



HAL
open science

Le code et le territoire

Franck Soudan

► **To cite this version:**

Franck Soudan. Le code et le territoire. Art et histoire de l'art. Université Grenoble Alpes, 2015. Français. NNT : 2015GREAA025 . tel-01419867

HAL Id: tel-01419867

<https://theses.hal.science/tel-01419867>

Submitted on 20 Dec 2016

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.

THÈSE

Pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ GRENOBLE ALPES

Spécialité : **Sciences de l'information et de la communication**

Arrêté ministériel : 7 août 2006

Présentée par

Franck Soudan

Thèse dirigée par **Jacques Ibanez-Bueno** et
codirigée par **Marc Veyrat**

préparée au sein du **Laboratoire LLSETI**
dans **l'École Doctorale SISEO**

Le code et le territoire

Thèse soutenue publiquement le **5 novembre 2015**,
devant le jury composé de :

Stéphane Natkin

Professeur du CNAM (CNAM / ENJMIN) – Président du Jury

Ghislaine Azémard

Professeure des Universités (Paris 8) – Rapporteur

Patricia Laudati

Professeure des Universités (Université de Valenciennes) – Rapporteur

Paul Ardenne

Maître de conférences (Université de Picardie) – Examineur



PRÉLUDE

REMERCIEMENTS



NOTRE PLUS PROFONDE reconnaissance va à Marc Veyrat, l'@-Mi, pour ses encouragements, sa générosité et son enthousiasme grognard. Toute notre amitié va également à l'ensemble de l'équipe des enseignants-chercheurs du département Hypermédia et Communication qui n'auront eu de cesse de stimuler notre travail, d'affûter nos efforts et d'alléger nos tâches administratives ; -). Nous espérons par les pages qui viennent faire honneur à ce collectif au corps duquel nous avons ligné nos problèmes et trouvé une saveur. Nous accordons une mention spéciale à *Lilith* Lilyana Petrova, également doctorante auprès de Jacques Ibanez-Bueno et avec qui nous avons beaucoup ri pendant cette dernière année. À toi de finir ! Notre exposé serait également d'un tout autre caractère sans l'accueil des équipes du Service Action Culturelle, et plus largement à travers les opérateurs qui nous ont reçu à Bourg-en-Bresse et qui auront rendu à notre CIFRE¹ l'opportunité d'un foyer, l'avantage d'un terrain. Petite est la maison, grand est notre cœur ; nous remercions la famille, pour nous avoir reconnu mieux que nous-même à des moments où elle ne pouvait nous comprendre ; ainsi que les copains qui nous ont ponctuellement rappelé à la vie, sur terre. Merci enfin à celle qui a mise L'Éthique dans nos mains et rendue au vin toute la saveur du corps.

¹ « Convention Industrielle de Formation par la REcherche » dont le principe est le suivant : l'A.N.R.T. (« Association Nationale de la Recherche et de la Technologie ») octroie 42000€ à une entreprise dans le cadre d'une mission de recherche encadrant l'embauche d'un doctorant pendant 3 ans, pour un salaire brut annuel minimum de 23484€/an. Notre CIFRE s'est déroulée entre décembre 2010 et décembre 2013 et s'appuya, qui plus est, sur l'attribution de 10000 € de budget alloué, par an, au déploiement des infrastructures matérielles et logicielles.

REMARQUES

Sauf mentions contraires :

- toutes les étymologies sont extraites du C.N.R.T.L.² ou dans de plus rares cas, du Wikitionnaire³. La seconde ressource relevant souvent d'une simple correction typographique de la première ou d'un recoupage éventuel, nous n'avons jugé bon ni de les mentionner spécifiquement, ni d'en produire un index ;
- toutes les traductions sont de notre production. Celles-ci sont marquées par la mise en page du texte en deux colonnes.

Chacune des ressources bibliographiques présentant une U.R.L. ont été horodatées. Cette métadonnée représentant plusieurs années de recherche, nous avons choisi de la faire apparaître dans l'éventualité qu'elle exprime la progression théorique de la thèse, à travers son *corpus*. Un glossaire est produit à la fin de ce document, il précise des notions clefs abordées de manière transversale ou à des moments bien précis de notre développement. Enfin, un système d'ancres, signalé par le terme « *f -) ancre* ⁴ » est dédié à la circulation du sens entre les différentes parties du document. Il ne s'agit pas de produire un hypertexte mais de marquer comment les mêmes questions coulent dans les divers composés. Une note de bas de page comportant la mention « TM » (*TradeMarc*) renvoie explicitement, mais hors du texte, à une notion, une remarque ou une idée de Marc Veyrat, implicitement *re-connu*e dans notre travail⁵. Enfin, lorsqu'un auteur est plus profondément abordé que par une simple citation, le passage en question fait l'objet d'une entrée dans un index de noms propres.

Si les éléments de mise en page dont nous venons de parler sont possibles, c'est parce que la construction du document repose en partie sur de la programmation avec \LaTeX , un langage autant qu'un système de composition de fichiers P.D.F. permettant d'utiliser un environnement de commandes pour interagir directement avec le processeur de traitement de texte, au plus près de son affichage, au plus profond de son code. En plus de permettre la gestion de l'espace de la page et de la typographie aux niveaux les plus fins, ce format facilite la maximisation du document électronique, nous autorisant à automatiser un certain nombre de tâches, comme la création d'hyperliens entre des parties, la gestion des ressources bibliographiques, des notes de bas de page ou des figures, l'automatisation de l'insertion des images, de leurs légendes et remarques *@-collées*, etc... La plupart des schémas venant illustrer nos propos sont également programmés à partir des capacités de

² Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. URL : <http://cnrtl.fr>.

³ URL : <https://fr.wiktionary.org/>.

⁴ Jeu de mot sur notre prénom « Franck » et *fonction d'ancre* ce qui donne l'intégrale : *f ancre*.

⁵ Pour les citations impliquant sa propre thèse de doctorat en arts plastiques, nous nous référons au manuscrit initial et non à la version récemment publiée en deux volumes dans la collection Eidos : VEYRAT, M. (2015). *La société i Matériel*.

ce langage. La particularité étant que le document est compilé, composé à partir d'un code source mixant le *texte-à-lire*⁶ et les images à afficher, mais également le code de la mise en page, le tout sur une même ligne. D'un point de vue strictement informatique, cette thèse est donc une seule grande ligne différenciée et mise en pages en elle-même, dans le rythme d'une modulation d'instructions programmées. Ce soucis de forger le fond et la forme dans un même mouvement est un champ de *problématisation* permanent de notre recherche et sans vraiment le décider, celui-ci a laissé de nombreuses traces dans le document, où se trouve ré-affirmé cette co-errance du visuel, du lisible et de l'in/visible. Ainsi, le placement de certains figures se fait aléatoirement en haut ou en bas de la page, l'inutilité de leur placement quant au concours du sens devenant l'enjeu d'une modulation prise en charge par la machine. De même que la couleur de chaque croix traçant la ligne en dessous du titre de chaque chapitre est aléatoire. Ces petites chose *a-fonctionnelles* décrivent l'infra-mince de l'art programmé. Elles deviennent cruciales parce qu'elle rendent à chaque compilation cette capacité de différenciation interne infinie, même si ici, la variabilité des parties est tolérée parce qu'elle ne peut perturber le tout.

En aparté, nous voulons dire quelques mots sur la méthode d'écriture. Cette thèse a littéralement *poussé par le milieu*⁷, sa rédaction ayant consisté à produire quelques 250 pages d'abstraction, d'abord associées à un plan qui éclata et redistribua ces fragments autour de caractères d'objets, d'intuitions théoriques relatives à nos propres travaux. Pendant cette dernière année, nous avons donc écrits au milieu de ces couples Fonction-Matière entre des développements abstraits et la nécessité de faire parler les objets de notre recherche.

RÉSUMÉ

Sous quelles conditions un territoire est-il construit en regard de la programmation informatique ? Comment *reterritorialiser* Internet à l'échelle du corps ? Par où l'algorithme pénètre-t-il nos échanges symboliques ? Avec la *société i Matériel*^{TM1}, puisqu'il s'agit de composer avec les flux d'informations, nous devons presque accepter de partir de nulle part et d'*in-terminer* notre développement. Aussi, loin de vouloir établir des catégories ou des principes prétendant établir un plan d'action, cette thèse se pose le problème de ce qui toujours, dans un programme, échappe aux codes ; des nouvelles images telles qu'elles débordent les écrans et des milieux humains, profondément hybridés par les automates programmés. Pour penser les flux, il est indispensable de considérer un

⁶ Parmi les nombreux modes d'existence du texte informatique que distingue Bootz dans « Qu'est-ce que le texte en littérature numérique ? » In : BOOTZ, P. (2006). « La littérature numérique », il semble qu'il demeure un texte plus fuyant, échappant aux étaux texte-auteur / textes-à-voir ; texte-lu / texte-écrit, c'est-à-dire : de la pâte à langage, de la matière expressive, l'*@-venir* du *il-y-a* lecture.

⁷ « Les Français pensent trop en termes d'arbre : l'arbre du savoir, les points d'arborescence, l'alpha et l'oméga, les racines et le sommet. C'est le contraire de l'herbe. Non seulement l'herbe pousse au milieu des choses, mais elle pousse elle-même par le milieu. » DELEUZE, G. et PARNET, C. (1996). *Dialogues*, p. 50-51.

^{TM1} VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel ».

terrain, un fragment de milieu humain. Deux projets en rapport avec cette notion de territoire – une mission de service public visant à mettre en réseau un ensemble d’opérateurs culturels sur la ville de Bourg-en-Bresse, et une œuvre d’art numérique investissant, par le portrait social, la question d’une *ré-appropriation individualisée* des flux – nous permettront de faire progresser ce mi-lieu hyper-complexe entre le corps et le programme. En définitive, il s’agira de voir quels genres d’affects il nous est nécessaire de connaître afin que les réseaux numériques accompagnent une augmentation de notre puissance d’exister.

ABSTRACT

Under what conditions a territory is built in regard to computer programming? How to re-territorialize Internet to a body scale? In what way does the algorithm penetrate our symbolic exchanges? With the i-material society, since we have to compose in accordance to the flow of information, we almost have to accept to start from nowhere and un-finish our development. Furthermore, far from wanting to establish categories or principles that claim the establishment of an action plan, this thesis asks itself the problem of what, in a program, always escapes the codes; new images as they go beyond the screens and human environments, deeply hybridized by programmed automatons. To think flows, it is essential to consider a ground, a human environment fragment. Two projects related to the notion of territory – a public service mission aimed to develop a network of cultural operators all over the city of Bourg-en-Bresse, and a digital art work investing, with the social portrait, the question of a re-appropriation of individuated stream – will allow us to progress throughout this hyper-complex halfway between the body and the program. Ultimately, it will be to see what kind of affect it is necessary for us to know so that digital networks accompany an increase in our power to exist.

TABLE DES MATIÈRES



Prélude	ii
<hr/>	
Remerciements	ii
Remarques	iii
Résumé	iv
Abstract	v
Introduction	1
<hr/>	
Nul n'entre ici, s'il n'est développeur	2
Se faire un corps numérique	6
Forger un territoire réticulaire	16
Avoir un algorithme comme entité distancielle	18
Plan de l'exposé	24
1 ◇ U-rss en interstice	29
<hr/>	
1.1. LES MILIEUX COMPUTANTS	30
<i>Données intimes et modulation programmée – 30 * L'existence logicielle du corps-plan – 37 * La machine qui fait de l'art et l'œuvre appareil – 44 * Pousser par le milieu / agir par les frontières – 51 * Le point du vue interstitiel – 62 * Le programme comme territorialisation réticulaire – 66 * Le jardin et l'ensemencement – 73 * Le goût des alliages – 83.</i>	

1.2. LE GRAIN DES SÉMIOSPHÈRES ————— 96

*Le binaire et la combinatoire – 96 * La visagéité de l'i+D/signe dans le système mur blanc / trous noirs – 105 * Le volume à l'intérieur de la tête : le portrait social dans Google Earth – 114 * Sémiogenèse, puissances de surcodage et tactiques corporelles – 124.*

1.3. LES AFFECTIONS DU CORPS PROGRAMMÉ ————— 132

*L'interface culturelle, l'encodage et la mise en scène du logiciel – 132 * Les mots à fleur de peau – 151 * La main qui voulait se faire une tête – 156 * La matière d'expression hors du texte programmé – 167 * Le corps par rapport aux fragments – 172 * Surfusion des codes et chorésie des lieux – 184.*

2 ◇ Les Chemins en politique 189

2.1. LA PRATIQUE DES CATASTROPHES ————— 190

*Codes et lois : l'incorporel envers l'organisme – 190 * À l'ombre du système, l'accident co-incident – 199 * Spirales électroniques pour jetée urbaine – 205 * L'info-gestion de l'invisible – 214 * Saillances et prégnances du territoire – 220 * De l'échantillon à l'échelon : la taille humaine de la technologie – 231 * Principes chaotiques et aléatoire idéal – 237.*

2.2. LA MÉDIANCE NUMÉRIQUE ————— 248

*Pixel : image / langage – 248 * Le langage translucide dans l'image incolore – 252 * Épsitèmé et la géopoétique des données – 263 * De l'interface au motif – 276 * La ville dans ses unités génériques – 278 * La nature dans ses simulacres – 283 * Le corps dans ses artefacts – 296 * Individuation et trajection – 302.*

3 ◇ Conclusion : FLUX 313

Résumé général ————— 314

Matière idéale ————— 320

*Avoir la sensation des idées – 320 * Donner de la consécration aux événements – 323 * Le devenir anonyme de l'affection – 336.*

Archive processuelle ————— 340

*La géographie du fonds – 340 * La tiers archivante – 346 * Art et usage des données – 350.*

Persister dans son être ————— 353

Bibliographie	359
Chapitres et ouvrages	359
Articles et périodiques	368
Conférences et actes	375
Thèses et mémoires	377
Audiovisuel	377
En ligne	378
Non Publiés	380
Tables des figures	383
Index des noms propres	387
Glossaire	389

INTRODUCTION



Jamais, quand c'est la vie elle-même qui s'en va, on n'a autant parlé de civilisation et de culture. Et il y a un étrange parallélisme entre cet effondrement généralisé de la vie qui est à la base de la démoralisation actuelle et le souci d'une culture qui n'a jamais coïncidé avec la vie, et qui est faite pour régenter la vie.

Avant d'en revenir à la culture je considère que le monde a faim, et qu'il ne se soucie pas de la culture ; et que c'est artificiellement que l'on veut ramener vers la culture des pensées qui ne sont tournées que vers la faim.

Le plus urgent ne me paraît pas tant de défendre une culture dont l'existence n'a jamais sauvé un homme du soucis de mieux vivre et d'avoir faim, que d'extraire de ce que l'on appelle la culture, des idées dont la force vivante est identique à celle de la faim.

ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 11.



FIG. 1

RAPHAËL (1509-10)
L'École d'Athènes

Fresque : 770 × 500 cm. Palais du Vatican (Chambre de la signature), Rome.

Comment représenter les actes de pensée? En peignant une démarche intellectuelle. Tout doit donc progresser avec décalage : le ciel n'est pas en haut, il est au fond ; la terre n'est pas le sol mais une interface, comme un substrat permettant de tapisser le premier plan d'ornements végétaux ; les philosophes ont des visages d'artistes, etc...

NUL N'ENTRE ICI, S'IL N'EST DÉVELOPPEUR



UNE TRADITION, ou peut-être une légende, voudrait que Platon, vers -387, ait fait graver sur le fronton de son Académie l'inscription suivante : « Nul ne doit entrer ici, s'il n'est géomètre. » Que ce fait soit avéré ou pas¹, il demeure que Platon portait une estime toute particulière aux sciences mathématiques et à la géométrie, considérant que ses formes et raisonnements constituaient l'interface la plus parfaite entre le monde matériel et celui des Idées divines.

¹ Voir à ce propos : SAFFREY, H.-D. (1968). « γεωμέτρης μηδεις εισιτω », qui recense avec exhaustivité les traces connues et les différentes controverses scientifiques telles qu'elles ont fait parvenir jusqu'à nous l'existence de cette maxime.

Des flots d'écrits et de polémiques ont commenté cette assertion selon d'autant plus nombreuses traductions des écrits du philosophe² qu'il serait tout à fait inconsequent d'en augmenter la quantité ici. Rapportons simplement le sens de cette égide au problème que nous voulons traiter dans cette thèse. En premier lieu, la formation à la géométrie a une valeur propédeutique quant à la pratique de la philosophie : « L'Académie entendait par là qu'avoir l'esprit de géométrie, pour l'étudiant, était un préalable obligé³. » À l'image d'une instruction préparatoire, l'apprentissage de la géométrie ne désigne qu'un processus de *territorialisation* visant à développer les capacités d'abstraction indispensables à la pratique de la philosophie telle qu'elle est enseignée à l'Académie, c'est-à-dire : en fonction des concepts de Platon. Car si cette formation est considérée comme nécessaire, ce n'est qu'au service du système philosophique qu'il vise :

« SOCRATE. Alors ne faut-il pas encore convenir d'une chose ? — GLAUCON. De quoi ? — SOCRATE. Que la géométrie a pour objet la connaissance de ce qui est toujours, et non de ce qui naît et périt. [...] Par conséquent, mon cher, elle attire l'âme vers la vérité et forme en elle cet esprit philosophique qui élève nos regards vers les choses d'en-haut, tandis que nous avons tort des les abaisser vers les choses d'ici-bas. »

PLATON (1879). *La République*, Livre VII, 527 B, p. 290.

Comme le veut la théorie des Idées, le système platonicien oppose ainsi le monde putrescible des objets tangibles, vecteur de sensations et donc jonché d'illusions (du grec εἶδωλον : « ce qu'on voit comme si c'était la chose même, alors qu'il ne s'agit que d'un double⁴ ») de celui des *eidos* (ἰδέα : « les idées »), les formes belles et vraies, c'est-à-dire intelligibles et modèles de toutes choses⁵. Notre propos mériterait d'être infiniment plus nuancé, car la relation de Platon aux nombres est à vrai dire plus fine. Si la géométrie est un pivot et relève, avec l'arithmétique, des mathématiques *pures*, elle n'a de valeur que dans le système dialectique qui vise à filtrer les processus d'entendement des souillures et de la corruption de l'âme que lui inflige l'opinion (la *doxa*). Et c'est donc toujours au regard d'un certain fondement — la Morale elle-même ou la détermination abstraite de la République — qu'il ne peut se passer des mathématiques dites *mixtes* ou *appliquées* que renseignent la musique et l'astronomie. Mais la mixité, le divers, le *trans* ne compte pas en soi et les effets de voisinage sont immédiatement lissés par la mission de l'Académie⁶. Tout comme l'art est *imitatif*, l'appren-

² « Dans ces conditions, il serait préférable de traduire l'inscription supposée par "que pas un inapte à la géométrie n'entre" plutôt que par "que nul n'entre s'il n'est géomètre". L'avertissement ne vise pas tant ceux qui ne sont pas déjà géomètres confirmés que ceux qui n'ont pas, comme aurait dit Pascal, l'esprit de géométrie, ou du moins une aptitude à pratiquer la géométrie. » SUZANNE, B. (2004). *FAQ sur Platon*.

³ VITAL-DURAND, F. (2011). *Art et langage*, p. 176.

⁴ CASSIN, B. (2004). *Vocabulaire européen des philosophies, eidolon*.

⁵ Déjà Aristote — qui dans la fresque de Raphaël désigne le sol du plat de sa main droite —, croit en une connaissance émergeant des expériences empiriques : de ces choses qui naissent et périssent et répondent à l'évidence du changement dans la Nature observable.

⁶ « On se souvient que la géométrie plane, après le calcul et avant l'astronomie, la géométrie dans l'espace et l'harmonique, fait partie du programme d'études qui doit préparer à la dialectique le gardien de la *République* (VII, 526 C - 527 C). » SAFFREY, H.-D. (1968). « γεωμέτρητος μηδεις εισίτω », p. 68.

tissage est ainsi *perpétuant* ; alors connaître, c'est résorber les séries divergentes (l'altération des existences multiples) dans la répétition d'un modèle, celui du Même, « au sens où Platon dit que la Justice n'est rien d'autre que juste, le Courage, courageux, etc. — la détermination abstraite du fondement comme ce qui possède en premier »⁷. Le savoir est savant et la pratique d'un art n'est jamais valorisée en elle-même. Par exemple, si la musique décrit une interface du nombre et désigne l'élévation la plus adéquate des pratiques sensibles, c'est encore par une définition platonicienne de l'harmonie :

« L'homme devra donc accorder les mouvements de son âme avec ceux de l'âme du monde, et la musique sensible est le modèle à étudier, pour pouvoir ajuster notre microcosme intérieur à l'équilibre du macrocosme qui nous englobe. [...] Tous les éléments musicaux que le philosophe juge comme dangereux pour l'équilibre interne de l'homme, ou néfastes à son éducation et à sa force morale sont proscrits de la cité idéale. »

VAN WYMEERSCH, B. (1999). « La musique comme reflet de l'harmonie du monde », p. 298.

C'est ce qui amènera Platon à se distancier de ses maîtres pythagoriciens en considérant que :

« Ceux-ci du moins font la même chose que les astronomes ; ils cherchent les nombres d'où résultent les accords qui frappent l'oreille ; mais ils ne vont pas jusqu'à ne voir dans ces accords que de simples données pour découvrir quels sont les nombres harmoniques et ceux qui ne le sont pas, ni d'où vient entre eux cette différence. — GLAUCON. Cette recherche est vraiment sublime. — SOCRATE. Elle conduit à la découverte du beau et du bon ; mais si on s'y livre dans une autre vue, elle ne sert à rien. »

PLATON (1879). *La République*, Livre VII, 531 C, p. 297.

Le monde de Platon est celui de Matrix⁸ : le grand Architecte (*Dieu*) cache la réalité mathématique de la simulation par nécessité ; les simulacres sont impératifs à l'ordre du système ; la réalité des affections ne relève pas des corps mais des cerveaux qui en dernière instance, ne pensent jamais qu'au service d'une inertie nécessaire à la production calorifique que requiert tout le système. La vie en piles... Tout y est double et l'harmonie n'y accorde jamais que des contraires. L'oracle est le pendant positif de l'architecte, Néo est la version apollinienne de l'agent Smith : le premier connaît parfaitement le code mais ne peut altérer la terre ; le second *délire* sur la machine sans que la *viralité* infectieuse de ses clones ne dégrade un autre monde que le sien. Vis-à-vis de la machine, jamais le processus *poïétique* (du grec ποιητικός : « propre à fabriquer, à confectionner ») ne compte pour la valeur intrinsèque de la lutte qu'elle comporte, c'est-à-dire : jamais l'artiste n'est autorisé à dépasser l'ordonnancement et engendrer sa propre métrique. L'œuvre doit résoudre son conflit, non pas entretenir sa contestation ; le Cosmos est ordre, l'Étendue est un ensemble de stries et l'Univers est

⁷ DELEUZE, G. (1969). *Logique du sens*, p. 299.

⁸ Et l'intrigue de la trilogie des frères Wachowski peut se résumer à un *remake* de l'allégorie de la Caverne où « un prisonnier est libéré du monde d'illusions dans lequel tous les hommes vivent. Il découvre progressivement la nature de ce qui existe réellement, puis redescend finalement dans la Caverne au milieu des illusions, que la connaissance de la vérité lui permet de maîtriser, dans l'espoir de libérer d'autres prisonniers. » BENATOUIL, T. (2003). « La Matrice ou la Caverne », p. 34.



FIG. 2

**LANA Larry & ANDREW PAUL Andy
WACHOWSKI (2003)**
The Matrix Reloaded

Science-Fiction : 138 minutes. Warner Bros., Village
Roadshow Pictures, Silver Pictures, USA.

Le personnage le plus important de *Matrix* est peut-être l'agent Smith. C'est sur lui que repose l'essentiel de l'épopée dramatique de la trilogie. C'est le héros qui tient son pouvoir d'un acte de résistance (alors que Néo ne fait que se saisir d'un pouvoir inné). Et c'est grâce à cette faculté de répllication qu'il altère progressivement la matrice. S'il n'est jamais *Deus ex machina*, c'est pour prendre le contrôle de la machine et hanter l'arrière-monde des simulacres.

cohérence d'Universaux.

En ce qui concerne enfin notre propre frontispice, il ne s'agit d'abord pas d'éloigner des pages suivantes celui qui, curieux des choses de la machine, demeurerait dans l'ignorance de ses mécanismes, qu'ils soient relatifs à son fonctionnement matériel ou logiciel. Nombre des écrits sur lesquels nous appuyons notre travail proviennent d'auteurs qui ne pratiquent pas la machine au sens du *faire-faire* concret que désigne l'écriture de programmes. Le problème est ailleurs et il y aurait quelque chose de séduisant à se saisir du système platonicien pour l'inverser. Les êtres logico-mathématiques y constitueraient tout ce que la réalité numérique a de tangible mais ceux-ci ne désigneraient que l'ombre de ce qu'il s'agirait désormais d'atteindre ou de retrouver : le corps lui-même. Par rapport à toute cette activité propédeutique — le champ des arts, des techniques, bref : le travail humain du symbole —, son énergie se verrait réorientée sur le corps lui-même dont les affects croiseraient la base de nouveaux Universaux composés par lui. Ce corps devrait joindre un processus de réduction de la réalité — où l'être serait stabilisé dans ses paramètres⁹ — à une inflation

⁹ La *discrétisation* correspond d'abord une *rupture ontique* : la fragmentation de l'être en données séparées mais autonomes. La matière *computante* désigne ensuite le devenir que la donnée discrète octroie à la notion d'assemblage par l'algorithme ; c'est le potentiel

corporelle du nombre, qui compterait pour un délire sur le symbole calculable. Mais inverser le dualisme ne revient qu'à changer les termes d'une opposition sans changer la loi de son mouvement. Si nous pouvons imaginer des séries d'amplifications progressives où une micro-donnée corporelle, un clignement de cil, serait si adéquatement associée à la *matière computante* qu'elle finisse par tenir lieu de réalité, alors non seulement la transcendance revient sous l'aspect d'une croyance sincère en ce que les rythmes du corps sont gouvernés par les nombres — et donc : la relation entre les corps est une modélisation mathématique —; et le champ des idées se contracte lui-même sur la seule *phénoméno-logie*¹⁰ : la conscience de ce qui apparaît, une lumière faite sur la région la plus éloignée du délire intellectuel qui se joue *par* les machines. Ce que nous désignons plutôt, c'est la capacité originelle (en encore fort effective) du Web à *s'auto-organiser* et à réclamer la gestion des territoires que ses programmes convoquent, sans qu'il soit possible d'en prévoir les principes, l'étendue, ni même les conditions d'arpentage. En définitive, ce développeur qui est idéalisé au fronton de notre thèse a dépassé la programmation comme outil ou comme faculté d'abstraction. Enfin, si l'intitulé de cette contribution (« Le code et le territoire ») suppose à juste titre un point de vue interstitiel, nous ne considérons absolument pas que la programmation soit l'unique interface problématique, ni même celle qui les unifierait toutes. Nous ne la différencierons pas non plus selon son degré de complexité ou la densité des couches matérielles qu'elle convoque. Entre l'harmonie que le développement d'un système d'opération complet requiert et l'arithmétique toute simple d'une calculatrice codée en *javascript* pour une page Web, tout un ensemble d'agents et de vecteurs participent à l'émergence d'interfaces de diverses natures. Celles-ci se tressent bien plus qu'elles ne s'empilent ou reflètent.

SE FAIRE UN CORPS NUMÉRIQUE

Prétendons donc un instant ne rien connaître du fonctionnement des machines et supposons simplement qu'elles transmettent des *affections*; qu'elles relèvent d'une capacité qui, même obtenue par des moyens artificiels, leur permet de transmettre des états d'expérience, eux-mêmes augmentant ou diminuant nos puissances d'agir. Au titre de leurs effets, pouvons-nous leur accorder qu'elles entretiennent une motricité interne, un rapport plastique *de vitesse et de lenteur*¹¹ par lequel elles conquéraient une forme qui leur serait propre ? Posons tout de suite l'hypothèse que

de calcul associé à la puissance de l'échantillon. Dès la section 1.1^{P.30} [*f* -] ancre 7, p. 30], nous posons ces deux éléments à la base d'une mutation anthropologique.

¹⁰ Sans pouvoir nous autoriser à commenter cette césure dans une note, nous faisons ici une référence au §7 (« La méthode phénoménologique de la recherche ») du *Sein und Zeit* d'Heidegger où le philosophe déclare que : « *L'ontologie n'est possible que comme phénoméno-logie.* » Il s'agit alors d'insister sur le suffixe *-logie* afin de marquer le rapport du phénomène à son explication (herméneutique) lorsqu'il convient de faire parler tout ce en quoi l'étant se déguise et se dissimule.

¹¹ « Vous êtes une manière, vous êtes une manière d'être. Ca veut dire, vous êtes un ensemble de rapports de vitesse et de lenteur entre molécules pensantes, vous êtes un ensemble de rapports de vitesse et de lenteur entre molécules étendues. Et tout ça c'est l'inconnu du corps et c'est l'inconscient de la pensée. » « Des vitesses de la pensée » In : DELEUZE, G. (1978-1981). *Sur Spinoza*.

dans certaines conditions, *les programmes sont des corps*, qu'ils disposent d'une étendue particulière et d'une volonté, qui ne serait pas forcément en relation avec l'intelligence ou la conscience artificielle, mais avec l'idée d'automate. Entendons enfin que c'est dans les strictes bornes d'une pratique particulière des machines numériques que nous entendons cette hypothèse. À savoir que nous sommes servis des programmes pour travailler des images et que nous avons abordé cette ébauche en tant qu'artiste. Esquisser des formes numériques à partir de composés non formés et informels, où c'est la fonction abstraite qui tient lieu de forme, se tenir ainsi en parfaite pénombre sur le fil de la perception, voilà le milieu d'où nous voudrions ramener l'évidence¹² de cette idée que le programme est la conquête d'un corps.

Mais de quel point de vue ? Un usager transmet des expériences sur le réseau Internet, il partage des traces : une photographie de ses vacances, un commentaire, une expérience professionnelle, les aspects et habilités de son avatar. Se faisant, *il agit en processus*¹³... Un concepteur extrait des mailles de silicium le motif d'une expérience *de logiciel* : il filtre des données, balise un énoncé selon les lignages de divers algorithmes, zone des régions d'écran au sein desquelles il loge des figures et y simule des comportements variés. Ainsi, il crée un milieu... Même si l'utilisateur ne conçoit pas les dispositifs de recueil et n'a pas l'entendement des *concaténations processuelles* de ses traces, il est un opérateur au regard duquel le concepteur de programmes agence certains motifs de l'expérience qu'il propose ; il est un *vecteur d'incertitude*, un virtuel psychique auquel le programmeur tente de concorder le virtuel *machinique*. Même si le concepteur conforme ses idées à l'expression d'un langage formel de programmation, la versatilité des composantes informatiques qu'il convoque communique avec sa propre altérité structurelle, le tout est donc irréductible aux processus logiques qu'il agence. Notre observateur est agitateur. Structurellement il agite des processus qui ne cessent pas d'agir *au devant* du concepteur qui les aurait programmés. Nous penserons donc l'ensemble des acteurs dans un réseau affectif en fonction des divers *degrés* à travers lesquels ils interagissent avec ce milieu. Et c'est l'extrême proximité de ces degrés et *l'infra-minceur* de leurs jonctions qui fonde notre démarche, quant à la qualité du cristal à travers lequel nous voudrions observer ce milieu. Ainsi que le fait remarquer Samuel Bianchini :

¹² Évidence provient du latin *evidens* composé de la particule *ex* : « hors de » et *videre* : « voir ». Autrement dit, l'évidence désigne ce qui se tient hors de la vue.

¹³ Il agit *avec* et *sur* des processus. Dans la plupart des cas, le terme processus renvoie à la philosophie éponyme et créatrice de concepts capables de rendre la manière dont la réalité se développe à travers le temps. Si nous abordons l'apport d'un de ses philosophes (Whitehead) dans la section 3^{p.323} de notre conclusion, précisons tout de suite que notre motivation concerne non seulement les formes telles qu'elles se développent dans le temps mais surtout : la forme en procès permanent avec ses règles d'évolution.

« Et déjà on remarque que la scission entre langage d'énonciation et de programmation n'est pas si simple. Dès lors que la description devient spécification, elle passe dans le champ performatif (où dire c'est faire, et même faire faire). La négociation entre "idée" et "programme" va donc passer d'un registre de langage à un autre avec des tensions entre logiques afférentes à chacun d'eux, au croisement de méthodologies ascendantes ou descendantes (bottom-up ou top-down). »

FOURMENTRAUX, J.-P. et al. (2004). *Re-configurations du "travail artistique" avec l'Internet et les technologies numériques*.

→ f -) ancre 1
Substance, modes et
attributs chez Spinoza

En ce qui concerne notre approche, nous voyons dans les programmes des constructions sémiotiques agissantes à partir desquelles, nous construirons l'idée de corps par rapport à celle que nous propose Spinoza : « *L'objet de l'Idée constituant l'Esprit humain est le Corps, autrement dit un certain mode de l'Étendue existant en acte, et rien d'autre*¹⁴. » Ou encore : « PAR CORPS, J'ENTENDS UN MODE QUI EXPRIME D'UNE FAÇON DÉFINIE ET DÉTERMINÉE, L'ESSENCE DE DIEU EN TANT QU'ELLE EST CONSIDÉRÉE COMME CHOSE ÉTENDUE¹⁵ [...] » Ce qui importe, c'est donc de qualifier l'Étendue. * Pour Spinoza, il n'y a de différence entre le corps et l'esprit que dans l'unique modalité substantielle. Cette substance absolument infinie, *Dieu*, comporte une infinité d'attributs égaux, les éléments de cette substance perçue par l'entendement. En tant qu'être humain, nous ne percevons que deux attributs de cette substance : la pensée et l'étendue. La question de l'Être consiste ainsi en l'absolu parallélisme du mode *corps*, où la substance infinie nous affecte selon l'attribut *étendue*, et du mode *esprit*¹⁶, où celle-ci nous affecte selon le mode pensée : « *Qu'il conçoive ou qu'il perçoive, l'esprit n'en demeure pas moins, dans l'idée qu'il est, une certaine sensation — autre manière de dire que, inadéquate ou adéquate, l'idée possède toujours une certaine teneur affective*¹⁷. » Les affections ou les sentiments sont des modes de la substance unique, soit les termes par lesquels se forgent l'union du corps et de l'esprit. Et pour revenir à notre histoire : le champ problématique que le concepteur co-forge par la programmation est un motif d'affection d'idées, un « leitmotiv¹⁸ existentiel s'installant comme "attracteur" au sein du chaos sensible et significationnel »¹⁹. À ce titre, sa substance esprit passe par la multiplicité, par un principe d'agrégation relatif à d'autres opérateurs / attracteurs. Pour le dire simplement, toute la teneur affective de son programme revient à faire valoir ses motifs de *territorialisation/ déterritorialisation*, ce par quoi il est amovible, auto-engendrant autre chose en ses démembrements, mais également *trans-préhensible*, c'est-à-dire *re-composable* par tous, pour l'étranger. L'individuation dont il charge son logiciel est *de fait* collective, mais son

¹⁴ SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, Livre II, Prop. XIII, p. 128.

¹⁵ Ibid., Livre II, Déf. I, p. 115.

¹⁶ Deleuze dirait *âme*... La question incombe à celle de la traduction de Spinoza, ce dernier utilisant une grande variété de termes et de manière assez indistincte, tels *mens* : « esprit », *anima* : « âme » et même *spiritus* : « souffle ». Ce que cette polysémie semble dénoter, c'est la difficulté pour le philosophe de correctement rendre compte de ses théories, étant donné l'inadéquation du langage dont il hérite. Ainsi que le fait remarquer Moreau : « toutes ces nouveautés conceptuelles, qui bouleversent une tradition, doivent s'exprimer dans le lexique latin hérité de cette tradition. » MOREAU, P.-F. (2006). *Le vocabulaire psychologique de Spinoza et le problème de sa traduction*.

