l'auteur avec les nouveaux langages qu'il aura dû maîtriser.

¹⁶² <http://www.desordre.net/>

En écho presque à ces préoccupations, Isabelle Escolin-Contansou répondra sur le thème des avant-garde littéraires sur le Net : qu'est-ce qui est d'avant-garde, qu'est-ce qui ne l'est pas, comment définir la notion d'avant-garde dans un environnement qui lui-même s'est constitué en rupture avec les modes de publication que nous connaissons depuis quelques siècles...

La littérature francophone présente sur l'Internet peut donc se dire numérique ou électronique ou informatique, peu importe. Mais pour autant qu'elle quitte les oripeaux de la littérature écrite, elle ne peut plus être abordée avec les appareils critiques forgés pour le papier.

C'était le thème de la communication de l'auteur de cet article, Xavier Malbreil, qui présentait le résultat d'un travail de recherche de deux ans sur l'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Comment aborder des œuvres qui ne sont pas que textuelles, mais qui mettent aussi du texte en scène ; comment passer outre un certain nombre d'objections relatives à l'existence même d'un discours critique, objections formulées par Edmond Couchot¹⁶³, par exemple, mais aussi par Jean Pierre Balpe, et qui tiennent à la nature foncièrement instable de l'œuvre numérique, instabilité revendiquée par certains auteurs ; comment analyser un écran sur lequel texte et image se mêlent, et non seulement texte et image, mais encore interactivité du lecteur, etc...

Bref, devant un objet esthétique mouvant, incertain, comment tenir un discours critique ?

Voilà les questions exposées par l'auteur de cet article, questions qui ont pour unique ambition d'avancer pas à pas vers l'élaboration d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique. Fin des travaux, si tout va bien, dans trois ans, pour ce qui sera le sujet d'une thèse de doctorat.

Au préalable, l'auteur de cet article aura pris soin de tenter de donner une définition de la littérature informatique, et de dire comment elle s'inscrit dans une continuité englobant littérature orale et littérature écrite¹⁶⁴.

Enfin, autre sujet de thèse de doctorat, dont les participants au colloque de Cerisy auront eu la primeur, celle de Serge Bouchardon, consacrée au récit interactif, et qui de même se penche sur ce que la création numérique a de plus spécifique. Dans les

¹⁶³ EDMOND COUCHOT, *L'œuvre d'art numérique*, Flammarion.

¹⁶⁴ Les communications seront publiées dans les Actes du Colloque de Cerisy, ILF 2005. Se tenir au courant de la date de parution par le biais du site de Patrick Rebollar, www.berlol.net

œuvre qu'il a réunies, qui pour certaines sont présentes sur le net, pour d'autres sont gravées sur CD-Rom, pour d'autres encore ont eu lieu sous forme de performance, Serge Bouchardon a tenté d'analyser les mutations du récit. L'environnement numérique modelé par les technologies de l'information et de la communication ayant pour effet de donner au lecteur bien davantage de pouvoir sur la narration, à travers ce que l'on appelle l'interactivité, comment concilier narrativité et interactivité ? Serge Bouchardon soutient sa thèse de doctorat le 7 décembre à l'Université de Technologie de Compiègne où il enseigne.

Quelle problématique ?

Au terme de cette semaine de colloque, après avoir entendu résonner plus de vingt fois la cloche annonçant l'heure du repas, impératif à respecter absolument, sous peine de devoir jeûner pendant matinées studieuses ou après-midi appliqués, au moment donc de tirer le bilan de cette agitation de neurones, l'Internet Littéraire Francophone avait-il des contours plus nets ? Savait-on seulement ce qu'il recouvrait ?

Des trois directions que j'ai tracées, en reconnaissant qu'il s'agit d'une lecture particulière, laquelle des trois serait la plus représentative ? Pourrait-on en faire la synthèse ? Se dessinerait-il un sous-ensemble commun ?

L'Internet Littéraire Francophone est certainement un environnement numérique hiérarchisé dédié à la littérature francophone, dédié par ceux qui créent des sites, et qui mettent en place des contenus, mais aussi par ceux qui en organisent la visibilité, ou qui en étudient le contenu. A ce titre, le rôle des multiples « boussoles » du Net, humaines ou algorithmiques, ne devra pas être oublié. Ils font partie intégrante de l'Internet Littéraire Francophone, ce qui est aussi une manière de remarquer qu'une littérature ne saurait exister sans lectorat, ni sans support.

La création littéraire spécifiquement numérique, ou informatique, s'est fait une spécialité, presque une obligation, de regarder fixement ce support, comme condition de son existence, comme balise lui donnant toute garantie d'authenticité.

Certainement est-ce là un acte propédeutique.

La littérature informatique se pense elle-même en rupture avec ses devancières, littérature orale et littérature écrite.

Pourtant, on a pu voir, au cours de cette semaine, les tenants de l'université les plus engagés dans la voie de l'étude littéraire assistée par ordinateur, se passionner pour

la création numérique. On a pu voir les représentants de la culture numérique impressionnés par le réveil de l'université, et par l'ouverture manifestée en direction des créations les plus novatrices.

Il ne s'agira pas ici de tenter une synthèse à tout prix, qui ne serait que rhétorique. L'Internet Littéraire Francophone est bien constitué de sous-ensemble distincts, qui ne peuvent pas se confondre. Leur seule dénominateur commun est la langue française – qui doit compter sur toutes ses forces pour s'imposer dans un environnement massivement anglo-saxon.

La problématique, s'il faut à tout prix en dégager une, de ce colloque, pourrait bien se tenir à l'intersection des trois directions du colloque, ce qui serait une bonne nouvelle. Passé le temps du mépris et des méprises, passé le temps de l'ignorance et de la bêtise, rentrerait-on tout simplement dans l'ère du réalisme, qui verrait le numérique pris pour ce qu'il est, un outil au service des littératures orale, écrite et informatique, un outil que les francophones, parce que nous sommes héritiers d'une langue qui aime autant l'élégance que la chicane, utilisent enfin de façon décomplexée, sans jamais oublier la complexité.

Xavier Malbreil

Pour une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature numérique

Les objets esthétiques nouveaux qui sont nés avec l'apparition de l'informatique demandent une approche esthétique spécifique, dont je vais tenter ici de donner les prolégomènes.

Parmi ces objets esthétiques, certains font davantage référence à la littérature, parce qu'ils donnent à lire du texte sur écran – comme beaucoup d'œuvres de littérature informatique le font – ou encore parce qu'ils reposent sur une réflexion, une préoccupation d'ordre linguistique, comme par exemple cette œuvre de Gérard Dalmon, *My Google Body*¹⁶⁵ - qui ne comporte que très peu de texte lisible à l'écran, mais dont l'intention est de donner une vision métaphorique des parties du corps humain, à partir d'images capturées sur le web.

