



HAL
open science

**Les réseaux numériques mis à la question par l'art.
Regards et interrogations artistiques sur les technologies
émergentes**

Pierre Morelli

► **To cite this version:**

Pierre Morelli. Les réseaux numériques mis à la question par l'art. Regards et interrogations artistiques sur les technologies émergentes. Ligeia, dossiers sur l'art, 2021, Art & biotechnologie, 2 (189-191), pp.137-156. 10.3917/lige.189.0137 . hal-03358258

HAL Id: hal-03358258

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03358258>

Submitted on 7 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Les réseaux numériques mis à la question par l'art.

Regards et interrogations artistiques sur les technologies émergentes.

(Version auteur)

Avant-propos

Depuis 2019, l'humanité fait face à une pandémie redoutable dont elle découvre pas à pas les contours et les perspectives de résolution. Faute de traitements médicaux efficaces, l'unique prophylaxie reste la distanciation sociale que les réseaux numériques contribuent à garantir, renvoyant les contacts et les échanges à des sphères virtuelles. Ces mêmes réseaux offrent aux réorganisations sociales imposées dans l'urgence des cadres expérientiels propices aux transferts relationnels et à la reconfiguration des activités sociales.

Or, le coronavirus se propage au sein de contextes qui renforcent la visualisation de sa progression. À l'ère de la communication mondialisée la propagation pathologique bénéficie en effet de la viralité informationnelle (Morelli, 2017) ainsi que de dispositifs cartographiant les performances épidémiques¹ de la « covid-19 ». La pandémie intervient dans un contexte culturel où se développe, entre télévision et internet, le goût pour les séries télévisées (personnages dont les péripéties sont suivies épisode par épisode, intrigues faites de sempiternels rebondissements, captation de l'attention du regardeur désireux de connaître la suite...) mais aussi pour un voyeurisme banalisé par la télé réalité². Le mécanisme narratif des séries télévisées (rappel des épisodes précédents, dévoilement progressif des protagonistes et des situations, fins ouvertes [*cliffhanger*] qui ponctuent de l'intrigue de manière cruciale, plaçant l'un des personnages dans une situation délicate, voire périlleuse et incite à regarder la suite) s'applique.

La démultiplication des informations par les médias de tout type participe de la création et de la diffusion de récits quotidiens qui tiennent en haleine décideurs, journalistes et le public. Personnage principal dont les scientifiques percent les mystères, jour après jour le virus SARS-CoV-2 constitue une signature virale dont s'emparent médias et politiques. Sujet après sujet, sa progression et ses conséquences sanitaires s'affichent en temps réel et se déclinent entre traitement médiatique et politique. Signature reconnaissable que les réseaux numériques permettent de suivre à la trace constitue, l'histoire de ce virus s'imisce dans le quotidien de chacun. Acteur principal d'un feuilleton d'actualité quotidienne, sa partition (contamination,

¹ Voir par exemple <https://www.worldometers.info/coronavirus/>, site qui compile sous forme de tableaux et de graphiques, à partir de milliers de sources quotidiennement mises à jour, le nombre de cas signalés, les décès et les guérisons par pays.

² « genre audiovisuel où des individus (...) sont amenés à jouer leur propre rôle face à des caméras sans scénario pré-écrit, mais à partir d'un scénario plus ou moins efficient. » (Jeannelle, 2018 : 870).

mutation, résultats...) s'actualise, aux yeux du *quidam* à force de mise à jour quotidienne de tableaux d'informations et de graphiques (nombres de cas actifs [quotidiens, cumulés], de guérisons, de décès ...)³ que décideurs et scientifiques interprètent et sur la base desquels ils communiquent et prennent leurs décisions. En cette « deuxième saison » la pandémie voit également s'afficher la propagation des « variants » du virus ainsi que le taux de vaccination⁴.

Que les artistes s'emparent de questions sociales et sociétales n'est pas nouveau en soi. Bien avant cette situation pandémique nombre d'entre eux ont entrepris d'interroger la place prise par les réseaux numériques dans la vie sociale. Ce qui change radicalement, c'est le rapprochement entre décideurs, scientifiques et public qui doivent s'adapter et engager une relation plus immédiate. Nous trouvons ici une résonance particulière dans les propos d'Edmond Couchot (1997) pour qui à l'ère du temps réel : « L'essentiel n'est plus l'objet en lui-même, mais la confrontation dramatique du spectateur dans une dimension perceptive », ce dernier ayant acquis la possibilité d'agir sur l'œuvre, de la modifier ou de l'augmenter. La confrontation perceptive entre scientifiques, politiques et citoyens participe de la vision compréhensive de la pandémie. Ses tenants et aboutissants se révèlent en effet au fur et à mesure de la mise en ligne et du partage d'informations de sorte que décideurs et citoyens se retrouvent engagés dans une proximité relationnelle du même ordre que celle de l'artiste et du public à l'ère de l'interactivité⁵.

Nous nous proposons dans cet article d'observer comment les réseaux numériques furent mis, dès leur invention, à la question par l'art et nous intéresserons aux regards et aux interrogations artistiques formulées sur les technologies émergentes.

Introduction

De nos jours, l'usage commun désigne, sous l'appellation « réseau », tout aussi bien la structure qui articule des éléments constituant un ensemble plus ou moins vaste et rattachés entre eux par des liens fixes ou activables, permanents ou temporaires, que l'espace dévolu à la circulation d'informations et de biens au sein de l'ensemble que ce type d'organisation construit ou encore les bénéfices que chacun peut retirer⁶ de l'usufruit d'un tel édifice.

Fruits du développement des TIC, les réseaux numériques occupent désormais une place importante dans la vie sociale. Les différents dispositifs institutionnels mis en place, à partir de

³ <https://www.worldometers.info/coronavirus/>

⁴ <https://www.lci.fr/sante/carte-vaccin-contre-le-covid-19-coronavirus-ou-vaccine-t-on-le-plus-dans-le-monde-ou-la-france-se-situe-t-elle-2175874.html>

⁵ « L'artiste et le public sont dorénavant sommés de lire l'heure à la même pendule, celle du temps réel imposé par l'interactivité numérique » (Couchot, 1997). Ici le virus impose sa temporalité.

⁶ Rappelons à cet effet que Pierre Bourdieu désignait par capital social : « l'ensemble des ressources actuelles ou potentielles qui sont liées à la possession d'un *réseau durable de relations* plus ou moins institutionnalisées d'interconnaissance et d'interreconnaissance ; ou, en d'autres termes, à l'*appartenance à un groupe*, comme

1997, afin de donner corps à la société de l'information, ont accompagné les découvertes des TIC par le grand public et ont favorisé le développement d'une culture de l'usage des outils numériques et des réseaux, privilégiant le plus souvent les dimensions pédagogiques (connaître, apprendre à utiliser) et socio-politiques (accéder, échanger et collaborer) sans toutefois chercher à interroger l'essence même de ces réseaux en cours de construction. Or, cette dimension critique qui semble faire défaut est, dans bien des cas, assumée par des artistes contemporains qui se saisissent du numérique avec leur regard distancié. À force d'expérimentations plastiques et de recherches esthétiques menées à travers toutes sortes d'œuvres et d'installations interactives ces derniers posent des questions sociales et sociétales et surtout nous aident à en formuler de plus personnelles liées à nos environnements, nos pratiques et à nos activités. Parmi l'ensemble des artistes cités dans ce chapitre, certains ont œuvré bien avant la création de l'Internet⁷. Utilisateurs pionniers des technologies émergentes dans la dernière partie du XX^e siècle, leurs travaux préfigurent les usages contemporains que le développement des réseaux numériques a banalisés. Praticiens de l'Internet, concepteurs d'œuvres numériques relevant du net-art, c'est-à-dire utilisant la puissance générative et interactive de l'Internet pour produire et faire manipuler des objets artistiques numériques en ligne⁸, d'autres artistes nous permettront d'interroger, à partir de travaux plus récents, et de manière assez fine, les enjeux liés aux technologies numériques.

Après avoir rappelé le concept de réseau et les conditions historiques de son adoption par les sciences humaines et sociales, nous verrons que s'ils correspondent aux définitions canoniques du concept de dispositif, les réseaux constituent également des appareils qui affectent la perception du monde contemporain. Ils participent de la compréhension et de la modélisation des réalités que les technologies et l'usage des technologies construisent. Nous verrons alors qu'à travers les nombreuses explorations plastiques et esthétiques qu'ils présentent les artistes aident à modéliser et à analyser, d'un point de vue communicationnel, la complexité contemporaine avec laquelle se construisent et se croisent les échanges interpersonnels.

Dialoguer, collaborer et créer à distance se construit progressivement à mesure que chacun apprivoise les technologies donc développe des usages. La montée en puissance de la pratique s'effectue toutefois dans un cadre de perception fortement contraint par le caractère immersif

ensemble d'agents qui ne sont pas seulement dotés de propriétés communes (susceptibles d'être perçues par l'observateur, par les autres ou par eux-mêmes) mais sont aussi unis par des *liaisons* permanentes et utiles » (Bourdieu, 1980 : 31).

