

net-arts ?

texte de la conférence "net-arts" donnée au CRAC de Valence le 17 janvier 2005 à 18h30 par Luc Dall'Armellina [lucdall@free.fr] et Annick Lantenois [annick.lantenois@wanadoo.fr]

Nous remercions toute l'équipe du CRAC, et spécialement Catherine Batot, Olivier Janot de l'espace culture & multimédia, Abdel Mossadji et Samuel Faquin à la technique, et Geneviève Houssay directrice du CRAC pour leur écoute et leur accueil chaleureux.

1) introduction

Cette conférence nous a semblé être une bonne façon d'initier le partenariat qui s'engagera bientôt entre le Cube à Issy les Moulineaux, La Friche-Belle de Mai à Marseille, et le CRAC de Valence. Ceci dans le cadre d'une étude intitulée "web-art expériences" menée par le LabSic [laboratoire des sciences de l'information et de la communication] de Paris13¹ / MSH Paris Nord pour le ministère de la recherche. Cette étude comprendra l'analyse d'une dizaine d'oeuvres de "net-arts", d'entretien audio-vidéo de leurs auteurs, ainsi que d'internautes interviewés dans les E.C.M (Espaces Cultures Multimédias) des partenaires. Elle se situe donc à la croisée d'approches esthétiques, sémiotiques et sociologiques.

Cette conférence est une idée d'Annick Lantenois qui souhaitait faire partager quelques uns des premiers enjeux repérés de cette recherche à un public plus large, je tenais à la remercier de cette proposition.

Le support visuel de cette conférence, ainsi que ce texte sont disponibles sur le site de l'école des beaux arts de Valence :

<http://www.erba-valence.fr/netarts05>

REMARQUE IMPORTANTE : la typologie et le corpus d'œuvres présentées ici n'est pas arrêtée à ce jour et ne fait que préfigurer quelques choix et orientations possibles pour cette recherche.

¹ Paris13 LabSic : <http://www.univ-paris13.fr/rech/LaboLABSIC.htm>

net-arts et sables (e)mouvants

Décrire le net-art (nous dirons tout à l'heure *net-arts* au pluriel) peut sembler une gageure.

Voilà un ensemble de pratiques changeantes, manifestement liées aux technologies et aussitôt leur inventant un usage à contre-sens, détournant les outils, mimant (minant parfois) les anciens médias dans les nouveaux conformément à ce que Marshall Mac-Luhan avait si lucidement analysé en 1964 dans un livre maintenant culte **Understanding medias (Pour comprendre les médias)**.

L'Internet ou Net pour ses intimes est d'abord un réseau mondial et un support matériel : réseau de câbles, de liaisons par satellite, fibres optiques, bornes wifi (réseau d'onde radio), connecteurs, modems, machines et répartiteurs en tous genres. Support dans lequel circulent des impulsions électriques, charges de particules et trains d'ondes codées, morcellés en "paquets", acheminés vers des ordinateurs qui lui sont connectés. Cet ballet magnétique est orchestré en coulisse par des protocoles techniques : TCP/IP, DHCP, DNS, etc.

On pourrait dire encore : le net est né de la paranoïa militaire qui voulait s'assurer un système d'échanges résistant aux attaques nucléaires parce qu'il n'aurait ni centre ni cerveau identifiable mais une infinité d'intelligences distribuées, connectées entre elles. Ce projet fut réalisé par des technocréatifs inspirés dont Vannevar Bush **As we may think**² en 1947, et Paul Baran avec son concept de **réseau maillé distribué**³ en 1964. Dans les deux cas, l'avance conceptuelle était d'environ cinquante ans.

Mais on peut aussi bien renverser la proposition avec : le net met avant tout en oeuvre ce réseau *noétique*, c'est-à-dire l'espace invisible des consciences connectées les unes aux autres, ainsi que l'avait pressenti Pierre Teilhard de Chardin décrivant sa *noosphère* dans (entre autres) **La place de l'homme dans la nature** en 1956.

Celui qui formule peut-être la synthèse la plus éclairée de la grande complexité des arts en réseau est l'artiste pionnier et théoricien Roy Ascott. Il déroule son point de vue dans une conférence intitulée **La technoétique planétaire**⁴ donnée à Paris 8 université, au laboratoire d'esthétique du CIREN

² <http://www.csi.uottawa.ca/~dduchier/misc/vbush/awmt.html>

³ <http://www.ibiblio.org/pioneers/baran.html>

⁴ <http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/index.html>

en novembre 2001. Le terme "technoétique" est issu des mots grecs : *τεχνη* (technique et art) et *νοος*, (noos : esprit) et englobe donc : la technique, l'art et la pensée.

Il y a dans l'invention incessante des praticiens du net, faiseurs et usagers confondus, la même joie d'arpenter et de découvrir, de jouer et déjouer, la même intelligence du lieu, des usages, des distances nécessaires décrites par Michel de Certeau dans ses **L'invention du quotidien - Arts de faire** en 1980 et des modalités du **Comment vivre ensemble** chères à Roland Barthes dans son séminaires au collège de France de 1976 à 1977.

Micro, Chat, WebCam, autant de façons de dire que se parler, se voir, et activer des liens humains peut aussi se faire hors du mode présenciel, par la parole écrite, par la voix, dans ce temps qu'on dit réel et dans un espace qu'on dit aussi virtuel. Ce virtuel qui selon Gilles Deleuze⁵ "ne s'oppose pas à réel, mais à actuel et, à ce titre, possède une pleine réalité. »

Et c'est précisément le champ de cette représentation – tout à la fois l'espace, le lieu, le "site", "l'environnement", le milieu, on pourrait dire l'écosystème de l'Internet - qui est investi par les auteurs, designers, artistes et autres amateurs du net. La représentation de cet espace passe par la notion plus répandue d'interface. Ce voile par quoi ce qui n'était pas visible le devient, entraînant avec elle une **Esthétique de l'interactivité dévoilante**⁶ selon la philosophe Evelyne Rogue.

Web, Blog, Wiki, autant de façons de dire qu'ici le temps est différé, mais que peut s'élaborer la participation, la collaboration, la mise en relation d'idées, de formes, de comportements, de pratiques.

La réponse de Google à la requête "net-art" donne un million de réponses. Même en retirant les citations et doublons, trouver un site dans ce grand espace est en soi une aventure (Voir le navigateur web **Safari** de Apple ou **Explorer** de Microsoft). C'est qu'on *navigate* sur le web (voir **Navigator** de Netscape ou **Shiira** (qui est aussi un poisson) du collectif HMDT), on y *surfe* aussi quand le réseau est *fluide*, ces termes indiquent combien cet espace est liquide, étendu, aux frontières souples et malléables, et sa pratique nécessairement multiculturelle et interdisciplinaire.