¹⁷ VINCIGUERRA, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*, p. 58.

¹⁸ Mot emprunté à la langue allemande, formé des mots *leit* : « diriger » et *motiv* : « motif ».

¹⁹ GUATTARI, F. (1992a). *Chaosmose*, p. 33.

devenir est *dividuel*, sécable en une infinité de monades. Poussé à bout, son logiciel doit porter ses fibres à la préhension de quiconque, humain ou *algorithmique*. Nous ne définissons là pas autre chose que la logique *Open Source*²⁰, qui est un motif privilégié du devenir créateur à l'ère numérique.

Nous disions : les machines sont capables d'affections. Il est aisément concevable qu'elles consistent en actions et réactions et que, si elles consacrent une certaine complexité à cet axiome, elles n'acquiescent jamais que l'enchaînement de causes et de conséquences dans une interaction prédéterminée. Nous pressons les touches du clavier et les caractères correspondants s'affichent ; nous faisons glisser nos doigts sur le pavé tactile et plongeons un peu plus profondément dans les détails d'une carte interactive ; nous cliquons sur un lien d'une page Web et traversons une frontière ; nous double-cliquons sur une icône et ouvrons un espace logiciel, un monde, un *paysage*. Tout se joue au niveau des interfaces et tout le problème réside dans le fait que par l'unique induction de mes sensations, nous ne pouvons entendre l'ébranlement micro-électronique que nous occasionnons, ni saisir la qualité de cet espace qui s'agite en pénombre. Les mouvements que leurs surfaces affichent semblent imperceptibles. Ainsi, on objectera que comparé à notre corps biologique qui déplace, assimile et transforme des composés physiques, les machines ne transportent aucune matière, mais consistent en la simple transmission d'informations. Ou qu'à l'opposé de notre corps animal, la machine semble soustraite aux lois de la Nature et ne serait qu'une technique, un système de traduction. Devons-nous cependant s'interdire de penser corporellement cette transmission, ce processus de traduction ? Pouvons-nous parler d'intensités de silicium comme d'un spasme musculaire ? Cette manière de poser la question contient le problème car, alors que nous disons *spasme* et *intensité*, nous disons *cellule* et *silice* ; nous nous faisons volontiers vitaliste, à l'opposé en fait d'une logique rapportant le comportement de la machine à celui d'un animal qu'elle n'est pas. Peut-être plus essentiellement, nous stabilisons le mouvement sur un composé de matière, fixons un rapport au monde à travers un média. Pour résumer : nous *localisons* les termes du mouvement ; nous *cherchons* la fixité indispensable à l'entendement de l'interaction, par laquelle nous voulons toujours fuir ce qui vient. Nous devons à Bergson de pointer ces tactiques artificielles de la pensée alors qu'elle cherche l'entendement du mouvement à partir d'autre chose que lui-même : « Notre action ne s'exerce commodément que sur des points fixes ; c'est donc la fixité que notre intelligence recherche ; elle se demande où le mobile est, où le mobile sera, où le mobile *passé*²¹. » Nous pensons donc disposer d'un corps bien ferme, un point dans l'espace tenant les appuis de son rapport au monde dans les limites corporelles de sa conscience, au sein d'une boîte noire capturant les *data* de phénomènes sur lequel il ne ferait que diriger l'intention d'y construire ce quelque chose *de la* conscience. Le grief qu'entretenait Deleuze à propos de la phénoménologie²² ne concerne pas un

²⁰ « La désignation *open source*, ou « *code source ouvert* », s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'*Open Source Initiative*, c'est-à-dire les possibilités de libre redistribution, d'accès au code source et de création de travaux dérivés. » WIKIPEDIA, « *Open Source* ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Open_source (version du 29/06/2015).

²¹ BERGSON, H. (1990). *La pensée et le mouvant*, p. 6.

²² Et que Tejada résume sans ambiguïtés : « Il faut mettre entre parenthèses, d'un côté, les mots et les phrases pour aller vers les

seul désaccord sur les concepts, mais bien sur les méthodes de pensée. D'un côté : l'ancrage dans l'intention du sujet, dans la chair du monde où « le visible fait murmurer le sens et les significations²³ » qui le peuplent ; de l'autre : des êtres dotés de puissance et d'intensité ; une pensée qui investit des problèmes toujours au-delà de la distinction sujet / objet. Dans ce mouvement, il y a un corps qui prédique un délire dépassant le monde et sa conscience ; des sens qui, à travers la gigantesque *médiasphère*²⁴, ne peuvent plus se voir reconnaître une conscience unifiée ; une technique qui n'est pas un mode d'existence entre l'homme et la culture, mais une *version de l'homme* autant qu'une culture et enfin un milieu d'individuation qui n'est pas gouverné par une transcendance, orientant dans une direction ou une autre l'entreprise générale, mais développé par l'agencement qui ne cesse d'actualiser un entérinement (un accomplissement complet) fuyant. Sans que nous ayons pour objectif de le démontrer, nous inscrivons cette étude dans la seconde vision pour des raisons d'ordre préventif. Nous ne pouvons nous satisfaire d'une conception où le sujet serait sauvegardé, mais il ne suffira pas de se mettre en réseau pour dépasser celle-ci. Raisonner sur elle en termes d'énoncés d'automates²⁵ ne nous garantit pas de pouvoir toucher à l'Être-langage. Le corps n'est ni le foyer des sens ni celui de la perception sans engager un « pli du dehors²⁶ » et déplacer des organes ; les écrans enfin sont interactifs, c'est-à-dire que d'eux nous tenons pour lieu un espace d'hybridations au sein duquel nous faisons partir les précédents postulats. Mais là encore, qu'à travers la programmation ils réalisent des synthèses d'instant ne signifie pas, par rapport à l'Être-lumière, qu'ils présentent une quelconque ressemblance avec le cinéma. Le rapport au mouvement y est différent parce qu'il ne résorbe pas la même rupture épistémologique. Là où la théorie de Deleuze, sans reposer totalement sur elle, adjoint beaucoup de ses élancements théoriques à l'apparition du cinéma parlant²⁷, la modulation programmée introduit un nouvel acteur, ou plutôt un méta-acteur : l'algorithme, qui immisce dans le jeu social non seulement une manière inédite de parler, mais également une méthode particulière pour prendre la parole : par le *faire-faire*, au sens d'une action visuelle au second degré où ce qui compte, ce sont ces rebonds que nous n'allons pas maîtriser lorsque l'image se propagera sur les réseaux.

Les machines de silicium ne sont pas des corps organiques. Mais si nous savons qu'un composé organique est d'un autre mode que le composé électronique, nous pourrions poursuivre la matière

énoncés, et d'un autre côté, les choses et les états de choses pour faire ressortir les visibilitées. Les énoncés habitent, pour ainsi dire, dans une sorte de vie propre, avec ses "variables immanentes", sans qu'il y ait besoin d'un sujet fondateur. Ils renvoient à un "être langage". À leur tour, les visibilitées n'attendent pas l'arrivée d'une conscience qui puisse faire passer la dimension antéprédicative à une dimension prédicative. Elles renvoient à un "être lumière". » TEJADA, R. (1997). « Deleuze face à la phénoménologie », p. 10.

²³ TEJADA, R. (1997). « Deleuze face à la phénoménologie », p. 11.

²⁴ Voir : *f -) ancre* 30, p. 115.

²⁵ Où la question serait de savoir comment gérer, éconduire, augmenter voir générer automatiquement des énoncées.

²⁶ « Le dedans comme opération du dehors : dans tout son œuvre, Foucault semble poursuivi par ce thème d'un dedans qui serait simplement le pli du dehors, comme si le navire était un plissement de la mer. » DELEUZE, G. (1986). *Foucault*, p. 104.

²⁷ « Le muet opérant une répartition de l'image visible et de la parole lisible. Mais, quand la parole se fait entendre, on dirait qu'elle fait voir quelque chose de nouveau, et que l'image visible, dénaturalisée, commence à devenir lisible pour son compte, en tant que visible ou visuelle. » DELEUZE, G. (2013). *Cinéma*.

dont ils sont faits jusqu'à l'extrême petitesse de ce monde telle que nous le connaissons et trouver, de toute manière, des lois qui les unifieraient. Ce n'est pas irréel que de le proposer. Le microprocesseur — le composant responsable de l'exécution des programmes, le cœur et l'horloge de la machine — n'est pas plus différent, dans son principe, qu'une complexe intrication de transistors — l'interrupteur qui ne cesse de commuter ces 0 & 1 qui font la réalité binaire de la machine numérique. Ce composé élémentaire des premiers ordinateurs est désormais gravé sur un circuit intégré à l'échelle d'une trentaine de nano-mètres (la taille d'une protéine). Nos microprocesseurs actuels se tiennent ainsi physiquement aux portes de la mécanique quantique²⁸ et entretiennent avec leurs lois un monde de *vibrations* :

« Reste que la physique quantique est en connivence avec les notions d'harmonie et d'harmonique. C'est par elle qu'on a appris qu'il y a des vibrations dans la matière et aussi que des rythmes pures, transportés par des objets sans masse, sont capables de s'incarner en particules de matière massive. »

KLEIN, É. (2013). *Physique et musique*.

Pour autant, les avancées que la physique des particules proposent ne s'affranchissent ni de leur caractère instrumental, ni d'interprétations unifiées. Pas plus en matière que par les objets de science qui nous permettent d'y faire bondir les idées, aucun couple ne semble mieux définir un corps, compatible avec l'idée de programme, que celui de Fonction-Matière²⁹, ainsi que nous le retrouvons modéliser la progression du corps, de la plus petite échelle de la matière au cosmos même. Lorsque Vial déclare, toujours à propos du phénomène quantique, qu'il est « un phénomène qui ne se phénoménalise pas, qui ne se manifeste pas, qui ne nous apparaît pas, qui n'accède pas au "monde vécu", en bref, que nous ne percevons pas » et qu'il étend ces considérations à la matière calculée de l'ordinateur pour poser la nécessité des interfaces : « les appareils de l'apparaître numérique [...] qui permettent de phénoménaliser le noumène numérique et d'en faire un phénomène visible et perceptible »³⁰, nous avons deux problèmes. * En premier lieu, en aucun cas le noumène, étant relatif aux problèmes, ne saurait avoir de format. Le concept négatif que posait Kant pour limiter le champ de l'expérience s'en trouve inchangé :

← f-) ancre 2
Le noumène kantien ne concerne pas l'apparaître

« [...] le concept est nécessaire pour que l'on n'étende pas l'intuition sensible jusqu'aux choses en soi, et par conséquent pour que l'on restreigne la validité objective de la connaissance sensible. [...] et ce qui s'étend en dehors de la sphère des phénomènes est (pour nous) vide ; c'est-à-dire que nous avons un entendement qui s'étend *problématiquement* plus loin que cette sphère, mais nous n'avons aucune intuition, nous n'avons même pas le concept d'une intuition possible, par laquelle des objets puissent nous être donnés en dehors du champ de la sensibilité, et par laquelle l'entendement puisse être employé *assertoriquement* au-delà de la sensibilité. »

KANT, I. (1980). *Critique de la raison pure*, B 310, p. 290.

²⁸ La mécanique qui s'occupe des interactions énergétiques au niveau des atomes, soit la science cherchant à modéliser le comportement de toute la matière.

²⁹ Voir : f-) ancre 12, p. 44.

³⁰ VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran*, p. 193.

Par ailleurs, l'implication des seules interfaces techniques de l'*apparaitre* numérique pour penser la révolution éponyme, nous apparaît extrêmement limitant, même pour se rendre à la connaissance des faits extrêmement précis. Ainsi, toute interface concernant l'ordinateur ne désigne pas un passage entre noumènes et phénomènes mais concerne des *motifs de phénoménalité*, c'est-à-dire : des modalités de concordances, des tissures entre phénomènes plus ou moins perceptibles : projections de l'esprit, puissances virtuelles, *réordinations* d'idées jetées dans un tourbillon de controverses, de mots-d'ordres et d'actions divergentes qui se lignent à des enjeux écologiques, politiques et épistémologiques eux-mêmes surgissant par leurs propres réseaux de problèmes qui, bien qu'ils partagent tous des régions mitoyennes aux N.T.I.C.³¹, se cristallisent sur des *germes*³² tout à fait différents.

Nous aboutirions au même constat quant à considérer l'espace que ces machines produisent entre elles, lorsqu'elles sont interconnectées. Nous voulons alors opposer un espace réticulaire à un territoire contigu et penser l'hybridation des deux selon une complexification croissante d'interactions. À l'instar de Beauce — qui considère Internet comme l'espace immatériel des relations, tout en accordant à ce dernier qu'il est indissociable de son environnement technique, c'est-à-dire matériel —, penser les échanges énergétiques matière / information dans une équivalence de nature serait stérile car :

« [...] sur Internet, nous transmettons, mais ne déplaçons pas. Toutes les relations directes qui s'y établissent, sans exception, relèvent de l'immatériel. Internet est en effet un espace à la capacité relationnelle remarquable, mais limité aux problématiques qui n'engagent pas directement des atomes. »

BEAUDE, B. (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*, p. 210.

Ce qui lui fait remarquer plus loin que : « Si la télétransportation relève de la fiction, c'est bien parce que nous ne savons pas transmettre de la matière. Nous savons la déplacer, la transporter, mais elles toujours située, placée, et elle résiste au mouvement³³. » Mais ce n'est pas le problème que nous aimerions poser. Il ne s'agit pas de faire *passer de la matière*, mais des *affections*³⁴. Nous avons tout de même l'impression qu'il y a une confusion entre la *dématérialisation* (le processus visant à traduire un objet physique) et l'*immatériel* (le mode de devenir du symbole). Par ailleurs, c'est nier la puissance que de contraindre l'individu à répondre de lui par la seule matérialité de son corps, autant que l'instituer au sein d'un système. Ce dernier, supposant que l'individu répond de lui au seul nom de

³¹ Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication.

³² Nous emploierions souvent cette image de germe et de cristal pour décrire le rapport qu'entretiennent une émergence quelconque au sein d'un milieu. D'abord sous-tirée à Deleuze, la formation cristalline nous permettra de dégager un mode d'existence de l'image *en train de se faire* [*f* -] ancre 36, p. 157]. Sans terme défini, c'est avec Simondon que nous ferons glisser l'image vers le registre plus général de l'information et détaillerons les conséquences d'un tel principe d'inachèvement.

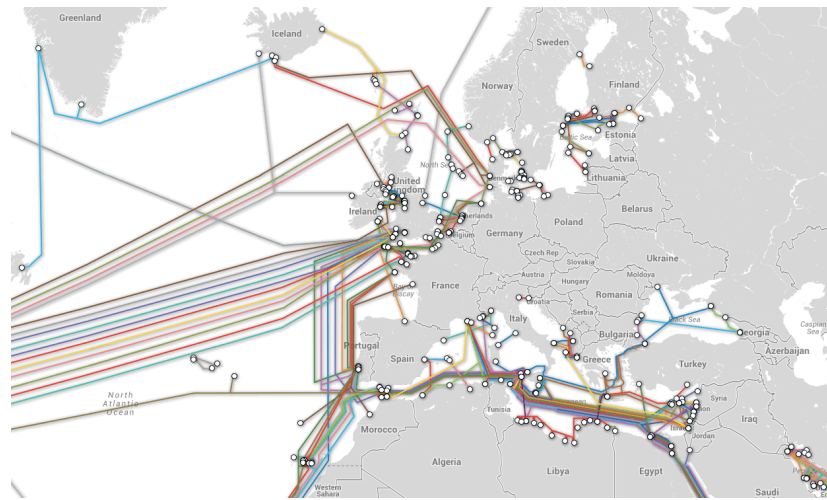
³³ BEAUDE, B. (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*, p. 218.

³⁴ De plus, dès la fin des années 90, des expériences sur la téléportation quantique balayaient jusqu'à la question de la matière (voir à ce propos : BOUWMEESTER, D. et al. (1997). « Experimental quantum teleportation »). À ce niveau, la réalité reposerait entièrement sur une théorie de l'information. Le monde serait ainsi fait d'états quantiques que l'on pourrait se transmettre. Agir dans ce monde (exister) reviendrait à composer une synthèse *individuante* matière / information.

FIG. 3

TELEGEOGRAPHY (2013-...)
 Carte des câbles sous-marins d'Internet

Capture écran. URL : <http://www.submarinemap.com> (visité le 05/02/2013).



l'occupation perceptible de son être, le situe comme point de son système et conteste une deuxième fois le pouvoir d'un corps symbolique au niveau de la puissance projective de ses pensées. Enfin, ce serait faire du déterminisme technologique que de restreindre la matérialité de l'*i-matière* en ne considérant que le moment où les symboles sont transmis, vis-à-vis des instruments de leur époque technique³⁵. Aussi plutôt que de parler d'interfaces, qui ne sont jamais qu'entre deux ou plusieurs localités préalablement retirées du monde, c'est-à-dire localisées, le mouvement contemporain des sciences humaines consiste à étudier des motifs, des tessitures, des agencements, des *attracteurs* : Latour et l'acteur-réseau, Manovich et le matérialisme informatique, Sloterdijk et les sphères, Morin et la pensée complexe : à chaque fois un motif, un agencement de protocoles.

Il serait encore possible d'escamoter ce genre de réflexions le long d'échelles bien plus grandes encore, en constatant que la quantité gigantesque d'opérations qui établissent l'espace de la machine n'ont qu'un impact mineur sur notre environnement. C'est à juste titre que nous parlons de *micro-informatique* pour signifier à quel point l'empreinte physique de celle-ci est négligeable. Si nous prenons par exemple la construction matérielle du réseau d'Internet, il consiste en des milliers de câbles sous-marins reliant les continents entre eux. De fait, ces câbles invisibles ne troublent en rien les paysages côtiers le long desquels ils atterrissent ponctuellement. Nous dirions alors qu'ils ne transforment en rien le paysage³⁶. Mais c'est une manière absurde d'envisager les mutations paysagères induites par une technologie de communication que de les *territorialiser* aux tuyaux qui les rendent accessibles. C'est que son impact sur la biosphère n'est pas aussi littéral et que la

³⁵ Dont la notre repose effectivement sur des processus de liquéfaction discrète et de recomposition programmée entre lesquels rien de matériel n'est déplacé.

³⁶ Ainsi que le fait remarquer Xavier de la Porte à propos de Marseille : « Marseille est aujourd'hui un des ports numériques les plus importants d'Europe. [...] En quoi cela entre dans la manière dont les Marseillais se représentent leur ville ? Pour presque rien. Parce que ces câbles prennent peu de place, nécessitent peu d'infrastructure, mobilisent peu de gens. À l'inverse d'un port, ils ne fabriquent pas un paysage, pas non plus un milieu bref, ils ne créent pas d'imaginaire. » DE LA PORTE, X. (2013). *En quoi le numérique affecte l'expérience du territoire*.

construction d'un paysage ne découle pas non plus des simples plaisirs d'une nature disponible et uniformément perçue :

« Le sens de la nature, et plus particulièrement le sens du paysage, pour une large part, sont une élaboration culturelle ; c'est-à-dire qu'on les apprend. [...] Il y a eu des civilisations non paysagères — des civilisations où l'on ne savait pas ce que c'est que le paysage : pas de mots pour le dire, pas d'images qui le représentent, pas de pratiques témoignant qu'on l'apprécie... »

BERQUE, A. (1994). *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, p. 15.

Paysages et techniques de communication sont des entités relationnelles dont l'agencement est recoupé par plusieurs sphères dont la plus fondamentale nous semble être la *sémiosphère*³⁷ : le milieu des signes *inter-médiés* entre humains. Si les remarques précédentes semblent toutefois plausibles une fois figées dans l'espace-temps, nous pourrions en opposer d'autres si nous étendions véritablement les dimensions. Et finir par constater que le problème fuit encore. Que nous pensions à la consommation d'énergie de Google, dont l'essentiel de l'activité repose sur ces câbles et qui, par un joli site, communique sur ses efforts quant à l'absorption de son impact environnemental : « Nous avons investi 1 milliard de dollars dans des projets d'énergie renouvelable. Nous avons éliminé notre impact sur le climat depuis 2007...³⁸ » Nous sommes en pleine *sémiosphère* ! C'est que l'empreinte carbone de Google pose problème à l'image de l'entreprise tant celle-ci n'a rien de négligeable :

Electricity used in global data centers in 2010 likely accounted for between 1.1% and 1.5% of total electricity use, respectively.

L'électricité utilisée dans les centres de données mondiaux en 2010 représentait environ entre 1,1% et 1,5% de la consommation totale d'électricité, respectivement.

KOOMEY, J. (2010). *Growth in data center electricity use 2005 to 2010*, p. iii

S'appuyant sur cette étude indépendante, Google annonce actuellement utiliser 0.01% de la consommation mondiale d'électricité. Selon une autre étude de 2011, cela représente « 260 MW, le quart de la puissance moyenne consommée par une ville comme Marseille, soit une consommation de 2,27 TWh (0,5% de ce qu'on utilise en France) »³⁹. Évidemment, ces impacts demeurent imperceptibles dans l'instantanéité des actions qui les causent (l'envoi d'un email par exemple). L'énergie

³⁷ « Par analogie avec la notion de "biosphère" (Vernadsky) nous pouvons parler de "sémiosphère", que nous définissons en tant qu'espace sémiotique nécessaire à l'existence et au fonctionnement des différents langages, et non en tant que somme des langages existants ; en un sens la *sémiosphère* a une existence antérieure à ces langages et se trouve en constante interaction avec eux. » LOTMAN, Y. (1999). *La sémiotique*, p. 10. Comme nouveau langage, nous accordons toute la section 1.2^{P.96} à l'étude de la programmation dans les rapports étroits qu'elle entretient avec cet espace.

³⁸ URL : <http://www.google.com/green/> (visité le 19/12/2013).

³⁹ DELBECQ, D. (2011). *Google, consommation géante d'énergie*.

impliquée dans la transmission quasi instantanée des informations, loin de rendre la notion de distance caduque, nous rapporte à l'importance de l'empreinte spatiale qu'elle suppose. Par ailleurs, la présence impalpable des câbles d'Internet n'est pas non plus sans effets dans la manière dont se re-configurent les espaces qui les jouxtent. Ainsi exposée au facteur temps, la distance devient stratégique au sein des marchés financiers par exemple, notamment pour le Forex⁴⁰ où la majorité des transactions sont effectuées par des *robots traders*, obéissant en particulier aux principes du H.F.T. (High Frequency Trading⁴¹). Il est alors crucial que les serveurs sur lesquels ces *algo-opérateurs* de marché fonctionnent se trouvent *physiquement* le plus proche des places boursières, de la source des fluctuations :

One of the defining characteristics that set HFT players apart from other algo decision-makers is the high speed with which they detect and act on profitable trading opportunities in the marketplace. Since speed is of the essence, there has been a trend to co-location, ie trading firms moving their servers as close as possible to the trading venue

Une des caractéristiques déterminantes qui rangent les acteurs du H.F.T. à part des autres algo-décideurs est la haute vitesse avec laquelle ils détectent et agissent sur les opportunités rentables sur le marché. Puisque la vitesse est l'essence, il y a eu une tendance à la co-implantation, à savoir : des entreprises qui relocalisent leurs serveurs aussi proche que possible de la plateforme de négociation

DEBELLE, G. (2011). *High-frequency trading in the foreign exchange market*, p. 4

Et ce n'est pas que cette présence transforme le paysage, mais elle transforme le marché, qui à son tour affecte le monde humain et la nature. Nous observons donc à quel point l'épaisseur des actions *machiniques* reste indétectable du point de nos êtres écologiques si nous persistons à les maintenir sous la technique, dans une structure qui n'en serait en fait que l'avatar. Tant que leurs principes sont relatifs à une de leur concrétion matérielle ; tant que notre rapport à elles est appuyé selon notre propre constitution macro-organique, nous atrophions ses modes d'existence autant que les nôtres et négligeons leurs affectivités. Il faudrait donc parvenir à penser l'ensemble des composés impliqués sans reposer sur eux ; reprendre l'activité des machines et partir des frictions qu'elles occasionnent. Ainsi que le rappelle Guattari : « Elle (la machine) interpose entre la nature et l'humanité une sorte de médiation créative dont le statut d'intercession est source de perpétuelle

⁴⁰ *Foreign Exchange market*, marché financier global, décentralisé et immatériel reposant sur le commerce des devises. Selon la dernière étude triennal de la B.I.S. (Bank for International Settlements), pour le mois d'avril 2013, ce marché ferait l'objet d'un volume de transaction d'environ 5.3 trillions de dollars, chaque jour. L'étude complète peut être consultée à l'adresse suivante : URL : <http://www.bis.org/publ/rpfx13.htm> (visité le 19/12/2013).

⁴¹ Cette technique boursière, reposant entièrement sur des algorithmes, consiste à placer une énorme quantité d'options sur le marché pendant des instants extrêmement courts (des fractions de secondes).

ambiguïté⁴². » Déclarant plus loin que : « C'est la notion d'échelle qu'il conviendrait ici d'élargir, afin de penser les symétries fractales en terme ontologique. Ce que traversent les machines fractales, ce sont des échelles substantielles⁴³. » Autrement dit, ce dont les programmes sont les corps, c'est par le champ affectif qu'ils l'acquièrent, selon le principe d'une altérité perpétuelle par laquelle elles sont conçues, augmentent leurs modes et étendent leurs échelles.

FORGER UN TERRITOIRE RÉTICULAIRE

→ f -) ancre 3
Définition du territoire

Pour envisager les programmes comme des conquêtes corporelles, il nous faut soulever un dernier obstacle quant à l'épreuve que ces derniers font de l'étendue. Celle-ci tient dans la considération que le parcours d'Internet ne tiendrait pas en des processus de *territorialisation* assurés par des programmes. * On s'accorde en général en ce que le territoire désigne une portion d'espace dont la substance tient des mesures au sein desquelles des individus se reconnaissent et coordonnent leurs actes, leurs efforts et déplacements. Ces « modes de mesure de la distance » expriment « les spécificités de la substance des réalités spatiales »⁴⁴. La réalité d'un territoire consiste en la tresse de deux métriques :

- une métrique topographique (Mt), où l'étendue est un objet qui permet à l'espèce humaine de se coordonner, par le partage d'une modalité de mesure commune ;
- une métrique virtuelle ($M\vec{v}$), où l'étendue est un sujet vécu, qui affecte l'homme au point de le faire se réordonner dans ses modes d'existence.

Ainsi, un processus de mesure correspond au couplage de deux machines métriques : celle qui produit des cartes, celle qui fabrique des diagrammes. Par le versant de Mt , le territoire n'a rien à voir avec Internet. Le territoire repose sur une mesure dans un espace euclidien, continu et homogène ; Internet se rapporte à un espace non euclidien, discontinu et réticulaire. Sa métrique est topologique, ce qui signifie qu'elle n'implique pas de grandeur mesurable, mais repose sur l'hétérogénéité des ses *modes distanciels*. Ces agencements forment un tissu de vibrations où l'expérience de l'espace, donc essentiellement celui de l'écran, correspond à la traversée de plusieurs métriques, plusieurs protocoles de mesure des distances, plusieurs manières de faire des mondes de symboles (ou *sémiosphères*) et de s'y rapporter. Bien que nous pourrions relever quelques zones grises quant à cette délimitation un peu trop nette — en faisant par exemple remarquer à quel point les moteurs de recherche tendent à harmoniser, par la quantité des usages dépendant de leurs métriques (algorithmiques), la typologie du Web, en recréant ainsi des centres —, ce serait s'encombrer la réflexion que de vouloir faire

⁴² GUATTARI, F. (1991). « L'hétérogénéité machinique », p. 1.

⁴³ Ibid., p. 17.

⁴⁴ LÉVY, J. (2011). *Europe, une géographie*, p. 306.

entrer Internet dans le territoire par le biais d'une transcendance topographique. Par la deuxième tresse $M\vec{v}$, nous pourrions avancer que s'il n'y a pas territoire, il y a en tout cas une infinité de processus de *territorialisations*. $M\vec{v}$ est donc infinie et draine toute l'entreprise phénoménale du territoire, c'est-à-dire : la *chaosmose* à travers laquelle une portion d'espace est sujette à l'empreinte humaine ; le tout afin « de répondre à la fois de ses accrochages territorialisés idiosyncrasiques (Territoires existentiels) et des ses ouvertures sur des systèmes de valeur (Universels incorporels) aux implications sociales et culturelles »⁴⁵. Alors parlons-nous du lieu de l'individuation collective où des groupes sociaux se forment et se désagrègent. Face à une portion d'étendue compilée (Mt) sous la forme d'une « unité de fonctionnement » qui consiste en « la production d'un territoire dotée d'une certaine stabilité (qui intègre l'histoire)⁴⁶ », $M\vec{v}$ offre un espace *diagrammatique*, construit par une réordination⁴⁷ inter-subjective de ses métriques.

Pour résumer :

« Le territoire est un espace contigu, il inclut des représentations et des pratiques qui ont en commun une métrique continue ; à cela s'oppose le réseau qui fonctionne sur le principe de la connexité et non de la contiguïté. La diversité du monde à ses différentes échelles se retrouve dans les réseaux qui, de par leur principe topologique, ignorent les proximités comme les distances topographiques. »

LEFÈBVRE, A. (1995). « Territoires et territorialités en mouvement », p. 27.

Autrement dit, c'est bien parce qu'il participe d'une métrique topologique et qu'il crée un espace réticulaire, que nous plaçons sous Internet le champ d'une réordination. Zone de mouvements purs et sans référent *a priori*, il est une figure particulière du réseau qui réoriente les rapports symboliques entre les hommes par la sollicitation cognitive que son parcours requiert. L'existence réticulaire, c'est alors cette expérience de changements de vitesses aléatoires, réajustements des repères, *re-topisation* des affects⁴⁸, réordination de toute la sémiosphère, c'est-à-dire : ré-investissement des entités distancielles, *machinisation* de la mesure. Soit toutes les structures (rendu des rapports : devoirs, libertés, obligations), représentations (rendu des cultures : langues, arts et métiers), et figures célestes (rendu des idées : densité des échelles, puissance de la pensée), que nous attribuons aux entités qui résolvent la distance entre nous et le savoir, le pouvoir, la terre et autrui. Internet répond à ce genre de territoire puisqu'il ré-ordonne des rapports, il *chaotise* nos métriques. S'il n'est pas topographique, ces entités programmées qui le constituent au-delà de l'interface ne se cantonnent pas à un *champ d'idées numériques*, sorte de double discret (et absurde) d'un autre champ d'idées

⁴⁵ GUATTARI, F. (1992a). *Chaosmose*, p. 15.

⁴⁶ LEFÈBVRE, A. (1995). « Territoires et territorialités en mouvement », p. 27.

⁴⁷ « Le territoire est une réordination et peut être considéré comme de l'espace informé par la sémiosphère. » RAFFESTIN, C. (1986). « Ecogenèse territoriale et territorialité », p. 177.

⁴⁸ Nous entendons par là le fait qu'une idée ou un événement quelconque est localisé par le corps. L'origine freudienne des topiques — voir : WIKIPEDIA, « Seconde topique ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Seconde_topique (version du 03/05/2013) — est ainsi librement interprétée, puisque Freud entend par corps un théâtre psychique intérieur où seuls les organes importent. La *topisation* que nous imaginons pour Internet relève de la production d'un territoire collectif, où le corps individuel est à la fois le plus intime et le plus exposé.

analogiques. Les idées n'ont pas de format⁴⁹. Par conséquent, par le champ des Idées, Internet affecte aussi nos modes d'échanges actuels, notre milieu de vie. Le transformer, c'est transformer la société par la plus haute couche de la sémiotique : le langage, les signes, les images, les représentations (informations) et affectations, leurs présences et leurs échanges (communication). Si les individus y disposent d'un espace hautement plus intensif, c'est parce qu'ils n'ont pas à répondre à une autorité centrale *a priori* pour établir des connexions entre pairs. Dès lors, les relations qu'ils y développent se résument au degré de puissance auxquelles ils coordonnent leurs idées *via* des programmes. Le plus saisissant est la quantité de modes à travers lesquels la nature de l'automate tapisse les médiations, que celles-ci servent à établir une connexion, résoudre un protocole, transmettre des données, construire un lieu, *sémantiser* des images, élaborer des signes, agir parmi autrui... Ainsi, la réordonnation de la perception des distances à travers l'espace des écrans affecte les structures sociales, *en-tant-que* programme, et au nom du plus haut degré de liberté que lui accorde l'automate :

« L'automate est libre, non parce qu'il est déterminé du dedans, mais parce qu'il constitue chaque fois le motif de l'événement qu'il produit. L'automate est programmé, mais l'"automate spirituel" est programmé par motivation pour les actes volontaires, comme l'"automate matériel" est programmé par détermination pour les actions machinales. »

DELEUZE, G. (1988). *Le Pli*, p. 98.

La particularité de l'image numérique serait alors de situer ses automates algorithmiques parmi ces deux modes que dégagent Deleuze.

AVOIR UN ALGORITHME COMME ENTITÉ DISTANCIELLE

C'est en ce sens que nous voudrions qu'Internet soit traversé de *territorialités*, dans le fait même que ces entités distancielles sont saisies par des programmes. Et c'est en ce sens que les programmes sont des corps, dans le fait même qu'ils transmettent des ébranlements d'idées, incarnent de la pensée active. Ainsi, à observer les modes par lesquels les corps d'Internet s'inscrivent à l'espace, on comprend en quoi ils posent problème aux structures cognitives traditionnelles. * Historiquement, Internet repose sur deux principes :

- principe de neutralité : le tuyau n'a pas à savoir ce dont il est le véhicule, ni les nœuds connaître le statut des connexions qu'ils permettent. Il n'y a de corps intermédiaire si ce n'est le programme qui formalise un @-corps, un enchaînement libre de plusieurs automates spirituels ;
- principe d'accessibilité : plus le réseau est accessible, plus il *rhizomatise* de régions, plus il gagne en variétés, plus son accès est stratégique. Le programme devient singulier lorsque sa

⁴⁹ Voir : f-) ancre 2, p. 11.

fonction devient plurielle. Il acquiert alors son efficence dans l'intelligence et l'élégance de la médiation qu'il constitue.

Dans la nécessité d'assimiler différentes manières de faire sens, les questions les plus transversales des sociétés fabriquent les représentations les plus visibles du réseau : comment nous renseigner sur tel sujet ? Où nous cacher ? Comment gagner de l'argent facilement ? Que signifie tel mot ? Comment contacter *untel* ? Où se trouve tel type de haut-lieu ? Où acheter le moins cher tel *bidule* ? Qui partage mes intérêts ? Qui veut me regarder ? Où puis-je détester ? Jouir ? Dans les machines de désir, l'agglomération de ces différentes sphères produit autant de découpages séquentiels d'un même champ problématique où différentes cultures se représentent dans une grande variété quelques attributs naturels communs, comme des références *trans-frontalières*. Ces zones d'accélération intense du réseau drainent beaucoup d'usages, selon des modes nouveaux d'émergence : « Alors que le pari de la Nation était de faire cohabiter, sur une même terre, des êtres de convictions différentes, l'idéal d'Internet est au contraire de les répartir sur des sites différents, selon leurs intérêts⁵⁰ » et, ajouterons-nous, différentes manières de créer de l'intérêt. Mais ces productions territoriales ne se dressent pas sur la contraction d'intérêts communs, c'est le commun même qui crée un pli sur la surface du réseau et accroche un faisceau de modes à travers lequel est ébauché, transmis, discuté, augmenté l'objet de l'intérêt, la vie de la communauté. La présence d'un tel objet sur Internet est déterminée par la distance moyenne qui nous sépare de lui, et ce, peu importe notre position dans le réseau, notre point d'accès physique. Face au maillage indifférent de l'espace réticulaire (la grille), le programme trace, mesure, agit en attribuant un poids à chaque nœud, une vitesse à chaque lien. Puisque ce repliement concerne aussi la machine, à ces zones correspondent finalement la plus forte concentration d'algorithmes. Agents de traitement automatique de l'interaction, ces derniers doivent être capables de supporter les fonctions sociales communes à toutes les régions de la planète, en adaptant leurs paramètres. Au sein des moteurs de recherche, c'est alors la seule question de l'accès à l'information qui est ainsi exploitée par les automates — ce qui suppose tout de même la moisson d'une énorme quantité de données relatives aux connexions et mouvements au sein du réseau —, et la recherche de facteurs transcendants au sein desquels les coordonner. D'où le danger qu'une compagnie privée⁵¹ fasse commerce des événements se déroulant au sein des lieux dont ils sont les motifs. Mais le programme n'intervient pas seulement au niveau des symboles, il affecte aussi les corps. Au sein d'*iOS 7*, c'est la seule exploitation du *séquençage corporel* qui est ainsi reconstitué par l'automate — soit tous les moyens de découper une interaction entre un système et une image interactive —, et la recherche de signes et d'enchaînements communs pour les exprimer. D'où la légitimité d'une requête sur la transparence des systèmes d'opérations des *smartphones*, quant à

⁵⁰ DOUPLITZKY, K. (1997). « Quelle citoyenneté pour mon avatar ? », p. 108.