⁷ Ce sont les artistes de l'art vidéo (Nam June Paik, Wolf Vostel) et plus tard des artistes technologiques (Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz) qui exploreront les capacités plastiques et esthétiques des satellites, profitant d'une collaboration avec de précieuses institutions techno-scientifiques comme la NASA ou des universités américaines prestigieuses (MIT à Boston, Loyola Marymount University à Los Angeles). Ces artistes mobiliseront alors les technologies les plus avancées pour l'époque : fax, transmission satellitaire...

⁸ Le lecteur trouvera avec grand intérêt une typologie détaillée des œuvres du Net Art (œuvres médiologiques, œuvres algorithmiques et œuvres interactives) dans l'ouvrage *Art et Internet, Les nouvelles figures de la création* (Fourmentraux, 2005).

et invasif des technologies numériques, ce qui oriente et limite chez l'utilisateur l'observation et le jugement. Gageons que le regard distancié et critique des artistes offre aux technologies une position de surplomb, un recul critique bénéfique afin que puissent être interrogés les enjeux sociaux et sociétaux contemporains produits et d'une certaine façon révélés par les réseaux numériques.

Construction du concept de réseau et mise à l'épreuve par l'usage

D'un point de vue historique, le concept de réseau fut mobilisé au XIX^e siècle par les sciences sociales naissantes. La théorie de la circulation, des flux et de la communication qui commençait à se développer amena alors Saint-Simon à s'emparer du terme afin de rendre compte de la complexité tissée par l'essor du monde industriel (Parrochia, 1999 : 25). S'inscrivant dans la pensée de Diderot qui comparait le corps humain à un réseau, cet auteur transféra cette modélisation au fonctionnement de la société qu'il qualifiait volontiers d'« organisme-réseau », préfigurant par là même la communication contemporaine. Pensé à l'origine selon une vision géométrique donc mathématique, le concept sera repris par les ingénieurs confrontés à des questions de maillage territorial, préfigurant la « circulation généralisée des flux dans la société » (Musso, 1999, p. 16) que le futur système industriel va contribuer à mettre en place. Bien plus tard, avec le développement des réseaux numériques s'engagera une quête de liberté et d'égalité portée par les internautes désireux de s'abstraire des hiérarchies, donc de s'émanciper par rapport aux organes de régulation et/ou aux opérateurs dominants engageant des échanges dont la forme et la teneur tendront, sous l'impulsion du web 2.0, à s'auto-réguler⁹.

Le tournant du web 2

Réseaux d'interconnexion développés sous forme d'hypertextes facilitant le dialogue et démultipliant les modalités d'usage, ces systèmes d'interrelations se construisent et s'organisent progressivement entre stabilité formelle structurant leurs éléments constitutifs et fluidité de la circulation à travers leurs circuits, proposant une plasticité de figures potentielles. Ces figures, nous le verrons à travers quelques exemples plus loin, sont souvent issues de propositions artistiques. Cependant avec l'avènement du web 2.0, et plus précisément consécutivement au développement de la participation active des internautes à l'écriture en ligne, les propositions peuvent également surgir de la créativité de *Quidams* internautes, de leur capacité à s'approprier les artefacts à des fins purement personnelles. Ce fut notamment le cas de Clever Da Silva (De Kerkhove, 1997 : 255). Amoureux de sa ville et internaute éclairé, ce chauffeur de taxi new-yorkais va très vite réaliser l'intérêt marketing que peut alors représenter le web. S'attachant les services d'un designer (Glen de Vries) et d'un producteur de sites web

⁹ Pierre Musso (*Ibid.* : 13) parle volontiers de « technique auto-organisée ».

(Richard Ocegüera) il entreprend de créer, en 1999, un site web invitant les internautes à suivre les trajets de son véhicule et à correspondre avec lui par e-mail¹⁰. Cette caméra itinérante amenait les internautes à découvrir la ville de New York à partir du « point de vue »¹¹ localisé dans le véhicule en mouvement dans les rues de New York. Cette visite virtuelle préfigure en partie deux types de dispositifs dont l'internaute peut disposer de nos jours. Il s'agit tout d'abord des milliers de webcams qui quadrillent l'espace public des villes selon un maillage prédéterminé et qui, par une diffusion en direct d'images vidéos ou de photographies rafraîchies toutes les « x » secondes, offrent à l'internaute une vision panoptique de quartiers choisis. Le site web de Clever Da Silva s'apparente également aux « *street views* », assemblages photographiques constitués de *continuum* de prises de vues fixes proposés par les grands moteurs de recherche et enrichis par toutes sortes d'informations pratiques et/ou marketing, outils forts utiles pour anticiper de futurs trajets urbains. Entre déplacements réels et mise en circulation de données, les réseaux numériques véhiculent donc différents types d'informations intelligibles et interprétables que *Google Map* ou *Bing*¹², par exemple, associent à leurs cartes géographiques. Une fois mises en forme, ces données véhiculées par les différents réseaux (internet, GPS¹³) sont intégrées dans les représentations mises en ligne (cartes...) parfois même pour symboliser les flux de circulation¹⁴.

Réseaux et conversations numériques

Véritables dispositifs de pensée collective et connective (De Kerkhove, 1999 : 85) sur écran, les réseaux numériques contribuent également à la formation et à la mise en visibilité de communautés d'intérêt ou d'appartenance¹⁵ et à ce titre opèrent principalement sur un mode conversationnel (Granier, 2001). Dans l'espace public reconfiguré par les réseaux socationumériques, les frontières traditionnelles entre émission et réception deviennent de plus en plus poreuses, ce qui a pour effet de transformer l'écoute en participation. S'échangent alors, précise Jean-Maxence Granier, des prises de parole qui s'exécutent sous les yeux de tous. De nouveaux rapports à l'information s'installent. Traditionnellement dévolu à la communication, le principe circulation de messages à travers différents canaux reliant destinataire(s) et

¹⁰ Les photographies mises en ligne étaient renouvelées deux fois par minute du lundi au vendredi entre 9h et 18h, heure locale.

¹¹ « Prenez place dans mon taxi virtuel et permettez-moi de vous montrer la ville de New York à partir de mon point de vue » : "So take a seat in my Internet Cab and let me show you New York City from my point of view". *Nb* : le site <http://www.ny-taxi.com/> n'est plus accessible, quelques pages sont néanmoins consultables sur : <https://web.archive.org/web/20020205111623/http://www.ny-taxi.com/cabcam/live.asp>.

¹² <https://www.google.fr/maps/> ; <http://www.bing.com/maps/>.

¹³ Rappelons que les GPS de voiture signalent également les travaux et ralentissements présents sur le trajet choisi.

¹⁴ *Google* et *Bing* proposent d'afficher des informations concernant le trafic automobile selon un code de couleur : rouge pour trafic arrêté ou fortement ralenti, vert pour trafic fluide.

¹⁵ Pour Max Weber (1995) il convient de différencier la « communalisation », communauté subjective fondée sur le partage entre ses membres d'un sentiment d'appartenance, de la « sociation », communauté objective fruit d'un compromis [*Aussgleich*] ou d'une coordination [*Verbindung*] d'intérêts motivés rationnellement.

destinataire(s) est sérieusement bousculé par la réciprocité des échanges, et l'influence croisée des paradigmes de la co-construction et de l'extémité (Tisseron, 2011) de l'information. Au sein des réseaux, fréquence et rapidité dans les échanges se conjuguent participant d'une construction discursive progressive et réciproque. Pour nommer cette situation communicationnelle inédite propre aux systèmes dialogiques, Edmond Couchot (1998 : 156) propose la notion de commutation. Pour cet auteur en effet,

« il n'y a plus communication au sens strict, entre un énonciateur et son destinataire mais *commutation*, plus ou moins instantanée, entre un récepteur devenu émetteur, un émetteur devenu (éventuellement) récepteur et un "propos" flottant qui à son tour émet et reçoit, s'augmente ou se réduit. Le sens ne s'engendre plus par énonciation, transmission et réception, alternativement, mais par une hybridation entre l'auteur, le propos véhiculé par la machine (ou le réseau) et le destinataire. ».

Ce type de co-construction n'opère pas uniquement sur le principe de la collaboration car, comme le précisent Erik Bertin et Jean-Maxence Granier (2015), le Web 2.0 rend accessible des possibilités de production et de diffusion de significations. S'installent alors des formes de concurrence entre les propositions qui circulent dans l'espace de communication, lesquelles présentent désormais une composante évaluative articulant dimension qualitative¹⁶ et dimension quantitative¹⁷.

Remarquons également qu'acteurs et observateurs de l'activité menée au sein des réseaux, des communautés d'internautes investissent ces dispositifs d'interconnexion selon des modalités d'échanges qui mêlent la fluidité de l'oral et les capacités d'archivage et d'organisation (De Kerkhove, 1999). Le fonctionnement même du réseau¹⁸ apporte donc aux traces d'action textuelles et iconographiques qui relèvent plus traditionnellement de l'écrit, la souplesse discursive de l'oral. A chaque instant réactivé, cet alliage d'oralité et d'écriture construit une mise en mémoire commune et partagée des pensées et des activités humaines. Interactive, cette construction s'établit selon un mode dialogique articulant « informations codées et traitées par calcul automatique entre l'homme et l'ordinateur » (Couchot, 2007 : 199). Coexistent et s'entrecroisent alors paroles profanes et paroles savantes, contribuant à étoffer la dimension conversationnelle du web au risque parfois de produire des scories communicationnelles. Des formes de verbiage peuvent toutefois se développer sans présenter d'autre véritable intérêt que de permettre à leurs auteurs d'exister au sein des discussions. L'artiste Carl Y. voit dans la

¹⁶ Commentaires, arguments formulés...