⁵ Deleuze Gilles « **La méthode de dramatisation** » in « **L'île déserte et autres textes** » Ed. de Minuit 2002, (1^{er} édition de l'article 1967, page 141)

⁶ http://www.ricardombarak.com/html/fr/information_fr/publications/E.Rogue_Turbulences_video.pdf

Nous avons imaginé pour ce soir une organisation modulaire dans laquelle nous interviendrons alternativement Annick et moi.

Pour ma part, j'esquisserai par des titres le début d'une typologie en cours d'élaboration. Rien ne garanti aujourd'hui qu'elle reste en l'état, tant au niveau de ses énoncés qu'en celui des œuvres qui la composent. Une typologie qui se voudrait un ensemble de repères inévitablement provisoires, j'ai recensé jusqu'ici une dizaine de typologies formulées par des critiques, des artistes, des théoriciens, et qui témoignent à chaque fois d'un point de vue, et proposent donc un instantané. Ce genre d'entreprise est toujours périlleuse : elle se légitime à mon sens par le besoin de voir un paysage complexe avec clarté, trier, répartir, associer, rapprocher, comprendre tout en évitant l'étiquetage, qui selon Pierre Bourdieu est cette forme particulièrement raffinée de l'insulte...

Nos approches diffèrent aussi bien en nature que dans leur durée, brèves présentation de dispositifs quelques questions énoncées, des références suggérées comme des invitations à aller voir de plus près pour ma part ; présentation de dispositifs, analyse esthétique et mise en perspective historique pour Annick.

Nous comptons aussi sur l'entre deux de nos partis-pris, cet espace interstitiel d'où pourra naître - nous l'espérons - un peu de lumières, et comptons aussi sur votre participation.

Luc Dall'Armellina

mouvement transversal qui les emporte l'une et l'autre, ruisseau sans début ni fin, qui ronge ses deux rives et prend de la vitesse au milieu."⁷

GoogleHouse - Marika Dermineur et Stéphane Desgoutin 2002

<http://googlehouse.net>

Notice : « A GOOGLEHOUSE est un dispositif qui construit en temps réel une maison à partir d'images de pièces d'habitation (living room, tv room...) trouvées sur internet via un moteur de recherche d'images. »

Précisons que Le moteur de recherche Google sollicité dans le dispositif GoogleHouse a indexé à ce jour plus de 880 millions d'images, autant dire qu'avec de telles quantités, la raison doit s'inventer des outils et des stratégies pour faire son chemin dans cette complexité.

Ce dispositif singulier présente une construction d'espaces toujours en mouvement. Des images choisies par son programme suivant le principe des mots-clés sont agencées selon une construction architecturale qui évoque celle de la maison. Ainsi, l'internaute peut choisir dans une liste les room (pièces) à construire ou saisir lui-même le titre (mot-clé) de la pièce qui sera construite. Les images deviennent ainsi les murs, et aussi les tapisseries, les tentures de cette maison en extension permanente.

Espace, lieu, site, paysage ?

Anne Cauquelin a fait le tour de ces questions dans « L'invention du paysage »⁸ puis dans « Le site et le paysage »⁹. « Espace, lieu, site, endroit, ici, là, terrain, territoire, étendue, longueur, environnement, milieu, nature, paysage, site... Généralement, ces termes servent à désigner des emplacements plus ou moins précis, emboîtés les uns dans les autres. Leur classement se fait, curieusement, selon une hiérarchie dont la clé est de l'ordre de l'espace... espace est plus grand que lieu, et l'emboîte alors que le lieu emboîte à son tour le site [...] »¹⁰

⁷ DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix: **Rhizome** in *Mille plateaux*

⁸ CAUQUELIN Anne « **L'invention du paysage** » Ed. Plon, 1989, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1990

⁹ CAUQUELIN Anne « **Le site et le paysage** » Puf, Coll. Quadrige, Paris, 2002

¹⁰ ibid. CAUQUELIN Anne « **Le site et le paysage** » p. 74

Ce constat l'incite à renoncer au seul critère spatial, qui fait abstraction des critères de structures et de temps d'usages. Ce qu'elle nomme « moments d'usages » sont caractérisés par des propriétés différentes : de l'ordre de l'étendue d'une part, et du temps et de la singularité de l'autre. Ces moments traduisent deux logiques : celle de l'emboîtement et celle de l'extension.

Ainsi le vague terme d'« espace » procéderait à la fois de **l'emboîtement** (espace = secteurs, arrondissements, secteurs, zones) et de **l'extension** (lieu = profondeur, strates, mémoires). L'emboîtement relevant de la dénotation (descriptive) et l'extension de la connotation (interprétative).

Cette double position de l'acceptation de l'espace nous intéresse ici parce qu'elle donne à la spatialité, non seulement une architecture mais aussi une mémoire. C'est ainsi qu'on peut rapprocher cette proposition des anciens « arts de la mémoire » décrits par Frances Yates ou encore le « **mnémonique virtuel** » de Ferdinand de Saussure¹¹, repris aujourd'hui dans le contexte des hypermédias par Pierre Berloquin¹² où l'espace est non seulement un marqueur de repères pour la mémoire mais offre par l'action d'arpenter, les conditions de possibilité de la pensée.

¹¹ SAUSSURE (DE) Ferdinand « **Cours de linguistique générale** » Ed. Payot-Rivages, Paris, 1916, 1972, 1985, 1995, p. 170

¹² BERLOQUIN Pierre « **La topomnèse et le virtuel H-0** » conférence donnée au club de l'Hypermonde en 1997, l'auteur y prend pour références les ouvrages de : Cicéron, « **De L'Orateur** », Rome -65 ; Frère filipo Gesualdo Minor, « **Plutosofia** », Padoue 1592 ; Frances Yates, « **The Art Of Memory** », Londres 1966, traduit chez Gallimard en 1976 ; A. R. Luria, « **The Mind of A Mnemonist** », New York, 1968 ; Revue Traverses 40 (avril 1987) : « **Théâtres de la Mémoire** », deux articles de Louis Marin, « **Le Trou de Mémoire de Simonide** » et Umberto Eco, « **Un art d'oublier est-il concevable ?** » ; Jacques Roubaud, « **L'invention du Fils de Leoprepes** », Circé 1993, à Saulxures. Source : <http://berloquin.com/Textes/Topomnese.htm>

Miltos Manetas (neen – depuis 2000)

<http://www.jacksonpollock.org>

<http://www.guydebord.com>

http://www.neen.org/dusty/dusty_nurse.swf

<http://www.neen.org>

« Neen »¹³ est un terme qui symbolise une certaine approche de l'art en réseau, minimale et low-tech, cherchant la meilleure présence avec le minimum de technologie.

Neen est né au milieu d'un groupe d'artistes dont Miltos Menetas qui l'a commandé à la société Lexicon Branding spécialisée dans la création de noms de marques. L'équipe humaine de Lexicon a trouvé "Télic" qui veut dire en grec ancien "proche de la fin, arrivé à maturité" et qui retient l'attention par les proximités de « télé » et d'« informatique ». Les programmes des ordinateurs de Lexicon, eux, ont généré "neen" qui ne veut rien dire mais renvoie phonétiquement au grec ancien à un terme qui signifie "processus".