Ces œuvres d'ordre littéraire composées sur un ordinateur et vues sur un écran posent un certain nombre de questions parce qu'elles sont tout à la fois lisibles et visibles, et parce que des procédures d'interactivité nous invitent à les regarder d'une façon tout à fait particulière. Un certain nombre de critères nous les font rapprocher de la littérature, et c'est pourquoi nous les désignons sous le terme de « littérature informatique » en français et *Letteratura elettronica* ou *letteratura digitale* en italien.

Devant ces objets esthétiques nouveaux, nous sommes quelque peu démunis, et privés pour l'instant d'un vocabulaire approprié. Il n'est besoin que de rappeler comment nous sommes gênés pour qualifier l'acte de lecture – étant donné qu'il s'agit davantage que d'une lecture : tout à la fois nous lisons des mots, nous voyons des images, et nous interagissons avec l'écran grâce à des périphériques comme la souris, le clavier, ou encore la webcam. Certains ont proposé « écritecture » pour désigner « les nouveaux modes de fusion des actes de l'écriture et de la lecture que l'on a découverts. »¹⁶⁶. D'autres ont parlé de *lect-acteur*¹⁶⁷ pour désigner celui qui lit et qui interagit. Pour ma part, je privilégie le terme d'*hyperlecteur*, pour désigner celui qui lit des contenus contenant des liens hypertextes.

¹⁶⁵ <http://www.neogejo.com/googlebody/> . Voir mon commentaire de cette œuvre sur

¹⁶⁶ Voir article de Alain Vuillemin, *Poésie et informatique I: historique*,

<http://www.arts.uottawa.ca/astrolabe/articles/art0024.htm>

¹⁶⁷ <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>

Peu importe pour l'instant. Il ne faut pas douter qu'un langage critique se formera, qui sera élaboré peu à peu, par les uns et par les autres, en France, en Italie, au Canada, et dans tous les pays où l'on se pose ce genre de questions. L'exemple du cinéma, qui a dû se dégager pas à pas des références au théâtre, pour trouver d'abord son langage propre, sa dialectique, nous montre que d'autres arts ont déjà connu le même cheminement. Quand il s'est agi de trouver un langage critique sur le cinéma, c'est l'écueil représenté par la très forte mainmise de la critique littéraire qu'il a fallu éviter et c'est en se focalisant sur ce qu'il avait de proprement spécifique que le cinéma a forgé son langage critique.

Ce qu'il avait de spécifique, c'était évidemment la caméra. La caméra qui capte l'image, mais aussi qui sert à écrire l'image. C'est quand on a commencé à parler du zoom, du plan américain, du champ/contrechamp, du plan séquence, que l'on a vraiment pu parler de ce qui se passait à l'écran, de ce que le cinéma nous apportait de réellement nouveau.

En bref, on s'est concentré sur les objets qui permettaient au cinéma d'exister.

Concernant la critique en littérature informatique, le chemin sera peut-être le même. Tout d'abord, la littérature informatique devra se détacher complètement de la littérature et/ou des arts plastiques, afin de trouver sa dialectique propre, puis elle devra trouver son langage critique spécifique, en n'oubliant jamais quels sont les outils qui lui permettent d'exister.

Mais avant de poser quelques éléments de cette recherche, il faudrait essayer de définir ce qu'est la littérature informatique – en n'oubliant jamais de se demander si elle existe vraiment, ou si elle n'est qu'une chimère inventée par quelques universitaires.

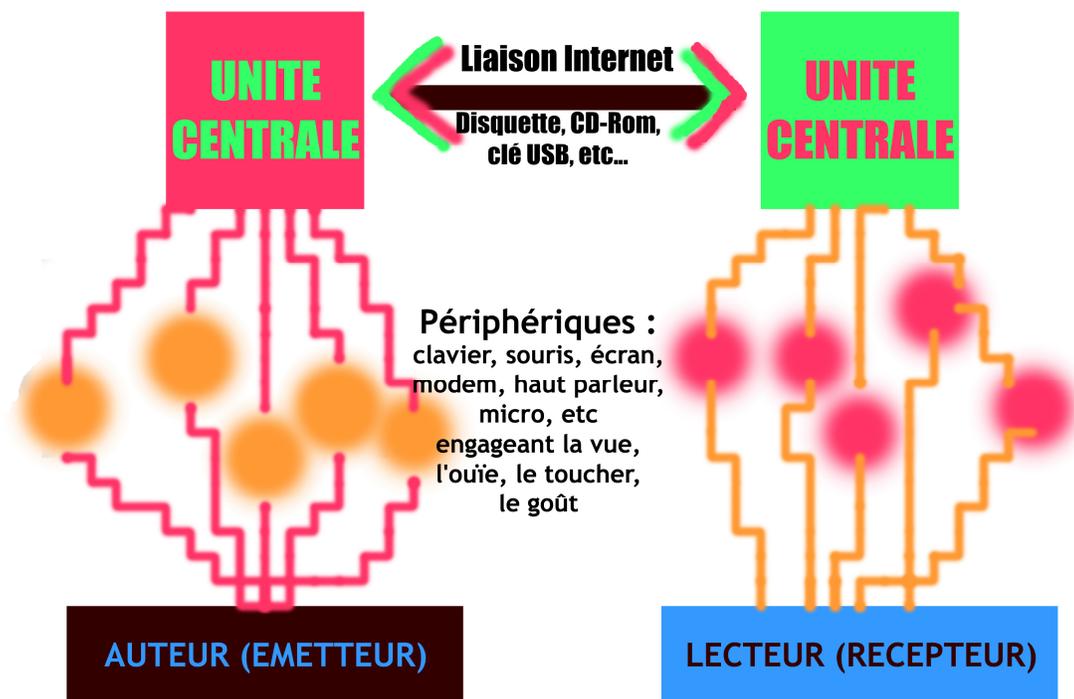
La littérature informatique, genre ou champ ?

Une œuvre de littérature informatique, et je veux parler ici de la littérature de création, puisque n'entrera pas dans mon propos tout ce qui pourrait ressembler à l'adaptation d'une œuvre antérieure, que l'on ferait migrer d'un support papier vers un support écran, une œuvre de littérature informatique, donc, peut se lire, se regarder, s'observer pour l'heure sur un écran. Elle est l'actualisation par un lecteur

mécanico-électronique d'un ensemble fini¹⁶⁸, ou infini de fichiers numériques liés entre eux.

Pour qu'une œuvre de littérature informatique puisse exister il faut que le schéma suivant soit réalisé :

Schéma émetteur/récepteur.



Nous voyons avec ce schéma qu'une œuvre de littérature informatique suppose un auteur et un lecteur dans la même disposition de moyens. C'est une spécificité unique pour l'heure dans le domaine des arts, que de mettre le récepteur et l'émetteur dans quasiment la même situation en face de l'œuvre : il faut impérativement un ordinateur pour créer une œuvre de littérature informatique comme pour y accéder. Mais de plus il faut que l'ordinateur de lecture soit compatible avec l'ordinateur d'écriture.