¹⁷ Nombre de « like », nombre de vues, nombre de commentaires, notation (satisfaction).

¹⁸ Recopie dans des sites miroirs, reprise partielle des messages utilisées dans la rédaction des courriels voire « retweets », gels d'écrans et propension à faire circuler donc à rendre visibles les informations...

création sur internet, qu'il juge florissante, l'apparition d'une « culture du déchet, voire de poubelle »¹⁹.

Ouvertes et toujours en chantier, les constructions sémiotiques proposées par les machines informatiques en réseau ont largement été fouillées et travaillées par les artistes contemporains qui n'ont eu par ailleurs de cesse d'en discuter, même bien avant l'apparition du web, les contours et les limites, explorant les potentialités spatio-temporelles ouvertes, interrogeant les questions de communications.

Les réseaux comme dispositifs socio-techniques

Penser les réseaux contemporains en termes de dispositif semble *a priori* heuristique car les trois dimensions qui définissent, selon Michel Foucault (1994), ce concept, à savoir l'hétérogénéité des éléments constitutifs, la variabilité de la nature des liens entre ces éléments et l'impératif stratégique guidé par une certaine urgence, y sont présentes et éclairantes. Remarquons en premier lieu, que, bien qu'étant numériques, tous les éléments constitutifs des réseaux socionumériques présentent différents niveaux d'hétérogénéité. Hétérogénéité discursive d'abord, car depuis le web 2.0, discours experts et profanes circulent, s'entrecroisent et parfois s'articulent. Hétérogénéité fonctionnelle ensuite car des phénomènes de contamination entre différentes formes communicationnelles se développent sur l'internet. Sites web et réseaux socio-numériques s'empruntent en effet, mutuellement leurs fonctionnalités propres. Ainsi, les sites web des *mass-media* articulent-ils des accès directs aux émissions en cours avec tout un ensemble d'informations paratextuelles destinées aux publics ou proposées par ces derniers (commentaires, témoignages...). Remarquons ensuite²⁰ que la nature du lien qu'entretiennent les éléments constitutifs des réseaux est également variable. Les différents acteurs sociaux en ligne adoptent et assument en effet toutes sortes de postures, de rapports fonctionnels modifiables et instables, relevant souvent de stratégies de « *personal branding* », marketing personnel consistant à soigner son image en ligne (sa « e-réputation ») et dont la diversité peut être cartographiée à travers la construction de figures d'utilisateurs des réseaux sociaux. Enfin, eu égard à la généralisation de leur usage et sous les injonctions croisées de tous ordres d'institutions²¹, les réseaux numériques se développent selon des visées stratégiques dont l'urgence consiste principalement pour les institutions à lutter contre la fracture numérique et à développer une culture de l'usage du numérique. En retour, ces impératifs institutionnels contribuent à augmenter chez l'utilisateur le besoin de communiquer à

¹⁹ *Musiques & cultures digitales*, n°69, décembre-janvier-février 2013, p. 30.

²⁰ Voir notamment : « Les figures de l'utilisateur de Twitter » (Domenget, 2016).

²¹ En France, depuis l'entrée dans la société de l'information décrétée par Lionel Jospin, Premier ministre en 1997, différents plans d'action gouvernementaux se sont succédés afin d'accompagner le développement des TIC et de l'usage de l'Internet, dispositions relayées par plusieurs types d'initiatives ministérielles (développement de la culture numérique) ou associatives (développement de l'internet territorial : <http://www.villes-internet.net>)...

distance et d'accéder à l'information en temps réel, appétence étoffée par le développement d'une culture de l'usage des dispositifs numériques d'information.

Le concept comporte également en lui un degré d'ouverture qui échappe en partie à ses promoteurs au profit de l'intérêt de l'utilisateur, de sa réactivité et de l'expression de sa créativité. Tout dispositif présente donc une plasticité intrinsèque qui, dans les formes développées en ligne, et plus particulièrement dans les réseaux socionumériques, a pour moteur la distribution des responsabilités actoriales, donc l'expression de l'intersubjectivité (Morelli, Lazar, 2015). En effet, dans les réseaux, les objets présents sont pour la plupart pensés pour être « agis » par les interacteurs. Or, les actions de ces derniers ne se limitent pas uniquement à activer des éléments préprogrammés. Elles peuvent toutefois consister, nous l'avons évoqué plus haut avec la commutation, à participer en partie à la création de l'énoncé, l'auctorialité étant à la fois partagée et intimement redistribuée entre les différents inter-actants, de sorte que personne ne soit véritablement en mesure de revendiquer à lui seul la paternité globale ni d'isoler sa contribution de l'ensemble constitué à travers la réciprocité des échanges. Vivants, les réseaux actualisent leurs formes et leurs contenus de manière plus ou moins ouverte et inattendue car, rappelle Laurence Monnoyer-Smith (2013 :18), par définition tout dispositif²²

« échappe partiellement à l'intention stratégique initiale (...) vit et "est le résultat d'un double processus de surdétermination fonctionnelle, d'une part puisque chaque effet, positif et négatif, voulu ou non voulu, vient entrer en résonance, ou en contradiction, avec les autres, et appelle à une reprise, à un réajustement des éléments hétérogènes qui surgissent çà et là. Processus de perpétuel remplissement stratégique d'autre part" ».

Le social, rajoute cette auteure, aurait également propension « à ne pas se laisser envahir par les logiques dispositionnelles »²³. L'usage, il est vrai se négocie souvent à partir de la singularité des attentes et des pratiques de chacun, notamment à travers des tactiques qui témoignent de créativité humaine. Or, remarque Christiane Paul, « pour l'instant, les frontières sont encore suffisamment poreuses pour fournir un sol fertile à l'exploration artistique et aux collisions créatives »²⁴.

Les réseaux comme appareils de perception

Toutefois les réseaux constituent aujourd'hui bien plus que des dispositifs programmables, ouverts et offerts à l'usage de tous. Avec le développement exponentiel de l'usage et la généralisation de la connectivité qu'apportent et cultivent l'Internet mobile et l'Internet des objets les réseaux participent de la vie quotidienne, devenant à la fois modèles fonctionnels de

²² Et les réseaux socionumériques ne dérogent pas à cette règle.

²³ À la suite de Laurence Monnoyer-Smith, nous précisons combien il est important que, face à la dimension computationnelle du dispositif, les individus disposent, pour se préserver, d'une certaine part de liberté, qui prend parfois la forme de lignes de fuite. *Ibid.* p. 27.

²⁴ *Musiques & cultures digitales*, n°69, décembre-janvier-février 2013, p. 32.

la complexité contemporaine dont ils contribuent à faire comprendre la portée et prothèses perceptives indispensables pour participer aux échanges.

Réseaux et perceptions contemporaines

Sous l'impulsion des technologies contemporaines, la réalité change, et cette « réalité en mutation », insiste Paul Virilio, ne peut plus être représentée avec les outils traditionnels²⁵. C'est précisément en cela que nous préférons considérer les réseaux comme appareils au service d'une vision renouvelée des rapports sociaux contemporains à leur développement. Les technologies, précise Jean-Louis Déotte, déterminent le mode même d'apparition des événements et inventent des temporalités et des spatialités propres à chaque époque (Déotte, 2004 :106 109). À travers les technologies s'élaborent donc des représentations qui déconstruisent les relations spatio-temporelles tant sur le plan formel qu'en profondeur. Dans la première moitié du vingtième siècle, à travers la transmission à la vitesse de la lumière d'éléments audiovisuels diffusés par la radio, puis par la télévision, s'inventait un nouveau rapport au temps (le direct). L'homme pouvait ainsi concrétiser un rêve jusqu'alors impossible à réaliser, celui de faire l'expérience de l'ubiquité. L'idée des autoroutes de l'information, métaphore d'inspiration américaine qui a guidé l'entrée dans la société de l'information (Théry, 1994) dans les années 1990, s'est désormais dissoute dans celle du maillage planétaire par les réseaux socionumériques. Sous l'influence conjuguée du web 2.0 puis du développement de l'Internet mobile et du GPS vont alors se tisser des relations à l'espace et au temps qui sont à la fois nouvelles et de plus en plus complexes. L'ubiquité est désormais « agie », mise en pratique au quotidien.

L'appareil dont il est question ici, dirons-nous en référence à Pierre-Damien Hygues (2005 : 25), n'est pas un instrument au sens pratique du terme. Il met au point un état possible de la « corrélation » entre « un sujet et un objet », opérant au service de la perceptibilité²⁶. Tout comme l'invention de la perspective au *Quattrocento* a marqué un renouveau de la représentation picturale (Déotte, 2001) la photographie, le cinéma et maintenant les réseaux ouvrent chacun une nouvelle époque. Si l'appareil fait époque, d'un point de vue artistique, précise Pierre-Damien Hygues, tout nouvel appareil amène le précédent à jouer le rôle de valeur refuge (*Ibid.*, 32) pour l'art. Ainsi, précise cet auteur, au temps de Baudelaire face à l'avancée

²⁵ « ...le monde ne pourra plus se représenter désormais à travers une sculpture, ou l'image fixe du tableau, il ne pourra trouver sa juste "représentation" que dans la vitesse du mouvement, la juxtaposition des sources d'informations, l'hétérogénéité simultanée de ses supports physiques et électroniques » (Virilio, 1988 :14).