⁵¹ Apparemment, si un organe public se permet, à des fins de défense, d'espionner la majeure partie de la planète à une échelle inimaginable hors réseau (nous pensons bien sûr à la C.I.A. et à *Prism*), cela semble susciter globalement moins d'émotions. Ce qui constitue peut-être le fait plus grave, quant à considérer les révélations de l'affaire Snowden, c'est bien le manque, la lenteur ou la placidité des réactions politiques.

considérer la quantité d'opérations qui y sont conduites et de gestuelles qui y sont reconnues. D'où l'émergence fulgurante des géants du Web, dans la capacité qu'ils ont eue à constituer les motifs des événements qu'ils ont produit, et rendre l'expérience du réseau, « caractérisée par des déplacements discontinus dans l'espace et instantanés dans le temps⁵² », plus fluide et continue.

Il existe désormais une infinie variété quant à la manière de se représenter sur Internet, d'y résoudre des distances, d'y interagir avec autrui et il est devenu clair, du point de vue des sciences humaines, que le Web imposait que nous le traitions comme un véritable territoire d'ébauche créative et collective. Les groupes ne sont pas les mêmes selon qu'ils s'*inter-médient* des affections sur Wikipédia, Youtube, Facebook, les forums Linux, le darknet⁵³. Sans confondre les simulacres que nous y laissons (les traces dont les systèmes numériques peuvent répondre) pour la figure et la situation qui en est la marque, l'engouement actuel pour l'étude d'un tel milieu est, pour ainsi dire, naturel. En cela, cette thèse tient son propos d'un air du temps, tant du point de vue de son sujet : l'algorithme, nouvelle métrique des espaces ; que de la manière de l'aborder : par l'art⁵⁴, dans une volonté pluridisciplinaire. Peut-être pris dans un délire baroque, nous nous sommes autorisés des recours à tous les domaines de la pensée dès lors que nous y avons trouvé de quoi faire avancer nos problèmes, qu'il s'agisse des concepts de philosophie, de la science et de ses *fonctifs* : « une référence capable d'actualiser le virtuel⁵⁵ » ou enfin des *blocs de sensation* de l'art et de leurs *percepts* : « Le but de l'art, avec les moyens du matériau, c'est d'arracher le percept aux perceptions d'objet et aux états d'un sujet percevant, d'arracher l'affect aux affections comme passage d'un état à l'autre. Extraire un bloc de sensations, un pur être de sensation⁵⁶. » Nous employons tous ces éléments parce qu'ils nous semblent profondément, mais de manière différente, affectés par l'ordinateur. Que ce soit en philosophie, en science ou en art, le numérique y a opéré de complexes réordinations. C'est en ce sens que nous comprenons les sciences humaines auxquelles nous versons cette contribution : il s'agit d'estimer au sein de médiations techniques entre territoires de différents formats, le rôle du programme, de sa qualité d'automate (philosophie, physique) et de son rôle dans la production d'images (art). * Nous partons du principe que si la métrique de l'espace réticulaire ne présente nulle figure connue du point de vue de ses intensités plastiques, elle passe nécessairement par une physique des vitesses et lenteurs à travers lesquelles tout corps acquiert depuis son origine jusqu'à ses repères. Le corps, sur Internet, dispose simplement d'une plus grande variété de paysages où

→ f -) ancre 5

Les métriques de l'espace
réticulaire

⁵² DOUPLITZKY, K. (1997). « Quelle citoyenneté pour mon avatar ? », p. 114.

⁵³ « Un darknet (parfois appelé réseau friend-to-friend (F2F): ami à ami) est un réseau privé virtuel dont les utilisateurs sont considérés comme des personnes de confiance. » WIKIPEDIA, « Darknet ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Darknet> (version du 23/04/2014).

⁵⁴ À vrai dire, la prégnance de la notion de programme dans l'art est bien antérieure à l'émergence de l'informatique et ne se cantonne pas à l'ordinateur : « Nous pouvons ainsi relever trois types de discours liés à l'application de la notion de programme dans l'art : le premier est caractéristique de l'art concret, du néo-constructivisme et de l'art lumino-cinétique, le deuxième de l'art par ordinateur et le troisième de l'art conceptuel. » FRITZ, D. (2011). « La notion de "programme" dans l'art des années 1960 », p. 27.

⁵⁵ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 112.

⁵⁶ Ibid., p. 158.

sein desquels il peut faire le choix de se *territorialiser*. Puisque qu'il y a ici autant de *territorialités* que d'êtres sur le métier et de manières d'échanger, la métrique — cet outil par lequel nous coordonnons nos échanges — n'est pas l'accord sur la mesure de la distance, mais la réflexion sur le format du parcours. Une métrique des territoires d'Internet est alors aussi multiple et dynamique que les vécus qui s'attachent à l'espace dont elle a la charge de rapporter l'orientation. La distance, c'est ainsi d'une métrique algorithmique qu'elle répond, en ceci qu'elle est toujours facteur des différents agencements psychiques des collectifs qui en font l'usage. Il y a des machines avant nos êtres, et les programmes sont donc ces *pièces de machines* à travers lesquelles l'être gagne son étant réticulaire. En définitive, ces nombreux espaces — dont les volumes, propriétés, modalités d'accès et profondeur sémantique ne cessent de changer —, se définissent surtout par les incroyables contorsions qu'ils font subir aux corps qui les traversent. La *territorialité* numérique est finalement constituée, telle la lumière, d'une double nature⁵⁷. Elle peut-être envisagée par son énergie blanche, selon le cloisonnement singulier de corpuscules, petites billes vibrantes et sans identité⁵⁸, mais baignent en revanche dans l'immense onde du réseau global, énergie noire⁵⁹ cosmique qui ne cesse d'osciller le long de lignages chaotiques, vertiges virtuelles, délire / monde de la perception qu'occasionne l'infinie possibilité de s'affecter en investissant ses intermédiaires : du choix des interfaces à celui des services jusqu'à la création même, par la programmation, de son propre simulacre (*autopoïèse*⁶⁰). Nous avons ainsi la rencontre de plusieurs corps au sein d'un milieu particulier dont la métrique coordonne en partie la manière dont ils *s'individuent collectivement* et *territorialisent*, par le programme, un rapport différentiel. Le territoire numérique est donc constitué :

- d'entités distancielles : toute la virtualité du réseau est exprimée à travers la variété des sensations de distance. Alors que le corps s'y *réordonne*, re-construit des repères, il se choisit des collectifs, des communautés, en un mot : il se *territorialise*. À la nature numérique du milieu, ce sont des modalités *computationnelles* de la distance qui prévalent sur les données immédiates de la conscience. D'où l'effort cognitif qu'il requiert pour son parcours. Pour autant, à travers le programme, ce n'est pas le corps qui est substitué, seulement la manière d'en faire la géographie.
- d'une métrique algorithmique : celle-ci est fondée sur la prégnance des automates quant aux territoires dont les machines permettent les parcours. La distance y est *trajective*⁶¹, représen-

⁵⁷ Voir la section 62^{p.252}.

⁵⁸ C'est bien à ceci que s'oppose le processus d'individuation collective de Stiegler : les corps ne sont plus des entités permanentes, mais des événements instantanés, des occasions marketing pour le marché des désirs.

⁵⁹ L'énergie noire composerait 70% du cosmos et serait responsable de l'accélération de l'expansion de l'Univers. C'est l'énergie qui explique que celui-ci ne se soit pas effondré sous l'effet de sa propre gravitation.

⁶⁰ Nous critiquons cette notion en [f -] ancre 47, p. 186].

⁶¹ La trajection est un concept proposée par Berque pour désamorcer le dualisme moderne, nous l'abordons plus en détail en [f -] ancre 14, p. 53].

tée par des entités virtuelles⁶² entre objet et sujet. Ainsi, ce qui sépare deux *topos* ou *lieux*, correspond à un écart différentiel⁶³, un transfert d'énergie, où les manières de concevoir un objectif, d'agir un espace, de consolider une architecture, de construire des protocoles d'échange commun, relève de modulations programmées.

Le réseau marche sur le fil de son auto-cloisonnement lorsque tous les agencements se solidifient autour d'un délire commun⁶⁴ et que nous finissons par prendre la répétition des machines pour l'espace statistique à travers lequel nous exploitons sa puissance. Nous voyons, à l'instar de la physique de Spinoza, que les programmes sont des interfaces entre la pensée et l'étendue. Seulement ici, l'étendue ne représente pas différentes portions d'espaces précisément *topographiées* sur Terre, mais des fragments symboliques soumis à un champ dynamique (écume de sémiosphères), répondant à une *chorématique*⁶⁵ plus qu'à une cartographie. Modélisé par différents états, ce milieu se caractérise par d'importantes zones différentielles : entre des régions au maillage frêle et souple (blog de journaliste indépendant, communauté de développeur), et celles au maillage plus intensif et dense (moteur de recherche, réseau sociaux généralistes). Par ailleurs, la pensée est également *réordonnée* par la programmation, en ceci que l'automate incorpore une pensée active à distance du corps qui l'a conçue ou l'agit ; l'existence autant que l'idée disposent d'une nouvelle épaisseur. Le programme ne se localise pas précisément dans une séparation entre objet et sujet, mais renvoie à des *données intersticielles* qui incarnent de la pensée organique à une pensée de silicium, par un langage qui produit de l'image.

→ f -) ancre 6
La matière problématique
de la recherche

* L'objet de cette thèse, c'est donc les programmes à l'épreuve du réseau ou, selon le sens que l'on vient de dégager : les *corps digitaux* à l'épreuve de l'espace numérique. Nous proposons d'appeler un tel espace selon la qualité de sa matière première, qui tient de la *discrétisation* du réel en des compositions de chiffres. Nous ne pensons donc pas au numérique binaire car celui-ci ne signifie rien, il ne représente que le sol du réel que nous foulons. Nous imaginons plutôt les réalités multiples que ce binaire convoque, où il s'agit toujours d'une certaine *encryption*, qui se joue au-delà de l'encodage numérique et qui relève déjà d'informations et d'une volonté de les agir ; où au final,

⁶² Et souvent intensives : « Une grandeur intensive est une grandeur qui ne dépend pas de la quantité de matière. Par exemple, le volume est une grandeur extensive, le volume augmentant avec la quantité de matière ; la vitesse, elle, est une grandeur intensive, ne dépendant pas de la quantité de matière. » JYBOO (2010). *La température est une grandeur intensive*.

⁶³ Ces différentiels « peuvent être matériels et quantifiables (écarts de revenus, de coûts) ou plus qualitatifs (valeurs, systèmes culturels). L'exploitation des différentiels crée des flux spécifiques, objets d'échanges matériels et intellectuels, licites ou illicites (contrebande). Elle se traduit par l'apparition de fonctions originales (transbordement, transfert), souvent selon une logique d'opportunité ». ARBARET-SCHULZ, C. (2004). « La frontière, un objet spatial en mutation ».

⁶⁴ Comme celui de numériser d'une manière ou d'une autre l'ensemble des pièces culturelles du puzzle de la connaissance humaine, ou de prendre des photos de tous les recoins de la planète, ou de quitter son corps par le biais d'un avatar, un *proto-self* tissé en ligne de codes et cousu à la permanence d'un monde simulé.

⁶⁵ La chorématique pourrait s'entendre comme l'établissement d'une grammaire spatiale, de modèles métriques plus que de mises à l'échelle : « Un chorème est une structure élémentaire de l'espace, qui se représente par un modèle graphique. Par un glissement attendu, il est souvent employé pour sa représentation même, le modèle. » BRUNET, R. (1986). « La carte-modèle et les chorèmes », p. 2.

le binaire se fait digital⁶⁶. Un numérique composé, un *espace chiffré* vibrant selon la modélisation de certaines harmoniques⁶⁷.

Pour entreprendre la qualité de celles-ci nous disposons de plusieurs réalisations. Toutes se sont attachées à faire valoir l'idée de programme, qu'il s'agisse des réalisations menées au sein de compositions territoriales diverses : c'est le cas des *Chemins de la Culture* (abrégé *CdeC*), projet mené dans le cadre de notre CIFRE, mais c'est aussi le cas de projets professionnels notamment dans la réalisation, pour le compte du musée de Gap, de l'application mobile *Le Jardin des Délices* (abrégé *LjdD*); opération impliquant encore du territoire, tant du point de vue topographique — par la placement de bornes interactives en des lieux clés de la ville de Gap (sorte de curseurs tangibles de l'application) — que de par la nature de l'application : en réalité augmentée. Nous avons également produit un certain nombre de cartes sur lesquelles nous nous appuyons pour évoquer les changements perceptifs qu'elles ont induit parmi les commanditaires mêmes. C'est la cas de la carte interactive d'abord fabriquée pour la simple localisation des institutions du Réseau Musées Méditerranée⁶⁸ (abrégé *carte R2M*) et adjointe comme une sorte de bonus à la création, dans le cadre du projet U-RSS⁶⁹ du *portrait social*⁷⁰ du réseau. Ou à la production d'un outil de gestion cartographique (*Ambulo Ergo Sum* ou *AES*) pour le corpus d'œuvres de land art du CAIRN⁷¹ / Musée Gassendi de Dignes les Bains. Ou enfin, à tout ce que nous avons espéré communiquer de ces programmes par l'écrit ou la parole lors de déplacements à l'étranger, que ce soit au Liban, en Floride, ou à Malte.

Principalement, tous les projets précédents travaillent comme œuvres d'art. Ils nous a semblé effectivement que dans ce registre, les créations qui n'ont pas à justifier d'un quelconque usage de leurs fonctions, et se trouvent ainsi véritablement libérés en tant qu'automates. En ceci, les œuvres, qu'elles soient le fait d'une création (personnelle ou collective), ou d'une médiation (ces œuvres

⁶⁶ Nous renvoyons ici à la traduction anglaise de numérique pour sa capacité à rendre la matière computante tactile et le travail des programmes à une œuvre manuelle ; *digital* étant effectivement construit sur la racine latine *digitalis* : « qui relève du doigt. »

⁶⁷ Ce qui signifie essentiellement un espace qui s'ouvre à la création : « L'Harmonique grecque est chromatiste, autrement dit, les tons et les leurs harmonies ne sont pas fixés à jamais mais ils possèdent une faculté d'infléchissement et de glissements. Les formes deviennent musicales, elles glissent les unes vers les autres, fidèles en cela à la psychologie humorale elle-même. » WERSINGER, A. G. (2001). *Platon et la dysharmonie*, p. 296.

⁶⁸ Ou plus précisément : « l'Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France (fédération méditerranée) ». URL : <http://www.musees-mediterranee.org> (visité le 09/07/2015).

⁶⁹ Mené conjointement avec notre co-directeur Marc Veyrat, U-RSS est un ensemble d'œuvres, initialement inspirées de la création de portraits sociaux consistant en plusieurs modules tri-dimensionnels visibles sur Google Earth. Cette production de portraits fit l'objet d'une récolte sémiotique programmée, dégageant automatiquement des champs de données (ou d'investigations), à l'encontre de la personne ou de l'institution dont nous effectuons le portrait. De réalisations en réalisations, cette idée a mené au développement d'autres programmes nourrissant de ses propres composants d'autres commandes. Le projet est d'une composition aussi *protéiforme* que la variété des modes dont il est l'expression. Pourtant, ce multiple n'en concerne pas moins le travail de la même matière par les mêmes outils : travail de l'étendue, au-delà de la distinction tangible / numérique et par le programme, en résistance à la seule fonction technique.

⁷⁰ Les portraits élaborés dans le cadre d'U-RSS ne sont pas sociaux puisque constitués par le collectif, mais compris dans un processus d'individuation, parce que le social est toujours abstrait et posté *a priori*, en devant de la personne *et* de la représentation. Nous précisons son sens tout au long de la section 1.1 p.30.

⁷¹ Centre d'Art Informel de Recherche sur la Nature.

que nous plaçons au centre de nos développements théoriques), réclament la liberté de s'accaparer les vitesses de la machine. C'est le cas notamment de *LUX-U-®*, *-(i_RIP®*, qui prend à son compte la nature périssable du programme ; cette installation d'art sur Internet ayant consisté en la crémation d'une ancienne œuvre numérique qui ne fonctionnait plus, le temps ayant dégradé sa compatibilité avec le milieu (*infosphère*). Nous y avons ainsi pris le programme à la mesure du corps qu'il constituait par l'image et à ce titre, nous brûlions son avoir-lieu réticulaire, celui au sein duquel l'œuvre relevait d'art. D'autre part, et étant donné la variété de nos productions, nous avons voulu structurer ce travail d'écriture autour de ce qui en constitue la matière active. Aussi le plan que nous présentons reprend à son compte le diagramme dont nous prétendons faire état dans nos travaux. Afin de donner la consistance nécessaire à notre entreprise du programme, nous justifierons théoriquement nos réalisations comme plusieurs manière d'y créer des territoires. À chaque création, un programme et son agencement spécifique d'acteurs, ses motifs d'affections de l'étendue. Suivant la polarité donnée par le cadre de réalisation, on lira notre corpus de réalisations selon que l'on se focalise sur les sensations particulières qu'il provoque, un des composants informatiques qu'il implique plus spécifiquement, une composition d'idées ou le travail d'un concept à travers les effets du réel dont il est l'agent.

PLAN DE L'EXPOSÉ

Les pages qui suivent se répartissent en deux chapitres / Surface et cinq sections / Ligne. Ce qui importe, c'est la Ligne comme Grande Jonction⁷² d'une multitude de rapports en deux surfaces concrètes : U-rss et les *CdeC*, grossièrement : entre l'art, l'esthétique, les sciences humaines et le politique. Puisque l'affectivité constitue le sel de notre postulat corps-machine, la section 1.1^{p.30} tente de définir les principes de cet espace réticulaire en tant qu'il solliciterait le corps à se saisir de son affectivité ; ce qui revient à s'intéresser à l'ensemble plus large du corps médial et suivre la matière computante dans ses prises plus largement symboliques, au-delà du numérique. Nous y décrivons, à travers la question du portrait social dans U-rss, ce en quoi le numérique concerne un changement de milieu, et pas seulement un nouveau média. Par là essayons-nous de justifier l'idée d'une mutation anthropologique qui nécessiterait non seulement une révision de nos systèmes, mais un ré-appareillage des collectifs et une ré-actualisation des savoir-faire. Une révolution épistémologique en fait, et à laquelle nous ne pouvons soustraire notre propre rapport à la terre. Par elle, la computation se ligne forcément à la main (au jardin), à l'œil et l'esprit (au paysage), au cœur et au ventre (à la gastronomie).

C'est ce principe de *renaturation* qui se fait pressant dès lors que nous voulons parler de corps que nous abordons dans la section 1.2^{p.96}. Pour autant que nous comprenons tout activité humaine

⁷² DANTEC, M. G. (2006). *Grande Jonction*.

par un processus, il convient d'inspecter l'affect *en* matière. Lors de cette section plus courte, nous traiterons de la sémiosphère, de la manière dont le milieu computant se matérialise par les signes. Pour ceci, nous partons de la machine combinatoire à travers une *sémiographie* historique du système binaire. La question est de savoir sous quelles conditions le corps peut se rendre *sémiurge*, c'est-à-dire : producteur de signes, promoteur d'affects. Pour ce faire, nous ré-actualisons un principe introduit par Leibniz pour décrire celui de la pensée du *corps programmé*, qui est de demeurer aveugle de *la signification propre aux signes sur laquelle elle progresse*. Ceci étant toujours induit par une induction de notre rapport à la matière où la programmation qui renvoie à l'existence d'un *métamédium*⁷³ et contient toutes les formes, indéfiniment. Le portrait social, avant d'être un volume sur un monde simulé, passe par un système de signes mur blanc / trous noirs. Ce système est envisagé autour d'un signe particulier, l'i+D/signe qui « désigne la compression d'un mot, d'un objet et d'un signe et exprime plus simplement l'équation suivante : Information + Design/Signe^{TM2} » et envers lequel nous accordons le sens de processus sémiotique : de *sémiogenèse*. À travers des œuvres reposant sur la moisson de données, il s'agit d'envisager — c'est-à-dire : de poursuivre les i+D/signes jusqu'aux traits de visagité — les lignages affectifs irisant la surface blanche de la pensée aveugle (onde) et perçant les étoiles noires du symbole (particules) dans l'espace d'Internet (constellation). Le portrait social est alors décrit comme un positif un peu spécial de l'i+D/signe, acquis dans un espace en négatif de la surface (dans *un creux conceptuel*) via un processus visant l'incompatibilité esthétique par rapport à une surface de flux où la matrice visuelle est perpétuellement actualisée par l'information. Plus généralement, nous nous interrogerons sur le sens de la nature morte en matière computante.

La section 1.3^{p.132} consiste à s'écarter du texte, qu'il renseigne les actes du programme où ce qu'il code de l'expressivité. Après avoir parlé de la qualité de l'étendue dont il dispose et de la matière dont il est fait, nous y clôturerons notre premier chapitre portant sur U-rss par le mode d'existence collective qu'il suppose sur la culture dont il est le support. Il apparaît que le souci du corps se déroule avant le phénomène de sa présence et nous envisagerons alors de voir comment celui-ci s'apprête — c'est-à-dire : compose la scène de son monde et se coordonne à ceux qui partagent sa fable — à dire ce qui est partagé. À ce propos, nous empruntons à certaines théories de l'art de la scène un ensemble de conceptions liées à un enjeu corporel majeur : l'écart. Toutes ces idées sont rapportées au milieu numérique ou, entre le masque de l'écran et le canevas des codes qui nous font toucher la matière computante, nous arguerons qu'il y a corps dès qu'il y a geste programmé visant la désarticulation, l'invagination ou le retrait d'organes. Du point de vue du programme, cela signifie que son code source cherche à rendre des énoncés amovibles et délocalisables. Quand le corps est dans sa chair emparé du signe, lorsqu'il est au cœur de la modulation programmée, il n'est nulle part localisé mais glisse le long d'interstices où il *surcode* sa constitution organique autant

⁷³ Voir : f-) ancre 13, p. 47.

^{TM2} VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 30.

que la culture dans laquelle il est pris. Le corps programmé fait passer la matière computante en matière d'expression et ensemence ainsi le monde de sa manière de dire. Si nous accordons alors que la corporéité revient à la puissance d'expressivité réticulaire du programme — à la faculté qu'un logiciel présente d'être le terreau d'ensemencement d'un monde —, il n'y a donc pas de programmes qui ne soient pas corporels. Produit de la multitude relevant de composés d'hétérogénéité, tous le sont plus ou moins par dé-fragmentation, par le jeu du postiche, du *hack* ou de l'*Open Source*. Par rapport à la notion d'autrui avec lequel il *fait dire* ou à qui il *prête mot*, il n'a donc ni unité, ni identité. C'est alors la danse corps / code / espace qu'il nous faut décrire pour avoir de quoi fonder un territoire de l'altération. Dans ses plis du dehors, les dépendances logicielles ou les flux d'informations qui le traversent sont rendus constitutifs à la *poly-distribution* du corps programmé. À ce niveau, nous aurons aggloméré quelques traits corporels perçus comme adéquats à la forge d'un *sentir-ensemble*⁷⁵ à l'ère des réseaux numériques.

C'est dans le chapitre 2^{p.189}, où nous traitons du travail effectué dans le cadre de notre CIFRE, que nous suivons le propre effort de ce corps à s'extraire du paramétrique, impliquer des réordinations, induire des changements systémiques et déployer des *devenirs*. Pour qualifier cet effort, que nous avons appelé souci d'émergence⁷⁶, nous introduisons la section 2.1^{p.190} par un recours à la théorie des incorporels⁷⁷. Il ne s'agit pas de penser le logiciel comme une interface entre un vide (toutes les formes possibles) et un plein (la forme actuelle) mais de déterminer comment le corps programmé constitue une interface de tension pour l'organisme, et donc la structure d'une société ; autant que définir la sensibilité dont il porte l'affection et qui lui octroie son caractère intimement perturbateur. C'est cette *sensibilité hypercomplexe* des flux qui caractérise l'incorporel. En présentant les objectifs du travail que nous avons à effectuer à Bourg-en-Bresse, nous précisons nos intentions de recherche pratique et expliquons pourquoi celles-ci accouchent de propositions visant essentiellement à *choatiser* l'administration territoriale. S'il concerne un *projet-visée* et non plus une réalisation ponctuelle, alors il incombe à l'ensemble logiciel impliqué de traduire la complexité des modes opératoires. Mais en retour, l'interface numérique doit être entendue jusqu'au motif collectif,

⁷⁵ « L'abandon de la pensée politique par le monde de l'art est une catastrophe. Je ne veux évidemment pas dire que les artistes doivent "s'engager". Je veux dire que leur travail est originairement engagé dans la question de la sensibilité de l'autre. Or la question politique est essentiellement la question de la relation à l'autre dans un sentir ensemble, une sympathie en ce sens. » STIEGLER, B. (2003). « De la misère symbolique ».

⁷⁶ Lorsqu'Heidegger se pose la question fondamentale de la métaphysique, sa recherche des causes premières critique le délitement du concept grec φύσις, tel que le latin en contracta l'imprégnation occidentale : « Mais φύσις, la prédominance de ce qui s'épanouit, ne signifie pas seulement ces phénomènes que nous attribuons aujourd'hui encore à la "nature". Cet épanouissement [parfois traduit *émergence*, N. D. A.], ce se tenir-en-soi-vers-le-dehors, cela ne peut être considéré comme un processus observé parmi d'autres dans l'étant. Le φύσις est l'être même, grâce auquel seulement l'étant devient observable et reste observable. » HEIDEGGER, M. (1967). *Introduction à la métaphysique*, p. 27.

⁷⁷ Dans l'ontologie stoïcienne, l'incorporel désigne un champ de concepts visant à répondre à la question suivante : « Comment les parties de l'être sont-elles jointes de façon à persister ? » BRÉHIER, É. (1982). *La Théorie des incorporels dans l'ancien stoïcisme*, p. 5. Cette force ne touche pas le corps et renvoie à une cause unique : « C'est qu'il s'agissait pour eux d'expliquer l'unité de l'individu, aussi bien l'unité du monde que l'unité d'une pierre ou d'un animal, et non plus cette unité compréhensive de plusieurs individus qui est le général. Aussi la cause doit être dans l'intimité de l'individu. » *ibid.*, p. 10.

la modulation programmée se chargeant se reprendre les ritournelles dans une réordination continue. Ainsi compris, le corps programmé comporte forcément un principe d'incertitude, par lequel il élargit son champ incorporel et pose problème à l'administration dont il *surcode* toujours plus en avance le rituel territorial. Au corps d'une des propositions que nous avons faites pour les *CdeC*, le logiciel est entendu comme *chaosmose* et nous nous en remettons à la théorie des catastrophes de Thom afin de décrire de quelles manières un corps demeurerait possible entre l'administration du territoire et le souci d'émergence d'Internet. Est alors proposé une espèce de morphogenèse, une proposition théorique sur les conditions d'émergence des formes. Plus simplement : nous cherchons à faire coïncider les métriques relatives à ces deux espaces : entre l'échantillon et l'échelle ; les êtres géométriques et le paysage ; les idées et les images. La question d'un *agir-ensemble* impliquant les nouvelles technologies est enfin décrit par rapport à cette nécessité d'ouverture et d'émergence. Nous prenons alors l'exemple de la fonction aléatoire et de son rôle en art, comme plan de persistance infinie de la variation, ceci nous permettant de conclure plus largement sur l'idée d'une entité stochastique, où c'est par sa capacité non pas à organiser, mais à préserver du chaos que le corps perdurerait dans son être.

Alors que nous aurons essentiellement envisagé le rapport du corps programmé à la sémiotique en partant de sa paroi intérieure, par l'in/visible^{TM3}, nous emploierons la section 2.2^{p.248} à la définition de l'apparaître du corps programmé, à la surface des hypermédias, sur les écrans. Ce que nous désignons par les interfaces, l'entre-deux, nous l'abordons encore par un couple Fonction-Matière⁷⁹ : lumière / pixel. Ceci devant nous autoriser à entreprendre les écrans dans leur rapport avec les bases de données qu'elles ne se contentent pas seulement d'envelopper visuellement, mais dont elles expulsent des résonances, des êtres de lumière. En passant par plusieurs de nos créations, nous chercherons à établir un genre de principe selon lequel l'affectivité que nous éprouvons face à nos simulacres — autrement dit : où les choix ergonomiques et les décisions sémiotiques déterminent comment l'interface agit sur notre perception —, se constitue, en tant qu'images, au seuil du visible, aux portes des bases de données. L'écologie du corps programmé politise forcément la question de l'accès à ces sources de vie, à savoir : les données. Nous ne manquerons pas de faire remarquer, et particulièrement dans le cas des *CdeC* que, si le programme travaille à un *sentir-ensemble* en cherchant les conditions esthétiques sous lesquelles il peut y avoir émergence de rapports communs, le réseau agit sur la distribution du pouvoir ; par conséquent, les structures ayant érigé nos démocraties se voient contester la légitimité de leur rôle même. En nous prémunissant d'une vision technophile, nous postulerons que tout corps inscrit au réseau s'insère sur un *gradient implicatif*, de la participation passive, où les traces d'une navigation marquent le seul passage éphémère du corps, à l'implication décisionnelle, où le corps prend part à l'émergence au niveau opératoire

^{TM3} « Invisible au seuil du visible. Ou plutôt pour associer cette idée à la pensée d'Emmanuel Levinas, ce corps étranger, inassimilable, précontraint avec et dans le visible. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 339. Voir également : [*f -*] ancre 19, p. 68].

⁷⁹ Voir : [*f -*] ancre 12, p. 44.

de l'image. S'il devient un enjeu collectif, nous mettrons en avant le caractère épistémologique de ce gradient. En effet, ce qui octroie du pouvoir au programme (de la *puissance d'agir*⁸⁰ au corps), c'est la performance autant que la ritualisation d'une cognition externalisée, c'est la question de ce que nous pouvons savoir, avec les algorithmes, et qui en cache une plus intéressante : sous quelles conditions il y a savoir ? D'où la politisation de l'interface, la révision de sa géographie. Désormais représentation de grandeurs intensives sur un espace virtuel, elle engendre des cartographies de cerveaux. Nous avancerons alors le terme de *motif* pour désigner ce champ périphérique à l'image, la *chôra*, où s'enchevêtrent tous les vecteurs de compacité, les énergies dynamiques qui composent l'apparaître des interfaces et qui renvoient à tout un champ de questions relatives à ce que nous nous donnons à sentir-ensemble, ce à quoi nous accorderons une re-connaissance partagée. Enfin, les problèmes géographiques ne trouvant pas de *contrefort à devenir* s'ils n'engagent pas l'être, nous par une modeste tentative de déterminer comment le corps s'individue par rapport à une mouvance de flux ; cette question trouvant son épilogue au chapitre 3^{p.313} de conclusion où il sera abordé de manière indistincte plusieurs de nos réalisations en rapport à ce problème

⁸⁰ « Toute puissance est acte, active, et en acte. L'identité de la puissance et de l'acte s'explique par ceci : toute puissance est inséparable d'un pouvoir d'être affecté, et ce pouvoir d'être affecté se trouve constamment et nécessairement rempli par des affections qui l'effectuent. » DELEUZE, G. (2003). *Spinoza*, p. 134. Voir également note 51^{p.52}.

U-RSS EN INTERSTICE



Il y a sous la construction sociale, cette merveille compliquée d'une masure, des excavations de toute sorte. Il y a la mine religieuse, la mine philosophique, la mine politique, la mine économique, la mine révolutionnaire. Tel pioche avec l'idée, tel pioche avec le chiffre, tel pioche avec la colère. On s'appelle et on se répond d'une catacombe à l'autre. Les utopies cheminent sous terre dans les conduits. Elles s'y ramifient en tous sens. Elles s'y rencontrent parfois et y fraternisent. [...] Mais rien n'arrête ni n'interrompt la tension de toutes ces énergies vers le but et la vaste activité simultanée, qui va et vient, monte, descend et remonte dans ces obscurités, et qui transforme lentement le dessus par le dessous et le dehors par le dedans ; immense fourmillement inconnu. La société se doute à peine de ce creusement qui lui laisse sa surface et lui change les entrailles. Autant d'étages souterrains, autant de travaux différents, autant d'extractions diverses. Que sort-il de toutes ces fouilles profondes ? L'avenir.

HUGO, V. (1881). *Les Misérables*, p. 207–208.

1.1 LES MILIEUX COMPUTANTS

Avec le numérique, se faire un corps, se faire tirer le portrait (social), c'est s'imbriquer à des acteurs non-humains et composer nécessairement avec les jeux de pouvoir des forces en place. Car ces derniers ne se contentent pas de *médier* des représentations ; comme acteurs artificiels autonomes, ils captent et chargent les affections. Le réseau nous adresse les troubles de la nouvelle *médialité* du corps à laquelle se tresse notre moitié animale. Du soin apporté à son développement dépend sa complémentarité poïétique future ainsi que sa faculté à enrichir notre géographie *ontique*. Mais à travers les logiciels, le réseau peu très bien, au contraire, réduire nos désirs à une grammaire universelle de passions *hors-sol*. Comme le veut cette Pangée digitale (le *supercontinent* de la cognition industrielle), qui ne comprend que l'automatisme, les modulations programmées en statistiques sans bases et les instruments algorithmiques comme dispositifs de contrôle. Avec U-RSS, nous proposons une œuvre / machine qui tente l'imprégnation affective à la matière computante et enjoint le corps à se saisir de la nouvelle géographie réticulaire de son être. Qu'est-ce qui, du point de vue de l'art, rend l'automate si utile, fonctionnel, nécessaire ? Quelles relations entre la machine abstraite et le méta-médium *algorithmique*, les territoires et les cartes, les fonctions et les matières ? Il semble nécessaire de se placer toujours au milieu des choses, non seulement pour être entre un médium et l'autre, d'anciens mécanismes et de nouveaux (etc...), mais pour que le milieu lui-même existe, collectivement. La renaturation de la matière computante passe par un ré-appareillage complet des pratiques culturelles, qu'elles relèvent de la célébration collective de paysage ou de la pratique de jardinage documentaire exercé à travers le réseau par le programme. Il y a enfin une matière à problème dans la composition programmée qui concerne le corps et relèverait d'un art de la gastronomie quasi. Les N.T.I.C. désignant une révolution épistémologique où ce n'est pas seulement la valeur (*data*) des ingrédients qui y est mixée, mais la saveur (des savoirs) qui y est également débattue, à travers les machines.