¹⁶⁸ C'est le cas de la plupart des œuvres, de reposer sur un ensemble fini de fichiers numériques. Toutefois certaines œuvres reposent sur une base de données qui génère un fichier infini, comme le Livre des Morts (www.livredesmorts.com) ou le Adam Project (www.adamproject.com) et d'autres encore.

La surface de réception, l'écran, entre en ligne de compte dans cette ébauche de définition de façon contingente, car on peut fort bien imaginer une littérature informatique s'écrivant sur un mur, ou sur la surface de nos lunettes de vision, ou encore en trois dimensions, dans l'air. Ce qui importe davantage, c'est le mode de traitement de l'information et la capacité de stockage, sous forme de données numériques, sur lesquelles on s'appuie. Au risque de la tautologie, la littérature informatique est une littérature née avec l'informatique et qui pour l'heure se donne à lire sur un écran.

Doit-elle être intégrée dans le champ de la littérature, ou bien recouvre-t-elle un champ inédit, c'est une question que l'on peut se poser. Sans vouloir trancher de façon définitive, on fera remarquer, avec Jean Marie Schaeffer¹⁶⁹, dans son article sur la littérature orale, comme le terme « Littérature » désigne par son étymologie ce qui ressort des « lettres », et pourrait sembler exclure toute production artistique non uniquement fondée sur l'écriture et la reproduction de corpus formés de « lettres ». Mais, de même que Jean Marie Schaeffer montre que le terme de « littérature orale » est finalement le plus adapté à désigner ce qu'il désigne, quand bien même le phénomène recouvert n'est pas constitué par des corpus de lettres, mais par des pratiques orales, de même pourra-t-on utiliser le terme de « littérature informatique », quand bien même les corpus envisagés seront composés de lignes de codes numériques binaires assemblées entre elles, formant un tout cohérent et opérationnel. On pourra tout de même préciser que tous les assemblages de lignes de code ne sont pas des œuvres de littérature informatique – et qu'il y faut bien une présence du texte pour que l'œuvre en question soit identifiée comme faisant partie d'un méta-champ de l'art verbal incluant littérature orale, littérature écrite et littérature informatique¹⁷⁰. Il y faut la présence du texte, du texte lisible de préférence et, comme il faut à la littérature orale pour se distinguer du babil quotidien à la fois une préoccupation esthétique et une différenciation à l'intérieur du flux de paroles quotidien, marqué soit par une intonation, un niveau de langue spécifique, soit par un cadrage (framing) manifesté par des formules d'introduction et de clôture, il faudra de

¹⁶⁹ JEAN MARIE SCHAEFFER, article « *littérature orale* », p.608, dans le *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Editions du Seuil, Points, collection Essais.

¹⁷⁰ JEAN MARIE SCHAEFFER parle, dans l'ouvrage déjà cité, page 207, d'une « différenciation ontologique des deux versants de l'art verbal » pour rendre compte du découplage littérature orale/écrite. Peut-être pourrait-t-on parler d'une « différenciation ontologique des trois versants de l'art verbal » pour cerner la littérature informatique...sauf qu'il y entre bien autre chose que du verbal. C'est en fait vers une réunification du signe linguistique et du signe mathématique qu'il faudrait aller chercher pour trouver la formulation la plus adéquate...mais nous y reviendrons.

même à la littérature informatique les préoccupations esthétiques qui la différencient de corpus utilitaires, ainsi que ce fameux cadrage – qui pourra prendre des formes multiples, dont la première est l’URL.

Mais l’URL ne serait toujours pas suffisant pour assurer que le corpus numérique en question est bien d’une nature artistique et ne ressortit pas, par exemple, à l’intérieur d’un même URL au genre de la paraphrase, du commentaire, ou du méta-discours. On pensera par exemple aux sites comme www.e-critures.org, ou <http://transitoireobs.free.fr/to/>, qui réunissent sous le même nom de domaine à la fois des textes relevant du méta-discours et des œuvres de littérature informatique.

A la question première et dernière de savoir ce qui pourrait différencier un corpus de littérature informatique de tout autre corpus numérique, nous pourrions emprunter rapidement à Gérard Genette, dans « Fiction et Diction »¹⁷¹, la comparaison entre poétique essentialiste et poétique conditionnaliste, pour remarquer que si la poétique essentialiste nous semble intellectuellement plus satisfaisante, parce qu’elle suppose un rattachement générique des œuvres, et n’impose pas de suivre les goûts d’un critique, ou les inclinations d’une mode – ce qui est le cas d’une poétique conditionnaliste - il n’en reste pas moins que la littérature informatique est encore très mal, voire pas du tout, formalisée en genres, sous-genres, catégories. Bref, elle n’est pas institutionnalisée. Aucune académie pour en certifier l’existence, ni pour décider de l’appartenance ou non des œuvres à leur champ.

Mais retenons quand même que la poétique essentialiste avance deux critères de littéarité : par le contenu fictionnel et par la forme poétique. Sous peine de quelques aménagements, ces deux critères pourraient facilement être repris pour décider de l’appartenance ou non des œuvres à la littérature informatique.

Voilà pour une définition sommaire, mais suffisante pour l’instant de la littérature informatique.

Nous retiendrons surtout que la littérature informatique, constituée par des lignes de codes assemblées entre elles, ne peut pas être assimilée à un genre spécifique à l’intérieur d’un champ plus général, qui serait celui de la littérature, mais qu’elle recouvre bien davantage un champ nouveau à l’intérieur d’un méta-champ de « l’art verbal ».

¹⁷¹ GERARD GENETTE, *Fiction et diction*, Editions Du Seuil collection Points, page 104 et suivantes.

Prolégomènes à une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Avant même d'esquisser une méthodologie, nous devons poser comme préalable la question de l'existence même d'une critique des œuvres de littérature informatique. En reprenant l'objection formulée par Edmond Couchot ¹⁷² dans son ouvrage « L'art numérique », nous pouvons considérer que l'œuvre numérique étant par nature instable, puisque son actualisation par un lecteur mécanico-électronique, désigné communément sous le nom d'ordinateur, lui-même actionné par un lecteur humain, est à chaque fois différente, la question du regard critique se pose de façon tout à fait légitime. Le critique ne voyant pas la même chose que le lecteur, et pour certaines œuvres même, à lecture unique, leur non-reproductibilité étant certaine, nous sommes en limite d'une possibilité d'acte de communication.

A cette remarque d'Edmond Couchot - mais nous aurions pu également citer Jean Pierre Balpe¹⁷³ dans les mêmes termes - nous pouvons apporter plusieurs objections, dont nous citerons les principales.

Une œuvre de littérature informatique en ligne, puisque nous nous concentrerons pour l'heure sur les œuvres en ligne, est composée d'un ensemble de fichiers numériques reliés entre eux et accessibles grâce à un ou plusieurs URL. Nous voyons donc que deux éléments bien distincts composent l'œuvre, que nous pouvons analyser de différentes façons, avant même de commencer une lecture critique de l'œuvre. Ces données, l'URL et le fichier numérique de l'œuvre sont des données certaines sur lesquelles une critique raisonnée peut se construire, à l'intérieur d'un protocole qui prendra soin de noter scrupuleusement la date et les conditions d'examen de l'œuvre.