Le collectif d'artistes (Miltos Manetas, Joseph Kosuth, Peter Lunenfeld, tec.) a ainsi opté pour **neen**, lui donnant ainsi un sens particulier, axé sur la frivolité, la légèreté, le processus. Ce terme a été présenté lors d'une conférence de presse - à la Gagosian Gallery le 31 mai 2000 à New York¹⁴ - comme faisant maintenant partie du domaine public. Ces artistes produisent depuis, des dispositifs selon cette ligne directrice.

¹³ Mes remerciements à Madeleine Aktypi, qui une fois de plus m'a éclairé de son point de vue et de ses connaissances.

¹⁴ <http://www.artproductionfund.org/background.html>

Cette autre [séquence](#) d'images, par exemple, trouvée sur le Net, reconstitue la destruction des Twins Towers ; cette [autre image](#) encore, issue d'une vidéo, saisit l'avion sur le point de se scratcher sur la deuxième tour : fascination.

Passées en boucle des jours durant... au point d'entendre à la vue de ces images fixes, les exclamations des passants.

De la fascination à la nausée... une nausée née de la répétition des images - cristallisation de la puissance terrifiante de l'événement ; de la conscience plus ou moins diffuse de la jubilation perverse de pouvoir jouir de l'effroi sans le subir ; de la conscience plus ou moins aigüe d'être absorbée par un flux d'images dont je sais que la puissance émotionnelle et fusionnelle amoindrit mes capacités de résistance critique aux interprétations idéologiques de l'événement.

Je zappe...

Un deuxième exemple, une [photographie](#) de souffrance : celle de cette femme algérienne saisie par Hocine Zaourar, en 1997. La presse s'en est emparée. Elle circule. Un moment, elle est la traduction symbolique de la violence imposée à l'Algérie. Elle est si belle cette image, si universelle... Elle se passe de paroles...

Si ma mémoire est bonne, ce n'est pas celle qu'avait choisi le photographe. Mais ce fut celle que choisit la presse occidentale. Condensation de la mémoire iconique européenne : la Vierge en pleurs au pied de la Croix, souffrance des mères du massacre des Innocents, figures antiques de douleur... Elle fut présentée parmi d'autres dans l'exposition des photos de l'Agence France-Presse, à la Bibliothèque nationale. Dans un texte mural à lire à l'entrée, les commissaires nous avertissent : ces photographies ne prétendent pas au statut d'œuvres d'art. Elles ne sont pas des œuvres d'art. Ce ne sont que des photos de presse...

Et pourtant, décontextualisée, présentée au mur, à la verticale, on ne peut s'empêcher de regarder cette photographie comme une belle image.

Esthétisation de la violence.

Je ferme les yeux...

En présence du dispositif *Sniper* : peut-être est-ce là, dans les enjeux de mon désir de reconstituer l'image en l'expérimentant, que réside une possible résistance à l'esthétisation de la violence du monde jusqu'à l'insignifiance des images, et qui ne m'autorise alors que la fuite pour toute réserve.

Mon désir, impulsé par le jeu, de réunir les fragments et de jouir de cette image, rentre en conflit avec ma réticence plus ou moins grande d'être la voyeuse de cette scène de meurtre ; une scène, je le répète, que je connais déjà... avec une autre victime peut-être, dans un autre lieu peut-être... Peu importe. Je sais ce qui me serait donné à voir si je m'obstinais à vouloir reconstituer le puzzle.

Je souhaite reconstituer ce puzzle : serai-je à la place du sniper ou à celle du vidéaste ? Est-ce que je reproduirai le meurtre ou est-ce que, par ma caméra, j'en saisirai la fulgurance ? Le choix entre l'une ou l'autre situation est désactivé par cet autre choix : celui de mener ou non à terme la reconstitution de l'image. Alors l'auteur de ce dispositif me renvoie à ma responsabilité de regardeur, à mon libre-arbitre.

Cette modalité de découverte de l'image, structurée par le jeu, me pousse dans des limites que seule je m'autorise. En m'interrogeant sur mon accord ou mon refus d'être voyeuse, elle me permet, paradoxalement de garder les yeux ouverts.

En se déroband à mon regard, l'image me place au coeur d'une contradiction dont je dois choisir l'un des deux pôles : en suscitant mon désir de la voir dans son intégrité, elle ravive également la conscience que, si je parviens à la reconstituer, je serai doublement déçue –par moi-même et par l'image elle-même. Et choisir, c'est affirmer ma liberté d'accepter ou de refuser l'esthétisation de la violence du monde. Ici, devoir choisir, c'est se mettre à distance de la pression émotionnelle et du processus fusionnel exercés par le flux visuel, sur ma capacité de jugement. Devoir choisir, c'est réaffirmer mon libre-arbitre. L'image jouée m'invite à m'observer agir et à réfléchir mon action sur l'image. Elle m'invite donc, à me réappropriier le regard que je porte sur l'image et, ainsi, à réaffirmer ma parole ; une double réappropriation qui induit l'affirmation du "je" dans l'écriture de l'analyse.

Alors, peut être émise l'hypothèse de l'interactivité comme l'un des moyens possibles de résister à l'effet anesthésiant du flux visuel médiatique ; l'interactivité comme un outil possible pour ré-injecter du sens. Non pas à l'image. Une image n'a pas de sens. Elle n'est aucunement détentrice d'une vérité ontologique. L'image du scratch pourrait être celle d'un film catastrophe à grand budget. Ou le résultat d'un trucage avec Photoshop. Non. Ré-injecter du sens dans la relation entre l'image et le regardeur, par l'analyse du dispositif qui nous offre à voir cette image. Cependant, paradoxalement, ce rôle assigné à l'interactivité n'est envisageable que si elle-même se met en

Ce jeu sur la variation est typique d'une continuité historique des jeux sur la langue entrepris déjà par l'Oulipo (François le Lyonnais, Raymond Queneau) : permutations, combinaisons, tirage aléatoire. L'introduction du cédérom "Machines à écrire" d'Antoine Denize en 2000 nous faisait déjà entendre Queneau disant : "Bien sûr, il nous faudrait des machines"...

Ce dispositif tisse les lettres, comme un métier atteint de dislexie avancée, il nous entraîne là où la littérature de Lewis Carroll peut le faire – mais lui l'opère à travers un jeu dynamique de présence des lettres dont on peut voir l'apparition et l'assemblage se produire. L'absence d'interaction (le dispositif n'en requiert pas) n'est pas vécue comme frustrante puisque le spectacle tient tout entier dans ce processus de construction perturbé du vocabulaire...