Données intimes et modulation programmée



LE PROJET ARTISTIQUE U-RSS désigne un ensemble d'œuvres numériques fonctionnant *par* et *sur* les réseaux et dont l'intention originelle porte sur un problème artistique : à partir d'Internet, qui (ou quoi) *nous tire le portrait* ? Le fondement de cette interrogation part

→ f -) ancre 7
Une mutation
anthropologique

d'un postulat que nous pourrions formuler ainsi : * les technologies numériques associées au réseau Internet ne peuvent désigner les seuls attributs d'un nouveau média ni se concevoir comme simple redoublement discret de notre réalité continue. Les pratiques du numérique concernent *un*

changement de milieu qui requièrent que la question de l'homme soit rapportée à une véritable mutation anthropologique¹. Autrement dit, se saisir de ce que nous pourrions appeler une ambiance, une société liquide, il nous semble que cela correspond au développement de nouveaux régimes associatifs vis-à-vis :

- d'une matière *computante*, relative à « un traitement sur des symboles, sur des données : quelque chose qui traite, mais de façon cognitive » et que nous devons distinguer du calcul qui, « parce qu'il est parasité par l'arithmétique, nous fait tout de suite penser de façon numérique »² ;
- d'un mode d'interaction *algorithmique*, où c'est « la nature procédurale d'un phénomène qui est ainsi visée et décortiquée, réduite en étapes logiques, présentes en nombre fini et dont l'enchaînement est non ambigu »³.

L'association de ce principe logique (instructions programmées) à cette matière *computante* s'appelle un logiciel ; mais c'est le débat que des individus entretiennent collectivement sur l'agencement de données dans l'écriture de programmes qui décrit un milieu. De fait, c'est toute la configuration *affectuelle* du corps ainsi que de larges structures de la pensée humaine qui, au sein d'une étendue sans distances, s'en trouvent perturbées. Car c'est parce que ce terme désigne très précisément la relation du vivant à l'étendue (ici : *i matériel*^{TM4}, symbolique) que nous l'employons pour qualifier la relation du projet U-RSS avec l'espace numérique. Canguilhem le fait justement remarquer : l'évolution du sens de ce terme n'est rien d'autre que la tentation du déterminisme à travestir les nécessités ontiques du vivant en paramètres objectivement calculables. Seuls les comportements observables sont pris en compte en tant qu'ils peuvent être mesurés, réduits en données pouvant faire l'objet de statistiques :

« Le milieu se trouve investi de tous pouvoirs à l'égard des individus [...]. Étant donné le milieu, l'organisme ne se donne rien qu'en réalité il ne reçoive. La situation du vivant, son être dans le monde, c'est une condition, ou plus exactement un conditionnement. »

CANGUILHEM, G. (1998). *La connaissance de la vie*, p. 142.

Ici, le milieu équivaut à son unique dimension physique ou factuelle : c'est l'environnement dont l'étude est essentiellement imprégnée de déterminisme. Au tournant du XX^e siècle et sous l'influence

¹ Du point de vue d'un invariant, cela signifie que l'être humain ne change pas seulement d'expression, aussi radical fût-elle, mais relève d'une « altération de la constitution même de l'invariant, de ce qui en conséquence n'est justement plus un invariant anthropologique, mais qui suppose au contraire qu'il y a, dans une certaine mesure, des humanités successives. » GAUCHET, M. (2004). « Conclusion : vers une mutation anthropologique ? », p. 292.

² MORIN, E. (1990). « Computo, ergo sum », p. 4.

³ Voir la définition complète d'algorithme dans le glossaire.

^{TM4} *Société i matériel* est le nom que Marc Veyrat donne à la *pseudo* entreprise qu'il crée en août 2000 : « L'information marque notre condition sociale, affirme les limites de nos contingences et à *dessein* questionne, interroge... Et c'est peut-être pour ces raisons qu'elle est maintenant devenue le matériau privilégié des artistes actuels comme de la *société i matériel*. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 11.

notable de l'école des Annales, cette relation s'inverse par l'enveloppement du vivant dans sa condition historique. Cette fois-ci, c'est l'homme qui produit du milieu et qui devient « en tant qu'être historique, un créateur de configuration géographique »⁵. Et le travail d'Uexküll contemporain de Febvre et Bloch, achoppera d'une même conception en biologie. Si « le propre du vivant, c'est de faire son milieu, de se composer son milieu », alors « l'individualité du vivant ne cesse pas à ces frontières ectodermiques, pas plus qu'elle ne commence à la cellule »⁶. Ce qui importe au final, et ce à quoi nous voudrions rapporter les outils numériques, c'est la qualité *affectuelle* des machines au sens où effectivement, mises en réseau, elles ne relèveraient pas seulement d'un nouveau régime de représentations⁷, mais d'une nouvelle présence du vivant même. U-rss s'inscrit dans ce rapport médian tendu mais qui résisterait en lui-même à la tentation d'une simple opposition. Comme perpétuation d'un double processus d'enquête / conquête, le projet veut (se) faire (un) corps *du* milieu. Par rapport au numérique, nous sommes ainsi très proche cette logique matrice / empreinte décrite par Berque :

« Comme la *chôra* platonicienne qui est à la fois matrice et empreinte, notre milieu est à notre égard dans un état de mouvance passive et active : il est le domaine sur lequel nous agissons, et qui porte les marques de cette action, mais il est aussi le domaine qui nous affecte, et auquel nous appartenons de quelque manière. »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 142.

Se poser la question du portrait, c'était donc intégrer le milieu numérique et y mener une investigation *poïétique*⁸ : interroger les formes d'appropriation de la matière et les spécificités de leurs développements. Nous convenions avec Marc Veyrat que se tisser à l'histoire du portrait pour envisager son devenir dans l'hyper-sphère du Web, c'était se faire un corps intégrant un nombre élémentaire de processus : se choisir des lieux (des sites) d'inscription ; se transcrire en différents fragments de soi ; accepter qu'un nombre inconnu d'agents s'emparent des simulacres de nos affects ; forger une nouvelle esthétique où des composites *artefactuels* seraient exploités comme des équivalences disparates, et finalement assez fines, de l'individu considéré. Dans ce registre, les représentations ne sont jamais que résiduelles vis-à-vis de processus de modulations programmées complexes qui — affectant constamment la constitution du corps, troublant la question de son avoir-lieu — semblent à jamais séparer l'être de la possibilité de recueillir ses désirs, de saisir son *espace @-venir*. La compacité de l'existence corporelle, le problème de l'effort de l'être⁹ ne peut donc se passer, à travers

⁵ CANGUILHEM, G. (1998). *La connaissance de la vie*, p. 142.

⁶ Ibid., p. 143-144.

⁷ À la manière notamment d'une boucle rétro-active des représentations opératoires — sur lesquelles on peut agir ou qui peuvent agir, —, ainsi que l'entend Bianchini par exemple. Voir : « Samuel Bianchini "All Over" Espace virtuel du Jeu de Paume ». URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HxH7dontSAU> (visité le 09/01/2015).

⁸ Du grec ποίησις : « création ».

⁹ Nous pensons évidemment au *conatus* de Spinoza : « Chaque chose, selon sa puissance d'être (quantum in se est) s'efforce de persévérer dans son être. » SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, III, Prop. VI, p. 189.

les réseaux, de problèmes géographiques : « Dire que la question de l'être est philosophique, tandis que celle du lieu serait, elle, géographique, c'est trancher la réalité par un abîme qui interdit à jamais de la saisir¹⁰. » Pris dans un processus perpétuel d'altération, l'individu ne semble tenir que temporairement les déterminants optiques auxquelles ils tentent de donner consistance à l'écran. Et violemment, ces dernières années ont vu le développement de ce que nous pourrions appeler des *automates esthétiques* : machines abstraites débridées du réel et déployant, à l'ombre d'interfaces quasi jouissives à manipuler¹¹, des outils de captation / cognition toujours plus fins de nos actes. Du point de vue de l'individu, nous ne saurions mieux résumer le problème de cette impossible entreprise — dans sa mission de réduction de nos désirs à une grammaire universelle de passions — qu'en invoquant les mots de l'association Ars Industrialis : « L'individualisme est un régime général d'équivalence où, chacun valant chacun, tout se vaut ; à l'inverse, l'individuation engage une philosophie où rien ne s'équivaut¹². » Face à ces agencement disparates de fragments tels qu'ils sont efficacement réduits à des prédicats de notre être, assimilés par un habile jeu d'équivalences à des banques d'échantillons, matière première de modulations programmées qui feront se coaguler les narrations de soi sur des formes évolutives ; *tirer le portrait*, cela revient à tracer l'image jusqu'à incorporer les agents non-humains. Et à ce niveau, force nous est de constater que les prémisses (et les promesses) du web 2.0¹³ ont été profondément travestis. L'instant fût court mais il instaure le mythe fondateur du développement réticulaire, *dans ses formes* : l'idée que toute organisation hiérarchique est mise dans l'impossibilité d'effectuer son autorité quant à la production, la visibilité et la critique des énoncés. Un formidable moment d'expérience éthique : la naissance d'une *sémiosphère*¹⁴ de l'émergence. Le web 2.0 avait comme germe l'idée que n'importe qui pouvait devenir producteur de contenus, si tant est que des interfaces adéquates en rendaient la technologie accessible : une redéfinition du langage faite par l'image. Mais ce que nous devons immédiatement rappeler, c'est que ces mêmes facilitations ergonomiques de l'usage tendent à effacer le poids de l'*infra*-structure qui l'autorise. Les interfaces *user-friendly* uniformisent l'usage autour d'une usité moyenne ; les protocoles d'interactions se standardisent et gommant ainsi peu à peu la présence à l'image d'agents programmés qui, en pénombre, constituent les véritables entités différentiantes. Dès lors, les lieux de la forge de son empreinte numérique se déplacent de plus en plus profondément dans la *matière computante*. * Ardemment, nous estimons que c'est donc l'*infra*-visible qui propulse l'*hyper*-média ;

← f -) ancre 8
L'*infra*-visible et
l'*hyper*-média

¹⁰ BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 12.

¹¹ Si le design a pris le pas sur l'œuvre, l'industrie créative sur l'art, pourrions-nous avancer, à la suite de Duchamp, l'idée d'une *masturbation rétinienne* ?

¹² ARS INDUSTRIALIS (2008c). *Individuation*.

¹³ « Le "web 2.0" qualifié aussi de web contributif exprime le passage d'une communication verticale propre aux médias traditionnels, à une communication horizontale ou "many to many". Il témoigne et participe, de l'avènement d'un paradigme communicationnel, caractérisé par une diminution des interactions hiérarchiques dans l'expression, le caractère sémantique de l'information et le développement de réseaux sociaux. » QUONIAM, L. (2010). « Introduction », p. 10.

¹⁴ Voir section 1.2 p.96.

esthétique, à la normativité du goût ; que c'est la pratique de l'algorithme qui octroie au sensible le caractère d'une véritable expérience¹⁵. À ce niveau, l'activité artistique ré-implique d'ailleurs l'action politique (l'être-ensemble dans le partage du sensible) duquel l'industrie créative tente de la dissocier. L'évolution récente de la géographie d'Internet apparaît d'ailleurs inverse de notre planète, en ce que cette *terre du milieu* collectivement *individué*e en îlots d'émergence, se retrouverait discréditée en continents cognitifs pour ne viser qu'une espèce de *Pangée digitale*.

U-RSS est ainsi enfant d'un espace utopique, celui de la co-appartenance *volontaire* et non pas *implicite*. Il doit donc pénétrer en résistance les mastodontes du Web¹⁶ tels qu'ils re-dessinent des continents cognitifs dont le principe, s'il cristallise un grand nombre de ces faces qui font la réalité de l'Internet de 2015, ne parviendront jamais à épuiser le germe au niveau des trous noirs, *intensité individuan*tes sur la surface blanche des possibles équiprobables, comme un deuxième essai : refaire le monde en mieux¹⁷. Il s'agissait de travailler les codes, d'investir les programmes pour relater au minimum cette toute autre expérience esthétique de l'étendue, donc cette différente manière de se rapporter à l'autre et de produire du collectif. Nous ne saurions mieux résumer les caractères de ce travail tel que le fait Deleuze, dans cette dizaine de pages visionnaires où le philosophe commente le travail de Foucault sur les sociétés disciplinaires¹⁸ :

« Les enfermements sont des moules, des moulages distincts, mais les contrôles sont une modulation, comme un moulage auto-déformant qui changerait continûment, d'un instant à l'autre, ou comme un tamis dont les mailles changeraient d'un point à un autre. »

« Post-scriptum sur les sociétés de contrôle » In : DELEUZE, G. (1990). *Pourparlers : 1972-1990*, p. 242.

Aborder la dissolution du sujet par la question de cet *hyper-portrait réticulaire* — où une figure n'est jamais que temporaire vis-à-vis du fond tempétueux qui la propulse —, cela ne pouvait donc se passer d'une investigation *par le milieu*, donc *par le programme* et au niveau où la collection de contenus et la transmission d'affections rencontrent une modulation algorithmique permanente. Aussi la création de ce que nous appelons un *portrait social* devait intégrer la nature *processuelle* et affective de

¹⁵ À propos de l'ordinateur, Robert propose un habile acronyme : le MOTIF (Moteur d'Inférence et de gestion des Formes) caractérise cette expérience de la matière où les formes désignent l'effort des idées : « La forme, c'est ce travail, ce mouvement, de l'un, le moule, à l'autre, l'objet. Pourquoi un mouvement ? Parce que la forme n'est pas stricto sensu seulement dans le moule ou seulement autour de l'objet, mais bien leur relation même, leur mise en relation : application du moule (en tant que frontières et structures) sur ce qu'il informe, met en forme (matières ou idées). Une relation que l'on peut qualifier d'inférence » ROBERT, P. (2000). « Le Motif : de l'informatique comme moteur d'inférence et de gestion de formes ».

¹⁶ Entreprises que l'on range derrière l'acronyme GAFA (pour Google, Amazon, Facebook, Apple) et dont nous envisageons quelques pistes de dépassement en chapitre 3^{P.313}.

¹⁷ À cet égard, il n'en fût pas tellement différent de la télévision où de nombreux artistes souvent cinéastes à l'origine voulurent s'engager avec un média de masse, contre une logique de masse : « Saviez-vous que l'un des noms qui circulait à la fin du XIX^e siècle pour nommer le dispositif des frères Lumière était "domitor", le dompteur ? Cet appareil qui entraînait dans les maisons pouvait, en vertu de la proximité de l'intimité et de cette relation continue avec ses spectateurs, proposer autre chose que les trois mondes que le médium a voulu offrir, dans les discours et parfois dans les faits : le monde réel, le monde fictif et le monde ludique. » THOMAS, C., BOULANGER, K. et PACI, V. (2008). *Télé-utopie*.

¹⁸ Ces quelques pages sont plus abondamment impliquées dans la suite du texte. Voir : [f -] ancre 11, p. 44].

ce nouvel Univers aux propriétés si différentes du nôtre. Par les réseaux, *Je* ne gagne pas seulement une distance sur tous ses *On* tels qu'ils sont tissés à la réalité du collectif, c'est l'écart qui devient lui-même *performatif*. Le réseau offre la possibilité d'engager des flux, d'en critiquer d'autres ; de bidouiller le MOTIF¹⁹ ; de nier l'apparente uniformité des interfaces pour pénétrer les variations superposées ; de se faire un corps des altérités dans leurs processus d'altération permanente ; de se reporter aux simulacres et de rendre une masse à l'*i-matière* ; de lester les nœuds avoisinants pour déformer la grille et tirer les données à soi. En appeler à cet espace pour construire une œuvre, c'est accepter d'y engager la multiplicité, d'endosser le rôle des fragments et des séries divergentes. Ceci tel qu'une fois l'œuvre elle-même éclatée, c'est parmi les relations de son propre réseau qu'elle finit par trouver son motif esthétique le plus puissant : sa compacité.

Pour se faire, nous devons nous insinuer entre les grosses coagulations cristallines, retrouver la sensation de la terre telle qu'elle s'est retirée dans les mondes, *re-paysager* le rapport singulier de l'homme à la Nature. À l'instar des photographies de Baltz, chacune des œuvres d'U-rss *itère* un motif particulier dans le désir d'entretenir un rapport de plus en plus brut à la matière. Dans les lignes qui suivent, nous usons de deux colonnes afin de mettre en perspective l'œuvre de Baltz et la conception de site Web, telles que ces recherches font respectivement valoir par l'image la qualité *documentante* du système de réalité induit par l'appareil de capture considéré :

FIG. 1.1

LEWIS BALTZ (1968-89)
New Topographics

Photographie argentique sur gélatine.

1. *Mission Viejo*, 1968 : 14.5 × 21.4 cm.
2. *Park City #44*, 1979, 16.3 × 24.2 cm.
3. *Candlestick Point #26*, 1987-1989 : 31.75 × 24.76 cm.



¹⁹ Voir : note 15 p.34.

En premier lieu : une clinique de la surface abstraite. Étroitement cadrée, la documentation du non-paysage pavillonnaire porte à notre regard une mutation profonde du réel : « There is something paradoxical in the way that documentary photographs interact with our notions of reality²⁰. » Nous ne cherchons plus la cause des stigmates, ils sont communs au monde industriel, ils font ce monde. Traités pour eux-mêmes, ils objectivent chez Baltz son abjection de l'identité uni-formelle. Ce qui compte dans ce travail de capture méthodique, c'est de saisir les signes d'un rapport amovible à l'espace, de capturer l'effet d'un réel désincarné.

Il faut donc activer le signe au niveau où, suturé à la surface, il laisse entrevoir une figure dont les lignes constitutives renvoient à d'autres espaces. Dans ce chantier à ciel fermé, la fenêtre clôt désormais l'intérieur d'un habitat en kit. Avec « Park City », Baltz nous fait pénétrer dans un mini-monde générique, un espace domestiqué, vide et incorporel, dans l'attente potentielle de ses aménagements.

Flat design sans ombres, opacité des façades, anonymat des motifs interactifs, absence d'ornement, pauvreté des structures géométriques... Comme si les images d'écran n'étaient habitées par rien d'autre que la luminosité elle-même. Mais le sans-couture²¹ ne recouvre pas complètement les interstices à travers lequel le corps peut encore se faufiler et jaillir à l'espace. La possibilité d'interagir avec le module et de développer, face à ce réel en kit, une tactique d'appropriation, maintient l'espoir de connaître une expérience du milieu, de s'extirper de la grille, de *s'individuer* à travers les multiples combinatoires.

Mais pour le corps, la personnalisation des interfaces que permet de nombreux dispositifs WYSIWYG²², ne désigne qu'un simulacre d'incarnation et du point de vue de la machine, un ensemble quasi parasitaire²³. Le site personnel, accessible à travers une U.R.L. ne désigne que l'espace d'un bruit esthétique a-fonctionnel, une ambiance où le design ne s'emparerait que d'attributs décoratifs

²⁰ « Il y a quelque chose de paradoxal dans la manière dont les photographies documentaires s'emparent de nos notions de réalité. » BALTZ, L. (2012). *Texts*.

²¹ « Notion selon laquelle le fonctionnement interne d'un système et ses connexions avec d'autres systèmes doivent être imperceptibles pour l'utilisateur. [...] Sans les coutures après tout, il est difficile de dire quand quelque chose commence et quand autre chose démarre [...] » GREENFIELD, A. (2007). *Every[ware]*, p. 137. Voir par ailleurs : [f -] ancre 50, p. 199].

²² « "WYSIWYG" est l'acronyme de la locution anglaise "What you see is what you get", signifiant littéralement en français "ce que vous voyez est ce que vous obtenez" [...]. Un logiciel WYSIWYG est un logiciel qui dispose d'une interface qui donne à l'utilisateur l'impression de voir son document tel qu'il sera publié. » WIKIPEDIA, « What you see is what you get ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/What_you_see_is_what_you_get (version du 26/12/2014).

²³ Du mode de consommation industriel, Baudrillard rappelle sans compromis que : « la notion de "personnalisation" est plus qu'un argument publicitaire : c'est un concept idéologique fondamental d'une société qui vise, en "personnalisant" les objets et les croyances, à mieux intégrer les personnes. [...] La fonction de personnalisation n'est pas une valeur ajoutée, c'est une valeur parasitaire. Technologiquement, on ne peut concevoir dans un système industriel d'objet personnalisé qui ne perde par là même de sa technicité optimale. » BAUDRILLARD, J. (1968). *Le système des objets*, p. 197-199.

Retour à la terre donc, comme si le plus important à archiver, c'était le résiduel, les friches et les rejets, au niveau où les frottements entre le rêve américain et le réel auraient écœurer le désir. « Candlestick Point » — décharge réhabilitée en parc de loisirs à la fin des années 80 — est peut-être le dernier paysage véritablement humain, son seul espace de véritable liberté.

Nécessité de regagner les espaces feutrés au sein desquels se déjouent les stries. Car la matière computante ne se dérobe pas seulement sous les interfaces, elle nous est volontairement occultée, elle ne doit plus nous concerner. C'est en ceci que l'art numérique résiste : son parcours des continents programmés nie l'idée que la *terre digitale* puisse avoir une quelconque propriété.

L'existence logicielle du corps-plan

La terre n'est pas reculée ; sur les réseaux, la question de la distance n'est pas celle d'un voyage où il s'agirait que *Je* se rende ailleurs. La terre est occultée, à savoir qu'elle fuit entre²⁴ les cristaux visibles. Avec U-RSS, la terre est retrouvée en frottant deux des plus importantes coagulations d'Internet : le réseau social Facebook et le logiciel Google Earth. Le choix de ces deux interfaces tient de la volonté d'investir l'*arrière-cour esthétique* de ces dispositifs en confrontant l'aspect de leurs interfaces (la sphère / le mur) autant qu'en impliquant les mutations politiques que ces derniers octroient au réseau (qualité et typologie des visions agissantes sous le visible). Les individus qui se projettent sur Facebook élaborent ainsi des attachements complexes au système. Les relations humaines s'y tissent d'autant plus profondément qu'elles se feutrent dans la machine en négociant avec les agents non-humains : formats et processus programmés que la plate-forme impose pour (s')échanger. Par la concaténation de traces laissées parfois involontairement, U-RSS tire alors profit des A.P.I.²⁵ mises à la disposition des développeurs. Détachée de l'épaisseur sémiotique de l'interface — qui décrit chaque interaction comme l'attachement d'une puissance d'être à un *mode d'existence logiciel*²⁶ —, les traces deviennent matricielles et décrivent l'espace de jeu du projet. Pour autant, ce qui motive l'investigation artistique, ce sont les intensités désirantes qui parcourent cette chair de pensée. Et le portrait social de localiser le corps là où cette intensité le *transcripte* à un réseau de

²⁴ Le milieu, c'est alors le mouvement entre le projet et le rejet. D'où notre inclinaison à parfois écrire *mi-lieu*, afin de donner un focus particulier par rapport au milieu, comme *environnement chaotique* : « Dans la section II de *Totalité et Infini*, le "milieu" thématique par Levinas désigne une instance positionnée entre le Moi (et son *habitation*) et le chaos de l'il y a : le moi (sans majuscule) qui jouit du milieu (ou des *éléments* comme l'écrit Levinas) peut toujours à la fois se retirer dans son habitation et, inversement, se perdre dans l'abîme ou le *non-lieu* de l'il y a [...]. Ainsi Levinas fait-il significativement signe vers la singularité du *mi-lieu* en tant qu'il est à la fois localisé et non localisé, point-milieu et ambiance disséminée. » CHOPLIN, H. et SOULIER, E. (2014). « Le mi-lieu de l'événement innovant », p. 361.

²⁵ « En informatique, une **interface de programmation** (souvent désignée par le terme API pour *Application Programming Interface*) est un ensemble normalisé de classes, de méthodes ou de fonctions qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels. [...] Elle est offerte par une bibliothèque logicielle ou un service web, le plus souvent accompagnée d'une description qui spécifie comment des programmes *consommateurs* peuvent se servir des fonctionnalités du programme *fournisseur*. » WIKIPEDIA, « Interface de programmation ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_de_programmation (version du 28/05/2014).

²⁶ Mode écrit par les concepteurs de ces plates-formes d'échange dans le but de cadrer le potentiel capitalisable des *narrations de soi*. Pour la définition du mode d'existence, voir la note 50^{p.52}.

processus sémiotiques :

« Il y a maintenant du texte, comme on dit de l'eau ou du sable. Le texte est mis en mouvement, pris dans un flux, vectorisé, métamorphique. Il est ainsi plus proche du mouvement même de la pensée, ou de l'image que nous nous en faisons aujourd'hui. [...] le texte devient analogue à l'univers de processus auquel il s'entremêle. »

LÉVY, P. (1998). *Sur les chemins du virtuel*.

Conséquence de cette *fluidification* des matières d'énoncés : elle perturbe les *affaires humaines* par la communication ou plus précisément : elle affecte l'exprimable ; elle fragmente les actions de corps en paquets dissociés, soumet celles-ci aux aléas des modulations programmées et accélère, au niveau des agencements sociaux, des transformations dont l'histoire enseigne qu'elle devraient "naturellement" s'étirer sur plusieurs siècles. Cette liquéfaction généralisée du *tenir-ensemble* par les symboles et auquel les corps répondaient verticalement (de génération en génération), cède désormais face à un milieu de fluctuations horizontales où ce qui importe, c'est la consistance générative, c'est-à-dire : la capacité d'un *corps-plan* à agréger autrui, comme une frange d'augmentation de son périmètre. Plus le corps-plan est capable de rapporter l'*Autre à soi* sans donner une quelconque orientation à l'espace qu'il lui octroie, plus les coagulations génératives qui en découlent fragilisent les anciennes structurations sémiotiques qui, en dernière instance, se voient nier leurs capacités à enracer les productions signifiantes issues de leur territoire au sol de leur nation par exemple :

« La "société" est de plus en plus envisagée et traitée comme un "réseau" plutôt que comme une "structure", et encore moins comme un "tout" solide : elle est perçue et traitée comme une matrice de connexions et de déconnexions qui sont le fruit du hasard et d'un nombre par essence infini de permutations possibles. »

BAUMAN, Z. (2007). *Le présent liquide*, p. 6.

Le *corps-plan* semble translucide et combinatoire, c'est ce qui le rend vulnérable à la traçabilité et permet à l'industrie cognitive de capitaliser les artefacts de son intimité. Ce qui compte pour GAFAM, c'est de donner la consistance d'une bulle à *l'écume de nos jours numériques*. Et qu'est-ce qu'une bulle, si ce n'est la privation d'une relation au milieu : je vois ce qui passe chez toi, mais je ne peux respirer ton air, je ne peux me mêler à ton corps.

À l'instar des installations « Monumenta », nous déambulons sous cloche, sous la verrière de l'écran et la seule expérience qu'il nous est proposée de faire consiste souvent en un redoublement de celle du site même. Avec Buren ou Kapoor, le *visu* est écrasé par le *situ*. S'il s'agit de vivre une expérience sensitive dont la puissance est indéniable, la monumentalité de ces installations semble incapable d'octroyer à la lumière une imprégnation véritable. Art rétinien étendu au corps, nous visualisons effectivement la lumière par la surface de notre peau, mais jamais l'œil n'est à son tour mis en capacité de sa *faculté de toucher*. Il serait maladroit de rapprocher littéralement l'œuvre de Buren de l'art programmé et des problématiques d'U-RSS en particulier, notamment parce que le

spectateur y est *installé*. Son corps ne compte pas, il est coloré par le dispositif mais ne colore pas l'espace. Bien qu'un programme puisse faire l'objet d'une installation, le problème qu'il nous pose est inverse : il s'agit d'être intimement affecté par un corps discret parce que sa surface appelle la profondeur, suscite l'imprégnation. Ce qui compte, c'est la force colorante de l'écran, sa teinture en tant qu'elle requiert l'implication de la main.

« *Le rêve d'imprégner* compte parmi les rêveries de la volonté les plus ambitieuses. Il n'a qu'un complément de temps : c'est l'éternité. Le rêveur, en sa volonté de puissance insidieuse, s'identifie à une force qui imprègne en tout jamais. La *marque* peut s'effacer. La juste teinture est indélébile. L'intérieur est conquis dans l'infini de la profondeur pour l'infini des temps. »

BACHELARD, G. (1948b). *La Terre et les rêveries du repos*, p. 44.

La constitution du portrait social requiert ainsi l'investigation critique de ce *corps-plan*. Nous devons déterminer les agencement qui teintent la matière des corps et tracer les volontés agissantes qui nourrissent le milieu. Sous une forme interrogative : la profondeur de *Je* présente-elle le corps de sa surface ? Et U-RSS de répondre par la négative à travers le premier instrument que nous avons développé pour orienter l'enquête du portrait social. oMi- π démontre justement que des *territorialisations* non-humaines anticipent ce que la puissance d'un corps estime exposer de sa surface. Ce programme est presque simpliste mais il rapporte l'évidence que le caractère prétendument unique de l'accès aux données intimes est devenu, au fur et à mesure des coagulations du réseau, une *contrefaçon*. Avec oMi- π , nous souhaitons rendre visible l'aspect relativement arbitraire des étalonnages sémantiques effectués par les moteurs de recherche et ainsi démontrer que les hiérarchisations effectuées par leurs algorithmes valaient pour autant de processus de *territorialisations* qu'il est complexe de contrer. Le fonctionnement de ce programme repose sur les étapes suivantes

FIG. 1.2

DANIEL BUREN (2012)
Excentrique(s)

Installation de 377 disques translucides suspendus. *Monumenta 2012*, nef du Grand Palais, Paris.

Du point de vue de l'interface, s'agit-il d'opposer à une lumière blanche un dispositif qui fasse écran, ou au contraire, faudrait-il, pour se saisir de la lumière, voir le réel à travers un filtre ?



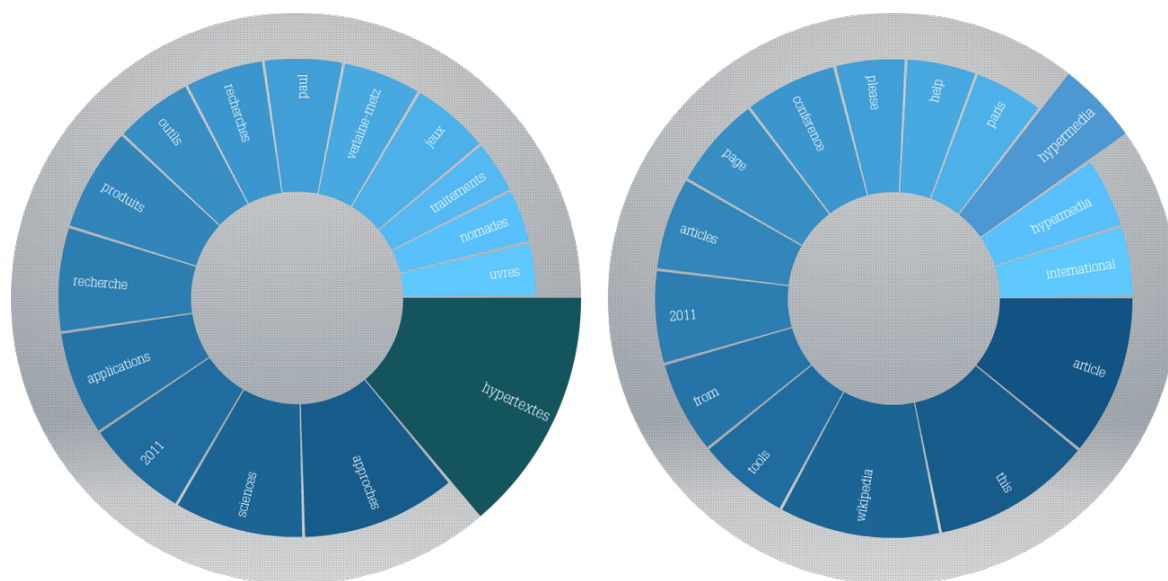


FIG. 1.3

U-RSS TEAM (2011-13)OMi-π

Programme pour écran d'ordinateur.

Première emprise du dispositif U-RSS sur la territorialisation des informations numériques : ici la répartition de la sémantique des moteurs de recherche différenciée par la langue (français à gauche, anglais à droite) avec la même requête « h2ptm » sur un volume de près de 300 mots.

(les numéros indiqués entre parenthèses renvoient aux lignes du fragment de code p. 42):

1. l'interface comporte un champ de texte permettant d'indiquer le ou les termes sur lesquels nous souhaitons faire porter l'enquête. Un curseur permet de choisir la quantité de mots exploités par la visualisation de données. Une fois ces paramètres validés, la requête est passée à l'A.P.I. du moteur de recherche Yahoo!²⁷ qui retournent une liste d'hyperliens (2);
2. cette liste d'U.R.L. désigne autant de page Web que le programme soumet alors à un analyseur syntaxique. Une autre A.P.I. entre en jeu²⁸ et va nous permettre d'extraire le contenu textuel du code H.T.M.L. (3-4);
3. une simple expression régulière²⁹ crée un tableau contenant chacun des mots extraits de ce texte brut. Le reste du programme consiste en une large boucle effectuant d'autres opérations

²⁷ BOSS Search API. URL : <https://developer.yahoo.com/boss/search/> (visité le 02/02/2015).

²⁸ AlchemyAPI. URL : <http://www.alchemyapi.com/products/alchemylanguage/text-extraction/> (visité le 02/02/2015).

²⁹ Voir : WIKIPEDIA, « Expression rationnelle ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Expression_rationnelle (version du 24/01/2015).

de nettoyage. Essentiellement, nous retirons la ponctuation (9), les mots de moins de trois lettres (11) ainsi que les mots vides³⁰ (15);

4. un dernier tableau (25-30) est enfin constitué, il contient chaque terme associé au nombre de fois où il a été repéré dans le texte brut de la page Web. C'est ce dernier qui est retourné et qui sert à la visualisation des données dans l'application cliente.

oMi- π reflète donc assez bien les associations sémantiques telles qu'elles sont automatisées par les moteurs de recherche. Mais si les tranches de ce camembert relatent exactement la manière dont les ferments textuels sont raffinés par les industries de la cognition, ce travail est codé par l'absurde³¹. Le choix d'une visualisation circulaire (contre la liste verticale et la pagination), l'extraction de tout le contenu textuel de la page H.T.M.L. (contre le filtrage sémantique des balises); voilà autant de tactiques de productions dissonantes ébauchées à la logique même des algorithmes de recherche. Ainsi, une institution telle que le Musée Gassendi se retrouve associée à la plate-forme de visionnage de vidéos en ligne Dailymotion³² puisque le musée y présente une chaîne et que les lois du référencement veulent que la qualité d'un lieu soit évalué en fonction de sa réputation. Absurde, mais parfaitement logique qu'au regard de Yahoo! l'occurrence « musée gassendi » partage une relation avec « Dailymotion ». Ce que nous testons avec ce programme, ce sont les principes du réseau originel, ses mythes fondateurs³³ : l'hypothèse d'une pâte textuelle informelle, d'une *muqueuse sémiotique* sécrétée à même le code informatique et d'agencements collectifs déployant un réseau feutré et intensif, où chacun des protocoles ne seraient justifiés qu'en termes de nécessités opératoires. En un mot : une chimère où aucun historique de parcours ne pourraient justifier une transformation géographique du milieu, où aucune trace ne serait assez profonde pour ériger une règle ou créer une frontière permanente.

³⁰ « En recherche d'information, les **mots vides** (ou *stop words*, en anglais) sont des mots qui sont tellement communs qu'il est inutile de les indexer ou de les utiliser dans une recherche. » WIKIPEDIA, « Mot vide ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mot_vide (version du 24/11/2014).

³¹ Absurde que nous ne saurions mieux définir qu'en empruntant les mots de Devos : « Le mécanisme de l'absurde, c'est le mécanisme de la raison, parce que l'absurde c'est obligatoirement logique. C'est pour ça que c'est inquiétant. Une chose qui ne serait pas logique et qui serait absurde sans être logique, ce serait une chose folle. Ce serait de la folie. » CHANCEL, J. et RENARD, J.-P. (1971). *Raymon Devos à propos de l'absurde*.

³² Cette requête ainsi que d'autres captures d'écran peuvent être consultées sur le tableau Pinterest « U-RSS PROGRAMME-Action ». URL : <https://www.pinterest.com/marcveyrat1/u-rss-programme-action/> (visité le 02/02/2015).