D'autre part, l'existence d'outils analytiques automatisés, moteurs de recherche et méta-moteurs, qui balaient l'œuvre numérique, ou l'œuvre de littérature informatique, en dehors de toute action dirigée de la part du lecteur critique, sera un début de réponse : l'œuvre de littérature informatique peut certes se manifester de façon si contingente qu'elle mette en péril tout acte critique, mais il n'en reste pas moins que son programme, ainsi que sa localisation sur le net, sauf exception, sont stables. A

¹⁷² COUCHOT HILLAIRE. *L'art numérique*. Flammarion. Collection Champs. P. 162 et suivantes : « *Les critiques d'art face au numérique.* »

¹⁷³ Voir une présentation de l'universitaire et auteur français Jean Pierre Balpe sur http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_jpBalpe.html

ceux-ci nous pouvons accéder, ou du moins pouvons-nous visualiser les traces laissées par ce programme, ce site, traces accessibles par le biais d'autres programmes, sans intervention de la subjectivité humaine.

Nous sommes donc en mesure de proposer les prolégomènes d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique qui se décomposerait ainsi :

- analyse immédiate de l'URL, des codes-source et de la manifestation visible d'une partie de l'œuvre
- analyse médiatisée de l'URL de l'œuvre

Analyse immédiate

Avant même d'ouvrir une œuvre de littérature informatique, avant même de la parcourir, et de tracer un parcours de lecture singulier, qui dans certains cas pourra être tellement singulier qu'il désignerait une œuvre unique, impossible à voir par tout autre lecteur, le lecteur critique pourra analyser des données certaines - certaines à une date x soigneusement consignée au sein d'un protocole - dont nous donnons ici les principales :

- L'URL, titre et fonction éditoriale
- Ouverture de l'œuvre : la page d'accueil
- Les balises Head
- Le format des œuvres

Expliquons rapidement le sens de notre démarche.

L'URL¹⁷⁴ de l'œuvre, c'est-à-dire son adressage sur le réseau Internet, sans quoi nous ne pourrions y accéder, est la première chose qui « parle » pour l'œuvre de littérature informatique en ligne. C'est grâce à l'URL que nous prenons connaissance de l'existence de l'œuvre de littérature informatique – soit parce que des liens nous l'aurons signalé, soit parce qu'une recherche aura inclus l'URL de l'œuvre parmi les

¹⁷⁴ URL : (Anglais : Uniform Resource Locator).

Adresse Internet exploitée par les navigateurs (Internet Explorer ou Navigator, par exemple). C'est l'adressage standard de n'importe quel document, sur n'importe quel ordinateur en local ou sur Internet.

Structure de base d'une URL :

protocole://serveur/répertoire/document.extension

<http://www.yahoo.fr>

Source : Dictionnaire de l'Internet, <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101005151>

résultats de notre recherche. L'URL est donc la première chose qui parle pour l'œuvre, c'est à la fois un message (« ce qui me passe par la tête » pour l'œuvre contenue dans l'URL www.cequimepasseparlatete.com¹⁷⁵) et une adresse, l'endroit où l'on peut la trouver.

Donnons pour exemple l'analyse de l'URL d'une œuvre bien connue depuis quelques années, le Non-Roman de Lucie de Boutiny.

URL : <http://www.synesthesie.com/boutiny/>

- Le préfixe (http://) signifie Hyper Text Transfert Protocol, soit : le Protocole de Transfert Hypertexte. Signalons parmi les autres protocoles en service sur l'Internet le FTP : File Transfert Protocol, soit le Protocole de Transfert des Dossiers ; ou encore le SMTP, Simple Mail Transfert Protocol, qui est le protocole de transfert du courrier électronique. Dans le cas qui nous occupe, c'est sur la partie de l'Internet désignée comme le web, par abréviation de « world wide web » que nous trouverons les fichiers numériques correspondants.
- Le serveur « synesthésie », encore appelé « nom de domaine », est le « lieu numérique » où les données sont hébergées sur le réseau Internet. Chaque nom de domaine est enregistré auprès d'un centre d'enregistrement (registrar) accrédité par l'autorité régulatrice, l'ICANN. Mais signalons aussitôt que le nom de domaine n'est pas suffisant pour identifier un site. En effet, le même nom de domaine, suivi d'une extension différente, sera un site tout à fait différent.
- L'extension « .com » de « synesthésie » donne son identité définitive au nom de domaine « synesthesie.com ». Pour exemple, le nom de domaine « synesthésie » est libre en extension .biz (réservé aux sites faisant du business), .net (réservé aux sites ayant trait à l'internet), .org (réservé aux organisations non-commerciales), etc...mais n'est pas libre en extension .be (Belgique), où il est réservé par un certain Tom De Jongh¹⁷⁶. L'extension .com est a priori réservée aux activités commerciales. Mais des sites non-commerciaux l'utilisent également.
- Le répertoire, enfin, « boutiny » est le « dossier » dans lequel tout le contenu de « Non-Roman » sera stocké.

¹⁷⁵ Actuellement, en juin 2006, l'œuvre n'est plus disponible en ligne.

¹⁷⁶ Recherche « Whois » dans www.gandi.fr

L'analyse de la structure de l'URL, qui nous permet de localiser puis de voir l'œuvre de Lucie de Boutiny, Non-Roman, nous montre que l'œuvre est hébergée sur un site intitulé « Synesthésie », orienté vers les arts plastiques, et plus précisément les arts numériques.

Le fait de localiser son œuvre à l'intérieur d'un dossier qui porte son nom d'auteur – qui est également son nom d'état civil – pourra facilement être vu comme une marque d'auctorialité. Le fait que ce dossier soit abrité par un site faisant office d'éditeur, puisqu'il porte l'œuvre à la connaissance du public, nous ramène à une structure tout à fait classique d'auteur soutenu par un éditeur, à la différence près que, lors de sa création, à la fin des années 90, et toujours pour l'instant, en 2005, les relations auteur/éditeur sur Internet peuvent très bien se passer de tout contrat écrit et de toute relation d'argent.

Ainsi, pour chaque œuvre analysée, il sera intéressant d'effectuer au préalable une analyse sémantico-syntaxique de son URL.

On pourra ainsi remarquer que certaines œuvres sont éponymes avec leur URL, comme www.trajectoires.com, www.cequimepasseparlatete.com ou encore www.livredesmorts.com.

Il y a dans ce cas une confusion entre l'œuvre et son support, ce qui n'est pas toujours le cas, loin s'en faut. Les stratégies d'auteur pourront avec profit être analysées à l'aune de leur choix d'URL.