²⁶ D'un point de vue étymologique, précise Jean-Louis Déotte (*op. cit.* p. 99), appareil vient du latin *apparare* qui signifie « préparer pour, préparatif » de manière « à respecter la loi de l'accueil de l'événement » de « penser le paraître comme un fait » rajoute Pierre-Damien Huyges (*op.cit.* p. 24).

moderne incarnée par la photographie, la peinture va assumer ce rôle tout comme l'assumera plus tard la photographie face au cinéma et plus tard le cinéma...

Dans les réseaux numériques, le dépassement des capacités corporelles engagées par la technologie est démultiplié par les interactions qui ne manquent pas de se développer en leur sein. La technologie amène en effet nos sens à s'étendre au-delà de l'expérience immédiate et localisée, donc, de notre propre corps (Costa, 1982 : 11). Désormais, les capacités corporelles « sont dépassées en puissance et en vitesse par toutes sortes de motorisations et d'appareillages » (Huyghe, 2005 : 10). Aussi, ajouterons-nous, les appareils participent à l'élaboration de nouveaux rapports spatio-temporels. Pareil constat d'extension sensorielle figure dans les travaux de Jean-Louis Weissberg²⁷ à travers l'analyse des nouvelles conditions d'exercice du regard que les technologies proposent. Redéfinissant la perception, précise-t-il, elles interrogent cette dernière, tant sur le plan formel qu'expérientiel. Les dispositifs numériques proposent aux destinataires l'expérience de l'interactivité qui, amenant le « pratiquateur »²⁸ à composer de façon singulière avec l'artefact, relève d'un art du « faire avec »²⁹.

L'interactivité ne se contente toutefois pas d'œuvrer sur le seul registre fonctionnel. Située à la confluence de la représentation médiatique et « des nouvelles formes de réalités » (Mahé, 2013) qui actualisent son exercice, sa mise en pratique opère au niveau même de leurs négociations, allant même jusqu'à favoriser leur co-production.

Technologies et représentation(s) : petits arrangements avec le réel

Introduisant le direct comme modalité d'accès à l'information, les médias de masse (télévision, radio) ont contribué à modifier radicalement la représentation mentale des distances, amenant même l'auditeur et le téléspectateur à oublier jusqu'à l'existence du léger décalage induit par les modalités techniques de transmission. Ce décalage qui présente au fond peu d'intérêts est très vite occulté, face au ressenti provoqué par le flux d'images et de sons. D'autres formes de décalage sont également susceptibles de se développer. Conçues pour fonctionner tant au niveau local que global, les technologies de l'Internet peuvent, à l'usage, amener des situations et/ou des récits, présentant avant tout un intérêt local pour une petite communauté (un gentilé) à être récupérées et, à force de glissements référentiels, générer des connotations fortuites. Isolées et convoquées au sein de nouveaux contextes, des situations banales peuvent en effet

²⁷ « Les technologies qui prothèsent notre regard en reformulent les conditions d'exercice » (Weissberg, 1988 : 53).

²⁸ Nous empruntons cette terminologie à Emmanuel Mahé (2013).

²⁹ Michel de Certeau (1980) qualifie de braconnage l'action qui opère avec ruse et en sourdine le travail de la consommation.

connaître un écho qui dépasse leur périmètre naturel et donc être érigées malgré elles en symbole.

L'effacement des distances géographiques et la profusion d'images ont, en outre, créé un besoin nouveau, celui d'assister par média interposés à des événements que la surenchère journalistique qualifie tous d'historiques. La chute du mur de Berlin, la guerre du Golfe, la fin de la dictature roumaine et les attentats du 11 septembre 2001 furent autant d'événements historiques qui nous ont été donnés à voir et à vivre en direct à la télévision. Une nouvelle étape sera franchie avec l'adoption puis le développement des technologies numériques et plus précisément à travers l'activation et la circulation de modèles conceptuels mathématiques qui participent de l'avènement du temps réel.

Élargissant les modalités d'accès à distance, le numérique offre au destinataire la possibilité d'agir d'abord par sélection de l'information à travers des interfaces hypertextuelles et multimédia puis par l'activation à distance de programmes informatiques et, depuis le web 2.0, celle d'écrire et de déposer à travers les réseaux toutes sortes d'objets numériques³⁰.

L'internaute pense-t-il au cours de sa consultation que ses clics actionnent à distance des ressources placées au sein de bases de données distribuées à travers des serveurs dont il n'imagine ni la capacité, ni l'emplacement géographique ? Réalise-t-il que son action et que les traces de ses activités vont se répandre à travers la toile au hasard de la recopie automatique sur des sites miroirs ou de leur décontextualisation / recontextualisation partielle par la réappropriation par d'autres internautes et *via* transmission virale de l'information ? La manière avec laquelle l'évanescence programmable de l'affichage des images échangées *via Snapchat* est détournée au profit de gels d'écrans et les nombreux exemples de décontextualisation d'images, de diffusion incontrôlée d'informations tronquées grâce aux autres réseaux sociaux numériques devrait pourtant inciter à la prudence.

La rapidité avec laquelle, grâce aux dispositifs informatiques et, désormais grâce au « haut débit », l'information circule à travers les réseaux donne en effet l'illusion de l'immédiateté. Les délais d'émission / réception / traitement de l'information tombent sous le seuil de la perception, comme le rappelle Edmond Couchot (1998 : 140). Ne serions-nous pas en présence d'un simulacre, d'une feintise consistant à donner au téléspectateur l'illusion de vivre

³⁰ L'internaute réalise rarement qu'au cours de sa consultation, avec l'activation de certains liens, il « interroge » des bases de données distribuées à travers des serveurs dont il ignore l'emplacement géographique. Autre point aveugle de son activité, les traces que ses actions produisent lui échappent inéluctablement et vont se répandre à travers la toile au hasard de la recopie automatique sur des sites miroirs ou de leur décontextualisation / recontextualisation partielle par la réappropriation par d'autres internautes voire leur transmission virale.

l'événement en direct « intégral »³¹ et à l'internaute d'accéder, en temps réel, c'est-à-dire de façon quasiment instantanée, à l'information ?

Ces petits arrangements avec le réel que nous banalisons à force d'emploi de termes qui ne sont jamais véritablement questionnés comme « le direct » (médias) et « le temps-réel » (TIC) orientent l'attention des destinataires sur les vertus fonctionnelles des technologies et, la focalisant sur les effets superficiels et immédiats, occultent de fait les questions d'ordre social, sociétal et éthique qui pourtant se posent. C'est précisément contre cette approche et à travers leur regard oblique³² que les artistes sont précieux et qu'ils apportent, une vision extérieure ainsi qu'une dimension critique qui interrogent les acteurs (producteurs, récepteurs) des transformations technologiques. D'ailleurs, souligne Christiane Paul (2013 : 32), curatrice et théoricienne des médias :

« la pratique artistique a à la fois contribué à initier et réagir au passage de la version 1.0 à la 2.0, des environnements en réseau et de leurs articulations respectives d'espaces, d'identité et de production collective de données. ».

Remarquons que la critique des technologies par les artistes et la critique d'art au sens défini par Albert Dresdner³³ partagent trois caractéristiques majeures : la contemporanéité entre critique et objet critiqué, une singularité qui fait « genre » et une propension à influencer le développement technologique pour l'un, l'art qui lui est contemporain pour l'autre.

Art, artistes et représentations contemporaines : explorations plastiques et esthétiques des réseaux

Si les technologies numériques constituent une vitrine éclatante du progrès scientifique, leur emprunt par les artistes³⁴ les interrogent et en relativisent les effets. Les artistes attendent

³¹ Dans ses émissions télévisées, Jean-Luc Delarue, animateur et producteur, utilisait très régulièrement ce qualificatif au service de la distinction de ses émissions par rapport aux autres productions préenregistrées.

³² « Il n'est pas de culture sans un regard oblique porté sur les êtres et les choses (...) [et] les artistes justement sont des spécialistes de ce regard oblique » (Faure, 1989 : 48).

³³ A savoir l'autonomie de la critique prise comme genre et sa finalité qui est : « d'examiner, d'évaluer et d'influencer l'art qui lui est contemporain » (Dresdner, 2005 : 3).

³⁴ Les artistes qui utilisent et/ou interrogent les technologies numériques sont avant tout pour Franck Popper (1993a : 1109) des artistes technologiques : « Être artiste, c'est choisir et poursuivre, avec une certaine persévérance, une finalité esthétique. ».

rarement que les dispositifs technologiques soient stabilisés pour les utiliser et en interroger la portée sociale et sociétale.