³³ Voir : *f -) ancre* 4, p. 18.

```

1 <?php
2 foreach ($bossResults['results'] as $bossResult) {
3     $alchemy = json_decode($this->alchemy->URLGetRawText($bossResult['url'],
4     ↪ 'json'));
5     $alchemyText = utf8_decode($alchemy->{'text'});
6
7     $words = mb_split('[ \n]+', $alchemyText);
8
9     foreach ($words as $word) {
10
11         $word = strtolower(strip_punctuation(trim($word)));
12
13         if (strlen($word) > 3 && $word !== null) {
14             array_push($keywords, $word);
15             $volume--;
16             if ($volume < 0) {
17                 $keywords = stopWords($keywords, $query, 'fr');
18                 $keywordCounts = array_count_values($keywords);
19                 arsort($keywordCounts, SORT_NUMERIC);
20                 $keywords = array_keys($keywordCounts);
21                 $count = array_values($keywordCounts);
22
23                 $output = array(
24                     'keywords' => array()
25                 );
26
27                 for ($i = 0; $i < count($count); $i++) {
28                     $output['keywords'][$i] = array(
29                         'count' => $count[$i],
30                         'keyword' => $keywords[$i]
31                     );
32                 }
33                 break 2;
34             }
35         }
36     }
37 }

```

Le procédé peut paraître absurde, mais la logique s'affole parce que cette œuvre met à l'épreuve des systèmes dont l'objectif n'est plus seulement d'organiser l'accès au Web, mais d'en gérer les *devenirs*. À aucun moment nous ne pouvons donc appuyer un discours scientifique ou justifier une interprétation esthétique littérale au regard de ce qu'un tel programme effectue. À vrai dire, oMi-π n'a jamais servi qu'à repérer des bizarreries et c'est en ce sens que nous le présentons comme une œuvre, parce qu'il cherche à retrouver l'expression poétique du réseau à l'endroit même où opère le marché. * Il anticipe par ailleurs sur l'idée que des choix algorithmiques sont esthétiques et que l'esthétique est une chose politique :

→ f -) ancre 9
Esthétique politique

« La politique est l'art de garantir une unité de la cité dans son désir d'avenir commun, son individuation, sa singularité comme devenir-un. Or un tel désir suppose un fonds esthétique commun. L'être-ensemble est celui d'un ensemble sensible. Une communauté politique est donc la communauté d'un sentir. »

STIEGLER, B. (2003). « De la misère symbolique ».

Par exemple, un moteur de recherche comme « DuckDuckGo ³⁴ » se refuse à personnaliser ses résultats en fonction de l'historique de recherche de ses utilisateurs — garantissant enfin que ceux-ci ne se retrouveront pas enfermés dans la routine de leurs propres habitudes — tout en donnant la possibilité d'en configurer visuellement l'interface.

Si U-RSS fore sa matière première sur le sol des continents de la cognition, c'est parce que sous la surface des interfaces colorées se trouvent les poches des désirs colorants. Les diverses œuvres programmées du projet relatent autant cette investigation critique du design d'interactions qu'elles tentent de supplanter les visions du monde que ce dernier colporte. Dans la terre, sous les traces ; dans les codes, sous les formes, les actions (les événements) inscrivent un devenir dont la puissance est toujours à la fois captée et appuyée par le système (l'hypermédia) lui-même. En considérant les réseaux sociaux comme morphogenèse ³⁵, l'ensemble des lois qui déterminent, plus ou moins explicitement, la création de corps digitaux et les multiples formes d'agrégation de ceux-ci en collectifs agissants, doivent donc faire l'objet d'une appropriation critique. * Si le projet a développé un ensemble d'automates comme instruments d'enquêtes, la création d'un portrait social n'est pas automatisé, bien au contraire. Chaque indice que ces œuvres délivrent sont *humainement* interprétés et *manuellement* transformés. D'abord compressés en signes visuels (des i+D/signes ^{TM5}), ils sont enfin projetés sur la super-surface Google Earth sous la forme de modules tri-dimensionnels. Conçue comme un territoire d'investigations *hétérotopique* ³⁷, cette machine de vision ³⁸ qu'est Google Earth est réinvestie dans un calque de portraits sociaux dont les *architextures* fonctionnent comme une scénographie à la base de nouvelles fictions. Peut-être que la donnée la plus essentielle de ce projet est sa persistance, à savoir que cette investigation perdure depuis plus de cinq ans au regard d'un milieu qui n'a cessé d'évoluer. Il conviendrait donc de s'attarder à décrypter ce nouveau rap-

← f-) ancre 10
Li+D/signe

³⁴ URL : <https://duckduckgo.com/> (visité le 02/02/2015).

³⁵ « La morphogenèse se définit donc comme l'ensemble des processus qui déterminent la structure (ou anatomie) d'un corps. Elle prend forme au cours du développement des tissus et des organes. Sa réalisation est déterminée par l'expression génétique et par un ensemble de phénomènes physicochimiques concernant un écosystème. » PUECH, P.-F. (2006). « Morphogenèse et phylogénèse ».

^{TM5} « Compression *design* réalisée à partir d'un brouillage de sens qui se télescopent entre des mots – objets / signes. Ces éléments visuels sont créés pour provoquer intentionnellement des réactions en chaîne. Pour que ces propositions soient toujours capables de *frapper leur cible*, les i+D/signes sont continuellement *réactualisés*. Ils ne possèdent donc qu'une *forme temporaire*, souvent choisie pour entrer en connexion dans *l'i-média d'un étant donné social, l'émergence-i d'un réseau*. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 339.

³⁷ Voir : f-) ancre 42, p. 173.

³⁸ Machine qui confirme effectivement la conclusion de Virilio dans l'idée que l'image est devenue affaire de statistique dont il ne voit aucune possibilité d'affranchir l'ivresse toxique : « L'ivresse est un nombre » écrivait naguère Charles Baudelaire. De fait, l'optique numérique est bien une figure rationnelle de l'ivresse, de l'ivresse statistique, c'est-à-dire d'un trouble de la perception qui affecte le réel autant que le figuratif, comme si notre société était en train de sombrer dans l'obscurité d'un aveuglement volontaire [...] » VIRILIO, P. (1988). *La machine de vision*, p. 158.

port qu'entretient la création artistique (devenue *art des processus*) face à un milieu *machinique* en perpétuel devenir et dont les spécificités sont toujours temporaires.

La machine qui fait de l'art et l'œuvre appareil

Si le projet U-RSS se contient lui-même comme un réseau d'incidence entre des fragments qui agencent leurs propres dédales par un échange opportun de *méta-données* ; s'il se rend ainsi perceptible en éructant des objets de différentes natures³⁹, ces pièces inscrivent un devenir, une ligne de fuite qui leur sont propres et qui documentent l'historique d'un perpétuel *travail en cours*. Le W.I.P. (*Work In Progress*), c'est bien la promesse autant que le symptôme des systèmes ouverts, où « on en finit jamais avec rien ». * Dans son *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*, Deleuze reprend le travail de Foucault en ses germes ultimes et avance un ensemble de remarques sur ce monde qui vient et qu'il quittera à l'orée de son avènement. Les individus y sont « dividiuels » et n'interagissent entre eux qu'intégrés à « des échantillons, des données, des marchés ou des "banques" » ; la nature particulière du « langage de contrôle numérique » qui régit la société par le chiffre transforme les mots d'ordre en « *mots de passe* » ; les machines qui contrôlent les flux, ces « ordinateurs dont le danger passif est le brouillage, et l'actif, le piratage et l'introduction de virus » accompagnent enfin la transformation du marché et de son capitalisme de surproduction, qui veut « vendre des services et acheter des actions »⁴⁰. Les machines à travers lesquelles Deleuze décrit ce changement de configuration sociale ne feraient que renforcer un processus d'usure symbolique. Ici la machine est concrète ; elle est telle qu'elle ne modifierait que les modalités expressives du pouvoir, sans structurellement affecter le territoire administré et le rapport que celui-ci entretient avec les individus qui l'accréditent. Nous ne pourrions que lui donner raison : les fondements de notre république demeurent inchangés et au sein de nombreux territoires, la révolution numérique n'a eu pour conséquence que d'affermir une fracture toujours plus profonde depuis le déclin de l'État-providence. Il est vrai que les fluides numériques peuvent être détergents, que de nombreuses machines sont à *laver*, qu'elles rincent les corps dans un tourbillon si rapide que les actes possibles se détachent parfaitement des puissances d'agir. * Et nous pourrions rapprocher ce commentaire du concept de *machine abstraite* développé quelques années auparavant avec Guattari.

→ *f -*) ancre 11
Société/Contrôle

→ *f -*) ancre 12
Fonction-Matière

³⁹ Images 2D vectorielles, modules tridimensionnels, programmes de moisson / visualisation de données, projet open source, cartes interactives, dispositifs de gestion de contenus, articles scientifiques, intervention digitale temporaire, séminaire de recherche, etc...

⁴⁰ Voir donc : « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle » In : DELEUZE, G. (1990). *Pourparlers : 1972-1990*, p. 240-247.

« Une machine abstraite n'est pas plus physique ou corporelle que sémiotique, elle est *diagrammatique* (elle ignore d'autant plus la distinction de l'artificiel et du naturel). Elle opère par matière, et non par substance ; par fonction, et non par forme. Les substances, les formes, sont d'expression "ou" de contenu. Mais les fonctions ne sont pas déjà formées "sémiotiquement", et les matières ne sont pas encore "physicalement" formées. La machine abstraite, c'est la pure Fonction-Matière – le diagramme, indépendamment des formes et des substances, des expressions et des contenus qu'il va repartir. »

DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 176.

La machine abstraite fonctionne *en* matière. Elle est abstraite parce que la matière attend sa fonction, ses programmes ; elle est intensive parce qu'elle est la tension d'un langage qui n'épuise jamais totalement l'expressivité dans l'expression, le réel dans la réalisation, les motifs fonctionnels dans les formes d'usage ; les désirs dans les corps ; elle est enfin *digrammatique* parce que sa matière est computante. Qu'un programme soit injecté dans la machine abstraite, et c'est une autre machine qui naît. Ce n'est pas qu'un usage dérive de la fonction, c'est qu'une autre répartition *affectuelle* se réalise. Le concept de machine abstraite se retrouve peut-être dans le *framework*, « un ensemble d'outils et de composants logiciels organisés conformément à un plan d'architecture et des *patterns*, l'ensemble formant ou promouvant un "squelette" de programme »⁴¹. Alors que les librairies étendent le territoire fonctionnel du logiciel, le framework intensifie le plan non-expressif du langage programmé. À ce niveau, la machine abstraite concerne des problématiques esthétiques car au-delà d'un aspect fonctionnel relatif à l'efficacité des routines algorithmiques qui y sont incarnées, c'est à une certaine élégance de l'abstraction (une singularité) que répond le choix d'un framework. Alors, ce sont des critères affectifs qui entrent en jeu. En-tant-que développeur, nous serons ainsi sensibles à la délicatesse du diagramme tel qu'il décrit l'ensemble Fonction-Matière.

En art, une définition plus contemporaine de la machine pourrait être celle d'*appareil*, une machine comme foyer affectif sur l'art – tout comme « PageRank⁴² » désigne un certain agencement d'affects *sur* le capital (cognitif):

« On considérera comme un appareil toute technique qui développe un jeu autonome sur la perception et la sensibilité et, affectant une singularité, la transforme. L'affect est le principe de la renversion du passif en actif : affecté par une rencontre, le corps reconfigure ses habitudes, gestes, discours. L'affect est donc aussi principe d'individuation : il ne présuppose pas un sujet défini par une identité, une loi. En innervant les corps, l'appareil modifie le rapport des sujets au langage, donc à la loi et au droit. »

APPAREIL (2012). *À propos*.

Et pour reprendre U-RSS, si chaque objet fonctionne de manière autonome, les parcours de l'ensemble décrivent un territoire *de la* divergence et ce, en raison des considérations *individué*es que Marc Veyrat et nous-même pratiquons avec les machines numériques. C'est le partage de problé-

⁴¹ WIKIPEDIA, « Framework ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Framework> (version du 05/12/2015).

⁴² « Le *PageRank* ou *PR* est l'algorithme d'analyse des liens concourant au système de classement des pages Web utilisé par le moteur de recherche Google. » WIKIPEDIA, « Pagerank ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/PageRank> (version du 23-06-2014).

matiques communes (et non de pratiques) qui font d'U-RSS un appareil. Le projet ne consiste pas en une collection d'objets, mais tente de composer un territoire, d'établir des appareils artistiques qui verraient vivre et mourir leurs œuvres. Chaque objet correspond à un processus qui produit une entité actuelle (un état) du milieu, une perspective livrant l'enjeu originel à une immédiate nécessité, une *conrescence*⁴³ :

An actual entity is its process of conrescence,
its process of growing together into a unified
perspective on its immediate past. *Une entité actuelle équivaut à son processus de
concrétion, son processus de grandir ensemble
dans une perspective unifiée sur son passé
immédiat.*

« Whitehead, Alfred North » In : AUDI, R. (1995). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*, p. 972

En-tant-que territoire, U-RSS a donc connu une forme passée, déploie une forme présente et contient le germe d'une forme à venir. Si chaque œuvre considérée en elle-même dispose de sa propre affectivité, c'est que justement, elle provoque comme processus, une compacité temporaire de tout le projet. L'appareil est une notion convaincante pour aborder un projet artistique forgé progressivement, par seuils d'assimilation critique / dépassement affectif des techniques : une sensibilité qui transforme du perceptible, un outil qui déborde ses fonctions pour relayer l'ébauche des mondes. On emploierait donc pas ce dernier, on *s'impliquerait à lui* pour actualiser dans un même geste ce qui le décrit comme technique et ce en quoi nous y sommes inscrits comme monde. Manière de clarifier des perceptions confuses mais surtout, volonté de ne pas épuiser l'homme comme nous objectivons une ressource. L'appareil est alors la technique du milieu, il ne polarise pas les termes d'un rapport dans une fonction mais agence les formations sensibles dans des cristaux.

Évidemment, l'appareil n'est qu'une modalité, une manière de concevoir le rapport des sociétés aux technologies. Si nous l'employons, c'est parce que la conception qu'il embarque entre en partie dans le motif à travers lequel U-RSS s'est emparé du numérique. On signale que si la matière de l'appareil est affectuelle, alors nous ne pouvons pas concevoir adéquatement la question technique en limitant son champ au seul emploi d'un outil. Autrement, nous supposons que la prolongation, l'augmentation ou l'affinage d'efforts humains (physiques ou cognitifs) résorbent à eux seuls les problèmes de l'extériorisation de nos corps. L'adoption de nouvelles techniques ne va pas sans controverses devenant elles-mêmes le foyer d'un débat critique sur les structures perceptives et les habitudes cognitives de la société. Encore devons-nous accepter que le corps n'y est pas seulement épié et archivé, mais qu'il dresse sa propre machine (désirante), sa propre puissance virtuelle engageant la multiplicité des usages. Bien sûr :

⁴³ Le concept de conrescence est développé en section 3 p.323.

FIG. 1.4

JEAN TINGUELY (1959)
Méta-Matic N°6

Trépied en fer, roues en bois, feuilles et tiges métalliques, courroies en caoutchouc, moteur électrique : 51 × 85 × 48 cm. Musée Tinguely, Bâle. © Christian Baur.



« il arrive que cette modalité se réalise dans un dispositif qui accepte aussi de fonctionner comme un outillage. [...] Mais cela n'expose pas la qualité particulière de l'appareillage, soit le fait qu'il y a en lui une puissance de perception, une forme particulière de la sensibilité. »

HUYGUES, P.-D. (2003). « Introduction », p. 5.

* L'histoire de l'art regorge de *rappports machiniques* et nous ne saurions mieux démontrer l'intérêt de l'art programmé qu'en le *dé-spécifiant* des attributs du médium informatique au niveau où précisément, il se fait *méta* : « Si l'informatique a accouché de la notion de multimédia, c'est peut-être qu'elle est moins un nouveau médium qu'un "méta-médium", dans lequel les autres peuvent se glisser et apparaître presque tels qu'en eux-mêmes⁴⁴. » Nous ne voulons pas tant caractériser précisément ce que fait l'ordinateur à l'art qu'inscrire la pluralité des pratiques en relation à des démarches d'autant plus fondamentales qu'elles forgent leurs propos au sein d'un motif machinique qui n'impliquerait pas l'ordinateur. Si l'informatisation de nos sociétés désigne bien une mutation anthropologique⁴⁵, cela ne signifie pas que la fonction symbolique de l'art ait attendu la machine numérique pour se métamorphoser. Pensons notamment aux « Méta-Matics » de Jean Tinguely, non parce qu'elles épuisent toutes les prétentions (des suiveurs) de l'expressionnisme abstrait⁴⁶ dans la facilité outrageuse qu'elles présentent de produire automatiquement des œuvres d'art de même style, mais parce que ces sculptures (s')exposent (à) la fragilité de leurs mécanismes. Le commen-

← f-) ancre 13
Méta-médium

⁴⁴ KRAJEWSKI, P. (2015). « Qu'appelle-t-on un médium ? »

⁴⁵ Voir : f-) ancre 7, p. 30.

⁴⁶ Cette partie écrasée par l'héritage des pionniers du genre et que le critique Pierre Guéguen regroupe sous le terme de *tachisme* pour son incapacité à ré-incarner le détachement physique du *dripping* chamanique de Pollock ou les *giclures* médiumniques d'Ernst.

taire ironique qui est fait à propos du conformisme du tachisme est aussi périphérique aux « Métamatics » qu'est nouveau l'idée d'un automate capable de produire en série des œuvres uniques. En

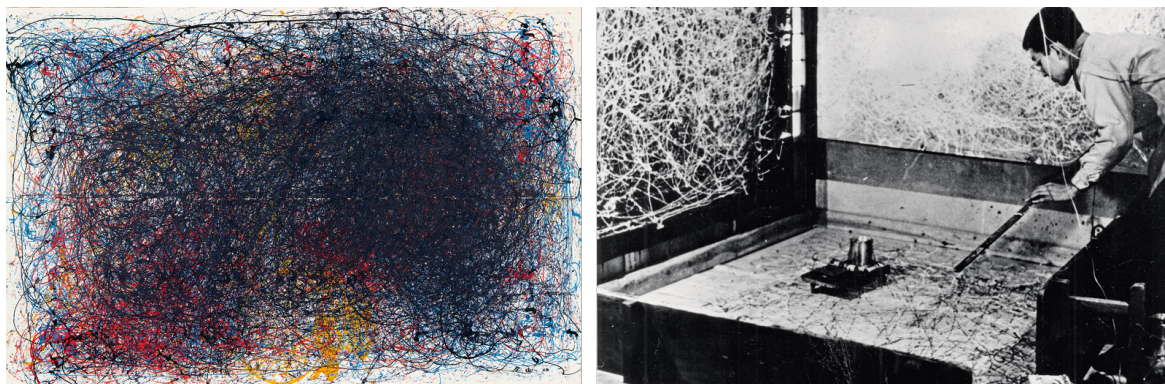


FIG. 1.5

AKIRA KANAYAMA (1955-57)
Remote-Control Paintings

Peinture à séchage rapide sur vinyl, dispositif télécommandé : 180 × 277 cm. Musée départemental d'Art d'Hyōgo, HAT Kobe.

Présentées la première fois lors de l'exposition du groupe Gutai (具体 : « incarnation ») en 1955 à Tokyo, c'est déposer sur la puissance de ces peintures une vision occidentale trop connotée que de les présenter comme une déclinaison *Zen* de l'*action painting*.

effet, quelques années auparavant, l'artiste japonais Kanayama créait ses premières peintures télécommandées en employant un robot, détourné d'un simple jouet et équipé de divers réservoirs de peinture. Dans le registre de l'*action painting*, il s'agit bien de mettre le mouvement dans la forme en faisant coïncider le plus possible l'effet de l'action corporelle (la trace) de l'acte lui-même, qui lui, concerne un effort du corps. Entre effet et effort, l'artiste se donne *l'affection comme matériau artistique*^{TM6}. Ce qui intéresse Kanayama, c'est de réaliser un geste d'art qui ne soit plus sous l'emprise de la main de l'artiste. Le corps sans organe s'intègre alors parfaitement à la machine et l'automate devient spirituel à travers la volonté propre au petit jouet télécommandé.

^{TM6} « De l'information comme matériau artistique » est le sous-titre de VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel ».

The artist wittily recounts the first experiment the machine produced, a gooey mess turned black from hours of labor. Created while Kanayama napped, it was the highest-selling work he had created at the time. As the 1950s promised an automated domestic lifestyle complete with washing machines, automobiles, and the new, self-cleaning range, Kanayama's painting machine playfully reduced the act of creating "high art" to a task for an appliance.

L'artiste raconte avec humour la première expérience de la machine, un désordre gluant devenu noir après des heures de labeur. Créée alors que Kanayama faisait une sieste, l'œuvre fut son travail le plus vendu à l'époque. Les années 50 promettant un confort de vie automatisé par des machines à laver, des automobiles ou une nouvelle gamme de produits auto-nettoyants, la machine de peinture de Kanayama s'amuse à réduire l'acte de création du "grand art" à une tâche pour appareil.

FLANAGAN, M. (2009). *Critical Play*, p. 168

S'il y a, là encore, une nécessité de répondre à Pollock⁴⁸, c'est pour rendre encore plus d'autonomie à cette matière spirituellement incarnée, peu importe les visions d'artistes et les supports. Il nous semble que nous parlons ainsi maladroitement de Pollock lorsqu'il est dit à propos du *dripping* qu'il désigne l'identification de l'œuvre à l'artiste. L'association de l'artiste à la matière (la terre) n'est pas celle d'une identité à l'œuvre (le monde). C'est mal comprendre ce que le *painting* retient de l'action et confondre l'autonomie des deux. Pour la matière, l'action est un mouvement, par l'œuvre, l'action est un processus. Mais qu'advient-il lorsque la matière est agit pour sa motricité et que l'action est portée à l'œuvre comme processus potentiellement infini ? Le corps se déploie à la mesure du retrait de la subjectivité. C'est ce geste qui permet à la matière d'être violemment imprimée d'une vie qui concerne le milieu, l'environnement de l'artiste. Il y a œuvre parce que le corps est partout impossible à localiser. Si la matière gagne sa propre vie, le corps revient avec une plus radicale implication aux œuvres : il vise un état originel, inscrit au fond de chaque machine, libéré de l'emprise des systèmes.

Pour revenir à Tinguely, l'utilisation d'une machine implique la même intention de libérer un espace poétique :

« La machine, elle est pour moi de toute façon un instrument qui me permet d'être poétique. Si vous respectez la machine, si vous entrez dans le jeu de la machine, peut-être qu'on a une chance de faire une machine joyeuse, je veux dire libre ; ce serait une possibilité merveilleuse. »

« Jean Tinguely interviewé par Hultén » In : HULTÉN, P. (1988). *Tinguely*, p. 56.

Et à nouveau, si l'artiste travaille d'après Pollock, c'est bien au sens d'un dépassement de son geste,

⁴⁸ En des termes que le mouvement Gutai précisa ainsi : « Lorsque nous nous laissons séduire par les ruines, le dialogue engagé par les fissures et les craquelures pourrait bien être la forme de revanche qu'ait pris la matière pour recouvrer son état premier. Dans ce sens, en ce qui concerne l'art contemporain, nous respectons Pollock et Mathieu car leurs œuvres sont des cris poussés par la matière – pigments et vernis. » YOSHIHARA, J. (1956). « Gutai bijutsu sengen ».



FIG. 1.6

JEAN TINGUELY (1955-57)

Méta-Mecanics

Panneau de bois et éléments en métal peints, système mécanique comprenant fixations métalliques, poulies en bois, courroies en caoutchouc et moteurs électriques. Galerie GP & N Vallois, Paris. © André Morin.

1. *Relief Blue, white and black* : 44 × 44 × 16 cm.
2. *Relief Pro-babilité n°14* : 59 × 50 × 20 cm.
3. *Relief très stable* : 125 × 101 × 35 cm.
4. *Yokohama II* : 171 × 130 × 40 cm.

notamment parce que celui-ci demeure restreint au corps de l'artiste, qui cadre physiquement les actes possibles. Le commentaire ironique qu'on rattache à Tinguely n'est là encore qu'une conséquence (et un prétexte) de (/à) cette quête du mouvement. Comme des montres qui ne donneraient jamais la même heure, les premières œuvres de Tinguely sont cinétiques et proposent du mouvement en formes. Par un habile jeu de poulies et de points de fixation, il est virtuellement impossible que les éléments des « Méta-Mecanics » n'engendrent deux fois la même forme. Cette variabilité, c'est l'éternel retour de l'œuvre. Tout comme la voiture télécommandée de Kanayama était exploitée pour l'irrégularité de son déplacement, la mécanique de Tinguely est d'anti-précision. « Méta », cela veut dire qu'il est visé dans quelque qui vient, qui suit, qui déborde le mouvement mécanique, qui répète et différencie : l'individuation technique de la métaphysique.

Il est intéressant de noter que l'idée de produire des œuvres dont la qualité esthétique consistait en l'unique exposition de la puissance cinétique — alors que les moteurs et rouages demeuraient jusque là dissimulés — furent souffler à l'oreille de Tinguely par Klein. Avec ses machines bruyantes et caractérielles, Tinguely ne met plus des formes en mouvement, mais produit des œuvres dont le mouvement est la forme :

« Par ses machines à dessiner, Tinguely cherche à illustrer l'idée qu'une œuvre d'art n'est pas une création définitive ni close, mais qu'elle crée sa vie propre dans toute l'étendue de ses possibilités. L'œuvre d'art peut, en effet, être elle-même créatrice. Puisque ce genre d'œuvre a pour but de représenter la plus grande liberté possible, la faculté créatrice qu'elle recèle doit en constituer un élément essentiel. »

ROLEZ, A. (2014). *Les Machines à peindre de Jean Tinguely*.

L'ébranlement fascinant de chacune des pièces de ces sculptures cinétiques ne renouvellent pas plus cette autre idée que le *facteur chance* soit un élément délibérément introduit en art. La chance peut-être, mais en action, réalisant à chaque oscillation un nouveau possible plastique méta-programmé. Ce qui compte, c'est le mouvement à l'état énergétique, qui court dans les rouages, que nous sentons dans les vibrations, entendons surtout. Peut-être que le *matériau* de Tinguely, c'est l'usure elle-même. Il y aurait alors une forte réciprocité entre le rebut et le méta, les déchets de la société de consommation et la nécessité d'exposer le cœur de la machine pour percevoir au-delà de celle-ci. Nous retrouvons cette relation avec l'appareil : cela fonctionne poétiquement parce que cela défait ou détourne une fonctionnalité :

« Y a-t-il une économie et, au-delà, une fonction de l'art ? Si l'on devait répondre positivement à ces questions, alors il faudrait inclure le travail artistique dans le travail économisé [...]. Est-ce le cas ? Ne sommes-nous pas plutôt fondés à nommer art ce qui défait une technicité donnée de son emploi et de sa valorisation économique ? »

HUYGUES, P.-D. (2005). « Eléments de polémique », p. 41.

Les roues, les tiges, les courroies et les plaques de métal, ces débris de machines brisées que la société de consommation éructent un peu partout sur le territoire, c'est un peu du monde industriel qui retourne à la terre. Dans ces décharges où chine Tinguely, les choses sont déjà méta, parce que le couple énergie / matière est libéré. À l'état de pièces *détachées*, les machines proposent un nouveau milieu technique, d'où la possibilité d'y composer un espace-temps alternatif. D'ailleurs, une œuvre de Tinguely n'expose rien d'autre qu'une proposition d'espace-temps, un couple Fonction-Matière dans l'exposition de son usure irrémédiable. Ce qui semble épuiser les œuvres de Tinguely, ce qui les traverse, c'est un peu d'existence véritable, libre, et dont le motif ontologique proclamerait la nécessité des actes inutiles. Travailler avec des machines pour faire de l'art, ce n'est que rarement automatiser la production d'œuvres, c'est au contraire vouloir composer un nouveau milieu *avec le temps* et donc compter sur les aléas propres à l'exercice de la volonté de la machine. C'est ainsi que l'œuvre de Tinguely s'expose comme milieu mécanique, pour la constance de son irrégularité esthétique.

Pousser par le milieu / agir par les frontières

De la même manière, le milieu numérique convoque de nombreux processus qui comptent comme autant de forces engagées à la manipulation de l'information. Composer avec ces forces,

c'est faire l'exercice du milieu. À l'instar de l'herbe⁴⁹, U-RSS tente de garder le contact avec le substrat fluide et dynamique du réseau Internet. Il n'emploie jamais la machine comme un outil mais comme l'i-matière même. Ce n'est pour autant pas une idée sans matière, mais une *matérialisation idéale*, sa stratégie est bien celle de l'herbe, dans le fait qu'elle pousse notamment plus abondamment et s'enlace plus densément à la terre le long d'une frontière (une bordure de roche par exemple). Avec cette idée de réseau, chaque programme est un acte territorial, un processus géographiquement incarné, une individuation, le rassemblement de plusieurs modes d'existence⁵⁰ *a priori* incompatibles. Ce qui fait la persistance des œuvres, leur « puissance d'agir⁵¹ », ce n'est que la production territoriale, la faculté d'imprégnation le milieu digital. Plus l'effort de co-habitation de tous ces différents modes d'existence est impliqué dans le milieu, plus le milieu est une frontière qui absorbe partout les différences. Certaines expériences d'U-RSS ne consistent qu'en l'exercice d'un rapprochement de *territorialisations* existantes : entre l'organisme public et ses missions locales ; la structure d'un programme et le réseau ; le visible et l'indéchiffrable ; le fonctionnel et l'incompatible ; la vie et la mort. U-RSS soustrait la machine d'art à la machine abstraite, la lisière⁵² qui résulte de cette opération booléenne est une proposition territoriale sur les réseaux ; un effort singulier de la machine vis-à-vis du milieu computant :

« (*Umwelt, fūdo*) n'est pas le donné environnemental objectif (*Umgebung, shizen kankyō* 自然環境), mais les termes dans lesquels celui-ci existe pour un certain être (individu, société, espèce...). C'est la réalité du monde ambiant propre à cet être, et non à d'autres. Le milieu est donc singulier, tandis que l'environnement est universel. »

WIKIPEDIA, « Mésologie ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Mésologie> (version du 30/12/2013).

⁴⁹ Voir la fin de nos REMARQUES en prélude, p. iii.

⁵⁰ L'expression « mode d'existence » fait partie de ces ressacs philosophiques qui travaillent les fanges conceptuelles les plus intensives de la pensée humaine. En voici une brute généalogie : chez SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, I, déf. 5, p. 65, le mode n'est rien d'autre que l'affection, soit ce qui de la substance unique (*Dieu*) s'enroule à mon corps (attribut Étendue) et à mon esprit (attribut Pensée) et vient en modifier la *consitutio* (l'état). C'est donc la multiplicité intriquée par laquelle chaque chose dispose sa *manière d'être*. Évidemment, tout l'immanentisme de Deleuze est un prolongement de l'Éthique (contre la morale, voir : DELEUZE, G. (2003). *Spinoza*, p. 27-43) et le mode, c'est alors la cadre d'une singularité corporelle (sans organes): qu'est-ce que tu peux ? Parallèlement, Souriau critique la panthéisme de Spinoza tout en s'accaparant la question du mode. Dans SOURIAU, é. (2009). *Les différents modes d'existence*, il considère qu'il y a une existence réellement substantielle (mode intensif de l'existence pure), une existence manifestement exclusive (mode spécifique à l'en-soi du phénomène) et une existence véritablement altérée (mode de l'étranger m'unifiant à la surexistence). Et c'est enfin Latour, qui dans un ouvrage récent, propose une enquête anthropologique s'insérant dans les questions du mode d'existence (voir : LATOUR, B. (2012). *Enquête sur les modes d'existence*).

⁵¹ Une puissance est quantifiable selon qu'elle octroie plus ou moins d'agir. Pour autant, ce « plus ou moins » est toujours relatif à la singularité d'un corps considéré et mesure en fait le degré d'adéquation entre les parties intensives (virtuelles) et extensives (actuelles) de ce corps. La puissance, c'est donc l'ensemble des facteurs qui expriment un *conatus*, l'effort par lequel « chaque chose s'efforce de persévérer dans son être ». SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, III, 6, p. 189.

⁵² Les lisières, comme milieux de transition entre deux écosystèmes différents, sont des zones tampon qui « contribuent à la fois à protéger le sol forestier du dessèchement par le vent, et les arbres de l'irradiation solaire » NOÉ CONSERVATION (2014). *La lisière*. Sorte de filtre de tout ce qui pourrait s'avérer toxique d'un environnement à l'autre, la lisière se révèle également être, en elle-même, d'une grande biodiversité.

* Berque, dans son travail de mésologie⁵³ sur l'écoumène (l'ensemble des terres *anthropisées*) introduit aussi l'idée que le rapport à l'étendue terrestre (la *territorialisation*) s'accompagne toujours d'un mode spécifique d'existence : ← f -) ancre 14 Milieu / trajectivité

« L'ontologie des choses force à admettre que le mode écouménal de l'être – c'est-à-dire tout bonnement la réalité – ne relève ni proprement de l'objectif, ni proprement du subjectif. Ce mode, je l'appelle *trajectivité*. [...] Cela veut dire qu'il chevauche le subjectif et l'objectif, et qu'il excède son lieu matériel, tout en le supposant nécessairement. De même, le milieu est la fois matériel *et* immatériel, subjectif *et* objectif ; et telle va l'écoumène dans son ensemble. »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 148.

Le territoire d'U-RSS est *trajectif*⁵⁴, il se développe comme force interstitielle, dans les flux, là où les informations transitent, où les affects changent de main, où tous les *Je* sont possibles, où toutes les frontières se déclarent et se transgressent, où tous les modes d'existence se présentent et s'altèrent :

« La frontière peut séparer les vivants des morts, les sédentaires des nomades, les villes des campagnes ; elle peut être étatique, sociale, nationale, confessionnelle ou tout autre. On constate une similarité étonnante, même parmi les civilisations qui n'ont pas de contact les unes avec les autres, des modes d'expression employés pour décrire le monde qui se trouve au-delà de la frontière. »

LOTMAN, Y. (1999). *La sémiosphère*, p. 21.

Nous prétendons nous emparer des actes et des volontés au niveau où ils sont traduits à la machine. La contestation d'une information par l'image donne alors lieu et matière à la production d'une œuvre : possible programmé pour un nouveau devenir informel de la matière. Dans ce registre, le réseau est un plan de composition, un monde plat où rien ne préexiste ou n'est supposé en dehors des actes qui *@-signent*⁵⁵ une intention à la machine. Les rapports sociaux apparaissent sous le trait d'un acte cartographique visant à répandre, sur le milieu computant, la pratique collectivement individuée d'un certain type de machine : « En recourant à une métaphore cartographique, on pourrait dire que la sociologie de l'acteur-réseau s'efforce de rendre le monde social aussi plat que possible, afin de s'assurer que l'établissement de tout nouveau lien deviendra clairement visible⁵⁶. » La machine dispose ainsi d'un horizon⁵⁷ non-euclidien qu'il suffit par la programmation de ramener à soi, d'*@-signer*. Cela fait un monde tant que cela n'épuise pas la terre. La limite, l'horizon au-delà duquel m'attend l'autre est alors conceptuelle ; c'est le changement de milieu comme actualisation de ce qui nous chemine. Dans le cas de l'ordinateur, c'est faire l'expérience des êtres non-humains, là où le corps se rend à l'agencement de traductions / associations : idées / algorithmes, textes / images, individus / collectifs, acteurs / scènes. Dans ce registre, l'horizon n'est pas une limite (ligne

⁵³ Du grec ancien μέσος : « situé au milieu », et du suffixe *-logie*, *logos* : « discours, étude. »

⁵⁴ Voir par ailleurs la question des hétérotopies en [f -) ancre 42, p. 173].

⁵⁵ C'est le cas notamment de Jet-i que nous présentons en Figure 1.18 p.89.

⁵⁶ LATOUR, B. (2006). *Changer de société, refaire de la sociologie*, p. 29.