L'ouverture de l'œuvre consistera à inscrire l'URL de l'œuvre dans un navigateur¹⁷⁷ et à rendre compte de ce que nous voyons. Cette procédure peut se comparer à un préambule de test, puisque la première chose que l'on pourra observer sera l'affichage effectif de la page d'accueil de l'œuvre – et sa compatibilité avec l'appareil de réception en possession du lecteur critique. La première page qui s'ouvre, quand on lance un URL dans le navigateur, est dite « page d'accueil » du site quand l'œuvre se confond avec l'URL, comme dans le cas de www.cequimepasseparlatete.com. Dans le cas où le site et l'œuvre ne se confondent pas cette première page sera dite « page d'accueil de l'œuvre ». Quel que soit le contenu des sites, la première page requiert toujours une importance capitale, et c'est pourquoi elle doit être traitée de façon particulière. La première page – peut-on parler d'incipit ? ce qui poserait aussitôt la question de l'excipit de l'œuvre...pour le coup bien difficile à trouver ! -

¹⁷⁷ Internet Explorer 6 dans le cas de notre étude.

d'une œuvre de littérature informatique est particulièrement importante, dans la mesure où c'est elle qui contient les informations les plus décisives, que ce soit de manière visible, ou de manière cachée, dans le code HTML.

La première page, du moins sommes-nous sûrs que chacun la découvrira de la même façon, à l'intérieur des limites énoncées.

La première page, enfin, ouvre le champ des possibles. Elle détermine le parcours de lecture qui sera accompli à l'intérieur de l'œuvre. Ainsi, nous aurons à déterminer si la première page d'une œuvre donne ou non la possibilité de rentrer dans l'œuvre en n'importe quel endroit – comme c'est le cas pour le Non-Roman, qui affiche d'emblée tous les chapitres disponibles en ligne et propose une navigation libre - ou bien si elle n'autorise qu'un seul parcours défini à l'avance, comme c'est le cas pour certaines œuvres de littérature informatique à navigation contrainte.

Les balises¹⁷⁸ Head renferment des informations particulièrement stratégiques concernant l'œuvre. C'est presque toujours l'auteur qui détermine le texte figurant à l'intérieur de ces balises, et plus particulièrement les balises « Title » (Titre de la page), « Author » (nom de l'auteur de l'œuvre), « keywords » (mots-clés à destination des moteurs de recherche) et « description » (courte description de l'œuvre) qui sont lues en particulier par les moteurs de recherche pour faire leur indexation et c'est pourquoi il sera particulièrement important de les extraire du site. Nous précisons que pour extraire les balises Head d'un site, il faut faire un clic droit sur la page d'accueil et sélectionner l'option « Afficher la source ». On obtient dès lors le code-source de la page, dont on extrait les balises Head. Dans la mesure où il est presque impossible que ce ne soit pas l'auteur d'une œuvre de littérature informatique en ligne qui remplisse ces balises, il sera important d'analyser leur contenu – comme étant la marque de l'intentionnalité de l'auteur.

Donnons pour exemple le contenu des balises Head du Non-Roman de Lucie de Boutiny :

```
<html>  
<head>
```

¹⁷⁸ Balise. En *Anglais* : *tag*)

Marque utilisée dans un texte pour signaler au programme qu'une commande spécifique doit être exécutée. Le langage html utilise de très nombreuses balises, dont les balises « head » qui se situent en tête de page. Source : <http://www.dicofr.com/cgi-bin/n.pl/dicofr/definition/20010101000513>

```

<title>NON-roman de Lucie de Boutiny</title>
<meta name="KEYWORDS" content="Boutiny, boutiny, De Boutiny, de boutiny,
lucie,
lucie de Boutiny, litterature, NON, non, roman, art, arts numériques, art digital, htx,
culture, littérature, litterature, roman, hyperfiction, hypermedia, hypertexte,
hyperlittérature,
hyperlittérature, écrivain, hyperécrivain, hyperecrivain, technoécrivain,
technoécrivain, écrivain, Augier, augier, Synesthesie, synesthesie, metafor, morice,
Morice, Anne-Marie Morice,
weebie, fondation Beaumarchais, SACD, Milia, citeparadis, Cennelier, cennelier,
Chambert, chambert, Rias, rias, zieger, Zieger, revue des ressources,
n'importe quoi, éditions blanche, édition la musardine, édition fleuve noir">
<meta name="dernière modification" content="février 2001">
<meta name="Author" content="Lucie de Boutiny">
<script language="JavaScript">
<!--
function MM_openBrWindow(theURL,winName,features) { //v2.0
  window.open(theURL,winName,features);
}
//-->
</script>
</HEAD>

```

Il sera particulièrement intéressant d'analyser les mots-clés contenus dans ces balises, comme l'expression de la volonté de l'auteur de tracer une ligne idéale pour la présentation et la postérité de son œuvre.

Format : L'analyse du format de l'œuvre nous a semblé utile dans la mesure où dans un premier temps il était important de noter que les œuvres ont un format : cela n'avait rien d'évident. Mais qu'est-ce qu'un format ? Cela demandera à être précisé. Très rapidement, le format est le langage de programmation dans lequel l'œuvre est écrite. Ce format influe largement sur la nature de l'œuvre elle-même. Nous avons détecté la présence de trois formats principalement utilisés : HTML + Javascripts, de façon majoritaire ; HTML + PHP ; Flash, célèbre logiciel de Macromédia.

Le HTML est un format dit ouvert, c'est-à-dire que nous pouvons facilement accéder au code de l'œuvre, le recopier, pour éventuellement modifier l'œuvre. Les Javascripts sont des additifs de programmation qui s'installent derrière des balises HTML. Les Javascripts sont faciles à utiliser et permettent de gérer avec beaucoup de souplesse l'interactivité de l'œuvre. Le PHP, lui, est utilisé pour mettre en place des bases de données – ce qui permet par exemple de proposer une navigation contrainte. Enfin, le Flash est un format dit fermé, ou propriétaire, que l'on ne peut pas modifier. Le format Flash est utilisé par les infographistes, entre autres, pour ses facultés à générer des animations, à intégrer du son, de la photo, de la vidéo. Mais, s'il permet de réaliser un certain nombre de scènes graphiques, proches de l'animation, le format Flash a pour défaut de formater les œuvres selon une esthétique assez reconnaissable. L'auteur saura-t-il tirer parti de ces paramètres, ou bien sera-t-il prisonnier de ce format, c'est la question que l'on pourra se poser.

Analyse médiatisée

D'ores et déjà nous pouvons poser que cette analyse – réalisée au moyen d'outils disponibles en ligne pour lesquels nous formulerons toutes les réserves nécessaires - ne saurait en aucun cas tenir lieu de discours critique. Elle n'en est qu'un préambule, qui ne saisit que la forme générale de l'œuvre, à l'intérieur d'un ensemble toujours en mouvement, le Net, pour ce qui concerne les œuvres disponibles en ligne. Pour ce qui concerne les œuvres de littérature informatique sur support CD-Rom, la réponse devra être différente et les outils d'analyse appropriés. Comme nous l'avons déjà avancé, le recours à l'analyse humaine ne pourra jamais être occulté. Les automates d'analyse ne pourront nous donner qu'une masse de données à interpréter qui, si elles ne nous donnent aucune conclusion, nous éviteront du moins de faire totalement fausse route.