Rien d'étonnant à l'idée que les artistes se soient emparés très tôt des outils et environnements technologiques³⁵ à des fins plastiques, esthétiques et conceptuelles. Ainsi, à travers de multiples propositions nombre d'artistes adeptes de l'art vidéo ont exploré les potentialités plastiques des caméras et des dispositifs d'enregistrement mais ont également entrepris de dénoncer certains travers ; l'art vidéo est né, comme le rappelle Franck Popper (1993b) de l'opposition que des artistes comme Nam June Paik et Wolf Vostell manifestaient à l'égard de la télévision commerciale. Les recherches plastiques formelles auxquelles furent soumis les dispositifs électroniques portaient alors tant sur l'image vidéo en elle-même que sur la matérialité des supports de diffusion à travers la création d'installations, de sculptures³⁶. Émergèrent alors toutes sortes de happenings, actions liées à l'art conceptuel le plus souvent centrées sur l'artiste lui-même et surtout des enregistrements réalisés à des fins politiques ou pédagogiques³⁷.

Tirant parti d'environnements technoscientifiques particuliers, l'art contemporain ouvre à d'autres explorations plastiques que l'esthétisation du présent. Il aurait notamment, remarque Derrick De Kerkhove (1997), la faculté singulière de fissurer les représentations canoniques jusqu'à en disjoindre les fragments constitutifs, libérant tant l'artiste que le public, de la rigidité des représentations dominantes. Parce qu'elles conjuguent la propension du numérique à fluidifier les éléments³⁸ et qu'elles modélisent et la puissance calculatoire des machines informatiques en réseaux, les technologies actuelles offrent aux artistes, parce qu'elles sont programmables, une certaine souplesse. Ces ouvertures sont volontiers mobilisées par les artistes à l'occasion d'explorations plastiques et esthétiques afin d'interroger l'exercice de nos perceptions et de repenser le monde, ainsi que la manière avec laquelle s'établit le dialogue, se construisent et se développent les collaborations à distance. Modélisant les nouvelles réalités (*Ibid.* : 261) dont ils esquissent les contours et perçoivent les tenants et les aboutissants, par

³⁵ Au *Massachusetts Institut of Technology* de Boston comme dans d'autres laboratoires technologiques les artistes résidents accédèrent au début aux ordinateurs principalement sur les temps libérés par les scientifiques : la nuit, pendant les congés...

³⁶ Citons par exemple *Fragments d'une archétype* de Catherine Ikam (1980) qui reproduit à partir d'un empilement de moniteurs TV *L'homme de Vitruve* de Léonard de Vinci, l'installation *Double face* (1985), de Nam June Paik, mur constitué d'empilement géométriques de moniteurs TV en fonctionnement au centre duquel se découpait un cadre de porte ainsi que *Jeder Engel is schrecklich* (1991/1992), l'installation sous forme de volcan ouvert dans laquelle le visiteur est invité à pénétrer afin de s'immerger dans une musique symphonique et d'un ensemble d'écrans reproduisant la lave en fusion.

³⁷ Franck Popper (1993b : 55) parle de « vidéo-guérilla » : enregistrements filmés sans autorisation avec des petites caméras portatives pour rendre public et dénoncer des faits que les médias officiels ne couvrent pas.

³⁸ Pour Derrick de Kerkhove (1997 : 200) : « L'un des principaux effets de la numérisation est de rendre "liquide" tout ce qui est solide ».

leurs interventions, les artistes contribuent également à déconstruire et à faire comprendre la complexité contemporaine.

Dialoguer à distance

En novembre 1980, Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz firent sensation par la mise en relation visuelle et sonore, sans avertissement préalable ni explication, d'individus de passage dans deux galeries situées sur la côte Ouest et sur la côte Est des USA. *Hole-In-Space*³⁹ mit ainsi librement en rapport des groupes de personnes géographiquement éloignées. Brusquement mises en contact, par l'intermédiaire d'images vidéo projetées en taille réelle, et de sons (les micros étaient ouverts et les hauts parleurs écrans étaient activés), des *quidams* situés pour les uns à New York et pour les autres à Los Angeles s'interpellaient, se posaient toutes sortes de questions tout en se regardant, ce qui était pour l'époque totalement inédit. Ce type de performance n'est pas sans rappeler les CHAT vidéo que les applications de visioconférence nous offrent désormais de manière banale et que d'une certaine façon *Hole-In-Space* préfigure.

Quinze ans plus tard, Maurice Benayoun invitera les visiteurs du Centre Georges Pompidou à Paris et du Musée d'Art Contemporain de Montréal, à creuser conjointement un tunnel symbolique sous l'atlantique⁴⁰, matérialisé dans chacune des deux institutions culturelles accueillantes, par une installation prenant la forme d'un gros tube plongeant dans le sol au milieu duquel figurait un écran sur lequel s'affichaient en temps réel les images symbolisant l'excavation.

« Debout face à cette extrémité de tube, le spectateur peut manipuler un joystick, qui lui permet de creuser dans une matière visuelle, colorée et disloquée, faite d'images d'archive modélisées en trois dimensions, que l'on explore comme on creuse une mine, en se dirigeant vers le lieu opposé. Cette matière est constituée d'un stock d'images provenant de l'histoire de France et de l'histoire du Canada, et plus précisément du Québec. Pendant sa mission exploratoire, le visiteur-creuseur est en contact sonore continu avec le musée de l'autre côté de l'océan, et ce n'est qu'à mi-chemin de son interlocuteur qu'il pourra voir, au milieu de la matière visuelle qu'il creuse, son image retransmise par caméra. »⁴¹.

Collaborer / créer à distance

Les réseaux ont également été exploités par les artistes à des fins de collaboration à distance. En Californie, dès la seconde moitié des années 70, donc bien avant l'Internet et le web, les artistes Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz ont mené au sein d'un programme baptisé *Recherche esthétique dans la télécommunication (Esthetic Research in Telecommunications)* des travaux pionniers en matière de création collaborative à distance, mobilisant la puissance

³⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=SyIJr6Ldg8>.

⁴⁰ *Le Tunnel sous l'Atlantique*, installation interactive installée simultanément au Centre Georges Pompidou à Paris et au Musée d'Art Contemporain de Montréal (19 - 24 septembre 1995).

⁴¹ <http://arts-numeriques.codedrops.net/Le-Tunnel-sous-l-Atlantique>.

esthétique des arts du spectacle afin d'en étudier les conditions d'exercice et d'extension. À travers toutes sortes de performances mises en place au sein d'*Art-Com* -1982⁴², laboratoire multidisciplinaire de la Loyola Marymount University, à Los Angeles, ces artistes ont permis à des étudiants de troisième cycle d'explorer les possibilités collaboratives offertes par les réseaux naissants. Loin d'être des obstacles à l'utilisation de transmissions satellitaires, les retards de transmissions devinrent même de véritables sujets d'interrogation permettant de cartographier les limites d'utilisabilité de ces technologies dans la mise en place de formes de collaborations traditionnelles mais aussi de découvrir de nouvelles pistes créatives et au-delà d'esquisser les formes du vivre ensemble dans le futur.

Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz se sont également employés à montrer que, bien qu'étant géographiquement dispersée, l'image électronique pouvait converger dans un espace immersif au sein duquel les artistes ont toute latitude pour collaborer. C'était un temps où les technologies de pointe étaient essentiellement utilisées à des fins militaires ou professionnelles, notamment à l'occasion de retransmissions télévisuelles par les *mass-media*. Bénéficiant de l'appui technologique de la NASA, la série de performances regroupées sous l'appellation *Satellite Arts Project*⁴³ (Projet art satellitaire, 1977) utilisa la retransmission par satellite, non pas pour transmettre à distance des reportages, des interviews d'artistes sur le modèle des pratiques en vigueur au sein des médias d'information, mais comme sujet d'étude en soi. Ce positionnement permit alors de s'affranchir des frontières géographiques et de rapprocher les individus (et les artistes) au-delà des mers et des continents, les amener à collaborer. En outre, invités à se produire dans un festival d'art en marge des jeux olympiques de Los Angeles en 1984, Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz proposèrent à des personnes réparties entre le Musée d'Art contemporain et quatre restaurants appartenant à différentes communautés de Los Angeles un dispositif leur permettant de converser, indépendamment de la langue et de la sensibilité culturelle de chacun, *via* un ensemble d'ordinateurs, de lignes téléphoniques et de fax, créant ainsi un lieu virtuel au sein duquel chacun pouvait s'exprimer en utilisant la forme sémiotique de son choix (dessin, texte, son, image vidéo...).