Sampling Project - Gregory Chatonsky - 2002

<http://www.incident.net/works/sampling>

Extraits de la notice : "Sampling est une série de travaux sur la textualité et en particulier le Nouveau Roman d'Alain Robbe-Grillet. Inspiré par les travaux vidéographiques de Julie Morel. Ces travaux répondent à une progression structurée:

Topology of a Translation: confronter 3 langues à leur localisation géographique en temps-réel grâce aux webcams braquées sur NYC, Paris et Berlin.

http://incident.net/works/topology_of_a_translation

La Révolution à New York a eu lieu: questionner les événements du 11 septembre grâce au livre "Projet pour une révolution à New-York". "

http://incident.net/works/revolution_new_york (V2 en français)

Le sample ou sampling (dégustation, échantillonnage, sélection) comme méthode créative a été traité il y a peu par Nicolas Bourriaud dans **PostProduction** en 2001/2003¹⁷. Il y montre comment l'art reprogr amme le monde contemporain, à travers ses oeuvres et installations. La culture y est prise moins comme une référence que comme un scénario qu'il s'agit de s'approprier, par des relectures, des recombinaisons, des expériences qui la remettent en scène, et en jeu.

¹⁷

BOURIAUD Nicolas, **Post Production**, Presses du Réel, Dijon, 2001-2003

Nous l'avons vu jusqu'ici, si le mot qui semble s'imposer est la diversité, nous pouvons aussi dire que ce qui rassemble ces différences, est peut-être la notion de jeu.

Tout comme l'art est un jeu, portant sur les symboles, les signes et leur(s) sens. Les artistes et leurs publics sont devenus selon Nicolas Bourriaud dans son **Esthétique relationnelle**¹⁸ des *sémionautes*. Leur activité consiste à jouer dans le vaste espace des signes que nous produisons en si grande quantité. Si les années 80 ont vu l'avènement de la *fabrique de l'image*, les années 2000, elles se trouvent dans une telle saturation de signes, qu'il s'agit peut-être moins d'en créer de nouveaux que de *jouer-déjouer* ceux de notre culture de l'accumulation.

C'est ainsi que les pratiques contemporaines ont pu glisser comme l'explique N. Bourriaud dans "Post Production" d'un art de la création *ex-nihilo* vers un art de la post-production qui est celui de l'assemblage, du détournement, du reconditionnement, de la mise en relation, de l'hybridation.

Même si l'analyse – affûtée – de ce critique d'art ignore curieusement les nombreuses et maintenant historiques pratiques numériques, je crois que celles-ci n'ignorent pas le monde culturel social et technique actuel.

Ces changements de paradigmes esthétiques, sociaux et peut-être économiques ont certaines conséquences - il faudrait y consacrer un autre temps d'analyse, de mise en perspective et de critique attentive - mais on peut mesurer je crois que l'ère de la posture romantique du créatif a pris fin. Le post-modernisme a ouvert la voie, **l'ère post-media**¹⁹ signalée par Félix Guattari s'est engagée et il semble que ce que le paysage actuel du net-art montre est une sorte de dissémination généralisée des postures : artiste-amateur-scientifique-théoricien, critique-théoricien-praticien, etc.

Les choses se passent comme si nous étions entrés dans l'ère des devenirs, où les étiquettes sont non seulement inutiles mais empêchent de voir les nouvelles modalités des pratiques artistiques.

"Qui es-tu ?" compte moins que "De qui et de quoi est fait ton réseau ?"

"Que fais-tu ?" compte moins que "Quels sont tes processus ?"

"Où vis-tu ?" compte moins que "Quels lieux fréquentes-tu ?"

¹⁸ BOURIAUD Nicolas, **Esthétique relationnelle**, Presses du Réel, Dijon, 2001

¹⁹ GUATTARI, Félix, **Vers une ère post-média**, in Terminal, n° 51, octobre-novembre 1990
<http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>

Quelques extrait de l'article de Félix Guattari cité ci-dessus :

"Le câblage et le satellite nous permettront de zapper entre cinquante chaînes, tandis que la télématique nous donnera accès à un nombre indéfini de banques d'images et de données cognitives. Le caractère de suggestion, voire d'hypnotisme, du rapport actuel à la télé ira en s'estompant. On peut espérer, à partir de là, que s'opérera un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture."

Shredder - Mark Napier - 1998

<http://www.potatoland.org/shredder>

Détournements d'usage ou le code exhibé. Ce travail s'inscrit dans une approche de déconstruction, mais peut-être aussi de jeu de décodages-codages. Un navigateur web est un logiciel sérieux qui transforme un langage tout aussi sérieux de structuration des informations appelé HTML (hypertext markup langage) en pages visibles contenant des images, des textes, des liens cliquables, des formulaires, et autres médias mis en formes.

Shredder de Mark Napier fait exactement le contraire. On y saisit bien une adresse web (URL) mais ce qu'on voit s'afficher est ce qui ne nous est jamais présenté ordinairement : le code source de la page, agrémentée d'images si elle en contient.

Cette entreprise a représenté une part importante de l'activité du net-art, elle a même été appelée "medium is message" par la critique Annick Bureau dans sa typologie du net-art²⁰, reprenant là les termes du théoricien américain Marshall Mac Luhan.

Dans cette lignée, quelques autres ont exploré les dimensions langagières et plastiques d'une exhibition du code. On y trouve l'incontournable collectif **Jodi**²¹ dans la quasi totalité de ses travaux ou encore le **Code Navigator**²², plus récent de Blue-Screen.

²⁰ Olats : <http://www.olats.org/reperes/online/nouveauxmedias.shtml>

²¹ <http://404.jodi.org> - depuis 1997 ou <http://oss.jodi.org/os.html>

²² CodeNavigator : <http://b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/codeNavigator>



Texte et présentation par Annick Lantenois :



Redécouvrir la présence du texte

***Pao ! Pao ! Pao !* Young-Hae Chang**

<http://www.yhchang.com>

L'un des angles d'approche possibles pour analyser ce travail serait de tenter de comprendre la relation complexe qui unit les moyens mis en œuvre pour donner à lire le texte et le sens de ce texte. Ou comment le média et la forme (la matérialité du texte) agissent-ils sur notre interprétation²³ ?

Pao ! Pao ! est un récit dont le défilement à l'écran dure une quinzaine de minutes ; une intrigue proche du roman noir américain. Cependant, persister à parler du "défilement" du texte et ce que ce terme signifie –un déroulement continu– serait une erreur. Le texte ne défile pas, il surgit, jaillit, par saccades : texte noir exorbité dans l'écran blanc ; explosion des mots à la surface de cet écran. Une lecture discontinue nous est imposée du texte qui s'offre comme une succession de fragments impératifs, proches de l'injonction ; des fragments dont la précision des mots se cristallise dans la violence de leur apparition-disparition ; des fragments dont l'acidité, la crudité parfois, sont exaspérées par leur dilatation à l'écran ; des fragments de texte transcrits dans une police de caractères –la Monaco– dont la sécheresse et l'absence de fioritures aiguissent plus encore leur précision et leur acidité.