Pour procéder à l'analyse médiatisée d'œuvres de littérature informatique en ligne, nous avons pour l'heure sélectionné deux méta-moteurs de recherche : www.touchgraphe.com et www.kartoo.com

Cartographie Touchgraph : la cartographie des œuvres de littérature informatique, avec l'outil en ligne www.touchgraph.com permet de créer des cartes au centre desquelles figure le site cartographié. Nous pouvons ainsi relever les liens de

premier rang reliant notre site aux sites liés. L'outil Touchgraph se comporte comme un métamoteur de recherche qui analyse la présence des liens sur le réseau Internet. La seule action possible du lecteur critique est de taper le nom du site voulu dans la fenêtre de requête puis d'envoyer la requête. On peut donc dire que Touchgraph n'est pas influencé par une lecture pré-définie. Seuls les sites effectivement reliés à celui dont on demande la cartographie sont relevés. Quels enseignements pouvons-nous tirer de ces cartographies ? En premier il faudra différencier les liens entrants (bleus) des liens sortants (roses). Nous constaterons également que certains liens sont réciproques, entrants et sortants. Un site qui émet des liens vers les autres sites est dit un « hub ». Un site vers lequel pointent d'autres sites est dit « authority »¹⁷⁹. Dans un travail de méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, il sera intéressant de lister les liens entrants et sortants, ainsi que les liens réciproques. Les liens sortants pourront être considérés comme la manifestation de l'intention de l'auteur, qui désigne des sites portails, ou des œuvres, ou des textes théoriques, dont il estime que son œuvre est proche, ou dont il veut se rapprocher en la liant. Les liens entrants pourront être considérés comme signe de reconnaissance de la part de sites plus ou moins proches qui réfèrent l'œuvre en installant un lien vers elle. Mais comme le note Kleinberg¹⁸⁰ dans son étude, le poids de chaque lien n'est pas le même : si un site est une « authority » particulièrement représentative (par le nombre de connexions constatées, ou par le nombre et la qualité des citations qui lui donnent sa qualité de « authority ») le lien qu'il émettra en sera d'autant plus important. Pour la pertinence de nos cartographies, il sera intéressant de pouvoir mesurer la qualité (ranking) des sites qui pointent vers l'œuvre dont nous voudrions dresser la cartographie. En résumé, la cartographie d'une œuvre avec Touchgraph nous permettra de situer l'œuvre à l'intérieur d'un environnement numérique hiérarchisé¹⁸¹. Pour que cette carte soit vraiment signifiante, il faudra lister les liens entrants et sortants, et établir la qualité de ces liens. Nous nous garderons toutefois d'en tirer la moindre conséquence sur une qualité littéraire ou artistique des œuvres étudiées. Ce développement de la cartographie avec Touchgraph nous permettra simplement de

¹⁷⁹ Voir l'article de John M Kleinberg, Hubs, Authorities, and Communities

¹⁸⁰ [http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/10.html#\[Kleinberg%201998\]id](http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/10.html#[Kleinberg%201998]id)

¹⁸¹ Expression utilisée dans mon article donnant compte-rendu du colloque de Cerisy « Internet Littéraire francophone 2005 », pour le magazine du Centre International d'Art Contemporain de Montréal, <http://www.ciac.ca/magazine/comptereendu.htm>

l'affiner. Quant aux conclusions à en tirer, cela fera l'objet de discussions en temps utile. Pour l'heure nous pouvons remarquer que la différence entre les liens de premier rang de deux œuvres aussi dissemblables que Non-Roman et Days in a Day est pour le moins marquée. Sites de littérature informatique, de net-art et de recherches mathématiques pour le premier ; et sites de romans graphiques, d'infographie, de net-art pour le second. Très clairement, les liens émanant de Non-Roman ou y aboutissant définissent un environnement à forte dominante littéraire, tandis que ceux en relation avec l'œuvre « Days in a Day¹⁸² » ne cessent de loucher du côté de l'image, de l'image animée, et du net-art. Ainsi nous pouvons savoir qu'au moins l'outil de cartographie Touchgraph nous permettra de dessiner un environnement socio-artistique, nous permettra de préciser des questions de genre, nous permettra également une approche comparée des œuvres étudiées.

Il pourra être de quelque profit, dans le cadre d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, de consigner la cartographie du site ou de l'œuvre étudiée, en ayant soin de noter sa date de réalisation. La suite de notre travail de recherche nous permettra de préciser toutes les conclusions à tirer de ce travail d'approche avec Touchgraph, mais nous pouvons déjà noter qu'une intertextualité peut déjà se donner se dessiner, une intertextualité médiatisée. Précisons enfin que nous avons testé la fiabilité de cet outil de recherche, en répétant à un mois d'intervalle la même opération, et que les résultats obtenus ont été très sensiblement identiques.

Cartographie Kartoo : l'outil de cartographie en ligne www.kartoo.com est également un méta-moteur de recherche qui transcrit à la façon d'une carte l'analyse d'un URL. Chaque URL relié au site analysé apparaît sous forme d'îlot relié à d'autres îlots par des chemins, des voies, qui déterminent des thématiques. Des agrégats textuels apparaissent le long de ces voies, qui permettent d'affiner une recherche, et définissent un « environnement thématique » autour de l'œuvre. Kartoo fonctionne avec des algorithmes qui estiment la fréquence d'apparition des mots, et les sélectionne en fonction de critères statistiques – après avoir éliminé au maximum les articles, prépositions, conjonctions, etc . Dans la perspective d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique, il sera intéressant de

¹⁸² <http://www.1h05.com/diad/>

relever les mots liés à l'œuvre étudiée. Toutefois, il faut souligner comme le travail d'interprétation devra recourir à de nombreuses précautions. Une cartographie d'une œuvre avec Kartoo ne saurait en aucun cas tenir lieu d'analyse critique, mais constituer un préambule à l'analyse.

Carte Kartoo de « Ce qui me passe par la tête » au 31.05.05



- myriam bernardi
- passe
- tête
- jours
- publier
- lieuoujesuisbien
- modifiée
- repères
- numéro

- myriam
- bernardi

Signalons simplement que la même analyse répétée à un mois d'intervalle a donné des résultats assez différents.

De grandes précautions devront donc être prises lors de l'utilisation de l'outil de cartographie Kartoo.

Conclusion des prolégomènes

Notre travail préparatoire à une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique nous laisse pour l'heure aux frontières de l'œuvre.

Pour ne pas faire de contresens, pour ne pas forcer l'analyse, et pour tenir compte du fait que la littérature informatique, avant de proposer un contenu, se présente sous un format nouveau, qui n'est pas celui du livre, ni de l'œuvre picturale, ni de l'installation, ni de tout autre format connu précédemment, nous devons donc tenter de trouver de nouveaux moyens d'approche, tout spécialement adaptés à ce nouvel objet d'étude.