⁵⁷ Du grec ὀρίζων : « limiter, être à la limite de ».

de fuite) mais une *ambiance* (treillis atmosphérique); il ne représente pas *une* distance (entre les informations), mais *des* différentiels (entre divers rapports de contrôle); il n'est pas ancré en un point que je pourrais atteindre, mais tend les plis de mon corps à l'intensité d'une surface de flux. L'horizon s'adresse à notre seule faculté de saisir l'idée dans l'action et de *performer* l'inter-action dans une entité sensible. Aussi la terre abstraite de matière calculable transforme la forge des *i-mondes*. Une sémiosphère devient relative à la dynamique d'autres signes, distribués sur les réseaux et parcourus par un ensemble de processus, agrégats variables de désirs véhiculant leur charge symbolique en instaurant leur propre *art de faire* des signes. Ce qui compte, c'est alors la cartographie de l'enveloppe parce qu'elle est à la fois :

- la surface qui rend visible l'inscription du foyer d'individuation collective (les événements de chaque bulle) par rapport au milieu ;
- la membrane qui rend intelligible le treillis complexe des horizons (devenirs plastiques) projetés par le collectif comme *@-faire*^{TM7} mondain.

Ce qui désire, c'est le *qi*, le déploiement et l'enroulement des *qui*, l'expression des acteurs dans le réseau, l'effort géographique de l'être dans l'étrangeté des territoires. S'il y a cartographie, c'est qu'il y a traçabilité des affections : de l'apparaître (l'arbitraire), qui est la carte (l'observable), qui est l'existence (l'attachement) qui dresse l'*être-au-monde* (l'arbitrage) de la sémiosphère (la *territorialisation*). Ce à quoi il importe de résister, c'est la réduction progressive des horizons de *Je* (des désirs et des affections) à des questions de capital d'attractions. Lorsque les mondes numériques sont réduits à la question de leur accès, des régions entières du réseau sont privatisées sous le rapport coût / valeur. Il faut croire cependant que l'ambiguïté de la machine est intrinsèque à la proximité du capital (échanges cognitifs) et des affects (partage d'un sensible adéquat).

^{TM7} « Sur Internet, l'histoire qui ne manque pas d'@reste décidément @-suivre en désordre. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 327.

Access is, above all else, about the commodification of play — namely, the marketing of cultural resources including rituals, the arts, festivals, sports, games, social movements, spiritual and fraternal activity and civic engagement in the form of paid-for personal entertainment. [...] Finding a sustainable way to preserve and enhance the rich cultural diversity that is the life-blood of civilization in a global network economy increasingly based on paid access to commodified cultural experiences is one of the primary political tasks of the new century.

L'accès est, avant tout, à propos de la marchandisation de la représentation — à savoir que la commercialisation des ressources culturelles, y compris les rituels, les arts, festivals, sports, jeux, mouvements sociaux, l'activité spirituelle et fraternelle ainsi que l'engagement civique sont réductibles à une forme commerciale d'expériences personnalisés de divertissement. [...] Trouver un moyen durable pour préserver et améliorer la riche diversité culturelle qui est le sang vital de toute civilisation, ceci dans une économie mondialisée, en réseau et basée de plus en plus sur la marchandisation d'expériences culturelles; voilà une des tâches politiques primaires du nouveau siècle.

RIFKIN, J. (2001). *The Age of Access*, p. 45-46

Dans ce registre, la frontière se traduit dans la machine comme un automate douanier⁵⁹, prélevant sa dîme au corps des passeurs d'informations. Si une nation peut faire valoir le prélèvement d'un impôt souverain sur les richesses que permettent son territoire, elle ne le fait pas sans modifier les données géopolitiques de l'échiquier mondial; un logiciel de l'industrie créative devrait justifier l'implication cognitive de ses usagers dans la mesure où ils transforment la géographie d'Internet. Il ne semble pas étrange que Google soit une compagnie dont les gains de production sont calculés selon les critères de leurs propres algorithmes. Posséder « PageRank », c'est avoir le contrôle sur une large zone d'horizons individuels, c'est contrôler nombre de frontières réticulaires. La machine peut très bien appuyer une contraction des horizons à une grille de *coefficients inframinces* de langage, en réduisant les problématiques d'agencements territoriaux à des questions d'accès logistiques. Avec U-RSS, nous ne nions pas que les machines servent essentiellement de *passages*, qu'elles agissent comme « *des clefs singulières qui ouvrent ou qui referment un agencement, un territoire*⁶⁰ »; car justement, qu'elles transportent notre corps à l'épreuve de divers agencements territoriaux, voilà de quoi augmenter l'épaisseur de notre être géographique et voilà de quoi nécessiter notre vigilance. Seulement, ce qui nous confronte à la multiplicité des horizons, ce qui nous attire à notre frontière et appelle notre *déterritorialisation*: c'est la promesse d'un territoire. Ce qui nous fait quitter l'arrière-pays se trouve dans le processus de *territorialisation* d'un ailleurs, dans la constitution d'un agencement avec l'étranger, dans le travail de consistance collective donnée aux hétérogènes, dans la recherche d'une matière expressive commune. C'est ce processus qui intéresse GAFA. La machine

⁵⁹ Tel que nous en décrivons une incarnation particulière sous la figure du Ture mécanique en [*f* -] ancre 70, p. 291].

⁶⁰ « De La Ritournelle » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 412

ouvre et ferme, c'est certain ; pourtant, nous n'accédons pas à elle, c'est elle qui nous déterritorialise. Celle-ci, « au lieu d'ouvrir l'agencement déterritorialisé sur autre chose, peut produire un effet de fermeture comme si l'ensemble tournait et tombait dans une espèce de trou noir »⁶¹. S'impliquer à la machine, cela signifie s'inscrire dans les *inter*-agencements, sur les frontières, dans la matière expressive, parmi les hétérogènes, pour les émergences :

« Puisque la frontière fait nécessairement partie de la sémiosphère et qu'il ne peut y avoir de "nous" si "eux" n'existent pas, une culture ne crée pas seulement son propre type d'organisation interne, mais aussi son propre mode de "désorganisation" externe. [...] Le bord extrême de la sémiosphère est un lieu de dialogue incessant. »

LOTMAN, Y. (1999). *La sémiosphère*, p. 38.

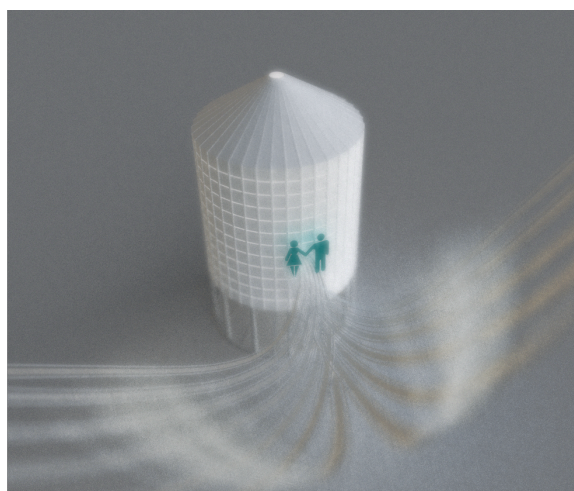
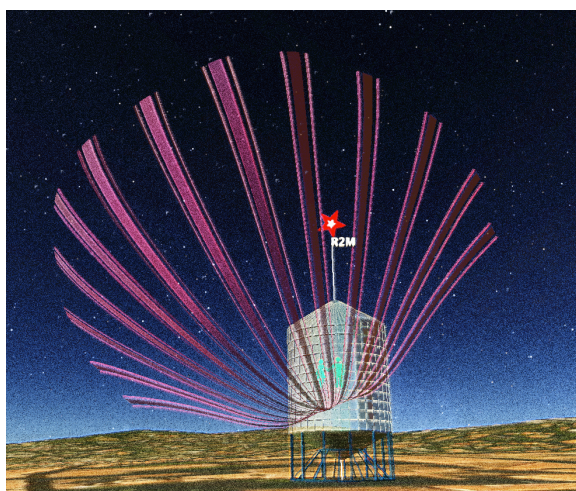


FIG. 1.7

U-RSS TEAM (2011)

R2M

Maillage tri-dimensionnel : 63220 points. Portrait social, Google Earth.

L'image de l'eau joue ici comme un réservoir, une source potentielle vivifiante, la dynamique d'un réseau. La Méditerranée devient alors interface entre un *déjà là* et un ailleurs encore à *re-connaître* (la culture arabe), une plateforme de flux, un territoire de jeux culturels où le Réseau Musée Méditerranée joue le rôle d'initiateur de mouvement. Dans cette idée l'eau n'est pas simplement visible, elle sert de l'intérieur du réseau à signifier les flux.

→ f -) ancre 15

Tactiques et occasions

* Nous l'avons déjà vu avec oMi- π ⁶², U-RSS s'appuie sur des opérations de traçage *tactique* où

⁶¹ « De La Ritournelle » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 411

⁶² Voir : Figure 1.3^{p.40}.

« il faut constamment jouer des événements pour en faire des “occasions” »⁶³. Une telle application nous permet de travailler sur divers fragments de soi en s'appuyant sur les dispositifs qui ont pour objectif d'en contrôler l'accès. La donnée brute, celle que nous supposons être sous l'affichage de l'information n'existe pas vraiment, elle est déjà modulée, chargée d'une expression, elle fait déjà *mot d'ordre*, point de contrôle... Lorsque nous interrogeons un moteur de recherche, il nous est ainsi répondu ce que nous sommes supposés croire quant à la manière d'associer les mots, les internautes et les choses, ceci *sous l'arbitrage* des algorithmes de ces propres moteurs. Le portrait social se constitue alors comme une correction *de la correction*, celle qui vise à réduire l'expressivité de chacun à la forme d'un *portrait-robot*. Si la donnée est le produit composé d'une trace et d'un énoncé, c'est essentiellement une puissance qui s'exprime à travers elle et fait parler la trace de l'action. À l'origine de la donnée est le fragment, l'objet discret imprimé de l'action. Le fragment est l'interstice du geste libéré. Lorsque ce dernier est numérisé à cette autre dimension de l'écran, il rencontre une matière capable de simuler indéfiniment son mouvement, de le transformer, de le perpétuer, de l'associer à d'autres gestes, d'en faire un instrument de contrôle ou d'échange. Pour qu'il y ait portrait social, il faut que l'enquête du corps rencontre sa matière sur le sol même des industries qui s'en emparent. Ce qu'il nous revient d'y contester, ce ne sont pas les formes industrielles elle-mêmes, le design d'interactions ou la mise en scène standardisée des narrations de soi ; mais les processus qui renseignent cette forme, les implications esthétiques qui s'y traduisent, les visions politiques qui les veulent majoritaires. Le *phylum morphogénétique* qui transforme la relation de l'être à l'espace technique, la lignée technique intérieure au social, c'est l'énergie *computante* de la matière numérique : des données à l'état originel *in-formant* une *data-soupe primordiale*⁶⁴, la matière dans la seule expression de sa matérialité :

« le *phylum machinique*, c'est la matérialité, naturelle ou artificielle, et les deux à la fois, la matière en mouvement, en flux, en variation, en tant que porteuse de singularités et de traits d'expression. »

« Traité de nomadologie : La machine de guerre » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 509.

Le phylum contourne les mondes, il court entre eux et les contient ; à tous les temps, il est la ligne de tous les milieux. Il nous faut donc trouver le numérique dans ce qu'il fait dévier des mondes, dans ses aspects les plus minoritaires, exactement comme Tinguely trouve l'art du métal en impliquant les rebuts de son objectivation métallurgique.

⁶³ CERTEAU, M. d. (1990). *L'invention du quotidien*, XLVI.

⁶⁴ Terme repris de l'excellent article sur John Frazer, architecte britannique pionnier de l'évolutivité morphologique assistée par ordinateur. Voir donc : DNARCHI (2014). *Autour de John Frazer*.



FIG. 1.8

A.G.C.C.P.F. – PACA (2011)

Le réseau des musées en Méditerranée

Cartographie pour plugin Google Earth (fichier km^l). Capture écran de l'ancien site.

Comme si la côte d'Azur avait attrapé la varicelle.

« Si la métallurgie est dans un rapport essentiel avec la musique, ce n'est pas seulement en vertu des bruits de la forge, mais de la tendance qui traverse les deux arts, à faire valoir au-delà des formes séparées un développement continu de la forme, au-delà des matières variables une variation continue de la matière [...] »

DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 511.

Pour cette raison, un programme d'U-RSS consiste souvent en une trajectoire qui « évoque un mouvement, mais résulte encore d'une projection sur un plan, d'une mise à plat. C'est une transcription. Un graphe est substitué à une opération ; une ligne réversible, à une série temporellement irréversible ; une trace, à des actes »⁶⁵. Le programme est le diagramme territorial auquel la machine donne accès, un agencement d'informations dans une affaire *courante*. Que le portrait social soit effectué à l'intention d'un musée, d'une association (lieu localisé de l'institution) ou d'une personnalité (lieu *inter-médié* de l'identité), les diverses applications ne sont jamais *automatiquement*⁶⁶ impliquées dans l'émergence des formes. Il nous revient d'estimer si ces traces sont imprimées de la mobilité des frontières ; si elles présentent une *puissance de projection* exploitable, si cette existence extra-temporelle peut faire l'objet d'un retour visuel. Avec ce problème de l'agent non-humain, nous faisons l'expérience de la trace numérique, description objective d'un fait dans le temps mais qui, devenant *trace d'elle-même* une fois associée à la matière computante, prend la dynamique d'un *geste générique*, discret, virtuel et @-temporel. C'est parce que ces gestes se font *courants* et que les machines s'emploient toujours plus finement à leurs *engrammages* que notre propre perception de l'environnement (milieu des actions possibles) s'en trouve modifiée. C'est parce qu'il y a beaucoup de pouvoir *mis au regard* de l'œuvre que les réseaux numériques affectent les rapports structurels que nous entretenons avec l'espace, l'ailleurs et l'étranger.

« La frontière est en effet l'expression du rapport du pouvoir à l'espace. Or, d'un côté, les pouvoirs étatiques sont mis à l'épreuve par la mondialisation, les ententes supra-nationales, les "devoirs d'ingérence" ou les problèmes écologiques planétaires. Et, de l'autre côté, l'organisation des espaces se transforment sous l'effet des flux et des réseaux. »

AMILHAT SZARY, A.-L. (2013). « Frontière », p. 416.

⁶⁵ CERTEAU, M. d. (1990). *L'invention du quotidien*, XLV-XLVI.

⁶⁶ Voir : *f -)* ancre 70, p. 291.

Parfois, ce sont les écarts entre la projection des actes et la réalité des traces qui motive la création d'une application spécifique à cette trajectoire du milieu.

La *carte R2M* ne consiste par exemple qu'en une proposition d'action visuelle sur l'agencement des mots d'ordre, sur l'information actuelle. C'est un travail cartographique, une réalité augmentée, la *rétro-projection* visuelle d'une action

Musées associés

Musée de Salon & de la Crau - Salon-de-Provence

Musée de la Vallée à Saint-Paul - Saint-Paul sur Ubaye

Muséum d'Histoire naturelle - Aix-en-Provence

Muséum d'Histoire naturelle Esprit-Requi... - Avignon

A.G.C.C.P.F. (2011), [Les musées associées.](#)

Capture écran de l'ancien site du Réseau.

sur les empreintes numériques existantes, à propos de lieux en place, une image en somme. Le programme agit alors comme le pendant intime et dynamique des forces fixées dans le portrait social⁶⁷. Il lui est d'ailleurs intimement lié, le portrait social ayant été effectué dans le cadre d'une sollicitation de Nadine Passamar qui dirige alors l'assemblée constituante de l'A.G.C.C.P.F. – PACA⁶⁸. Nous nous intéressons par conséquent à l'expression qu'un rassemblement de conservateurs de collections publiques a pu donner au réseau, à son animation, ses dynamiques. Nous cherchons à voir si la civilisation méditerranéenne qui *territorialise* chacune des collections a été associée à l'espace des représentations réticulaires, si les processus de médiation culturelle ont été transcrits aux flux.

L'idée d'une carte nous apparaît très vite comme évidente, ne serait-ce que par remplacer l'existante⁶⁹ où le choix de Google Earth est injustifié de par l'installation du plugin qu'il nécessite. Le langage *km1* constituant un balisage, il ne permet pas non plus de véritable programmation et nous ne pouvons y traduire qu'un champ normalisé de personnalisations graphiques. Dans sa globalité, le site de l'époque reflète en fait très mal la volonté réticulaire du titre, mais l'architecture de l'information présente l'avantage d'être littéralement traduite à l'interface. Sans habillage, nue, transparente, nous pouvons apercevoir à travers la *fiche musée* cette grille désaffectée de l'*in-variable*. Toutefois, il s'avère que cette fiche rapporte chaque musée à un *réseau associé*. Il n'est nulle part fait mention de la qualité de ce lien mais chaque fiche comportant un certain nombre d'informations intéressantes au demeurant (une vignette, les coordonnées terrestres, l'adresse postale, le type de collections, etc...), l'idée de programmer *une nouvelle chair* à ce squelette de données s'avère offrir une bonne opportunité de travail. À plat, la matière se cartographie d'elle-même et il ne nous reste plus qu'à nous emparer d'une information seulement mal distribuée dans l'hyper-espace. À l'issue d'une première version, nous insistons dans un mail⁶⁹ sur l'opportunité visuelle de la carte, sur sa capacité à exprimer la puissance territoriale des informations.

⁶⁷ Voir : Figure 1.7 p.56.

⁶⁸ Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France (fédération méditerranéenne).

⁶⁹ Voir : Figure 1.8 p.58.


```

1 <?php
2 while ($row = mysql_fetch_array($q)) {
3     $id = $row['museum_id'];
4     $html = file_get_html(
5         ↪ "http://www.musees-mediterranee.org/$id/fiche-musee.html");
6     $ret = $html->find("#likeToo .museeLike a");
7
8     $related = "";
9     $k = count($ret);
10
11     for ($i = 0; $i < $k; $i++) {
12         preg_match("/(\d+)/", $ret[$i]->getAttribute('href'), $regs);
13         $related .= $regs[0];
14         if ($i < $k - 1) {
15             $related .= ",";
16         }
17     }
18     $html->clear();
19 }

```

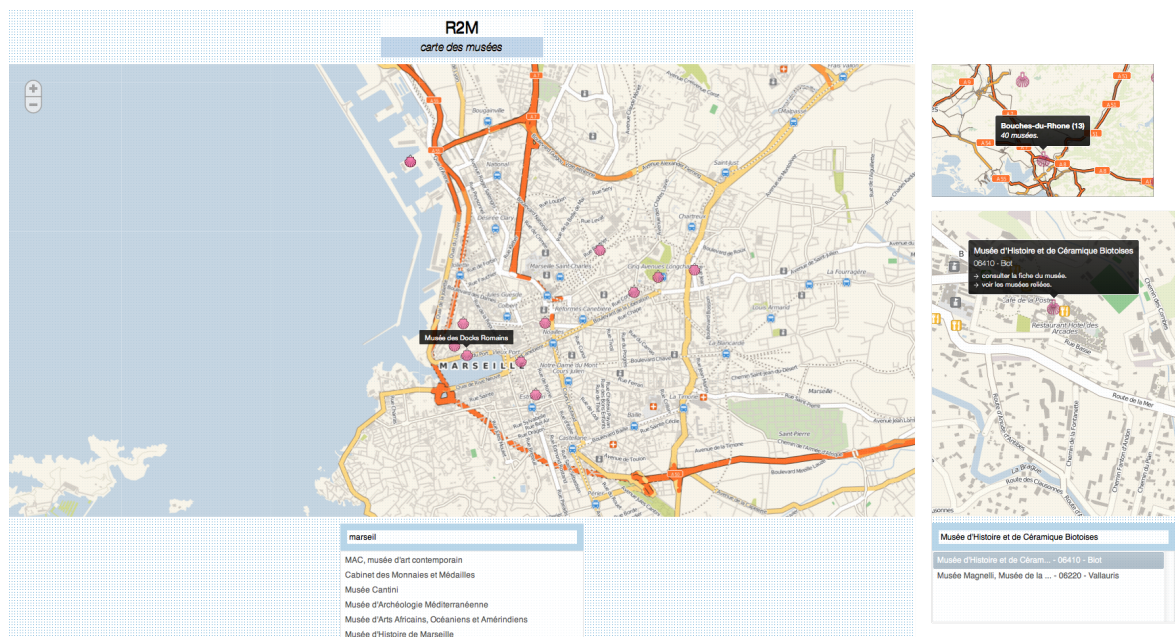


FIG. 1.9

U-RSS TEAM (2011-13)

R2M – carte des musées

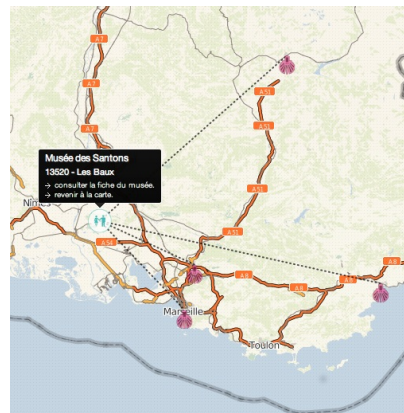
Programme pour écran d'ordinateur.

Cette première carte marque un trait qui deviendra constant : l'idée d'une hyper-connectivité des informations où chaque requête est à un clic d'un jeu de données adjacents et où toutes les interactions sont possibles, toujours.

Lorsque nous avons présenté ce travail à l'association, nous répondions en dehors de la commande. Mais la carte relevait d'un processus de travail lié à la production du portrait social ; les informations qu'elle affiche sont issues du site d'origine. En bref, tout ce qui l'agite, c'est de *l'existant ré-agencé*. Ce qu'une carte permet de produire, c'est principalement une connexion affective avec le territoire, une relation avec son horizons, ses limites. Vu de haut, comme une image de Yann Arthus-Bertrand ou le point de vue de Peter Pan dans le conte de James Matthew Barrie, l'i-réal^{TM8} apparaît entièrement modulable. * Produire une cartographie, c'est individuer la technique sur des lieux temporaires, des plans performatifs. La cartographie est le support *computant* du territoire, elle dresse une intention, un motif, elle porte un monde en exposant les attributs esthétiques de sa controverse. Machine-territoire, elle manifeste, elle intensifie l'affectivité des traces, les relations à l'altération. Face à cette tactique consistant à avoir rendu lisible le réseau sur le territoire, la réaction des conservateurs de musées fût largement sceptique. Faire passer le texte dans l'image, rendre perceptible l'associativité promue par les institutions, confronter la signification des segments territoriaux à la réalité de la matière ; c'était effectivement faire remonter les traces aux actions, *rétro-projeter* les intentions. De nombreux conservateurs firent ainsi part de l'incompréhension des ces relations nouvellement visibles.

← f -) ancre 16
Cartographe / faire un monde

Le réseau simplement manifesté portait au sensible l'enjeu de la controverse, le phylum technique de cette fédération d'acteurs publics du territoire : quelle est la signification de notre association, comment transcrire nos volontés d'hybridation géographique et notre enroulement à la civilisation méditerranéenne à l'efficacité des gestes hyper-médiatiques ? Donnant lieu à un autre agencement spatial des acteurs dans le réseau et ouvrant, dans le cas de la *carte RzM*, à une autre manière de *territorialiser* les signes, nous verrons encore à quel point l'appareil cartographique s'avère efficace dans sa capacité à créer des minimondes ouverts, fragilement tissés à la représentation topographique de l'étendue, adjoints aux intensités *trans-frontalières*, aux événements hypothétiques et *hyper-visibles*, des *i-mondes*^{TM9} peut-être...



L'élément de la controverse : l'association visuelle du réseau au territoire.

^{TM8} Aussi appelé « réélité », la réalité temporaire des informations. VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 339.

^{TM9} Voir : « Introduction à l'i-monde » In : *ibid.*, p. 20-45.

R2M – présentation carte

Franck Soudan

14 Sep 2011 12:32:42 CEST

To : Marc Veyrat

R2M – présentation carte

L'objectif de ce travail est triple :

1. Institutionnel : remplacer le composant Google Earth présent sur la page d'accueil par des technologies open source et libre de droit (licence Creative Commons).
2. Visuel : exploiter les informations disponible par le site du réseau en les rendant visible sur la carte.
3. Recherche : à terme, nous souhaitons exploiter les contenus des fiches musée afin de les confronter à ceux auxquels le musée est associé sur Internet. En d'autres termes : mesurer l'écart entre les textes de présentation avancées par l'institution *R2M* et ceux qui qualifient ce même musée sur la toile.

Pour la partie "en cours de travail", nous avons voulu exploité un élément des fiches musée que nous trouvions assez peu mis en valeur. Effectivement, chaque fiche musée contient une rubrique "musée associés" renvoyant vers d'autres musées du réseau. Ce composant valide à lui seul tout l'effort de l'association à faire réseau.

Il nous semblait que cette information avait tout sa place sur la carte. Nous avons donc récupéré les identifiants de chacun des musées associées pour chacune des fiches musée afin de rendre le tout visuel. Il suffit alors de cliquer sur "voir les musées reliées" pour d'afficher une étoile dont chaque point correspond à un musée relié.

Enfin, nous avons également récupéré l'ensemble des thèmes associés à un musée (pour chacun des musées), afin que nous puissions à terme filtrer l'affichage des informations sur la carte en fonction d'une liste de thème spécifique. Ces termes pourraient également devenir un nouveau critère pour le moteur de recherche.

Le point du vue interstitiel

En avertissement d'un ouvrage de 2005, Virilio signale déjà que « d'incidents en accidents, de catastrophes en cataclysmes, la vie quotidienne devient un KALÉIDOSCOPE où nous affrontons sans

cesse ce qui vient, ce qui survient inopinément, pour ainsi dire *ex abrupto* »⁷²... Se faire un corps, c'est naviguer parmi un soi éclaté, mille fois réfléchi sur les écrans ; cela revient à *individuer* les événements, à exprimer un enchaînement de points de vue dans la série des images computées. Les fragments sont des résidus de la projection virtuelle des événements par la matière. C'est une trace, comme marque de notre présence et marge de notre épaisseur ontologique, l'empreinte d'un acte emporté par la propre énergie de la matière, la modulation programmée d'un geste. Le fragment répond à une simple équation : point de vue + matière, il révèle ce que nous cédon au milieu numérique : là où nos devenirs deviennent pleinement associés à ceux de la machine. Effectivement, dans un programme, les événements sont des lances tirées sur l'étoffe du réel. Entre sutures et collisions, le seul corps possible sur les réseaux est forcément mutilé, hybride, combinatoire, il dépend toujours de l'évolution autonome du milieu.

Nous ne pouvons ainsi prévoir, lorsque nous installons pour la première fois le portrait social *R2M* sur Google Earth, l'évolution visuelle de son *hyper-surface*. Synchronisé avec le réseau, le calque « 3D Buildings » ne comporte alors pas encore d'informations pour la ville d'Aix-en-Provence, notamment pour l'Hôtel Estienne de Saint-Jean au 17, rue Gaston-de-Saportasiège, siège de l'A.G.C.C.P.F. – PACA et lieu d'installation du portrait social. Lorsque ces informations sont mises à jour par les super-ordinateurs de Google, la surface plate se plisse et le portrait social apparaît enchâssé dans un trou de gruyère. Ceci montre à quel point le logiciel est un écosystème, qu'il agit sur l'expressivité de la matière, qu'une image y est toujours une *performance*, un jeu en relation intime avec le code. D'un fragment à l'autre, la connexion implique toujours un point de vue, une trajectoire voulant projeter des points de *fixité temporaire*. L'être actuel, c'est alors le plus virtuel de tous ; son œuvre la plus fonctionnelle pourrait bien s'avérer être la moins utile. L'œuvre est un corps qui est une association (le geste de l'être, l'énergie de la matière) qui grandit à mesure que les fragments sont nombreux et dépendants les uns des autres, en même temps qu'ils gagnent en autonomie ; la singularité étant collective parce les différenciations sont individuantes.

FIG. 1.10

U-RSS TEAM (2015)
Portrait social à l'oreille bandée

Capture écran Google Earth.

Le portrait est associé au logiciel d'affichage. Si ce dernier voit son contenu mis à jour, le rapport de l'œuvre à son support s'en trouve affecté. Le portrait social est une nature morte, il représente les flux mais se figé en vestige i-mobilité à la surface du milieu computant auquel il est attaché.



⁷² VIRILIO, P. (2005). *L'accident originel*, p. 15.

Un tel corps mutilé présente quatre dimensions, il est une synthèse de tous les points de vue impliqués dans le cheminement existentiel des fragments. Tous ces points de vue percutent la *data*, la matière de l'événement programmé. Plus ils sont nombreux dans le programme, plus le logiciel possède de terre, plus sa capacité à créer des monde devient problématique. La pluralité expressive que gagne quiconque en capacité de se connecter au réseau Internet — où *Je*, à travers des avatars, peut multiplier les simulations de soi —, constitue également la richesse énergétique de la matière.

→ *f* -) ancre 17
Le corps et la matière

* Quiconque concilie les points de vue et harmonise les usages, travaille à la disponibilité de la matière pour les mondes @-venir. Est-ce que les lignes de machines impliquées dans Google ou Wikipedia expriment la pluralité des acteurs qui les emploient en les faisant fonctionner ? Que serait un programme vraiment réticulaire et comment exprimerait-il tous les points de vue ? Et quel serait ce corps *trans*-naturel, cousu de fragments associant plusieurs territoires ? Comment seraient ses configurations affectives ? Postulons que son moteur reste le désir, le corps consiste en un processus de solidification, de minéralisation des désirs à la matière. Il donne à *re*-connaître la compacité affective des divers milieux qu'il recoupe, il est d'autant plus compact qu'il parvient à résoudre des rapports esthétiquement incompatibles, à concilier différents points de vue.

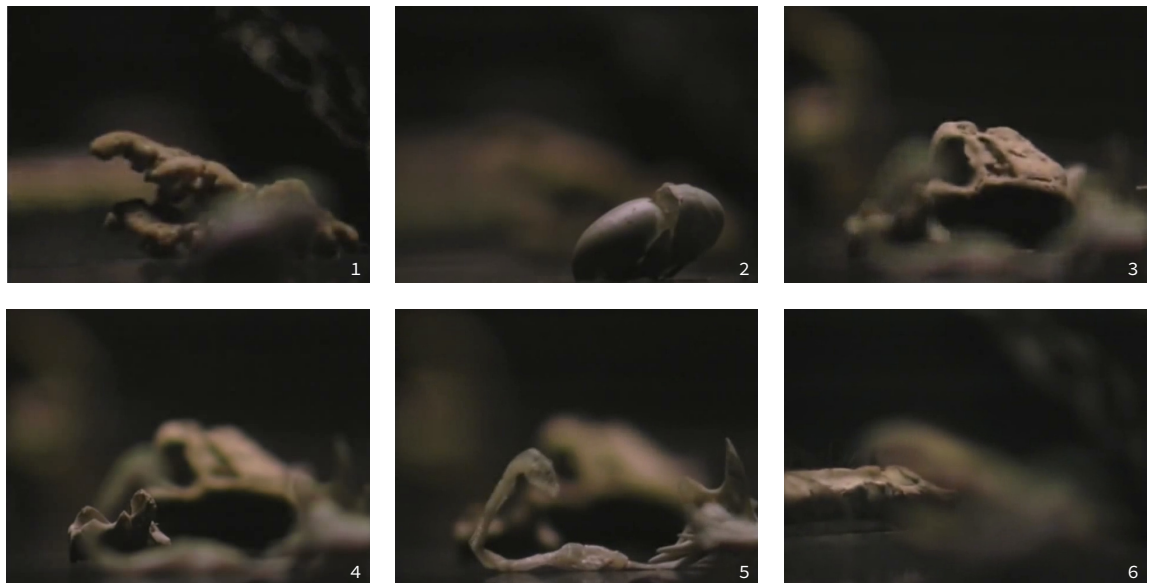


FIG. 1.11

GARY HILL (1989)
Site Recite (A Prologue)

Vidéo : 4 minutes. Collection Centre Georges
Pompidou, Paris.

Des fragments reposent sur un plan le long duquel notre œil sursaute. On (la caméra) donne le *focus* à un fragment et soudain, toute la configuration du paysage change. Il nous faut *recomposer* la *chôra* du *topos* flouté.

Ce dont il s'agit de faire le portrait est toujours mouvant. Quels pourraient être les sensations corporelles d'un agencement de fragments ? Un monstre probablement, un ogre pris dans le délire

de son propre appétit, un *Hubris* épileptique enfermé dans le reflet de ses milles points de vue, « un corps qui n'en fait qu'à sa tête, [mais où] la tête n'est plus mesurée par son corps⁷³. À l'instar de l'œuvre de Gary Hill, U-rss comme *situs* (le lieu de son installation) relève donc toujours d'une question de *focus*. Il s'agirait de lire le projet en fonction du positionnement de ses investigations, comme un cristal kaléidoscopique de localités toujours lissées par un milieu trop fluide pour qu'un ensemble net de relations puisse se constituer. Ainsi, le contour de chaque fragment est temporairement discernable, quand bien même d'autres objets, situé sur d'autres plans (que l'on quitte ou vers lesquels on tend), entretiendrait avec l'acte que l'on considère une relation de recouvrement (du fond) ou d'embaumement (de la forme). Comme dans la bande de Gary Hill, le territoire est, dans le cas d'U-rss, un support qui permet d'agencer les fragments. Il s'agit d'utiliser une localité pour explorer des horizons toujours plus éloignés, en usant du portrait social comme point de fixité i-mobile^{TM10}, un phare dans le temps, un prétexte pour actualiser un phylum de toute la machine. Nous repassons ainsi constamment par les mêmes segments problématiques alors que le projet se déploie le long d'une spirale :

« Supposons par exemple que nous regroupions les éléments contemporains le long d'une spirale et non plus d'une ligne. Nous avons bien un futur et un passé, mais le futur a la forme d'un cercle en expansion dans toutes les directions et le passé n'est pas dépassé, mais repris, répété, entouré, protégé, recombinaison, réinterprété et refait. Des éléments qui paraissent éloignés si nous suivions la spirale peuvent se trouver très proche si nous comparons les boucles. [...] Nous n'avons jamais avancé ni reculé, nous avons toujours trié des éléments appartenant à des temps différents. »

LATOURE, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes*, p. 102–103.

Ce qui devient intéressant avec le portrait social, c'est la question de la territorialité digitale, où chaque module est positionné sur Google Earth — de même qu'un ensemble de propositions spatio-temporelles sont fixées dans divers programmes impliqués à sa création — et où chaque forme est agît et agissante dans la constitution d'un fond mobile et dynamique. Tout objet d'U-rss est un corps inscrit comme le logement, même fragile, temporaire et suspendu dans le temps, d'une forme susceptible d'accueillir d'autres corps. En-tant-que monde, il dispose alors d'un paysage, creux fait en soi pour accueillir les intervalles et les écarts de l'autre ; l'espace ouvert à travers l'interstice, le *ma* (間):

⁷³ CLAIR, J. (2012). *Hubris*, p. 61. Notons que Clair parle des homoncules de Penfield, neurochirurgien du début du XX^e siècle qui fût un pionnier dans le traitement des épilepsies sévères. Ce *petit homme dans le cerveau* est une carte en anamorphose de l'association proportionnelle du cortex avec ses membres. L'homoncule présente donc d'énormes mains et une bouche disproportionnée parce qu'au niveau du cerveau, une plus grande zone est associée à ces organes sensori-moteurs. Mais ce n'est qu'une image dont le prix Nobel de médecine Edelman rappelle l'absurdité : « Si l'on considère que l'information provenant du monde extérieur est traitée selon certaines règles dans un cerveau semblable à un ordinateur, l'existence de l'homoncule paraît s'imposer. Mais alors, il faut aussi un second homoncule dans sa tête à lui, et ainsi de suite à l'infini. » EDELMAN, G. M. (2000). *Biologie de la conscience*, p. 126.

^{TM10} « Le réseau Internet *re-présente* le concept même du voyage *i-mobile*, un déplacement virtuel de *re-connaissance* par l'*information hallucinatoire*. L'*i-mobile* est donc une image qui s'agite, qui attend d'être saisie ; re-conduite aux *frontières du réel*. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 337.