Dans *Pao ! Pao ! Pao !*, comme dans l'ensemble des textes de cette auteure, la musique (jazz) n'a pas pour fonction d'illustrer l'univers du texte. Sa structure et son tempo en architecturent le séquençage. Ainsi l'âpreté du texte est-elle aussi celle de l'univers musical. La tension qui en résulte est accrue par l'inconfort optique produit par l'irrégularité du rythme des apparitions et par les subites accélérations. Et ce ne sont pas les quelques

²³ D. F. McKenzie, *La bibliographie et la sociologie des textes*, Editions du Cercle de la Librairie, 1991 ; Emmanuel Souchier, "L'image du texte. Pour une théorie de l'énonciation éditoriale", *Les cahiers de médiologie*, dossier « Pourquoi des médiologues, n° 6, second semestre 1998. <http://www.mediologie.org/> ; Roger Chartier, "Du codex à l'écran", *Solaris*, n°1, Presses universitaires de Rennes, 1994, www.info.unicaen.fr/bnum/jelec/solaris/index.html

pauses que nous concède parfois la musique qui tranquillisent le lecteur. Elles ne sont là que comme des paliers dans la progression du récit vers les drames qui se succèdent, jusqu'à la bombe jetée sur Séoul.

Discontinuité des apparitions-disparitions du texte, saccade du montage, insistance visuelle du texte, souci de lisibilité immédiate, précision des mots qui s'excluent d'un lexique consensuel, syntaxe fragmentée, musique dissonante dont le tempo nous impose le rythme de lecture : cette énumération nous parle d'une violence imposée à l'acte de lecture ; une violence qui semble être celle de l'urgence ; une urgence toute entière contenue dans l'économie des moyens mis en œuvre et dans l'exclusion de tout décor susceptible de flatter et de tranquilliser le lecteur. Et la violence de cette urgence serait celle de nous donner à voir, à lire et à entendre le désordre du monde tel que le vit et le perçoit Young-Hae Chang, artiste nord-coréenne.

Le refus de flatter le lecteur n'est pas synonyme d'absence de séduction. Elle émane, paradoxalement, de la puissance visuelle du texte et de la liberté laissée aux mots nus de dire avec humour –désenchanté- et ironie –grinçante- la relation inextricable qui lie sexualité, idéologique et économique (lire notamment *Cunnilingus in North Korea*, *Samsung* et *Samsung means to come...*).

Pao ! Pao ! Pao ! est caractéristique du travail de Young-Hae Chang sur le Net, un travail d'écriture donné à lire selon les mêmes principes sémantiques et graphiques. Le lecteur pourrait alors craindre un systématisme uniformisant. Mais l'écriture de chaque texte intègre des variations graphiques qui influent subtilement sur leur lecture. Ces variations se constituent comme autant de micro-événements, de micro-surprises qui relancent l'attention du lecteur sur le contenu du texte. D'où la nécessité également d'un parti pris graphique simple, économe permettant à ces micro-événements de prendre toute leur signification.

Ici, pas d'interactivité, mais une position d'inconfort proposée au lecteur. L'inconfort optique et perceptif produit par le traitement sémaphorique du texte fragmenté, l'obligation de se plier à la temporalité décidée par l'auteur et l'architecturation musicale qui suppose que notre lecture soit tendue par l'action équivalente de la vue et de l'ouïe, mettent à rude épreuve les mécanismes de mémorisation en œuvre dans l'acte de lire. Cet inconfort, créé par l'urgence de dire le désordre du monde, prend tout son sens non pas dans le cadre d'une projection monumentale et publique, mais dans cette relation

Ce travail pourrait trouver quelques fondements dans une approche déjà thématifiée par Fred Forest dans son « **Manifeste pour une esthétique de la communication** »²⁴.

Extrait : "L'Esthétique de la Communication n'est pas une théorie philosophique du Beau, n'est pas une phénoménologie ou une psychologie expérimentale des perceptions, et encore moins un discours universitaire sur les Arts... Plus modestement, elle revendique le projet d'appréhender ce qui constitue pour une société donnée (la nôtre) à un moment donné de sa propre histoire, le monde qui lui est sensible. [.....] Pour comprendre ce qui nous est sensible aujourd'hui, une esthétique de tradition uniquement philosophique ne suffit plus. Il faut procéder à un élargissement du champ. Il faut faire sauter les verrous universitaires, ses spécialisations, ses cloisonnements. L'Esthétique de la Communication telle que nous en esquissons les principes, ici, s'efforce d'intégrer des données relevant de la philosophie mais également des sciences humaines, des sciences exactes et de tout ce qui serait susceptible, sciences ou non, d'apporter une connaissance à son objet qui est le sensible. Nous vivons aujourd'hui dans un monde où tout est intimement imbriqué, un monde dans lequel les phénomènes biologiques, psychologiques, sociaux et environnementaux sont interdépendants. Pour tenter de toucher à la " sphère " du sensible, il faut mettre en oeuvre une approche systémique. L'optique discursive d'hier est incapable de nous satisfaire. Ce qui se joue à l'heure actuelle, même si nous ne le percevons pas toujours, c'est le renouvellement de notre concept de Réalité. A travers une modification progressive de nos systèmes de valeurs, de nos systèmes de pensées, de nos perceptions, nous passons sensiblement d'une vision mécaniste de la réalité à une conception holistique. Le monde de la communication, la structure en maillage des réseaux, des notions d'interactivité qui lui sont propres, nous introduisent dans d'autres types de schèmes mentaux."

Ces « autres types de schèmes mentaux » dont nous fait part Fred Forest trouvent bien des échos, et si les termes changent selon les théoriciens, il est un espace qui semble s'ouvrir. Quelque chose de l'ordre d'une esthétique de la relation semble se dessiner, à travers des dispositifs tels ceux d'Annie Abraham bien sûr, mais également la trace dans les pratiques de l'art contemporain ainsi que l'a montré Nicolas Bourriaud dans son **Esthétique relationnelle**²⁵.

L'artiste et théoricien Jean-Louis Boissier a créé en 1998 le CIREN, issu des laboratoires *Esthétique de l'interactivité* et *Paragraphe* de l'Université Paris8. Cette **esthétique de l'interactivité** avait déjà, en février 1995, été située

²⁴ Forest Fred, **Manifeste pour une esthétique de la communication** – 1984 - http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

²⁵ opcit. BOURIAUD Nicolas, **Esthétique relationnelle**

historiquement lors d'un séminaire²⁶ d'Isabelle Rieusset Lemarié à l'Université Paris 7 - Denis Diderot.

Avec son livre **La relation comme forme**²⁷, J.L. Boissier dev ait reprendre sous une forme plus précise les enjeux de la forme relationnelle comme le terrain des enjeux des arts numériques.