Afin de faire ressentir au public la vie dans un village planétaire, l'artiste et théoricien Stéphan Barron organisait le 13 octobre 1986 la *Nuit internationale de la télécopie*⁴⁴. A cette occasion, des artistes répartis dans sept villes (Amiens, Bruxelles, Caen, New York, Oxford, Paris et Rome) furent invités à s'échanger par fax des compositions graphiques qui, une fois réceptionnées, pouvaient être retouchées puis expédiées vers les autres centres partenaires. Un dispositif vidéo diffusait les actions en direct. Toutefois, compte tenu de la nature même du

⁴² [Http://www.ecafe.com/museum/history/ksoverview2.html](http://www.ecafe.com/museum/history/ksoverview2.html)

⁴³ [Http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html](http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html)

⁴⁴ [Http://www.technoromanticism.com/en/traits/journal_telephone.html](http://www.technoromanticism.com/en/traits/journal_telephone.html)

dispositif de transmission de messages, personne ne pouvait véritablement suivre le parcours ou le devenir des différentes propositions. La collaboration intervenait alors de manière uniquement asynchrone contrairement aux outils et interfaces collaboratifs contemporains (Carnets collaboratifs, fichiers partagés *via Google drive* ou *Dropbox...*) qui proposent la visualisation des actions en temps réel. Conçu et mis en œuvre la même année *via* le réseau minitel, *Le générateur poïétique*⁴⁵ d'Olivier Auber, dispositif créatif interactif⁴⁶ fondé sur le principe des cadavres exquis surréalistes, permettra d'élargir l'expérience à des *quidams* pouvant visualiser en temps réel les propositions des autres participants. Faisant vivre des moments de création collective, chacun pouvant influencer l'autre ou lui répondre en instaurant des complicités entre les actants, ce dispositif permettra même d'observer, de provoquer un sentiment de panique face aux propositions environnantes. Il se perfectionnera par la suite à travers des versions IP pour Internet (1995, 1997) puis des versions mobiles en 2012 et, en 2015, une version⁴⁷ hybridant dispositif mobile et image résultante projetée sur le sol, invitant chacun à occuper l'espace correspondant au dessin qu'il dessine en temps réel.

Lorsqu'elle emploie une technologie plus avancée, la collaboration peut prendre des tours bien plus élaborés. Procédant à plusieurs types d'explorations plastiques des réseaux montrant que le réseau n'est pas un espace virtuel mais bien réel, Atau Tanaka donnait à voir en 1995 avec l'installation *Here&There*

« un spectacle musical et visuel qui se crée dans un espace intermédiaire, entre là-bas et ici, dans un entre-deux communicationnel spatio-temporel, où les artistes distants se retrouvent et où leurs performances se conjuguent. Cet entre-deux se matérialisant sur l'écran de part et d'autre. »⁴⁸

L'artiste organisa en 1994 des concerts au cours desquels les musiciens créèrent des performances à distance les uns des autres. Délaissant l'internet balbutiant il choisit d'utiliser une ligne téléphonique numérique (RNIS) et du matériel de visioconférence afin d'assurer un temps de latence entre émission et réception des signaux audio et vidéo inférieur à la demi-seconde, condition *sine qua non* pour la performance musicale. Poursuivant dans cette voie, il

⁴⁵ Chaque participant dessine grâce à une palette graphique rudimentaire une image de taille limitée composée de carrés « de petites ou moyenne taille » et dont on peut modifier la couleur, ce qui permet de créer des figures simples et symboliques : visages, drapeaux, bateaux... Chaque proposition constitue une partie de l'image globale qui s'affiche en temps réel pour l'ensemble des participants. La position de chaque contribution est définie d'emblée, lors de l'activation du dispositif. En cas de départ d'un participant, son dessin disparaît et la case reste blanche jusqu'à l'arrivée en ligne d'un autre inscrit. Le lecteur trouvera à l'URL <http://urlz.fr/3oc4> des images animées illustrant une session du Générateur poïétique qui s'est tenue au *Shanghai Institute of Visual Art* le 27 novembre 2015. Les participants pouvaient alors s'installer sur l'image qu'ils généraient grâce à une application mobile et qui était projetée sur le sol.

⁴⁶ L'interaction proposée est collective, synchrone et « acentree ».

⁴⁷ [Http://poietic-generator.net/?lang=fr_fr](http://poietic-generator.net/?lang=fr_fr)

⁴⁸ [Http://www.virtualistes.org/Here-There](http://www.virtualistes.org/Here-There)

a réalisé en 2002 une performance théâtrale participative entre Karlsruhe, Montréal et Gifu (Japon)⁴⁹.

Le réseau peut également constituer une caisse de résonance d'un instrument dont les composantes physiques seraient distribuées dans des lieux fort éloignés que le dispositif pourrait rapprocher. Ainsi, dans l'installation *Global-String*⁵⁰ présentée entre 2008 et 2011 successivement à Rotterdam (V2), à Linz (Ars Electronica) et à Budapest (Trafo/C3), partant du principe antique du monocorde, Atau Tanaka créait un instrument hybride composé d'un long câble d'acier tendu de 15 mètres qu'il s'agissait de faire vibrer, la vibration étant ensuite captée et retranscrite en données numériques transmises à travers le réseau jusqu'au site distant où des activateurs la reproduisaient.

Avec *Net_Dérive*⁵¹ (Paris, 2006), la ville put également devenir instrument de musique. Confiant à des volontaires une écharpe comportant deux téléphones 3G, Atau Tanaka voulut explorer les potentialités esthétiques du haut débit, *via* le mixage de flux audios *live* de tonalités polyrythmiques, correspondant à la mise en son de la distance entre les participants géolocalisés déambulant dans les rues environnantes de la galerie *La maison rouge* à Paris et les personnes restées dans cette galerie.

Révéler et modéliser la complexité contemporaine

Intéressons-nous, pour finir aux propositions esthétiques et plastiques visant à approcher et à modéliser la complexité contemporaine que tissent les réseaux. La puissance des réseaux peut aussi être mobilisée à des fins de prise de conscience écologique non seulement des actions à distance mais aussi, de leur impact, lorsqu'elles sont démultipliées. Fred Forest couplait, à travers plusieurs performances, un robinet relié à une arrivée d'eau avec un téléphone, tout appel déclenchait une électrovanne libérant dix centilitres de liquide⁵². D'autres artistes se sont attachés à cultiver le sentiment d'appartenance à un même écosystème planétaire. Recueillant des relevés de pollution automobile à Lille qu'il combine avec la mesure de rayons ultraviolets

⁴⁹ *Prométhée numérique – Frankenstein Netz*.

⁵⁰ [Http://www.ataut.net/site/Global-String](http://www.ataut.net/site/Global-String)

⁵¹ [Http://www.ataut.net/site/Net-Derive](http://www.ataut.net/site/Net-Derive)

⁵² *Le robinet téléphonique*, 18-26 avril 1992 à Turin, *Ars Lab Antonelliana* (http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/44_fr.htm#text) ; *Les robinets planétaires*, 12/7-25/10 1992 à Paris, Cité des sciences et de l'industrie de la Villette (http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/45_fr.htm#text).

traversant la couche d'ozone en Australie⁵³, Stéphan Barron transforme les résultats obtenus en sons diffusés en Australie dans un jardin d'Adelaïde et, en France, dans les rues de Roubaix.

L'Internet peut également être pris comme sujet d'étude. L'artiste et écrivain Brad Troemel⁵⁴ y place des projets participatifs ayant pour finalité de faire émerger la vision critique des internautes face à la promesse libertaire de l'Internet. Il y questionne la dimension conversationnelle du web tissée par les systèmes d'échanges décentralisés. Rebloguer l'œuvre d'autrui, étiqueter ou écrire sur des murs Facebook constituent alors pour lui des actions performatives, au service de l'interrogation de l'image de marque des artistes. De son côté, Aymeric Mansoux⁵⁵ invite les artistes à accepter « le fantasme » du marketing viral proposé par le web et préconise à cet effet l'adoption de règles permettant de maximiser la visibilité des œuvres au sein des réseaux sociaux.

Le principe même de viralité est également au cœur des nombreuses installations conçues par Joseph Nechvatal⁵⁶. Avec *Computer Virus*, cet artiste entreprend de modéliser, *via* une programmation informatique, l'action et la prolifération de virus au sein d'un corps (ici la reproduction numérique de tableaux peints). Les différentes versions de *Computer Virus* vont progressivement complexifier la représentation des attaques virales. Dans la version 1 (1992), souhaitant libérer le concept de virus de toute connotation négative, l'artiste entreprend de produire des peintures à l'aide d'algorithmes mettant en jeu des processus « viraux ». Ayant par essence une forme de vie qui se déroule au sein des systèmes biologiques, les virus vont attaquer un tableau selon une action colorimétrique, créant un tableau transformé qui peut lui aussi être exposé.

A partir de 2001, l'attaque virale devient un spectacle auquel le public est invité à prendre part. Avec le concours de Stéphane Sikora, membre du collectif *music2eye*⁵⁷ le dispositif se complexifie, devenant le siège d'une véritable simulation de vie artificielle dans laquelle les virus font figure d'agents autonomes, en interaction continue avec l'image (leur environnement). Dès lors, chaque session présente une attaque à chaque fois renouvelée et singulière correspondant à l'injection aléatoire dans l'image de différentes populations de virus. La simulation continuait jusqu'à ce qu'il ne reste plus de virus actif, donc lorsque les ressources disponibles, à savoir ici les fragments de l'image soumis à l'attaque étaient épuisés. De

⁵³ Ozone, 1996, Installation planétaire proposée par Stéphan Barron.

⁵⁴ *Musiques & cultures digitales*, n°69, décembre-janvier-février 2013, p. 26.

⁵⁵ *Musiques & cultures digitales*, n°69, décembre-janvier-février 2013, p. 24.

⁵⁶ Citons entre autres : *Viral Adventures* (2004), *Viral symphony* (2006-2008) et *Viral Venture Panel* (2011). [Http://www.eyewithwings.net/nechvatal/](http://www.eyewithwings.net/nechvatal/).