C'est ce que nous avons commencé de faire. Avant d'utiliser des outils de recherche basés sur des programmes informatiques, nous avons fait usage de tout ce que la simple lecture, par le truchement d'un ordinateur relié au réseau, mais une lecture raisonnée sous protocole, pouvait nous livrer.

Une œuvre de littérature informatique se définit par un adressage électronique, ou par tout autre contenant qui pourra être analysé. Pour l'heure, nous nous sommes concentrés sur l'adressage électronique, l'URL, qui a pour particularité d'être alphabético-numérique – et cela, pour une étude située à l'intérieur du méta-champ de l'art verbal ne devait requérir que des capacités propres à notre discipline. Nous nous sommes donc rendus compte qu'effectivement un URL pouvait être analysé, de façon sémantico-syntaxique, et pouvait être signifiant, avant même que l'œuvre ne soit parcourue. Il était particulièrement important de noter cela avant toute manipulation sur l'œuvre parce qu'aussi bien, et plusieurs sites évoqués au cours de cette communication - www.trajectoires.com, www.cequimepasseparlatete.com,

www.livredesmorts.com nous l'auront prouvé - l'adressage de l'œuvre pouvait changer, voire disparaître, et qu'une étude méthodologique devait aussi rendre compte, au sein d'un protocole, du devenir des œuvres, jusqu'à l'évolution dans le temps de leur nom de domaine.

Voilà pour ce qui devrait rester comme le premier temps d'une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique.

Par la suite, nous avons posé trois autres critères d'analyse des œuvres, qui eux aussi ne requerraient aucunement l'usage d'outils d'analyse informatisés : l'analyse des balises Head, l'analyse de la page d'ouverture, et enfin l'analyse du format. Ces trois données sont constitutives de l'œuvre, sont fixes au jour de l'analyse, et donc doivent pour le moins être notées au sein d'un protocole, avant de chercher à les interpréter.

Mais nous avons vu que très facilement - et toujours pour la raison que ces œuvres sont écrites dans un langage de programmation alphabético-numérique, le HTML, langage dit de « balise » parce qu'il met chaque instruction derrière une balise, accessible à la simple lecture, nous pouvions déduire un certain nombre de choses des balises de mots-clés par exemple, dont nous savons qu'elles sont écrites par l'auteur lui-même – tout comme un auteur écrit souvent la quatrième de couverture de son livre. Les balises de mots-clés organisent la visibilité de l'œuvre sur le réseau Internet et manifestent en quelque sorte l'intentionnalité de l'auteur. A ce titre, nous pourrions les analyser comme nous analyserions n'importe quelle source, c'est à dire en les mettant en doute, en les questionnant.

Ce que l'auteur veut dire, la destinée que l'auteur cherche à donner à son œuvre, n'est pas forcément conforme avec ce qu'elle est, ni avec ce que le public décidera qu'elle soit.

L'analyse de la page d'ouverture relève quant à elle de deux démarches : une démarche descriptive, qui devra s'appuyer sur la reproduction de l'image de la page en question, grâce à une capture d'écran, pour donner à tout le moins un compte-rendu technique des conditions de réception de l'œuvre et une démarche interprétative, qui devra s'appuyer sur ce que l'analyse sémiotique a pu nous apprendre du travail de lecture des images et des mots. Mais nous savons aussi que la nouveauté de ces œuvres de littérature informatique est d'être parcourues par des réseaux de sens nouveaux, les liens hypertextes. Est-ce que les liens sont visibles ou non, quelles interactions créent-ils avec les images, avec le texte, voilà quelques-

unes des questions que l'on pourra se poser au cours de ces lectures inaugurales, qui outrepasseront pour le coup la lecture de la seule page d'accueil.

Enfin, l'analyse du format des œuvres nous permettra d'éviter certains contresens dans l'analyse ultime des œuvres.

Voilà pour le premier temps de notre méthodologie. Pour l'heure, l'œuvre aura été ouverte, et nous aurons uniquement noté ce dont nous pouvions être sûr, en dehors de toute action sur l'œuvre, toute interaction, qui introduirait immédiatement une part de subjectivité, et/ou d'aléatoire, rendant caduque notre démarche..

Avant de commencer une analyse de l'œuvre en naviguant à l'intérieur, il restait tout de même une autre façon d'en rendre compte, en l'absence de toute subjectivité.

C'est ce que nous avons voulu faire en sélectionnant deux méta-moteurs de recherche, Kartoo.com et Touchgraph.com. Les résultats obtenus avec l'un et avec l'autre devront être consignés au sein d'un protocole, puis analysés.

D'autres outils de recherche peuvent être utilisés, non seulement pour effectuer le même travail et le compléter, qui repose sur une analyse de l'URL et nous livrent un environnement numérique de l'œuvre, une situation à l'intérieur d'un contexte, ce qui ouvre tout à la fois vers la sociocritique et vers l'analyse sémantique, mais également des outils qui feraient ce travail de cartographie à l'intérieur de l'œuvre. Ces outils existent, pour l'instant peu fiables, certes, mais nous n'écartons pas la possibilité de concourir au perfectionnement de tels outils de recherche. C'est une des voies empruntées par la recherche actuelle en littérature, une des voies sur lesquelles nous nous engagerons également.

Une fois donc que ces prolégomènes auront été consolidés, et peut-être complétés, un nouveau travail pourra commencer, qui sera celui de lecture critique des œuvres, une lecture qui dès lors pourra s'appuyer sur des bases certaines.

La navigation sera certainement un des sujets majeurs de notre future étude. Mais également tout ce qui ressort de l'analyse sémiotique, dans la direction que nous avons déjà indiquée, c'est à dire qui tînt compte de la présence des liens hypertextes à l'intérieur des réseaux de sens présents sur la page HTML.

Vers une méthodologie d'approche critique des œuvres de littérature informatique

En premier lieu, nous nous poserons la question de l'œuvre elle-même et de ses limites : l'œuvre de littérature informatique peut-elle être réduite à sa manifestation visible, ou bien faut-il inclure dans l'œuvre son code-source, qui reste en principe invisible, mais qui n'en recèle pas moins des informations capitales, comme notre analyse des mots clés a pu nous le montrer. A ce titre, nous pourrions nous demander si le préalable à toute étude d'une œuvre de littérature informatique ne sera pas constitué par sa mise à disposition, code-source y compris, pour le lecteur critique. Une aspiration des URL, avec les outils appropriés, pourra donc être tentée, en analysant les problèmes légaux que cette démarche pourrait soulever.

Dans la continuité de cette analyse de la part cachée des œuvres, nous nous préoccupons d'une analyse systématique des liens hypertextes à l'intérieur des œuvres de littérature informatique. Sont-ils visibles d'emblée par le lecteur, ou bien ce dernier doit-il balayer la surface de l'œuvre avec son curseur pour les découvrir ? Cette démarche heuristique induit-elle une lecture particulière de l'œuvre ? Peut-on catégoriser les liens hypertextes, selon qu'ils s'ancrent sur un mot ou sur une image, selon qu'ils pointent sur un autre mot, un groupe de mots, une image, un site extérieur, selon qu'ils déclenchent des actions contextuelles ?