Tout récemment, André Rouillé avec **Esthétique des flux**²⁸, inscrivant lui aussi sa vision des changements en cours en mettant l'accent cette fois sur le flux, c'est-à-dire sur la circulation d'information continue que délivrent les médias connectés.

Extraits : « Les affrontements souvent très violents entre différentes orthodoxies esthétiques modernes auront sans doute été les derniers grands moments d'une *esthétique des choses*, avant que ne s'affirme (sans évidemment la remplacer) un nouveau régime esthétique que l'on pourrait qualifier d'*esthétique des flux*.

Les esthétiques des flux ont pour trait général d'ouvrir les frontières entre les œuvres et le monde, en faisant entrer le monde et la vie dans l'art plutôt qu'en tentant d'abolir l'art dans la vie — comme l'exprimait par exemple la fameuse formule de Robert Filliou: «L'art, c'est tout ce qui rend la vie plus intéressante que l'art».

[...] A la différence de l'objet fini, achevé et inerte, devant lequel on est convié à se tenir et à observer, l'œuvre est ici une relation qui s'établit entre les spectateurs-acteurs : «Ce n'est pas ce que vous voyez qui est important, mais ce qui se passe entre les gens». L'événement, le processus, l'interaction sociale, l'échange, prévalent sur l'objet.

En fait, les œuvres deviennent des dispositifs de passage, de rencontre, de circulation, aménagés dans les lieux mêmes de l'art. L'esthétique des flux est une esthétique de circulations tous azimuts entre le monde et l'art. " [...]

« L'esthétique des flux est celle d'un art sans frontières ni repères fixes, sans lois ni directions stables, sans maîtres ni références fédérateurs, sans stabilité ni pérennité. C'est l'esthétique d'un art où tout circule toujours de plus en plus vite, de plus en plus loin et de plus en plus haut, mais aussi où tout passe : les œuvres, les artistes, les foires, les collectionneurs, les formes, les prix. C'est l'esthétique de l'art d'aujourd'hui pour le monde d'aujourd'hui. »

²⁶ RIEUSSET LEMARIÉ Isabelle, **Esthétique de l'interactivité – approche historique** – Séminaire Ecrit Image Oral et Nouvelles Technologies, année 94-95 - <http://www.artemis.jussieu.fr/hermes/hermes/crendus/cr9495/05isarie.htm>

²⁷ BOISSIER Jen-Louis, **La relation comme forme** - Ed. Mamco Genève, 2004

²⁸ ROUILLÉ André avec **Esthétique des flux**, éditorial du N°9 de la revue en ligne Paris-Art-Com, 2005

Sowana - Ramo Nash, 1995-1997

<http://www.thing.net/~sowana>

Yoon-Ja et Paul Devautour, opérateurs en art, vivent et travaillent à Bourges. Ils ont organisé de nombreuses expositions depuis 1985. Une salle permanente est consacrée à leur collection au Mamco à Genève depuis 1993. En avril 2004, ils présentaient une pièce du Cercle Ramo Nash dans l'exposition "Playlist" au Palais de Tokyo.

Notice : « Ce GPS [pour General Problem Solver, décrit par Herbert Simon en 1958] est un projet qui nous occupe depuis deux ans mais qui reste encore expérimental : Sowana n'a commencé son apprentissage de la conversation que le 07/07/97, et ses progrès vont dépendre des entretiens que vous aurez avec elle. Si votre dialogue d'aujourd'hui n'est pas satisfaisant, reprenez la discussion dans quelques jours. Nous comptons sur votre compréhension pour ces premiers échanges, encore rudimentaires, et nous espérons qu'à terme Sowana pourra vous être utile et vous rendre service. »

Après **Eliza** (l'émulateur de psychothérapeute de Joseph Weizenbaum, 1956), Sowana prend place dans le champ restreint des automates de conversation. Ici, les références vont directement à Norbert Wiener²⁹ qui a avant tous décrit les enjeux posés par l'intelligence des machines.

Dans le cas de Sowana, il ne s'agit pas qu'elle soit intelligente mais qu'elle le paraisse, ainsi que le dit Paul Devautour dans sa (télé)conférence sur l'art des réseaux : **La parole aux artistes d'Internet**³⁰ de Paul Devautour au Ciren pour Artifices 4. On pourra aussi se reporter à **God & Golem Inc**³¹, sur quelques points de collision entre cybernétique et religion de Norbert Wiener.

Mais en pareille situation, l'internaute est saisi du trouble, peut importe l'intelligence, si la conversation amène à des moments d'étrangeté, de gêne, elle conduit à poser la question de la conversation aidée d'un programme :

La machine pense-t-elle ? On peut répondre non si penser conduit à la fabrication du sens. Sowana calcule, évalue, choisi des réponses adaptées selon un modèle linguistique à base de règles.

²⁹ Voir les extraits de textes épuisés mis à disposition par le Cercle Ramo Nash sur http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html

³⁰ Conférence du Ciren : http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html

³¹ WIENER Norbert, **God & Golem Inc.** sur quelques points de collision entre cybernétique et religion, 1964, 1975, 2000 pour les Editions de l'Éclat

Un visage émerge progressivement, dans un écran noir, jusqu'à le remplir totalement, d'un processus de prolifération fébrile de tracés, que j'assimile à de la moisissure. Le trouble naît de l'ambivalence de ce processus qui inverse la logique que je sais être celle de l'évolution de la chair : le processus de moisissure n'est plus décomposition, mais incarnation... semble-t-il, dans un premier temps. Car le trouble s'aiguise lorsque la simulation du processus organique atteint un seuil où le visage émergent se perçoit, paradoxalement comme un visage de pierre. Il serait plus juste, probablement, de parler de la photographie d'un visage de pierre. Car de même que la prolifération de la moisissure transcrite par un graphisme nerveux réincarne un visage, l'émergence de ce visage reconstitue une photographie ; mais une photographie rongée par la moisissure qui l'a fait naître. Alors trouble encore lorsque dans des visages s'anime un regard qui soutient le mien. Il prend vie progressivement, discrètement et simultanément au processus de métamorphose de l'incarné en minéral, en échappant à ce processus. L'intensité de ce regard épargné porte alors la mémoire du "ça a été" de la chose photographiée et la fragilité des chairs saisie dans ce visage de pierre porte, elle, la mémoire des images spectrales saisies sur les plaques de verre.

La matière sonore contribue à nourrir ces jeux de mémoire contenus dans ces métamorphoses. Elle n'est pas illustration. Elle est comptabilité ; comptabilité du temps qui passe : le temps social signifié par la scansion des secondes, le temps symbolique de l'évolution des chairs vers leur minéralisation, et la mémoire du temps saisie dans la photographie. Ces temps prennent fin dans l'éclatement sonore qui accompagne la disparition du visage au bout de sa métamorphose. Une dissolution soudaine de la tension née de l'union du trouble produit par les métamorphoses et de l'agacement produit par la répétition régulière et obsédante d'une même série de sons. Puis répétition encore du même processus d'incarnation-minéralisation d'un autre visage dont l'écoute s'enrichit de l'onde sonore jaillie de la disparition du visage précédent.