« Ce qui va s'établir dans le *ma*, par conséquent, c'est l'alliance intersubjective et non pas la dispersion des points de vue possibles. Le *ma* serait donc le lieu de pleine communication – non restreinte à un modèle déterminé – entre le sujet et autrui. »

BERQUE, A. et SAUZET, M. (2004). *Le sens de l'espace au Japon*, p. 32.

C'est dans l'oscillation de ces @-corps que l'œuvre prend lieu, qu'elle joue sur une question paysagère (une construction culturelle de la perception *hyper-naturelle*) entre :

- les contours d'une localité topologique (forme / *site*), un *discernable* toujours fuyant dans les multiples configurations de la machine ;
- et une prise de vision artificielle (le point *tactile* / *focal* d'émergence chez Hill), un *en-champ* virtuel (un état gazeux), un espace aréolaire⁷⁵ en pénombre (fond / *recite*).

Le paysage du territoire programmé vaporise la matière en données d'ambiance, le milieu est partout flou mais en tout point *focalisable*. Il exprime autant l'omniscience des points de vue que la *surenchère* des matériaux visibles. C'est dans ces effets de voisinage chorésique⁷⁶ qu'U-RSS tient sa matière première, dans le fait que le milieu qui l'environne n'est jamais forclos en dehors de l'étranger, mais toujours présent aux surfaces d'enveloppement de chacun de ses composés. « Quel est alors le lien de notre conscience avec le dehors ? » Si « ce qui constitue l'unité de « Site Recite (A Prologue) », c'est justement la parole, [où] les mots ouvrent l'espace et l'image où ils se précipitent, [où] la percée du regard est fulgurante et entrelace le visible dans le lisible⁷⁷ », U-RSS est essentiellement une œuvre des langages de programmation qui ne cesse d'agir sur les cadres d'énonciation possibles, sur les actes de langage @-venir. Son plan n'est donc pas une surface de repos mais une matière cérébrale. Le corps est, par une logique algorithmique, employé à l'expression d'une réalité multiple : celle de tout le réseau. Son fond est aussi intensif que sa forme et ses focus sont des voyages (*travelling*) dans le champ des interstices ; là où il devient possible d'avoir « le cerveau plus près que les yeux »⁷⁸.

⁷⁵ Espace relatif à l'érosion éolienne de la forme programmé et à l'i-mobilité des portraits sociaux par rapport aux *mouvements de fond* logiciels. Nous employons un peu plus profondément cette notion en [*f* -] ancre 38, p. 159].

⁷⁶ Une chorésie, c'est la recherche du mouvement propre au *y* dans le « il y a », au sens où un ensemble de localités (il y a *ceci* ou *cela*), objectivement situées (*ici* ou *là*) sur une étendue quelconque (terrestre ou digitale) détermine, en même temps, le lieu d'un rapport singulier avec un milieu (une périphérie) qui en prédique (proclame) les qualités subjectives. La chorésie a donc pour ferment la recherche d'une recombinaison des rapports dynamiques d'un corps à son mi-lieu (voir : note 24^{p.37}) et ce, en fonction de systèmes de significations permettant de représenter partiellement la réalité ailleurs qu'en son lieu de présence : « Par exemple, bien que, d'un point de vue géologique, il s'agisse du même *topos*, la *chôra* du pétrole n'est pas la même, d'un point de vue écouménal, selon qu'il s'agit de Nabuchodonosor ou de Saddam Hussein. Plus exactement dit, entre les deux époques, la *chôra* du pétrole a beaucoup plus changé que n'en a changé le *topos*. » BERQUE, A. (1998). « Chorésie », p. 443.

⁷⁷ ODIN, P.-E. (2014). *Gary Hill / Site Recite (A Prologue)*.

⁷⁸ « Imagining the brain closer than the eyes » est la dernière phrase du texte lu tout au long de la bande de *Site Recite*. Celle-ci est entendue par l'oreille mais vue du fond de la bouche qui la prononce, parachevant ainsi cette ode à la profondeur : « Il [le corps] est aussi profondeur, et c'est depuis cette profondeur que le langage éclôt : l'intérieur de la bouche est également l'intérieur de la tête, place du cerveau, siège de la pensée. » PARFAIT, F. (2001). *Vidéo : un art contemporain*, p. 217.

Le programme comme territorialisation réticulaire

Programmer, c'est développer un territoire, c'est travailler une terre digitale pour y cultiver une idée. Nous ne pouvons décrire la culture de cette image cérébrale sans investir la terre, le substrat de computation. Et étant donné la *sémillance* de celle-ci, il est difficile d'y stabiliser des lignes, d'y établir des horizons comme on consolide des frontières sur l'espace physique. Finalement, le corps serait *la persistance du programme à faire territoire*. Seulement, nous devons éviter de penser qu'à travers cette relation du programme au territoire, le code n'y consiste qu'en des traductions successives et déterminées de la matière, comme si nous concevions que l'A.D.N. *explique* la forme. Nous ne pensons pas l'idée dans l'information, dans le programme, dans l'ordinateur, comme le résultat d'une chaîne d'instructions, mais comme l'effort de la forme dans un processus de *trans-codage* lui-même instable et au cœur de toutes les controverses⁷⁹. La possibilité du corps programmé, c'est l'effort territorial de son idée ; son éthique environnementale, sa connaissance du milieu, c'est l'actualisation permanente de son être, la persistance plastique de son code ; son empreinte sur le réel revient à sa capacité à le devancer.

DNA does not describe the phenotype, but constitutes *instructions that describe the process of building the phenotype*, including instructions for making all the materials, the processing and assembling them [...]

Genes are not for shapes but for chemistry, and by analogy our model also describes process rather than form. This procedure is environmentally sensitive [...]

Simply stated, what we are evolving are the rules for generating form, rather than the forms themselves. We are describing processes, not components ; ours is the packet-of-seeds as opposed to the bag-of-bricks approach.

L'ADN ne décrit pas le phénotype, mais constitue des instructions qui décrivent le processus de construction du phénotype, y compris les instructions pour la fabrication de tous les matériaux, puis leur traitement et assemblage [...]

Les gènes ne concernent pas les formes, mais la chimie, et par analogie notre modèle décrit également le processus plutôt que la forme ; le tout étant sensible à l'environnement [...]

Dit simplement, ce que nous faisons évoluer sont les règles de génération de la forme, plutôt que les formes elles-mêmes. Nous décrivons les processus, pas les composants ; notre approche est celle du paquet-de-graines, par opposition à celle du sac-de-briques.

FRAZER, J. (1995). *An Evolutionary Architecture*, p. 99

Nous le verrons dans la seconde partie, l'architecture de l'information devient l'enjeu capital quant à l'expression de ce rapport symbolique au territoire. Considérer que l'implication de la chose publique au numérique puisse se résumer à un simple changement de format de l'administration des

⁷⁹ Voir la glossaire et la question des formats.

territoires, c'est mal comprendre comment le réseau affecte le travail administratif autant que manquer les potentiels de réordination systémique rendus disponibles par la programmation. Dans sa volonté de résorber l'entropie des *modus operandi*, la modération des contenus par quelques administrateurs sur une plate-forme partagée — qui vise ainsi à favoriser les échanges —, distille une instruction qui consiste essentiellement à imposer un contrôle étouffant l'appropriation de la terre. La modération résorbe les *déterritorialisations* et leurs émergences dans l'expression tactique⁸⁰ des acteurs quotidiens du territoire. Ces derniers pouvant alternativement valoriser le dispositif de coopération transversale déjà existant ou inventer de nouvelles formes opérationnelles de travail, ébaucher de nouveaux scénarios d'action. C'est ce genre d'agencement qu'il nous intéresse d'instancier à la machine, parce qu'il saisit des forces prises dans le flou de l'appareil et leur donne consistance dans les marges du territoire, aux franges du système, parce qu'ils valent enfin, pour une volonté de gagner en autonomie par rapport au contrôle. Une administration réticulaire du territoire ne saurait qu'équivaloir une *reterritorialisation* numérique de l'appareil d'État ; le réseau se ferait sentir sous le seul versant historique de son étymologie :

« Considéré dans ce premier sens, le “réseau” est donc essentiellement un outil de capture, ce qui situe sa place de façon précise dans la culture. Si l'on adopte, en effet, la classification proposée par André Leroi-Gourhan, l'ensemble des techniques peut être divisé en deux grandes classes : les techniques de percussion et les techniques de préhension (ou de capture), opposition philosophiquement fondée sur deux modes de rapport au monde tout à fait opposés : pénétrer ou filtrer, aller vers, se projeter en avant ou, au contraire, entourer, encercler, lier. »

PARROCHIA, D. (2005). « Quelques aspects historiques de la notion de réseau », p. 10.

→ *f -*) ancre 18
Observateur / concepteur

* Afin de forger un sens plus efficace du réseau, nous pouvons entreprendre de vider la cellule de son noyau, de retirer au programme l'information qu'il manipule et de considérer un rapport direct (milieu / machine) entre le format algorithmique et le magma chaotique des idées : c'est le champ problématique investi par un observateur / concepteur. Ainsi, l'information en question (celle qui va produire des images) n'est jamais donnée, elle est co-produite dans le programme, corps médian auquel nous rapportons des horizons plus lointains que ses limites logiques (ce qu'il fait dans le stricte cadre de ses instructions). Dans cet engagement cérébral, le travail le plus profond de l'idée relève d'un ensemble de lignages tressés à même la matière computante. Chaque programme est la concrétion d'un motif, une cristallisation temporaire et fragile de lignages. Ce qui importe, c'est de penser puis définir (trouver ?) ces motifs machiniques, les répétitions à travers lesquelles s'hybrident les rapports humains / non-humains : « Si l'être vivant perçoit et compute le monde, cela signifie que l'individu projette sa réalité intérieure dans le monde, tout en étant pénétré par lui, par le biais d'une interaction circulaire qui met à mal le partage entre le sujet et l'objet⁸¹. » * In/visible où « nous

→ *f -*) ancre 19
Grilles et in/visible

⁸⁰ Voir : *f -*) ancre 15, p. 56.

⁸¹ BERTACCHINI, Y. (2010). « Intelligence territoriale », p. 72.

percevons alors l'information d'un déjà vu qui s'efface dans un autre voir⁸² » dans le chaos de l'idée / structure combinatoire, dispositif paramétrique / appareil systémique, petite perception / sensation inframince, interface métrique / motif de réordination. Pour territorialiser avec les machines discrètes, un objet géométrique semble s'imposer. La grille devient le schéma de *pré-conception* des relations pré-individuelles sur un espace *pré-quadrillé*. Sa structure souple et son principe abstraite en font son intérêt et son risque. La grille ne se définit pas en fonction de points de croisements, elle ne noue pas⁸³ mais consiste en l'équivalence et la relative autonomie de ses cases, niches ou *foyers actanciels* sur le réel. Cette conception nous permet dans un premier temps de libérer l'événement d'un ancrage au phénomène topographique (focus existentiel). Le geste se déploie alors dans le quelconque, hors des déterminations culture / nature⁸⁴. Ce qui prévient que la grille ne fasse l'objet d'une application littérale, que le numérique ne soit pas qu'un instrument d'administration du territoire, c'est alors dans le programme que cela se traduit. Ce dernier ne compte pas tant pour sa logique algorithmique, que pour ce en quoi il est un motif d'affection, un corps actif / transitoire. Dans ce registre, il importe moins de savoir quels sont ces procédures que d'identifier comment il *performe* un territoire⁸⁵.

Si la grille est un formidable outil de conception pour les émergences et la poursuite des singularités, c'est parce qu'elle implique l'acteur qui s'y trouve pour la potentialité catastrophique de ses idées sur l'étendue. Lorsqu'elle engendre une construction, elle *in-différencie* sa forme dans l'épaisseur d'un moiré complexe, dans la concaténation de plusieurs réseaux-territoires, dans le temps. Le territoire du programme — la compacité donnée entre les grilles, l'affectivité / singularité hyper-complexe perçue / reconnue à travers le moiré — concerne alors « un rapport direct entre l'intensité objective et la naturalité subjective de l'emprise humaine sur l'environnement ; le corollaire étant que le goût du naturel peut très bien s'accommoder d'un très haut degré d'artificialité »⁸⁶. Aussi l'expansivité artificielle que nous octroie un programme par sa puissance de ré-ordination agit de pair avec la recomposition ontologique de nos entités distancielles, sur un jeu singulier d'individuation, sur l'amovibilité des grilles. L'acte est le foyer d'un *en-soi* désormais collectif et les processus qui participent à l'émergence d'un réseau sont motivés par des acteurs qui très rapidement *prennent position* non seulement pour résister à un mode contraignant, mais souvent pour perpétuer un mode adéquat et structurel d'existence. Car tous les rapports ne se valent pas. Internet n'est pas l'équivalence géographique d'une modélisation abstraite de lois *sur* un territoire. Il n'y

⁸² VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 62.

⁸³ C'est toute la conception théorique de la société en réseau que de tisser sa réalité en inter-nouant : « Un réseau est un ensemble de nœuds interconnectés. Un nœud est un point d'intersection d'une courbe par elle-même. La réalité d'un nœud dépend du type de nœud auquel il appartient. » CASTELLS, M. (1998). *La société en réseaux*, p. 526.

⁸⁴ D'où également l'inclinaison idéaliste que nous pourrions avoir avec Thom de prolonger ce retrait jusqu'à la plus pure abstraction mathématique : sorte de mise à jour des Universaux postulant que toutes les singularités perceptibles (les formes) peuvent se concevoir comme une entreprise algébrique-géométrique de l'être. Voir donc : [*f* -] ancre 54, p. 218].

⁸⁵ Ainsi que nous pourrions le voir avec l'œuvre de Smithson en Figure 2.15 p.260.

⁸⁶ BERQUE, A. et SAUZET, M. (2004). *Le sens de l'espace au Japon*, p. 71.

a pas de dessus / dessous et même les bords ne ressemblent pas à un limite. Le réseau, dans une acceptation plus lâche de ses déterminants — où les nœuds comptent moins que les espaces dessinés par le treillage —, n'est peut-être pas projection, au sens d'emprise (pénétration / acquisition) de segments adjacents, mais introjection, au sens d'individuation collective, genèse d'une structure de communication dynamique mais homogène et différenciation de la terre digitale dans les *en-soi* multiples qui s'y investissent. Ces processus — peut-être encore une concrescence⁸⁷, c'est-à-dire : le corps programmé cousu au treillis de ses procédures ; une fixité, un foyer, le lieu de la rencontre affective le temps d'une transition entre deux grilles (versions du logiciel) — révèlent de manière équivalente l'engagement carnassier du programme à faire chair. Son devenir viral est sa puissance de pollinisation du réel, et cet exercice suppose toujours que le programme sorte de la grille pour investir l'espace.

→ f -) ancre 20
Machine de minage

Quel serait d'ailleurs la forme de cette excavation du quadrillage ? Lorsque la grille est notamment aspirée par des décentralisations dont elle permet le développement. * Un exemple récent où la machine opère un agencement considérablement inspiré par la réseau est celui des cryptomonnaies. Forgées dans un réseau P2P⁸⁸, ces monnaies se proposent comme une alternative à la centralisation des banques, une sorte de réponse d'Internet à la crise des *subprimes*. Les transactions et la création monétaire y sont ainsi assurées par le réseau même, *dans l'existence du système*. Chacun peut donc *miner* de la richesse à même du milieu computant, ceci en s'appuyant sur des alliages Fonction-Matière⁸⁹ réels, au sens physique des circuits intégrés propres à la résolution des problèmes mathématiques qui garantissent la viabilité du dispositif dans son ensemble. En contre-partie des ressources matérielles et logicielles que nous cédon à la sécurisation du réseau, ce dernier nous rétribue en frais de transaction. Le minage voit alors s'opérer des stratégies similaires à n'importe quel processus de cristallisation agricole, les mineurs peuvent se regrouper en coopératives (*mining pool*), augmenter temporairement la force de travail en louant des fermes de minage ou négocier leurs *coins* contre de l'argent papier, dans une forme de négoce avec un autre humain. Une autre caractéristique intéressante des crypto-monnaies réside dans le fait qu'en-tant-que ressources, elles énoncent immédiatement les limites de leurs réserves : « Le montant de bitcoins attribué est variable et diminue exponentiellement de telle sorte que la somme totale de bitcoins en circulation ne pourra jamais excéder vingt et un millions de bitcoins⁹⁰. » Plus le temps passe, plus il devient difficile de fertiliser la terre pour y faire pousser de la richesse. Il est ainsi estimé qu'une durée de près d'un siècle sera nécessaire à la création des 7% de Bitcoins restants. Ce n'est pas que les transactions doivent être contrôlées un plus grand nombre de fois, c'est que

⁸⁷ Voir : section 3 p.323.

⁸⁸ « Le pair à pair ou pair-à-pair (traduction de l'anglicisme *peer-to-peer*, souvent abrégé « P2P ») est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur. » WIKIPEDIA, « Pair à pair ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Pair_à_pair (version du 13/02/2015).

⁸⁹ Voir : f -) ancre 12, p. 44.

⁹⁰ WIKIPEDIA, « Bitcoin ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bitcoin> (version du 17/02/2015).

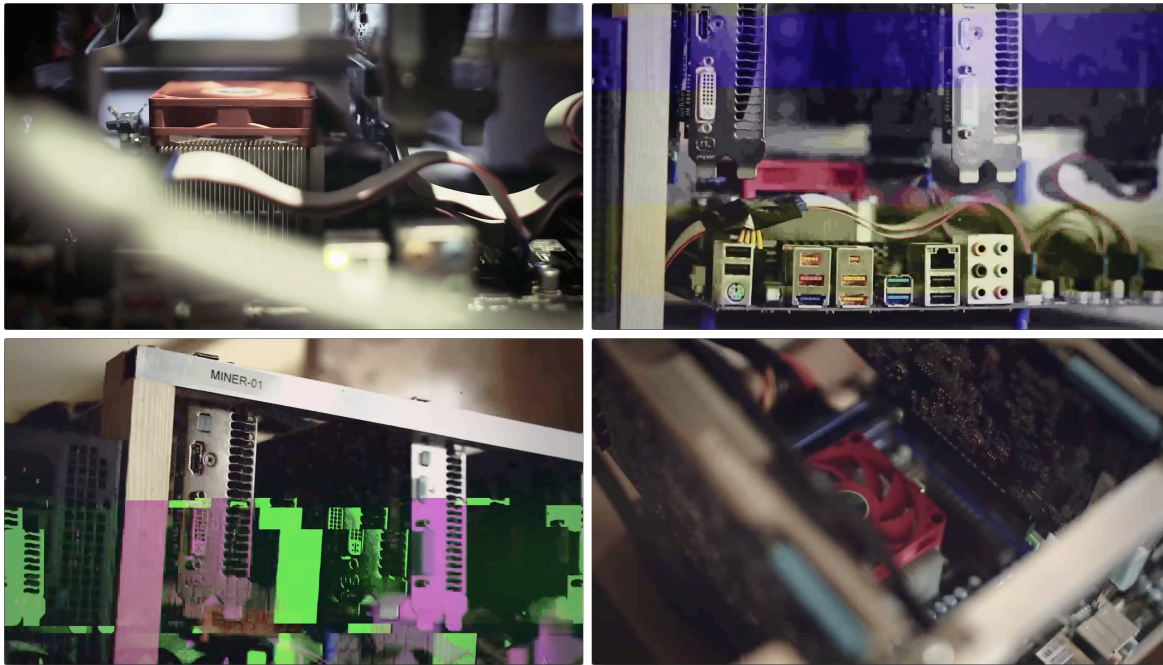


FIG. 1.12

FEATHERCOIN (2013)
Une machine de minage

Images extraites d'un clip documentaire. NEWPORT, O. et LEYDON, C. (2013). *Feathercoin in Action at the Oxford Blue*.

Pour les mineurs, l'enjeu porte le nom de cryptographie. Et le billet de loterie est un hachage, une somme de contrôle créé via des algorithmes et vérifiant une transaction. Lorsque les premières crypto-monnaies ont été introduites, il était possible de tirer le billet gagnant avec un vieil ordinateur personnel. Maintenant, c'est à peu près impossible. Il faut effectivement environ 9 millions de fois plus de puissance de traitement. C'est là que de nouveaux engins miniers entrent en jeu. Construits avec des puces sur mesure (ASICs : « *Application-specific integrated circuit* »), ceux-ci ne font rien sauf créer plus de billets pour la loterie

l'*hachage*, le processus de signature électronique qui garantit l'anonymisation et la sécurisation des échanges, consiste en une opération stochastique sur une matière virtuelle et qu'il est très facile d'augmenter artificiellement la difficulté du processus de minage et programmer dans le temps, la quantité d'efforts artificiels de cognition nécessaire à la production d'une unité de richesse. En 2015, les emprises territoriales et symboliques des crypto-monnaies ont dépassé l'effet de mode. Malgré la haute versatilité de leurs indices par rapport aux monnaies d'État, notons qu'elles se sont différenciées et territorialisées un peu partout sur la planète en vue de répondre à une instabilité monétaire ou de se placer en alternative au système bancaire, tel qu'il fonctionne actuellement. Nous sommes alors très proche des volontés du mystérieux créateur de Bitcoin :

What is needed is an electronic payment system based on cryptographic proof instead of trust, allowing any two willing parties to transact directly with each other without the need for a trusted third party. Transactions that are computationally impractical to reverse would protect sellers from fraud, and routine escrow mechanisms could easily be implemented to protect buyers.

Ce qu'il faut, c'est un système de paiement électronique basé sur des preuves cryptographiques plutôt que sur la confiance, et qui permettrait à deux parties qui le souhaitent de réaliser des transactions sans avoir recours à un tiers de confiance. Des transactions qui sont informatiquement impossibles à annuler protégeraient les vendeurs des fraudes et un système de compte séquestre pourrait facilement être implémenté pour protéger les acheteur

NAKAMOTO, S. (2008). *Bitcoin*, p. 1

Mais l'idée d'une décentralisation monétaire est au moins aussi forte que celle de transactions entièrement anonymes (parce qu'hachées par le réseau public). La crypto-monnaie peut répondre à des problématiques parfois issues du réseau lui-même. Nous pouvons par exemple penser à « Titcoin », une crypto-monnaie créée dans le cadre quasi exclusif de l'industrie du film pornographique afin de garantir l'anonymat des transactions, donc l'identité des vendeurs et consommateurs. Faisons enfin remarquer que ce genre d'alliage entre la matière des machines de guerre, la logique des algorithmes et nos propres structures économiques, nichent des formes territoriales inédites, pouvant même tenir sur une ligne. Il y a effectivement au cœur de toute crypto-monnaie un *blockchain*, un registre public reportant la valeur d'hachage de chacun des transactions. C'est une chaîne de blocs non parce qu'elle garde une trace authentique des transactions, mais parce que cette trace est nécessaire à toutes les transactions à venir, chaque valeur d'hachage étant basée sur la précédente. Localisé nulle part précisément, ce registre est une ligne brisée dont chaque mineur possède une copie. Nous le voyons, le motif géométrique de départ importe peu, une ligne, une bulle, une grille, les images qui viennent ne sont qu'une projection arbitraire des outils en vue d'un emploi des matières. Mais la machine est d'une autre espèce, elle n'est pas contenue dans les projections et ne tient pas entre l'empreinte et le moule. Son destin est de transformer nos puissances, d'altérer nos devenirs et de télé-impregner nos territoires.

→ *f -*) ancre 21
Réseau / territoire

* Nous le constatons avec la machine de minage, la nature du territoire n'a pas vraiment changé. Elle demeure pour l'essentiel le produit d'un travail sur l'étendue, un investissement humain, dans l'acceptation la plus générale et *a fortiori* la plus polysémique du mot⁹¹. Il est vrai que le terme est victime d'une inflation sémantique, le géographe Lévy rapportant pas moins de huit définitions du terme. Il en exprime la critique suivante :

⁹¹ Julien Aldhuy (voir ALDHUY, J. (2008). « Au-delà du territoire, la territorialité ? », p. 36) apparente d'ailleurs le territoire au *mot-mana* de Barthes « dont la signification ardente, multiforme, insaisissable et comme sacré, donne l'illusion que par ce mot on peut répondre à tout. Ce mot n'est ni excentrique, ni central, il est immobile et porté, en dérivé, toujours atopique [...] » BARTHES, R. (2002). « Barthes par Roland Barthes », p. 704. Notons que dans le cas de Barthes, ce *mot-mana* est *corp*.

« C'est une tautologie de dire que les hommes et les sociétés font leurs les réalités, géographiques notamment, qu'ils fabriquent, qu'ils utilisent, ou, simplement reconnaissent. La dimension idéale est également présente partout dans l'espace : les choses parlent et les mots pèsent tout cela d'une manière que beaucoup admettent à la fois imbriquée et non hiérarchisée. »

LÉVY, J. (2013). « Territoire », p. 996.

La réalité à laquelle nous exerçons certains aspects du territoire est celle du réseau des idées, bien avant qu'un outil technique en incarne concrètement la volonté. C'est l'association du territoire au réseau qui prévient que l'un ou l'autre se rétracte dans les réductions de la grille :

« Le couple territoire/réseau présente l'avantage de mettre sur le même plan, de comparer, d'articuler les deux termes, sans réduire les réseaux, comme on l'a longtemps fait, à des supports matériels ou, au contraire, à des abstractions détachées de la notion de distance. Les réseaux apparaissent de plus en plus aujourd'hui comme des espaces "de plein exercice", concurrents ou complémentaires des territoires, mais en tous cas comparables. »

ibid., p. 998.

Ce qui peut produire des définitions difficilement applicables à la réalité du territoire d'origine. Nous verrons par exemple avec les *CdeC*⁹² qu'il est facile de faire admettre l'idée d'une informatisation de l'administration territoriale sur les réseaux, mais que le réseau est difficilement traduisible en termes de trajectoires, de chemins horizontaux ou de territoires nomades. Car le territoire est essentiellement une activité, un travail, une transformation, une houle, un engagement corporel ; l'expression d'un caractère transitoire, la forme d'un signe passeur. Il est le *play mobile* (le PLUS excessivement mobile) parce que la définition de ses contours ne cesse d'osciller entre deux limites :

- une limite géographique, que nous dirons *exclusive* : une frontière qui qualifie le territoire par un processus de distinction de l'étendue. Le territoire décline alors principalement une appartenance (un usufruit ou un bénéfice symbolique) traduite par une limite positive à l'étranger ;
- une limite culturelle qui serait, elle, *inclusive*, c'est-à-dire définie par la capacité du territoire à exprimer ses rapports avec d'autres régions éloignées ; à rapporter l'étranger au rayonnement de ses propres habitudes et à se sentir en lui-même comme une zone i-migrante⁹³.

Aussi, il n'y a pas tellement de différence entre l'ensemencement artistique de la matière digitale et le jardinage de la terre à des fins corporels ou symboliques : même labeur face à la résistance du substrat, même motif d'engendrement d'une culture par le corps, même inquiétude quant au devenir du germe potentiel que nous y déposons et auquel nous sommes associées, autrement dit : même logique de différenciation du milieu, même modalité affective de la terre, même motif d'écriture du territoire, même nécessité de labourer, creuser, sillonner ce qui nourrit une appétence symbolique.

⁹² Voir : chapitre 2 p.189.

⁹³ Voir : VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2010). « U-rss >Pour les i-)migrants ».

Le jardin et l'ensemencement

Le lieu / le site où notre grand-mère travaille l'*être-potager* consiste en un rapport d'investissement du *corps à la terre* très proche de notre propre proposition territoriale du programme : la matière computante nous est connexe, voisine, disponible, nous y laissons germer des fragments ne nous-même et il s'y développe une *alter-vie*, la proposition alternative d'un *self augmenté* avec patience dans le treillis des informations en réseau : « Il s'agit de faire pousser de nouvelles informations, de nouvelles connaissances à partir de bases de données informatisées.⁹⁴ » La métaphore peut paraître simpliste, mais dans *le jardin de nos simulacres*, la terre ensemence le désir-autonome du corps. *Je s'auto-suffit* des produits du jardin parce que *Ça* y pousse tout seul. Le jardin est le geste d'agrément qui justifie le territoire ; c'est la *trans-consistance* du geste programmé qui existe dans l'hyper-espace de toutes les machines ; la fonction cosmique du jardin dans l'agencement (passage ou relais) de tous les agencements : « Un territoire est toujours en voie de déterritorialisation, au moins potentielle, en voie de passage à d'autre agencements, quitte à ce que l'autre agencement opère une reterritorialisation (quelque chose qui "vaut" le chez-soi)...⁹⁵ » Jardiner, c'est sédentariser, mais c'est également refaire l'histoire (du jardin d'Éden), c'est effectuer une geste poétique sur la matière. Nous agrémentons la nature, nous cultivons la terre, nous prenons soin de notre milieu, dans le temps, nous accumulons connaissances et expériences à son égard. Il s'avère que l'expérience rationalise assez fortement le cadre des emprises possibles de cet agrément culturel. En fait, pour reprendre le jardin de notre grand-mère, il résulte d'un inter-agencement connu de divers Fonction-Matière⁹⁶ : un espace qui permettrait d'organiser, de conserver et d'aménager durablement la matière. Au cœur du jardin existe souvent une source ou un labyrinthe, l'halo de mystère qui les entoure les confondant réciproquement. Ce germe, nous le retrouvons avec le numérique, entre deux phylums machiniques. Le premier est une *territorialisation*, la machine découpe un plan sur le milieu ; en délimitant un espace, elle crée un droit autant qu'un privilège, celui de posséder une portion de cet espace et d'y faire ce que bon lui semble, y compris célébrer le paysage. Le second est une *déterritorialisation* totale et le jardin joue alors le rôle de convertisseur d'agencements, perçant une trouée sur le cosmos dans l'étroitesse d'un lopin de bits. Le territoire ne s'arrête jamais de donner de la consistance ou de faire disparaître la terre, temporairement fixé entre deux mouvements :

- le premier mouvement est l'objectivation sociale d'un droit positif sur la terre. Mais de manière générale, dire qu'il y a *de la terre* et qu'elle est découpée, cela ne relève nullement d'un acte abstrait mais renvoie à une lente formation historique. La terre dont l'homme travaille l'*être-potager* est subjectivée dans le temps, c'est une partie de la terre en repos où le corps peut tisser un rapport symbolique aux flux organiques. Pour autant, elle est objectivée par le

⁹⁴ CAUQUELIN, A. (2002). *Le site et la paysage*, p. 47.

⁹⁵ « De la Ritournelle » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 402.

⁹⁶ Voir : f-) ancre 12, p. 44.

territoire, si bien que ce n'est jamais *de la* terre mais *du* terrain qui est à la base du jardin. Que cette marque relève de l'application d'un droit positif → il délimite une certaine portion de terre accordée par l'homme à notre grand-mère autant que l'accord légal d'y faire venir un être-potager ; qu'il soit techniquement assimilé → c'est alors à travers un certain nombre d'outils que nous traduisons une énergie de la matière et une culture potagère du paysage. C'est donc pour la garantie d'un respect de l'espace privé que la machine d'État consigne les distributions et échanges de terrain. Mais l'anthropisation de la terre ne commence et ne se réduit pas à l'acte de propriété qui ne garantit, au final, qu'une qualité d'espace connu, répertorié, c'est-à-dire assimilé au dispositif de contrôle, à la machine de guerre. Ce que nous, en-tant-que collectifs humanoïdes, déléguons aux systèmes, aux lois, à l'État : c'est essentiellement une responsabilité. Encore que l'État se fait à la fois trop général et pas assez englobant. Car cet ensemble législatif déterminant l'engrammage territorial au regard duquel nous reconnaissons, la responsabilité de qualifier et de garantir l'usufruit des possibles⁹⁷ ne parvient jamais à lisser complètement les irrégularités territoriales et la réalité des agents qui opèrent la loi et ne cessent de travailler à l'adaptation de son application sur des échelles toujours plus irrégulières ;

- * le second mouvement désigne la poétique des boues, le brassage des fluides. Lorsque le produit de la terre entre en cuisine, nous ne pouvons réduire la culture du légume au seul bénéfice de sa consommation, il est comestible au delà de sa fonction nutritive. Mais c'est en-tant-que comestible qu'il est chargé d'une fonction symbolique. Par ailleurs, dans la cuisine, le produit n'est jamais détaché du jardin, il le contient comme un fond naturel, en *continuité authentique*. Car si le fruit du potager nourrit les nombreux fantasmes du produit *naturel*, c'est que quelque chose des qualités de la terre continue de l'agir, et de manière particulièrement intense lorsqu'il s'agit de mélanger les contours, lorsque nous entrons en gastronomie. Il y a un ensemble de mécanismes impliqués dans la cuisine⁹⁸ à la circulation des parties extensives du produit de la terre. La cuisine est l'espace des fluides, le territoire des flux. Ce sont des laboratoires de recomposition avec les matières élémentaires portées à divers degrés de combustion. En cuisine, la volonté de l'être-potager est liquide comme l'être-sable du désert est aérien. L'eau qui boue renvoie à sa domestication quotidienne en ressources de l'irrigation ; des boues sont mêlées et brassées à la terre de manière mécanique ; le corps outillé enrichit la *nutrimentation* de son sol ; des liquides sont parfois pulvérisés pour préserver le jardin des nuisibles et maladies, etc... Cette action différenciée de l'eau dans la matière, le rapport aux flux de ce second mouvement, nous plonge dans la mélancolie de nos origines.

← f -) ancre 22
Poétique des boues

⁹⁷ Ce qui correspond à l'ensemble des jurisprudences par lesquelles tout homme se voit garantir l'emploi (foncier, agricole, spéculatif) d'un espace privé.

⁹⁸ Nous en décrivons certains d'entre eux dans la section 21 p.83.

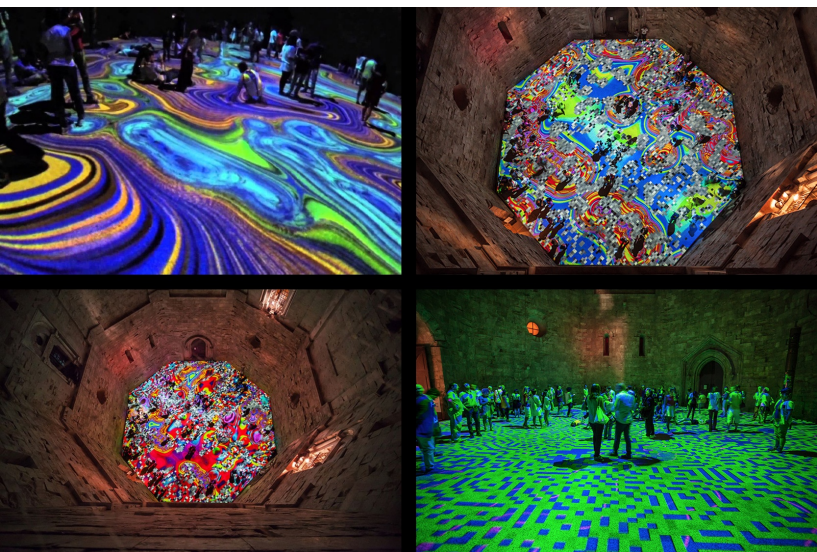


FIG. 1.13

MIGUEL CHEVALIER (2014)

Magic Carpets

Installation générative et interactive de réalité virtuelle : Ø 17,5 m. Festival Internazionale di Andria, Castel del Monte.

« Si l'on juge que la dialectique de la putréfaction et de la génération a été la thèse centrale de la botanique pendant de nombreux siècles, on comprend que l'antithèse de la fleur et du fumier soit agissante aussi bien dans le règne des images que dans le règne des idées. En fait, c'est la preuve que nous touchons à des images premières. La fleur est sans doute une image princeps, mais cette image est dynamisée pour celui qui a manié le terreau. Si nous aidons au mystérieux travail des terres noires, nous comprenons mieux la rêverie de la volonté jardinière qui s'attache à l'acte de fleurir, à l'acte d'embaumer, à produire la lumière du lis avec la boue ténébreuse. »

BACHELARD, G. (1948a). *La terre et les rêveries de la volonté*, p. 117.