⁵⁷ [Http://www.music2eye.com/wp4/](http://www.music2eye.com/wp4/)

nouveaux cycles d'attaque pouvaient alors s'engager pour peu qu'on introduise de nouveaux virus, ayant d'autres caractéristiques...

La viralité peut également questionnée sous d'autres aspects. Ainsi, pour Aymeric Mansoux, artiste co-fondateur avec Thomas Vriet du collectif d'artistes *GOTO10* dont l'objectif principal fut la promotion de l'utilisation des logiciels libres dans les champs de la musique électronique et de la création artistique, le paratexte de l'œuvre doit au même titre que l'œuvre elle-même être facilement copiable et consommé à travers les plateformes sociales. Les récits et tous les éléments contextuels participent à la transcendance de la mise en œuvre de l'installation elle-même, souvent accessible à un nombre réduit d'individus, produisant un écho qui survit à l'exercice de la performance en elle-même et implémente la mémoire collective. Mais, remarque l'artiste, les différentes activités que nous menons à travers les réseaux ne sont pas sans risque pour notre vie sociale. Avec le jeu en ligne *Naked on Pluto*⁵⁸ (*Nu sur Pluton*, 2011), il amènera les joueurs à prendre la mesure des méthodes intrusives en vigueur à travers l'utilisation des réseaux sociaux. *La Machine à suicide Web 2.0*⁵⁹, autre œuvre qui existe essentiellement dans « un imaginaire nourri de vidéos en ligne », constitue pour cet artiste un appel à revenir dans le monde réel, à retrouver les liens que la virtualité des réseaux avait distendus. Cette « machine » invite l'internaute à « tuer les faux amis virtuels », à mettre définitivement fin à sa vie en ligne sans possibilité de ressusciter soi-même son *alter ego 2.0* chimérique afin de retrouver sa vie réelle, celle d'avant la virtualité imposée par les réseaux sociaux.

Les réseaux donnent également corps à des espaces forts recherchés par les artistes ou par les pirates à des fins de « ré-appropriation, re-configuration ; re-utilisation ou de recyclage »⁶⁰. À propos de recyclage, Reynald Drouhin, récupère dans certains travaux les images et les sons présents sur le web, source presque infinie de matériaux élémentaires que l'artiste transpose à son gré, de manière à réaliser une œuvre dérivée de tableaux connus. Avec *L'origine du monde*, l'artiste recompose le tableau éponyme du peintre Gustave Courbet. A la manière des peintres tachistes, des images trouvées sur le web constituant des « taches » colorées vont s'agglutiner de manière à reproduire une image figurative. Reynald Drouhin a également entrepris de déléguer aux internautes la production d'images à partir de vignettes récupérées sur le web créant *Des Frags*⁶¹, un dispositif du net-art proposant à l'internaute de transformer une

⁵⁸ Voir notamment : <http://fo.am/naked-on-pluto/> ainsi que le blog (<http://pluto.kuri.mu>) d'accompagnement.

⁵⁹ [Http://suicidemachine.org/](http://suicidemachine.org/)

⁶⁰ *Musiques & cultures digitales*, n°69, décembre-janvier-février, 2013, p. 14.

⁶¹ Comme beaucoup d'œuvres du net-art, *Des Frags* n'est plus activable. Quelques pages de *Des Frags* restent cependant visibles à l'URL <http://www.reynalddrouhin.net/rd/archive/desfrags/>. Le lecteur trouvera également avec grand intérêt l'histoire de son élaboration au CICV de Montbéliard dans l'ouvrage de Jean-Paul Fourmentaux (*Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, 2005).

photographie qu'il aura préalablement choisie et déposée sur le serveur de l'artiste, moyennant le choix d'un ensemble de paramètres (mots-clés, transparence, taille des pixels, etc.).

Tout comme Aymeric Mansoux, Antoine Moreau promeut à travers des textes et des interventions artistiques le principe du « copyleft » : liberté de diffuser –interpréter, représenter, distribuer– mais aussi de modifier des œuvres. Cette question est au cœur des valeurs fondatrices de l'Internet que les enjeux d'ordre marketing ne cessent pourtant de contester. Depuis 1993, cet artiste confie des objets baptisés « sculptures »⁶² à des personnes de rencontre, invitant chacun à la confier par la suite à quelqu'un d'autre et ainsi de suite. Pour ces œuvres, on n'aurait donc ni propriétaire définitif ni « point de chute final ». Sur son site web Antoine Moreau établit de manière dynamique l'historique de l'œuvre itinérante. Il y répertorie et affiche les nom, prénom du donataire, le lieu où s'est effectuée la transmission de l'objet, l'identité des possesseurs successifs ainsi que la dernière localisation géographique connue de la « sculpture ». Inscrivant son action dans un projet artistique militant, il contribue à porter la parole des pères fondateurs de l'Internet.

Soumis à la prolifération de types de réseaux (réseaux routiers, voies ferrées, réseaux 3G/4G...) les territoires sont de nos jours tenus de faire avec l'entrelacement continu de flux et le brassage permanent d'hommes, d'idées, de marchandises qui les traversent. Pour visualiser la complexité de son maillage territorial et sa vitalité, le territoire lorrain a pu bénéficier d'un éclairage particulier : une installation de réalité virtuelle générative et interactive créée permettant de visualiser la richesse de son tissu urbain. Créée à Metz dans le cadre de « *Luxembourg et Grande région : Capitale européenne de la Culture 2007* », *Crossborders*⁶³ proposait une vision renouvelée de l'espace transfrontalier (Lorraine, Luxembourg, Allemagne) à travers ses flux et ses réseaux. Elle se présentait sous forme de projection sur grand écran (17 m x 4 m) mêlant images d'images réelles et virtuelles en 2D et 3D, donc l'activation et la variation étaient pilotées par l'action des visiteurs. Au sol, face à l'écran, trois rectangles lumineux, reprenant chacun l'une des couleurs fondamentales de la lumière (rouge, vert, bleu). Dynamique, chaque tapis rectangulaire prend la forme de réseaux instables que le mouvement du pied contribuait à troubler, enclenchant une action sur l'affichage à l'écran. Ces tapis se comportaient en capteur permettant au visiteur de participer à la modification de l'environnement visuel et musical par l'activation d'effets de zoom (avant/arrière), de translations et de rotations d'un réseau constitué de noms de villes et symbolisant le maillage territorial régional (voies ferrées, réseau autoroutier)

⁶² Sculptures confiées : <http://antoinemoreau.org/index.php?cat=sculptures>.

⁶³ [Http://www.miguel-chevalier.com/fr/crossborders-0](http://www.miguel-chevalier.com/fr/crossborders-0)

dans lequel venaient de temps en temps se superposer des images vidéos tournées à bord de trains régionaux.

Conclusion

Spectateurs et acteurs du développement des technologies numériques les artistes technologiques interrogent, à force d'expérimentations plastiques et de propositions esthétiques menées à travers toutes sortes d'œuvres et d'installations interactives, les formes sociales actuelles et leurs tendances à venir. Artistiques, leurs interventions au sein des réseaux numériques ne consistent pas uniquement à utiliser les dernières technologies disponibles, même si les approches s'affinent et se reconfigurent au gré de l'évolution technologique.

Les travaux artistiques qui accompagnent le développement des réseaux numériques ne se limitent pourtant pas à l'exploration ou à la critique de la dimension visuelle afférente. S'intéressant au *copyleft*, avons-nous vu, Antoine Moreau, explore la question de la diffusion de « sculptures » confiées à travers un suivi du parcours consigné dans un site web. En cela, c'est davantage le lien invisible entre productions et auteurs qu'il cherche à interroger que la notion de réseau en soi. L'Internet constitue pour l'artiste un moyen lui permettant de donner corps, par l'affichage de l'itinérance des œuvres, à l'idée de création *open-source*.

Qu'elles utilisent les dispositifs technologiques contemporains, qu'elles accompagnent l'émergence et le développement de nouveaux moyens de collaboration à distance ou qu'elles concernent les ressources disponibles à distance ainsi que leurs modalités d'accès et de réappropriation, toutes les perspectives envisagées par les artistes sont connexes à l'idée de réseau. Les travaux de ces derniers s'inscrivent dans une visée avant tout transcendante. C'est, rappelons-le, propre de l'art car, comme le précise Gérard Genette (1994 :17), les œuvres d'art ne se limitent pas à « consister en objets ». Qu'elles s'incarnent en plusieurs objets ou que leur réception s'étende bien au-delà de la présence de ce (ou ces) objet(s), donc puisse survivre à sa (ou leur) disparition, rajoute l'auteur, elles ont pour caractéristique essentielle de « transcender cette consistance ».

Appliquée aux réseaux, cette dimension transcendante nous amène au-delà des questions immédiates et évidentes de la mise en forme et en visibilité des communautés qui les habitent. Se joue alors l'émergence d'une esthétique de l'apparition car, comme le précise Roy Ascott (1994) :

« Ce qu'art et technologies de la cyberculture sont conjointement capables de mettre en évidence, c'est un changement radical dans la perception de notre relation à la réalité, où l'accent a été mis plutôt sur l'apparition que sur l'apparence, c'est-à-dire plutôt sur les processus internes et émergents du devenir que sur l'aspect visible et l'extérieur des choses ».