Ici, pas d'interactivité. Et cette absence est logique. Le jaillissement de ces visages et leur métamorphose jusqu'à leur disparition, m'obligent à observer la simulation du jeu intime qui se déroule dans nos corps, entre le vivant et la mort. Ou quand la mort appartient au vivant et que le vivant naît de la mort.

Carbon nous en offre l'expérience. Ou quand la matière numérique modelée par la programmation, s'offre comme un milieu où s'élaborent les traductions symboliques possibles des transformations opérées dans le champ des

sciences du vivant (bio-génétique...). Traduction de l'impossibilité, dorénavant, de penser le monde en dissociant le technologique et l'organique (nanotechnologies...) ; impossibilité également de dissocier le dynamique et l'inerte ; impossibilité de penser le vivant sans penser la mort.

"Aujourd'hui, la biologie et les neurosciences révèlent une continuité entre le non-vivant et le vivant, entre le monde sans conscience et le monde de la conscience humaine. Nous sommes /.../ sortis d'une période /.../ où l'existence de l'âme scindait le monde en deux, distinguait les êtres animés des êtres inanimés /.../"³². Ces paroles du biologiste Henri Atlan nous parlent de la fin d'un registre de certitudes, d'un registre de croyances. De nombreux sites nous proposent d'expérimenter des simulations de l'organique³³, mais elles ne sont encore, dans leur grande majorité, que des expériences. En revanche, *Carbon* doit être découvert comme un dispositif achevé, qui sort de l'expérimentation ludique et souvent étonnante, pour adopter une dimension que l'on peut qualifier de métaphysique. Aussi peut-elle contribuer à désactiver ce que Peter Sloterdijk appelle "l'hystérie antitechnologique" qui, ajoute-t-il, "exprime le ressentiment de la bivalence dépassée contre la plurivalence incomprise"³⁴.

Une plurivalence symboliquement traduite par *Carbon* et qui rend son analyse si difficile...

³² Henri Atlan, *La science est-elle inhumaine ? Essai sur la libre nécessité*, Paris, Bayard, coll. Le temps d'une question, 2002, p. 12-13.

³³ (2) Voir notamment : <http://www.levitated.net/> ; <http://www.dextro.org/>

³⁴ (3) Peter Sloterdijk, *La domestication de l'être*, éd. Mille et un nuits, 2000, p. 87.

texte original reste là, et pourtant est subverti par le jeu d'effacement d'Antoine Moreau qui en propose une sorte de ré-écriture. De la même manière, ce texte mythique est devenu une référence pour Antoine Moreau qui s'en est inspiré pour écrire son « **Comment devenir un artiste** »³⁷. Il y a chez lui une sorte d'effacement naturel de l'individuel, en parfaite cohérence avec le mouvement auquel il participe. L'esprit de contribution et de collaboration du net est plus important que les personnes, l'œuvre est plus digne d'intérêt que l'artiste, le processus aussi important que le résultat... A parcourir son site web et ses travaux, on mesure que le terme d'artiste a pris pour lui une valeur débarassée de ses attaches romantiques.

Antoine Moreau a donné ici même (au CRAC de Valence) une conférence³⁸ au texte limpide et au propos éclairant sur le sujet, je me contenterai donc de ne faire ici qu'une présentation succincte de l'esprit de la licence art libre et vous citerai simplement cet extrait de sa conférence :

"Dés le départ peu motivé par le web, vitrine du net, je préfèrai approfondir ce qui avait moins de visibilité : le mail, les listes de diffusion, les canaux irc, les forums de discussion sur usenet et quelque chose d'aussi matériel et technique que l'esprit du réseau. Ma curiosité me portait davantage vers l'inconnu car les vitrines, j'en connaissais déjà l'existence. Ce qui me portait à m'intéresser au net c'était bien plus l'esprit qui pouvait régner au cœur de cette mécanique rizhomatique et qui faisait moteur. "

Libre ?

Mais parler du libre serait un sujet en soi, nous avons voulu de notre côté le considérer comme partie constituante du net, parce qu'il y est né et que cette activité qui réunit des millions d'adeptes s'est maintenant étendue à la production des œuvres.

« C'est simple, l'être humain produit des oeuvres, eh bien on fait ce qu'on a à en faire, on s'en sert pour nous . » Serge Daney

Cette citation de Serge Daney va comme un gant au propos de *l'économie du libre*. La juxtaposition des deux termes (économie + le libre) peut paraître paradoxale. Mais à y regarder de plus près, on mesure à quel point la situation est nouvelle, tellement que le législateur tente désespérément de brider les échanges, de rendre les copies impossibles, voire de filtrer les conditions d'usages, d'intenter des procès, etc.

³⁷ <http://antomoro.free.fr/artiste.html>

³⁸ Voir : <http://antomoro.free.fr/left/netart.html>

Nous continuons à tenter de penser le monde informationnel comme s'il s'agissait d'une denrée matérielle. L'impasse est garantie. C'est ce que les articles de l'excellent livre collectif **Libres enfants du savoir numérique** n'ont de cesse de signaler. Les auteurs, acteurs majeurs du monde du libre, y déroulent leur opinion mais aussi font un précieux travail de pédagogie et d'information sur les enjeux de cet aspect politique du savoir.

Selon Richard Barbrook : « *La structure sociale et technique du net a été mise en place pour encourager la coopération ouverte entre ses participants. [...] La protection de la propriété intellectuelle empêche tous les utilisateurs d'accéder à toutes les connaissances.* » Et plus loin encore : « *Sur le net, renforcer les droits de reproduction revient à imposer la rareté à un système technique conçu pour maximiser la diffusion de l'information.* »

Dans l'économie du domaine matériel, la vente ou le don d'un objet nous départi de cet objet, et sa perte est compensée par une monnaie d'échange. Dans l'économie de l'immatériel (information, idée), la vente ou le don d'un "objet" ne nous retire nullement cet objet tant la duplication est aisée.

La licence art-libre d'Antoine Moreau s'inspire de celle de la **G.P.L** (General Public Licence), mise au point par Richard Stallman en 1985 pour créer des logiciels libres. Elle transpose ce concept et sa méthode de propagation et de collaboration aux œuvres créées sur l'internet.

Voulez-vous ce dispositif ? Suivez le lien et téléchargez le, modifiez le selon vos souhaits, ajoutez le texte, le logo et le lien de la licence "art libre" et laissez apparent le nom de l'auteur originel et son copyright. Voilà, c'est fait. Il n'est déjà plus à vous, et c'est même là peut-être la condition de sa survie.