Cette catégorisation des liens hypertextes peut-elle amener vers une catégorisation des œuvres de littérature informatique, selon qu'elles privilégient tel ou tel type de lien (vers une image, vers un mot, vers une action contextuelle, vers un autre URL) ? En élargissant notre propos, nous serons amenés à nous demander si une analyse systématique de l'écran pourrait être proposée, une analyse qui tînt compte aussi de tests effectués auprès de lecteurs témoins. Comment un écran est-il lu, comment le regard peut-il s'accommoder du mélange de signes verbaux et non- verbaux, comment le dispositif particulier propre à la littérature informatique peut-il être appréhendé, comment la présence sous-jacente des liens hypertextes peut-elle influencer la lecture, voilà quelques-unes des questions que nous pourrions aborder. D'autre part, comment qualifier les liens hypertextes d'un point de vue d'une analyse sémiotique ? Sont-ils des signes, des images, des éléments de contextualisation, des éléments déclencheurs d'une métaphore ?

Une fois que nous aurons posé un certain nombre de questions concernant les liens hypertextes, nous pourrions en établir une vision tabulaire à l'intérieur de l'œuvre, qui pourrait ressembler à ceci :

Liens hypertextes Visibles/cachés

Pages html	Liens visibles	Liens cachés
Recit1.htm	3	0
Recit2.htm	8	2
Recit3.htm	5	0
Recit4.htm	2	9
Recit5.htm	0	6

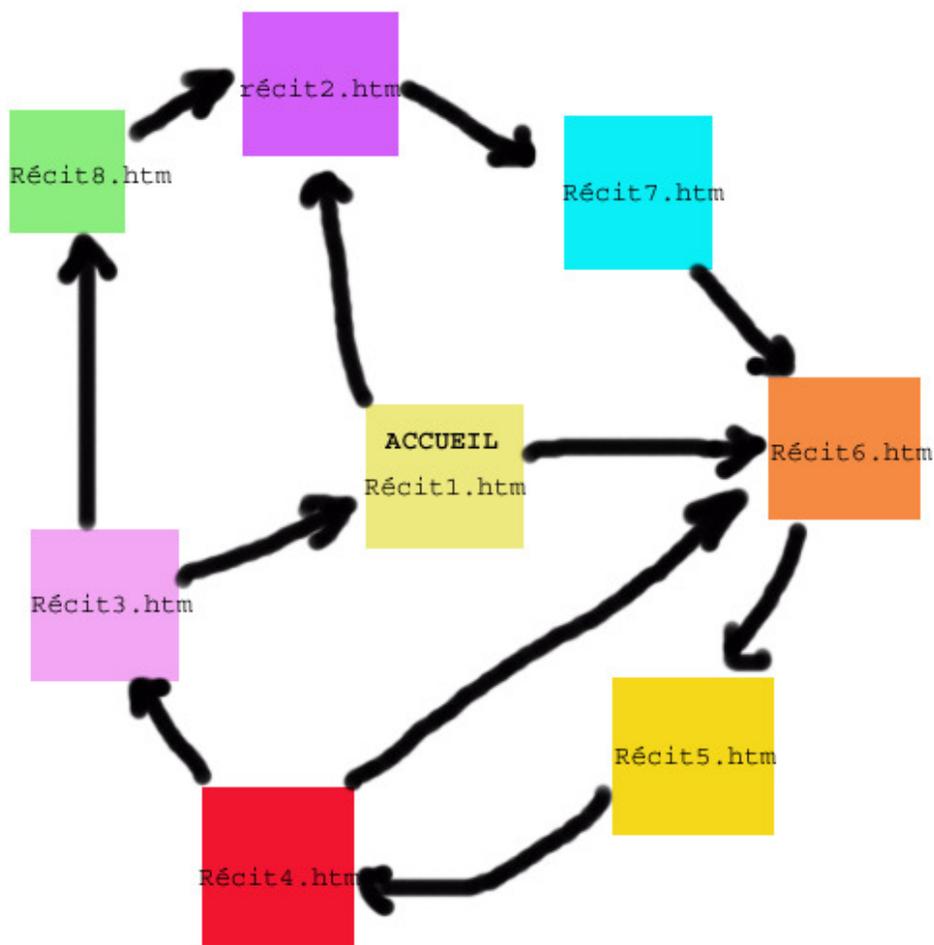
Catégorisation des liens de la page Recit1.htm

Ancre départ	Image	Texte	Action contextuelle
Lien x1	X		
Lien x2		X	
Lien x3	X		

Ancre arrivée	Image	Texte	Action contextuelle
Lien x1		X	
Lien x2	X		
Lien x3			X (pop-up)

Ce travail de catégorisation des liens prendra tout son sens dans la réalisation d'un tableau récapitulatif, qui proposera une lecture de l'œuvre à partir des liens qui l'organisent.

La poursuite de l'étude des liens devrait amener à dresser une carte de l'œuvre, sous la forme suivante



Ce type de travail de cartographie devrait permettre de mettre en lumière les pages les plus liées et d'analyser les stratégies de narration mises en place par l'auteur.

Pour ce qui concerne l'analyse du contenu verbal des œuvres de littérature informatique, une première classification fera état de la nature sonore ou écrite de ces contenus verbaux. Les raisons du choix de l'un ou l'autre mode pourront être analysés.

Une autre forme d'analyse des contenus verbaux se tiendra au plus près de leur condition d'apparition : le contenu verbal est-il lisible/audible d'emblée, à l'ouverture de la page HTML, ou bien doit-il être généré/découvert par le lecteur ?

Les modalisations des contenus verbaux seront également l'objet de toutes les attentions. Une mise en forme tabulaire pourra là aussi en être proposée, sous la forme suivante :

Contenu verbal	Lisible/audible	Visible/caché	Modalisation
page récit1.htm			
« Je t'aime »	L	V	Texte disparaissant de l'écran 5 secondes après ouverture de la page recit1.htm
« Je te hais »	A	V	Texte dit par le personnage masculin identifié comme « Le séducteur »

On pourra dès lors parler d'une mise en scène du texte.

En forme de conclusion

Tout la problématique d'une approche critique des œuvres de littérature informatique tient au fait qu'ils s'agit non seulement d'œuvres mixtes, composées pour certaines de texte, d'image, de son, mais plus encore d'œuvres reposant sur l'interactivité avec le lecteur. Doit-on dès lors se soucier en premier de problèmes liés à la réception de l'œuvre, ou bien doit-on les étudier en fonction de la multiplicité des possibles permise par leur code-source.

Pour l'heure, nous privilégierons une approche systématique des œuvres de littérature informatique, qui se souciera d'en explorer tout le contenu visible, comme la part cachée. Nous ne supposerons l'existence que d'un lecteur idéal, qui aurait pour but d'épuiser toutes les possibilités de l'œuvre, qui voudrait en parcourir l'entièreté.

© Xavier Malbreil