Questionnés par l'art, peuplés de nombreuses propositions artistiques qui les bousculent, les réseaux socionumériques constituent de véritables appareils de perception et d'analyse de la complexité communicationnelle contemporaine. Les modélisations qu'ils proposent aident alors à comprendre, par l'usage comment se construisent et comment se croisent désormais les échanges interpersonnels.

Références

Ascott, Roy, 1994. « De l'apparence à l'apparition : communication et conscience dans le cyberspace », *Terminal*, 63, p. 27-38.

Bertin Erik, Granier Jean-Maxence, 2015. « La société de l'évaluation : nouveaux enjeux de l'âge numérique », *Communication & langages*, 184, p. 121-146.

Bourdieu, Pierre, 1980. « Le capital social. Notes provisoires », in : Bevort Antoine, Lallement Michel, dirs, *Le capital social, performance, équité et réciprocité*, 2006, Paris, La Découverte-Mauss, 1980, p. 31-34.

Costa, Mario, 1982. « Technologie, production artistique et esthétique de la communication », Art Press, 122.

Couchot, Edmond, 1997. « L'art peut-il être encore une horloge qui avance ? L'auteur, l'œuvre et le spectateur à l'heure du temps réel. ». Conférence faite au colloque Esthétique et politique des images dans l'art contemporain (Paris, 1996) et publiée en portugais dans Domingues D. (org.), *A arte ne se seculo XXI : A humanização das tecnologias. A arte pode ser ainda un relógio que adianta ? O autor, a obra ou espectador na hora do tempo real ?*, São Paulo : Editora da UNESP.

Couchot, Edmond, 1998. *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon.

Couchot, Edmond, 2007. *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Nîmes : éd. Jacqueline Chambon.

De Certeau, Michel, 1990. *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris : Gallimard.

De Kerkhove, Derrick, 1997. *L'intelligence des réseaux*, Paris : O. Jacob, 2000.

De Kerkhove, Derrick, 1999. « Penser à l'écran », *Art Press* hors série. *L'art et la toile*, 1999, p.80-88.

Déotte, Jean-Louis, 2001. *L'époque de l'appareil perspectif. Brunelleschi, Machiavel, Descartes*, Paris : L'Harmattan.

Déotte, Jean-Louis, 2004, *L'époque des appareils*, Paris : Éd. Lignes/Manifeste, Léo Scheer.

Domenget, Jean-Claude, 2016. « Les figures de l'usager de Twitter », p. 159-174, in : Morelli Pierre, Pignard-Cheynel Nathalie, Baltazart Didier, dirs, *Publics et TIC. Confrontations conceptuelles et recherches empiriques*, Nancy, PUN-Éditions universitaires de Lorraine.

Dresdner, Albert, 2005. *La Genèse de la critique d'art*, Trad. De l'allemand par Thomas De Kayser, Paris : Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts.

Faure, Claude, 1989. « Comment une véritable culture scientifique et technique peut-elle s'affirmer en nouant des alliances avec la création artistique ? A quelles conditions ? », in : *Art Sciences et techniques : quels liens nouveaux*, Actes du Colloque des états généraux de la culture scientifique, Région Lorraine, Atelier E, CCSTI Thionville, p.47-59.

- Foucault, Michel, 1994, « Le jeu de Michel Foucault » (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman), p. 298-329, *in : Dits et écrits 1954-1988*, tome III, 1976-1979, éd. par Daniel Defert et François Ewald avec la collaboration de Jacques Lagrange, Paris : Gallimard.
- Fourmentraux, Jean-Paul, 2005. *Art et Internet, Les nouvelles figures de la création*. Paris : éditions CNRS.
- Genette, Gérard, 1994. *L'œuvre de l'art. T.1. Immanence et transcendance*, Paris : Poétique / Seuil.
- Granier, Jean-Maxence, 2001. « Du Contrat de lecture au Contrat de conversation », *Communication et langages*, 100, p. 51-62.
- Huyghe, Pierre-Damien, 2005. dir., *L'art au temps des appareils*, Paris : L'Harmattan.
- Jeannelle, Jean, 2018. « De Fantômas à la télé réalité : la grande aventure de l'audiovisuel », *Critique*, 10 (10), 860-874.
- Mahé, Emmanuel, 2013. « Les pratiqués », *in : Jean-Paul Fourmentraux, éd., L'ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*, Paris : Hermann, p. 117-126.
- Monnoyer-Smith, Laurence, 2013. « Le web comme dispositif : comment appréhender le complexe », *in : Barats Christine, dir., Manuel d'analyse du Web*, Paris : A. Colin. P. 12-31.
- Morelli, Pierre, 2017. « La viralité entre métaphore communicationnelle et approche esthétique », *Madarat*, n°29-30. *Dialogue des révolutions : la viralité*, 273-294.
- Morelli, Pierre, Lazar, Mirela, 2015. « Plasticité des dispositifs d'information et de communication », *Questions de communication*, 28, p. 7-17.
- Musso, Pierre, 1999. « Généalogie et critique de la notion de réseau », *Art Press, L'art et la toile*, 1999, p. 12-21.
- Parrochia, Daniel, 1999. « Les réseaux : de la mathématique à la métaphysique », *Art Press*, Hors série. *L'art et la toile*, p. 23-29.
- Popper, Franck, 1993a. « Être artiste à l'heure des nouvelles technologies », *Psychologie Médicale*, 25, p. 1109-1114.
- Popper, Franck, 1993b. *L'art à l'âge électronique*, Paris, Ed. Hazan.
- Théry, Gérard, 1994. *Les Autoroutes de l'information*, Paris : La documentation française.
- Tisseron, Serge, 2011. « Intimité et extimité », *Communications*, 88, p. 83-91.
- Virilio, Paul, 1988. « La fin des certitudes », entretien avec Fred Forest, *Art Press* n°122, p. 14-16.
- Weber, Max, 1995. *Économie et société I*, Paris : Agora, Coll. Les classiques.
- Weissberg, Jean-Louis, 1988. « De l'image au regard », *Vers une culture de l'interactivité*, Actes du Colloque, Paris, Cité des sciences et de l'industrie La Villette, p. 53-62.

Pierre Morelli
 Centre de recherches sur les médiations (Crem, EA 3476)
 Université de Lorraine
 F-57000.
 pierre.morelli@univ-lorraine.fr

Résumé.— La pandémie covid-19 se propage dans un contexte communicationnel qui redouble sa dimension pathologique par une viralité informationnelle. Signature virale dont les conséquences sanitaires sont cartographiées en temps réel *via* les réseaux numériques le virus SARS-CoV-2 est suivi à la trace. Si l'unique prophylaxie possible, à défaut de traitements médicaux efficaces, reste la distanciation sociale qu'ils contribuent à garantir, renvoyant les contacts et les échanges dans une sphère virtuelle, les réseaux numériques offrent par ailleurs aux réorganisations sociales imposées dans l'urgence des cadres expérientiels propices aux transferts relationnels et à ceux des activités sociales. Que les artistes s'emparent de questions sociales et sociétales n'est pas nouveau en soi. Bien avant cette situation pandémique nombre d'entre eux ont entrepris d'interroger la place prise par les réseaux numériques dans la vie sociale. Cette contribution interroge l'intérêt que manifestèrent, dès les années 80 puis au moment de l'invention d'internet, des artistes à l'égard des réseaux, territoires et supports d'action et d'interrelations. à force d'expérimentations plastiques et de recherches esthétiques menées à travers toutes sortes d'œuvres et d'installations interactives, ils en questionnent les dimensions sociales et sociétales actuelles et futures. Pris comme appareils de perception, les réseaux numériques constituent non seulement des dispositifs de mise en forme et en visibilité de communautés, mais aussi des moyens et des opportunités de modéliser et d'analyser, d'un point de vue communicationnel la complexité contemporaine avec laquelle se construisent et se croisent les échanges interpersonnels.

Mots clés.— Réseaux numériques, Internet, art et numérique, dispositif socio-technique, appareil de perception.

Abstract.— The covid-19 pandemic is spreading in a communication context that doubles its pathological dimension with an informational virality. A viral signature whose health consequences are mapped in real time via digital networks, the SARS-CoV-2 virus is being tracked. If the only possible prophylaxis, in the absence of effective medical treatments, remains the social distancing that they help to guarantee, sending contacts and exchanges back into a virtual sphere, digital networks also offer experiential frameworks conducive to relational transfers and social activities to the social reorganisations imposed in an emergency. The fact that artists are taking up social and societal issues is not new in itself. Long before this pandemic situation, many of them undertook to question the place taken by digital networks in social life. This contribution examines the interest shown by artists, from the 1980s onwards, and then at the time of the invention of the Internet, in networks, territories and media for action and interrelationships. By dint of plastic experiments and aesthetic research carried out through all sorts of works and interactive installations, they question the current and future social and societal dimensions. Taken as devices of perception, digital networks constitute not only devices for shaping and making visible communities, but also means and opportunities for

modelling and analysing, from a communicative point of view, the contemporary complexity with which interpersonal exchanges are constructed and intersect.

Key words.— Network, Internet, Art and digital technologies, socio-technical device, perceptual apparatus.