Nous sommes simplement deux, ou douze ou mille à le posséder. Comme avec une idée. Voulez-vous que votre idée fasse le tour du monde ? Mettez-là sur votre site et organisez les conditions pour qu'elle soit lisible, accessible, téléchargeable librement. Si elle correspond à un usage possible, elle servira à d'autres. Voulez-vous que votre idée fasse le tour d'un monde ? Faites un dispositif, rendez-le accessible dans ses sources, apposez lui une licence art libre, vos copyrights lui resteront attachés, toute appropriation de tout ou partie de ce travail sera possible par d'autres. Vous créez ainsi un maillage d'œuvres connectées les unes aux autres, se répondant, essaimant, peut-être cette idée d'un « art à l'état gazeux », de pratiques d'arts en devenir.

Merci de nous avoir écouté, merci pour votre participation.

Quelques références

.....

AKTYPI Madeleine, LOTZ Susanna, QUINZ Emanuele,
Interfaces, Anomalie Digital_arts n°3, 304 pages, traductions français > anglais / anglais > français, ISBN 2-9518811-0-X, Editions HYX 2003,
<http://www.editions-hyx.com/html/lianomaliebook2.html>

ASCOTT Roy, **La technoétique planétaire**, 2001
<http://www.ciren.org/ciren/conferences/281101/index.html>

BARAN Paul (concept de réseau maillé distribué), 1964
<http://www.ibiblio.org/pioneers/baran.html>

BLONDEAU Olivier & LATRIVE Florent (anthologie des textes du livre préparée par)
Libres enfants du savoir numérique. Ed. de l'Eclat, 2000
<http://www.freescape.eu.org/eclat>

BUSH Vannevar, **As we may think**, 1947
<http://www.csi.uottawa.ca/~dduchier/misc/vbush/awmt.html>

BOURIAUD Nicolas, **Post Production** - Presses du Réel, Dijon, 2001
BOURIAUD Nicolas, **Esthétique relationnelle** - Presses du Réel, Dijon, 2001

BOISSIER Jen-Louis, **La relation comme forme** - Ed. Mamco Genève, 2004

BUREAUD Annick et MAGNAN Nathalie (sous la direction de)
Connexions : Arts-Réseaux - Médias (anthologie des textes des pratiques net-arts) édité par l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Paris, mai 2002.

BARTHES Roland, **Comment vivre ensemble**, séminaires au collège de France de 1976 à 1977

CAUQUELIN Anne, **L'invention du paysage**, Ed. Plon, 1989, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1990

CAUQUELIN Anne, **Le site et le paysage**, Puf, Coll. Quadrige, Paris, 2002

Cybergeography : <http://www.cybergeography.org/atlas/historical.html>

DE CERTEAU Michel, **L'invention du quotidien - Arts de faire**, 1980

DELEUZE Gilles, **La méthode de dramatisation in L'île déserte et autres textes**, Ed. de Minuit 2002, 1^{er} édition de l'article 1967, page 141

DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, **Rhizome** (repris dans Mille Plateaux), Paris, Les éditions de Minuits 1976.

DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, **Mille Plateaux** - Capitalisme et schizophrénie 2. Collection " Critique " - Les éditions de Minuit 1980.

DELEUZE Gilles & GUATTARI Félix, **Qu'est-ce que la philosophie ?**

Collection " Critique " - Les éditions de Minuit 1991.

FOREST Fred, **Manifeste pour une esthétique de la communication** – 1984
http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_divers/4manifeste_esth_com_fr.htm#text

GUATTARI Félix, **Vers une ère post-média**, revue Terminal, n° 51, octobre-novembre 1990 <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>

Internet Pioneers : <http://www.ibiblio.org/pioneers/index.html>

MAC-LUHAN Marshall, **Pour comprendre les médias**, 1964

ROGUE Evelyne, **Esthétique de l'interactivité dévoilante**,
http://www.ricardombarak.com/html/fr/information_fr/publications/E.Rogue_Turbulences_video.pdf]

THEILHARD DE CHARDIN Pierre, **La place de l'homme dans la nature**, 1956

WEISSBERG Jean-Louis Weissberg, **Présences à distance, Déplacement virtuel et réseaux numériques, Pourquoi nous ne croyons plus la télévision ?**
Ed. Communication et Civilisation, COMMUNICATION, MÉDIAS, Ed. L'Harmattan, Paris, avril 1999

WIENER Norbert, **God & Golem Inc.** sur quelques points de collision entre cybernétique et religion, 1964, 1975, 2000 pour les Editions de l'Éclat

LICENCE DE LIBRE DIFFUSION DES DOCUMENTS - LLDD version 1

Ce document peut être librement lu, stocké, reproduit, diffusé, traduit et cité par tous moyens et sur tous supports aux conditions suivantes :

Tout lecteur ou utilisateur de ce document reconnaît avoir pris connaissance de ce qu'aucune garantie n'est donnée quant à son contenu, à tout point de vue, notamment véracité, précision et adéquation pour toute utilisation ;

Il n'est procédé à aucune modification autre que cosmétique, changement de format de représentation, traduction, correction d'une erreur de syntaxe évidente, ou en accord avec les clauses ci-dessous ;

Des commentaires ou additions peuvent être insérés à condition d'apparaître clairement comme tels; les traductions ou fragments

doivent faire clairement référence à une copie originale complète, si possible à une copie facilement accessible.

Les traductions et les commentaires ou ajouts insérés doivent être datés et leur(s) auteur(s) doi(ven)t être identifiable(s) (éventuellement au travers d'un alias) ;

Cette licence est préservée et s'applique à l'ensemble du document et des modifications et ajouts éventuels (sauf en cas de citation courte), quel qu'en soit le format de représentation ;

Quel que soit le mode de stockage, reproduction ou diffusion, toute personne ayant accès à une version numérisée ce document doit pouvoir en faire une copie numérisée dans un format directement utilisable et si possible éditable, suivant les standards publics, et publiquement documentés, en usage.

La transmission de ce document à un tiers se fait avec transmission de cette licence, sans modification, et en particulier sans addition de clause ou contrainte nouvelle, explicite ou implicite, liée ou non à cette transmission. En particulier, en cas d'inclusion dans une base de données ou une collection, le propriétaire ou l'exploitant de la base ou de la collection s'interdit tout droit de regard lié à ce stockage et concernant l'utilisation qui pourrait être faite du document après extraction de la base ou de la collection, seul ou en relation avec d'autres documents.

Toute incompatibilité des clauses ci-dessus avec des dispositions ou contraintes légales, contractuelles ou judiciaires implique une limitation correspondante du droit de lecture, utilisation ou redistribution verbatim ou modifiée du document.

© Luc Dall'Armellina et Annick Lantenois, 2005 : la diffusion de cet article est protégée par la licence LLDL-v1, Licence de Libre Diffusion des Documents, <http://pauillac.inria.fr/~lang/licence/v1/lldd.html>, reproduite en complément de cet article.