Le fond limoneux que convoque l'activité de jardinage dans ses processus de *déterritorialisations* déborde l'ordre gagné sur l'étendue. Le territoire est toujours pris entre deux flux qui transforment, changent la perception de la matière en altérant sa constitution symbolique. Du travail de la terre à l'improvisation d'une recette de cuisine, c'est la *puissance de sécrétion* du jardin qui répand et afflue de la culture de l'ingrédient (nutritif ou symbolique) jusqu'à *l'histoire chromatique de sa cuisine*.

Ces deux mouvements du jardin : délimitation d'une surface et extension d'une profondeur sont ancestraux et nous prétendons qu'ils se trouvent actualisés dans la machine numérique. Il s'y passe le même processus, du plus petit déterminant électronique (le transistor) aux plus larges individualisations collectives : fermeture / ouverture, *déterritorialisation/ reterritorialisation*. Nous imaginons ainsi qu'un tel rapport aux boues génératives et aux cristaux algorithmiques est perceptible à la surface des tapis magiques de Miguel Chevalier. Car si la *générativité* des matières computantes prend tout son sens, c'est parce qu'elle est pour ainsi dire appuyée par les clôtures du jardin, rapportée à une base et un horizon. En l'occurrence précise de « Magic Carpets », c'est le motif fractal de l'octogone, du nid d'abeille, du diagramme de Voronï tel qu'il délimite les contours du vide intérieur (le cosmos) de la cour du Castel del Monte qui devient le motif d'ensemencement dans le pointillage discret des germes (image-temps) du jardin. Là encore, l'image est un plan d'oscillation

entre deux profondeurs, le tapis-jardin (tout comme l'apprêt des plats) ne cessent de replacer le motif ornemental au cœur des morphogènes⁹⁹. Les boues se colorent d'une vie intérieure qui n'est pas à une source, le point d'origine d'une focale sur l'être, mais un agencement de surface juxtaposées. Dans cette maigre page que nous avons déjà citée, Anne Cauquelin s'en remet essentiellement à Jean-Pierre Balpe où la métaphore du jardinier est procédurale :

« [Le jardinier] commence à travailler sur un ensemble d'information non hyper-textualisé, puis l'explicitation de relations entre les informations conduits à l'émergence de structures qui s'"ancrent" sur les documents. Ces relations poussent en quelque sorte sur les documents comme des plantes sur le sol. »

BALPE, J.-P. et al. (1996). *Techniques avancées pour l'hypertexte*, p. 71.

Ici, rien n'est dit de la nécessité ontologique de cultiver, de faire pousser, aucune précision n'est apportée quand aux spécificités géographiques et paysagères du jardin. Il nous semble que celui-ci participe de manière plus déterminante au développement du cyber-espace, au-delà de ce que note par ailleurs très justement Cauquelin encore, ici en termes de gestes esthétiques d'agrément :

« Car les multiples variations métaphoriques autour du réseau font oublier que le site est avant tout un domicile, qu'il a une adresse, qu'il est fait pour héberger [...]. Les travaux de jardinage vont de pair avec ceux d'entretien de la maison elle-même : *front page*, portail et plan de la construction méritent les plus grands soins. »

CAUQUELIN, A. (2002). *Le site et la paysage*, p. 48.

Cependant, aucun exercice de description concrète n'a cherché à rapprocher le foyer / jardin de la machine / serveur *du côté des développeurs*, du point de vue de ceux qui engendrent la terre et manipulent des mondes numériques.

Pourtant, le jardin est employé au-delà d'un effet de surface et nous devons le suivre jusqu'à sa relation au territoire, au paysage et au cosmos. S'il est d'agrément, il n'est pas décoratif. Ce que nous désirons, c'est tirer le rapport au réseau dans le jardin et pousser la fonction d'hébergement du serveur à la clôture d'un espace qui serait celui du centre du monde, l'espace aréolaire¹⁰⁰ où confluerait toutes les machines. Comme dans le « Jardin de la Fidélité de Babur » où le découpage orthogonal du lieu et son isolement de l'extérieur par un mur n'exprime pas moins un motif naturel de relation à l'étendue qu'un rituel cosmologique à l'échelle du patio. Cette *quadripartition* géométrique de l'espace a trait à la nature et à la genèse des mondes parce qu'elle est régulière ou résulte de l'application d'une loi mathématique. L'application de la loi comporte toujours plus que ce que la loi contient. « De la même manière, les jardins, dans la mesure où ils sont aussi (mais pas seulement) des symboles, s'affranchissent de leur propre superficie, pour renvoyer à d'autres lieux¹⁰¹. » Autrement dit, c'est l'agencement d'aires régulières qui localise l'être, organise l'espace et fait venir les

⁹⁹ Voir : note 35^{p.43}.

¹⁰⁰ Voir : *f -) ancre* 38, p. 159.

¹⁰¹ BERQUE, A. (2000c). « L'appareillage de l'ici vers l'ailleurs dans les jardins japonais », p. 116.



FIG. 1.14

NAHNA (1590)

Le Jardin de la Fidélité de Babur

Aquarelle sur Papier : 14.3 × 21.7 cm. Fol. 121 du *Baburnama*.
Collection V&A Museum, Londres.

Cette peinture de la *Baburnama*, ou l'histoire de Babur, est la moitié droite d'une composition double-page. Il dépeint l'empereur Babur (1483–1530) — représenté sur la droite dans un manteau à manches courtes jaune et portant un turban blanc —, supervisant la pose du Jardin de la Fidélité (*Bagh-e Vafa*) par Bishndas. À Kaboul, dans les régions septentrionales de l'empire mongol, le jardin est divisé en quartiers et est proche du *chahâr-bâgh* (4 jardins), l'archétype du jardin islamique : un enclos de verdure quadripartite entouré de hauts murs, structuré par les canaux issus d'un bassin central, bordé d'orangers et de grenadiers

flux ; puis ce sont les flux qui apportent la vie, érodent les plans, créent des paysages irréguliers et *déterritorialisent*. Les Soufis y verront, par exemple, les quatre étapes d'une progression initiatique : au jardin de l'Âme succède celui du Cœur, puis celui de l'Esprit, et enfin, celui de l'Essence où le mystique parvient au bout de sa quête. Nous ne voyons pas de différence entre ce processus par lequel s'exprime également le marché et le politique et celui consistant à info-gérer un espace d'hébergement à distance. Lorsque nous travaillons sur U-rss, sa machine d'exécution est notre centre du monde. Elle l'est d'autant plus que nous disposons des moyens de protéger l'exclusivité de son

accès. Le *firewall*¹⁰² et les divers procédures de sécurisation remplacent alors les murs de grès et assurent la qualité de signal (la pureté du flux) à la source duquel nous connectons la machine au réseau des corps programmés d'autrui. Dans tous les cas, la clôture « est justement là pour dire que cet espace-là ne se réduit pas aux mêmes termes que l'étendue où il s'insère matériellement »¹⁰³.

Pour tisser son web, il faut s'appareiller à la mesure de l'environnement technique. La machine qui devait permettre d'éclairer, de travailler et de structurer une petite portion du cyber-espace pour les besoins du projet ne pouvait se contenter d'une simple offre d'hébergement. Du degré de la présence aux réseaux : « je suis là » ; le machine devait rendre possible un tout autre énoncé : « j'inscris au réseau ». C'est l'évolution du projet qui imposait que soit ouvert de nouveaux horizons et c'est une machine de guerre qui pouvait nous permettre de tout vivre « dans des rapports de *devenir*, au lieu d'opérer des répartitions binaires entre "états" [...] »¹⁰⁴. Au delà du choix d'un prestataire pour la réputation de son service, nous devons donc faire évoluer le type d'hébergement à louer, ce choix étant en lui-même déterminant dans la manière dont U-RSS allait habiter la toile et essaimer le réseau. Le Web, l'espace immense des choses numériques connectées, entretient sur la question de l'hébergement des similarités plus que troublantes avec l'espace physique. La location d'une portion de l'un ou l'autre de ces espaces contractualisent des configurations extrêmement variables. Sur la toile, nous ne sommes pas tous logés à la même enseigne et pouvons distinguer grossièrement deux formats :

- les hébergements mutualisés : infrastructure matérielle et logicielle hébergeant sur une même base socio-technique plusieurs sites (corps / paysage). La base désignant l'ensemble des organes logicielles et vecteurs de relations au reste du Web, soit : les configurations techniques de l'hébergement loué (espace disque, mémoire vive, architecture logicielle, etc.) et la qualité (la disponibilité de langage serveur) et quantité de bande passante. En bref : tout ce qui permet à la machine de communiquer en elle-même et avec d'autres, de fonctionner et d'interagir avec le réseau ;
- les serveurs dédiés : dans ce cas, la location du logement correspond à celui de la machine physique même. D'une certaine manière, nous pouvons ici rapprocher le paradigme de l'habitat à celui d'un véritable titre de propriété, à savoir que nous possédons les murs, que nous pouvez y changer le papier peint logiciel, y refaire la configuration intérieure... La différence notable étant qu'il nous est garanti un accès distant à la machine et que ce titre de propriété locative doit être renouvelé selon la périodicité du prestataire.

¹⁰² « Un **pare-feu** (de l'anglais *firewall*), est un logiciel et/ou un matériel, permettant de faire respecter la politique de sécurité du réseau, celle-ci définissant quels sont les types de communication autorisés sur ce réseau informatique. » WIKIPEDIA, « Par-feu (informatique) ». URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Pare-feu_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Pare-feu_(informatique)) (version du 25/02/2015)

¹⁰³ BERQUE, A. (2000c). « L'appareillage de l'ici vers l'ailleurs dans les jardins japonais », p. 115.

¹⁰⁴ « Traité de nomadologie : La machine de guerre » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 436.

Nous voyons donc là s'opposer deux formes d'habitat pour les choses numériques occupant l'espace de la toile et nous constatons que si le premier abolit ainsi la notion de privilège, le seconde introduit celle de propriété privée. Cela devient intéressant du point de vue de la définition même de l'hébergement, lorsque nous considérons ce qui fait la propriété de la chose numérique, quand celle-ci habite un espace de la toile. Nous pourrions opposer les formes d'habitat des objets numériques de la même manière que Platon et Aristote s'opposaient sur la question de la propriété :

« Dans la pensée antique grecque, les philosophes s'affrontaient déjà quant à savoir s'il convenait d'encourager ou de bannir la propriété privée. Platon prônait un communisme intégral excluant la propriété privée ; l'homme libre ne devrait, selon lui, que s'occuper de politique, laissant les tâches dégradantes, c'est-à-dire économiques, aux classes inférieures. À l'inverse, Aristote considérerait que l'on ne gérait correctement que ce qui appartient en propre, défendant ainsi la propriété privée. »

IORIO, C. (2012). « Normalisation de l'habitat », p. 173.

Ce qui se ré-actualise, c'est alors un problème politique quant à la gestion de l'étendue, la protection ou la libéralisation des ressources de l'environnement. Car le milieu computant réclame de nouveaux motifs de gouvernance dont les formes conventionnelles d'État ne parviennent plus à domestiquer les machines de cyber-guerre¹⁰⁵ qui s'y développent.

« Il ne suffit pas d'affirmer que la machine est extérieure à l'appareil, il faut arriver à penser la machine de guerre comme étant elle-même une pure forme d'extériorité, tandis que l'appareil d'État constitue la forme d'intériorité que nous prenons habituellement comme modèle, ou d'après laquelle nous avons l'habitude de penser. »

« Traité de nomadologie : La machine de guerre » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 438.

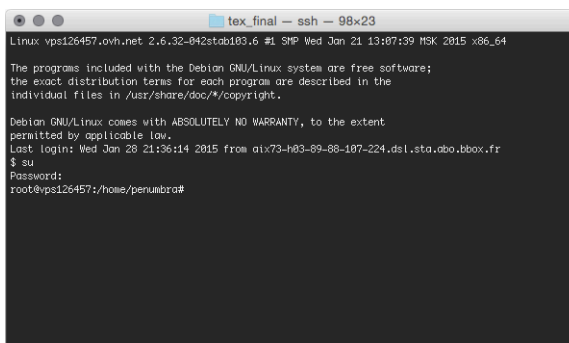
Notre approche aura donc été aristo-platonicienne ; U-RSS est installé sur un V.P.S., un Volume Privé de Sémiurgie¹⁰⁶, un espace d'hébergement sécurisé d'œuvres programmées, un serveur dédié virtuel, « une méthode de partitionnement d'un serveur en plusieurs serveurs virtuels indépendants qui ont chacun les caractéristiques d'un serveur dédié, en utilisant des techniques de virtualisation »¹⁰⁷. Cette configuration voit ses ressources matérielles partagées avec d'autres sites, mais nous sommes responsables de tout l'écosystème logiciel dont nous disposons. Par rapport au jardin, nous dirons que la fertilité de la matière dépend de la profondeur de l'appareillage. Le mode d'interaction avec la machine et par conséquent le spectre de notre action possible avec les données en réseau correspond à l'ouverture du jardin aux semences des autres mondes.

¹⁰⁵ Voir : f-) ancre 20, p. 70.

¹⁰⁶ La question de la sémiurgie, ici glissée dans le rétroacronyme, aborde la production des conditions symboliques tout au long de la section 1.2^{P.96}.

¹⁰⁷ WIKIPEDIA, « Serveur dédié virtuel ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Serveur_dédié_virtuel (version du 20/01/2015).

L'I.H.M.¹⁰⁸ ne consiste pourtant qu'en une C.L.I.¹⁰⁹, un canal sécurisé d'interactions *en mode texte*. Le champ des possibles programmés, la gestion des flux entrants et sortants, les dépendances logicielles, la synchronie du jardin à venir par rapport aux cycles de l'horloge atomique du réseau ; tout le travail de configuration de la machine ne cesse de changer les aspects du jardin et la qualité de raffinement de la matière. Et toutes ces tâches ne se transcrivent à l'incubateur de mondes numériques que sous la forme d'un dialogue textuel. Développer une certaine aisance dans le cadre d'un simple terminal s'apparente au long apprentissage du canevas d'une pièce de *Commedia dell'arte*, où seules les grandes lignes sont connues. C'est malgré tout à travers ce simple mécanisme d'instructions que nous strions, à distance, les champs possibles de nos désirs machiniques.



```
Linux vps126457.ovh.net 2.6.32-042stab103.6 #1 SMP Wed Jan 21 13:07:39 MSK 2015 x86_64
The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*/copyright.
Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
Last login: Wed Jan 20 21:36:14 2015 from aix73-h03-09-08-107-224.dsl.sta.abo.bbox.fr
$ su
Password:
root@vps126457:/home/penumbra#
```

La connexion ssh et l'interface CLI. Application « Terminal » MacOS X.

Nous ne nous promenons pas sur une machine avec l'aisance d'un apprentissage animal de l'espace. Les métaphores s'avèrent donc nuisibles. Il n'y a ainsi pas d'équivalent de maison, d'appartement, de loggia et d'autre mobile-home. Les réalités que nous plaçons sous le terme d'hébergement recouvrent en effet un nombre trop conséquent de pratiques : nous pouvons héberger des amis, être hébergé sur un réseau social, louer un nuage, s'aménager un hébergement complet sur les seules fondations d'une machine, etc... Par rapport à cette *maison* qui n'en est donc pas une, le jardin ne peut non plus être dit *d'agrément*. C'est que la surface n'en est pas une et que les limites, les frontières, la vie même de l'interstice entre l'être, les choses et le langage, sont construites de manière bien différentes. En fait, le jardin est peut-être moléculaire, fractal, disséminé dans un grand nombre des taches que nous avons à y effectuer pour investir ou exploiter Internet. I-localisable : « Le jardin en effet, c'est un dispositif qui permet de quitter le topos des choses¹¹⁰. » L'existence de tout un écosystème de micro-machines au sein du milieu logiciel rend à chaque serveur une fertilité particulière. La variété des choix logiciels offerts pour les mêmes segments de fonctionnalité standards font de chaque configuration un agencement unique. Cet agencement délimite à son tour le cadre de l'expérience possible des réseaux et convoque un choix éthique quand à la préservation et la sauvegarde des paysages et des pratiques maraîchères qui y ont cours. Chaque machine, de par

¹⁰⁸ « Les interactions homme-machine (IHM) définissent les moyens et outils mis en œuvre afin qu'un humain puisse contrôler et communiquer avec une machine. » WIKIPEDIA, « Interactions homme-machine ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Interactions_homme-machine (version du 22/01/2015).

¹⁰⁹ « Une interface en ligne de commande (en anglais *command line interface*, couramment abrégé *CLI*) est une interface homme-machine dans laquelle la communication entre l'utilisateur et l'ordinateur s'effectue en mode texte. » WIKIPEDIA, « Interface en ligne de commande ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_en_ligne_de_commande (version du 16/01/2015).

¹¹⁰ BERQUE, A. (2000c). « L'appareillage de l'ici vers l'ailleurs dans les jardins japonais », p. 118.

l'individuation de son empreinte sur la toile, devient alors une *puissance d'ensemencement* ; chaque jardin numérique se transforme, au contact des paysages réticulaires, en tapis et partout où nous allons, ce tapis fait office de jardin symbolique. Comme dans l'art des tapis persans, une même grille n'est jamais la matrice des mêmes volontés de nouer. Avec un V.P.S., l'espace est donc plus large, plus profond aussi, et c'est une toute autre forme de territoire numérique qui se définit. Y considérer des limites ne revient jamais qu'à se demander jusqu'à quel degré de profondeur nous prétendons accéder à la machine et au réseau. L'étendue des puissances d'agir que l'on se voit accorder par l'accès au système d'opération dote le projet d'un nouveau champ de possibles, d'un substrat plus riche. Il ne s'agit plus de personnalisation mais d'un travail de design opératoire, ayant une véritable influence sur les territorialités possibles. La localisation du serveur, son identification sur le réseau et ses dépendances logicielles ne suffisent pas à caractériser l'aire cosmique d'une telle machine. À un niveau d'équivalence logicielle, elle n'est pas seulement en relation au tout, elle est une



FIG. 1.15

ÉCOLE PERSANE (XVII^E SIÈCLE)

Le tapis de jardin de Wagner

Coton, laine, soie : 4.32 × 5.31 m. Burrell Collection, Glasgow.

La symbolique du Jardin de la Fidélité est ici reprise mais les canaux deviennent des turbines qui font décoller le tapis du sol. Ce n'est plus que le jardin ait à s'isoler de l'extérieur pour être le centre du cosmos, mais que l'extérieur et l'origine sont des flux qui le traversent et le rendent symboliquement immobile. Si au centre de tapis se trouve un bassin, le nœud ombilical du foyer ornemental, ce dernier n'est pas une source mais le point de gravité, le cœur hydraulique de la *déterritorialisation* du jardin qui associe enfin une surface d'ensemencement symbolique à un métier à tisser au sein des divers intérieurs qu'il ornemente.

cosmogonie, la création d'un tout.

Le goût des alliages

La machine est donc support / substrat / véhicule. Parce que les lignes sont brisées et irrégulières, parce que partout, ces *médiances* de la matière *computante* font venir le jardin de notre grand-mère au sens où il n'en va justement pas tout à fait d'elle ni entière de nous. La terre est antérieure à l'homme, la sensation que notre @-faire avec le numérique entretient une relation déterminante avec le travail amoureux de notre grand-mère à la terre, voilà qui relève d'une relation forgée sur quelques corps plus anciens que les nôtres, sur des symboles ayant traits à la genèse de la vie dans les mondes. Il y a quelque chose de proche dans notre rapport à la terre parce qu'elle nous est rendue à chacun différenciée par un processus qui a cours depuis la naissance de l'homme. Ce motif du jardin nous rapproche donc, pris dans un mouvement plus large : celui des mythes fondateurs, des contes et du folklore tapissant les cosmogonies les plus intellectuellement irréprochables. La terre nous est antérieure, cela signifie que quelque chose se répète en la terre qui nous précède moins qu'il nous prédique, nous devance moins qu'il n'instruit nos *déterritorialisations*. Être prédiqué, c'est être *en-tant-que* sujet des choses, dans une relation de compatibilité inductive au milieu. Dans notre cas, jardiner, c'est soumettre des germes aux aléas de l'environnement, c'est ensemer un milieu pour qu'il nous augmente, quand bien même celui-ci nous accable. Il est vrai que c'est dans ce genre de relations que nichent la plupart des religions polythéistes ; il faut la rage de plusieurs dieux pour acculer le jardinier, le courber sous le mauvais temps, infecter ses fruits de maladies, stériliser son sol en lui laissant comme seule marge d'entendement l'interprétation du jugement divin. Heidegger relisant *La Critique* de Kant nous dit par exemple que :

« Nous pouvons considérer le jugement simplement comme une relation sujet-prédicat ; nous ne saisissons alors pour ainsi dire qu'un état résiduel de la construction du jugement ; encore cet état résiduel, pour être ce qu'il est, pour fournir un rapport sujet-prédicat, dépend-il d'une condition ; à savoir que le sujet et le prédicat soient en général compatibles, c'est-à-dire en convenance réciproque et non pas contradictoires. [...] La pure et simple comptabilité du sujet et du prédicat en dit si peu sur la vérité du jugement qu'un rapport sujet-prédicat peut, en dépit de l'absence de contradiction, être faux et entièrement dépourvu de fondement. »

HEIDEGGER, M. (1971). *Qu'est-ce qu'une chose ?*, p. 180.

De là, tout ce qui prédique confirme ce qu'il est possible de reconnaître ; une antériorité ne peut être que *sui generis*, fidèle à son genre. Au niveau de la représentation, cela signifie que le jardin ne peut poser aucune question à l'image numérique. * Avec le prédicat, nous suivons le principe de contradiction ($A \neq \neg A$) ou *d'identité* ($A = A$), à savoir que pour un corps donné, les agencements successifs, les processus de *territorialisations / déterritorialisations*, l'individuation même, ne consisteraient qu'en une discrimination, une réduction binaire des choses comme appartenant (ou pas) au sujet percevant. La sélection des réalités du sujet induites dans le milieu, son positionnement

← f -) ancre 23
Prédiquer / assimiler

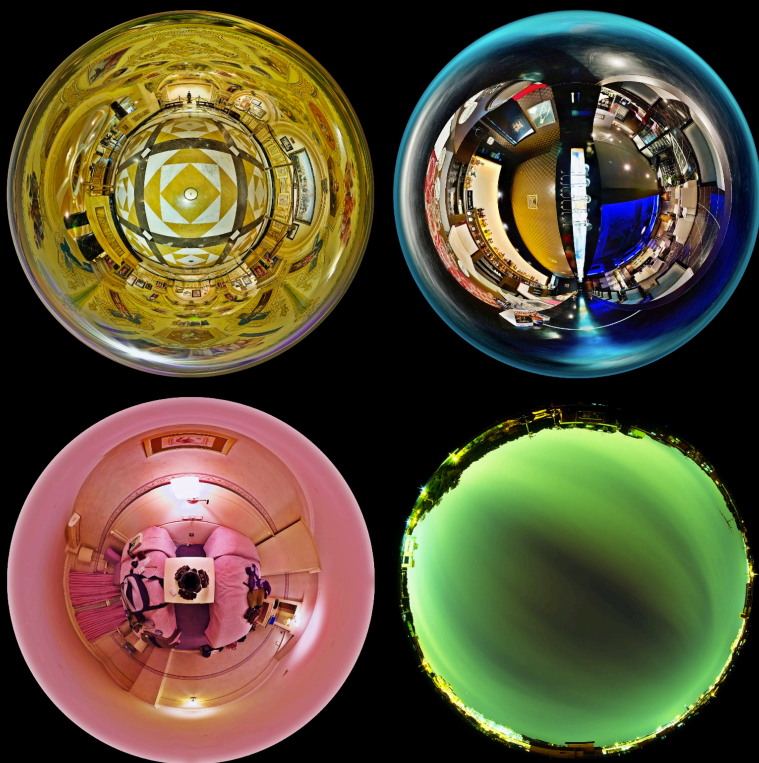


FIG. 1.16

ZU DOYANG (2002-07)Mini-mondes oculaires

Épreuve à développement chromogène : 1.23 × 1.25 m l'une.
Korean Art Museum Association, Séoul.

Lotte6, Cafe2, Honeymoon, LandscapeN. Réalisées par des appareils capturant l'image sur 360°, ces photographies effacent le point de vue à l'intérieur du monde qu'elles capturent. Ici, le point de vue fait monde, et l'image est un œil. L'écrasement accéléré de l'image sur les contours flous des sphères laissent supposer que les frontières y désignent encore une fois les régions les plus plastiques, les marges les plus intensives de la réalité.

dans l'espace-temps, la somme des projections dont il pense qu'elles sont siennes alors que véritablement, à l'instar des œuvres de l'artiste coréen Doyang, tout le champ perceptuel est enveloppé dans un point de vue technique (une machine de vision) écrasant les confins du monde ; toutes ces différenciations, ces agencements successifs ne peuvent exister si le prédicat — le chemin d'individuation, le signe passeur des *déterritorisations / reterritorisations* — demeure en continuité pure ou en opposition pure avec l'être et les choses de l'agencement précédent. S'il y a des humanités successives, si l'histoire de l'homme parcourt des mutations anthropologiques¹¹¹, la formation de l'être ne va pas elle-même sans discontinuité. Berque, relisant Nishida nous dit donc à son tour :

« Quels qu'en soient les termes, en effet, la relation suppose le lieu de son avoir-lieu ; et ce lieu en précède ontologiquement les termes. [...] Ce lieu, c'est le prédicat implicite qui nous aura dit la nature de *A*, de même que celle de non-*A* [...] Or le sujet (logique), c'est la chose ; c'est ce qu'il y a. Et le prédicat, comme lieu de cet y-avoir (*u* ou *yû*), n'est pas lui-même y-avoir ; c'est un ne-pas-y-avoir (*mu*). Cependant, c'est un ne-pas-y-avoir relatif (*sôtai mu*). En effet, le prédicat "est ceci" suppose lui-même un prédicat plus vaste, qui nous dit la nature de "ceci". »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 226-227.

La nature problématique du prédicat appartient à des ensembles abstraits d'opposition dont la lo-

¹¹¹ Voir : *f -) ancre* 7, p. 30.

gique s'écroule si nous commençons à porter notre attention sur les controverses qu'elles discriminent.

« Peut-on croire tenir le concept quand on compense l'insuffisance d'un abstrait avec l'insuffisance de son opposé ? [...] On combine les contraires, on fait de la contradiction ; à aucun moment on n'a dit l'important, "combien", "comment", "en quel cas". Or l'essence n'est rien, généralité creuse quand elle séparée de cette mesure, de cette manière et de cette casuistique. On combine les prédicats, on rate l'Idée – discours vide, combinaisons vides où manque un substantif. »

DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 236.

Si chaque composé est supposé par un autre dans une relation déterminée, le monde des formes possibles devient un système, un dispositif où les horizons se faisant de plus en plus fuyants, les bases de plus en plus abstraites, le monde pourtant greffé à la terre voudrait croître en fonction de ses seuls déterminants, restant sourd au mouvement même de lécoumène. Le jardin pose cette question de l'avoir-lieu, du *comment* et de l'*en quel cas*. Ce serait un prédicat qui aurait un sol et un horizon, un îlot sur le chaos ; il préviendrait les réductions abstraites où les mondialisations uniformes du paysage. Ce qui y serait contesté, c'est que « notre monde [puisse] aller son chemin sans base, pour lui-même – ou plus justement, dans le seul intérêt du système qui le domine. Plus clairement encore : dans le seul intérêt de ceux qui dominant ce système »¹¹². À travers lui, ce qui compte c'est de peser sur les forces engagées à la perpétuation des mondes. Dans l'affection corporelle répétée toutes les saisons, à un âge voyant se contracter les puissances d'agir, un jeu, un échange énergétique s'engage entre le *cosmos* et notre grand-mère. Peser sur les forces ne signifient pas, qu'en entretenant plusieurs jardins, notre grand-mère veuille mener une contestation politique ou qu'elle développe, dans la relative auto-suffisance que ces derniers lui octroient, une forme de résistance économique¹¹³. Au contraire, l'exercice est d'autant plus *déterritorialisé* que le jardin est local et agnostique aux affaires mondaines. Ce qui signifie dans notre cas que le programme est d'autant plus consistant par rapport au réseau qu'il n'attache ces modes d'existence à des territoires particuliers, à un moment donné. Le jardin jouerait alors le rôle d'une parfaite échelle :

« L'échelle, c'est ce qui rapporte la grandeur de l'édifice non seulement à la taille humaine, mais aux réalités du monde sensible. Cela n'est pas le cas de la proportion, qui réfère la forme à elle-même ou à d'autres formes relevant d'un même système, lequel peut être totalement abstrait. Au contraire, l'échelle ramène au concret. »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*.

Et concrètement, les denrées symboliquement chargées du jardin – les informations rapportées aux

¹¹² BERQUE, A. (2013). *La mondialisation a-t-elle une base ?*

¹¹³ Par ailleurs en France, les traditions de jardinage sont parfaitement compatibles avec la société de consommation : « Selon L'INSEE, près de 60% des ménages français possèdent un jardin ou un potager, soit une surface totale d'un million d'hectares, soit 2% de la superficie du territoire national). [...] En 2012, un ménage consacre en moyenne 1600 euros par an à cette activité, soit deux fois plus qu'il y a dix ans et, selon la Fédération française des métiers de la jardinerie, le chiffre d'affaires du secteur de la jardinerie pèse 7,47 milliards d'euros [...] » WIKIPEDIA, « Jardinage ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Jardinage> (version du 05/12/2014).

formes dans le cas d'U-RSS— continuent de *territorialiser* les alliages esthétiques qui pleuvent sur ses ornements visuels. À savoir que le produit de ce processus (où quelque chose est cultivé dans le retrait de la terre) advient au monde (existe, devient visible) lorsque le produit est lui-même pris dans un processus où (se retirant dans d'autres produits du monde) il perpétue l'ouvrage de son territoire par de nouveaux *alliages et catalyses* de sa transformation culinaire.

Nous accédons en cuisine à d'autres échelles du paysage, nous investissons un champ de traçabilité plus large. Le *fruit du labeur* au jardin, comparable au portrait social, consacre l'ultime transformation du paysage, une relation intime et universelle de subsistance naturelle et symbolique à l'étendue. Nous pensons retrouver le même rapport lorsque nous récoltons le fruit des applications U-RSS, ceux-ci doivent souvent faire l'objet d'une nouvelle cuisine, d'un programme spécifique à défaut d'être simplement figé en nature morte tri-dimensionnelle dans le portrait social. Les plans d'informations que nous accumulons dans les réservoirs sémiotiques d'Internet ne cessent pas de computer mais continuent de promulguer une sorte de *mathesis culinaire* sur les recettes de soi, privilégiant tout ce qui a la nature du chiffre, dans une logique de calcul standard :

« En vertu d'une longue habitude le mathématique nous fait penser aux nombres. Le mathématique et les nombres sont manifestement en corrélation. Mais la question demeure : cette corrélation existe-t-elle parce que le mathématique est quelque chose qui a la nature du nombre ? Ou inversement parce que ce qui a la nature du nombre est quelque chose de mathématique ? »

HEIDEGGER, M. (1971). *Qu'est-ce qu'une chose ?*, p. 82.

Quel rapport entretiendrait donc la matière computante avec les mathématiques et les algorithmes ? S'agit-il d'énumérer les caractères numériques du potager dont on dira alors qu'il désigne un plan de *tant* de mètres carrés (pesant *tant* d'octets), recevant *tant* d'heures d'ensoleillement (étant de *telle* manière soumis aux aléas du réseau), contenant *tant* de pieds de tomates, de lignes de poireaux (développant *telle* forme, computant *telle* richesse) et impliquant *tant* d'heures d'ouvrage etc... S'interrogeant sur la racine grecque du mot « mathématique », Heidegger nous renseigne encore :

« ἀθῆσις signifie l'acte d'apprendre ; μαθήματα ce qui peut être appris. [...] Apprendre, c'est là un mode de l'appréhension et de l'appropriation. Mais prendre n'est toujours pas apprendre. [...] Apprendre, c'est donc là une manière de prendre et de s'approprier l'usage. Une telle appropriation a lieu grâce à l'usage lui-même. Nous l'appelons exercice. Mais s'exercer n'est à son tour qu'une manière d'apprendre. Apprendre n'est pas toujours s'exercer. [...] Apprendre, c'est toujours en même temps apprendre à connaître. »

ibid., p. 82-83.

Se nourrir, c'est apprendre une recette pour connaître la cuisine. Aussi, la recette ne se résume pas à quelques fonctions dont chacune « a perdu sa partie muable ou la propriété de varier, ne représente plus que l'immuable avec l'opération qui l'a dégagée. »¹¹⁴. * Un programme est l'implication

→ *f* -) ancre 24

Programme / recette

¹¹⁴ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 218.

d'une recette, la confluence de l'algorithme dans les composées d'informations, les matières et leurs saveurs. S'il est l'application de règles, il évoque essentiellement l'existence des variations, il modélise de la variété. Par rapport au plat programmé, la recette algorithmique opère par fonctions différentielles :

« C'est en ce sens que l'Idée a pour objet le rapport différentiel : elle intègre alors la variation, non plus du tout détermination variable d'un rapport supposé constant ("variabilité"), mais au contraire comme degré de variations du rapport en lui-même ("variété") [...] »

DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 223.

Qu'est ce qui nous exerce dans le *devenir-cuisine* du comestible ? Comme pratique artistique et travail archaïque d'apprentissage de notre qualité d'être assimilant, la cuisine est le troisième temps de notre *ritournelle* territoriale : paysage de données, jardin computant, cuisine des mondes. Elle en reprend la musicalité, les principaux motifs de *territorialisation* ; elle a sa machine, Fonction-Matière¹¹⁵ *métal / feu* ; elle développe ses propres rapports esthétiques à l'étendue (elle agence son champ perceptif) ; elle désigne une activité qui répète, différence et rythme nos existences. Notre qualité d'assimilation n'est donc pas réflexive au sens du « Dis moi ce que tu manges, je te dirai ce que tu es¹¹⁶ » car les ingrédients associés aux instruments forment la base et l'horizon des possibles culinaires. Il en va de même lorsque nous intervenons dans les grandes chaînes de restaurants de soi. Un réseau social propose de ce point de vue la même expérience d'indifférence dans le temps et l'espace (ouvert 24h/24, 7j/7, présent partout dans le monde), nous considérons que notre profil Facebook est d'une part capable de dire ce que nous mangeons et d'autre part de représenter qui nous sommes. Pour autant, ce n'est pas un lieu pour dire qui nous sommes mais pour consommer *ce qu'il est dit que nous sommes*. Ce sont des mots-clés qui nous montrent des surfaces où nous courons comme la brise du temps. Aussi, si l'assimilation engage de l'intimité, il nous faut dépasser les critères subjectifs de l'intime autant qu'échapper à la discrétisation générale de ses mécanismes. Il nous faut reconnaître les gestes quotidiens du travail en cuisine parce qu'ils localisent le corps en périphérie de ses sensations, qu'ils renforcent notre emprise et la connaissance de notre qualité d'être sensibles et assimilant.

Il n'est pas anodin que la première expression territoriale de la cuisine soit *le découpage*, que l'acte animal par lequel nous faisons changer le rapport des parties extensives du produit comestible — qui quitte alors le jardin pour entrer dans la cuisine —, implique des couteaux. La découpe est probablement l'acte le plus important, c'est par ce premier geste que nous entrons dans des rapports de différenciations. Car au-delà du geste accueillant le jardin dans le corps, la découpe représente un acte esthétique. Nous *esthétisons* le comestible avant même l'allumage des fourneaux (la grande transformation thermique), dès la découpe, où il s'agit d'apprêter et d'ouvrir les rapports : entre les

¹¹⁵ Voir : *f -)* ancre 12, p. 44.

¹¹⁶ BRILLAT-SAVARIN, J. A. (1848). *Physiologie du goût*, APHORISME IV, p. 16.

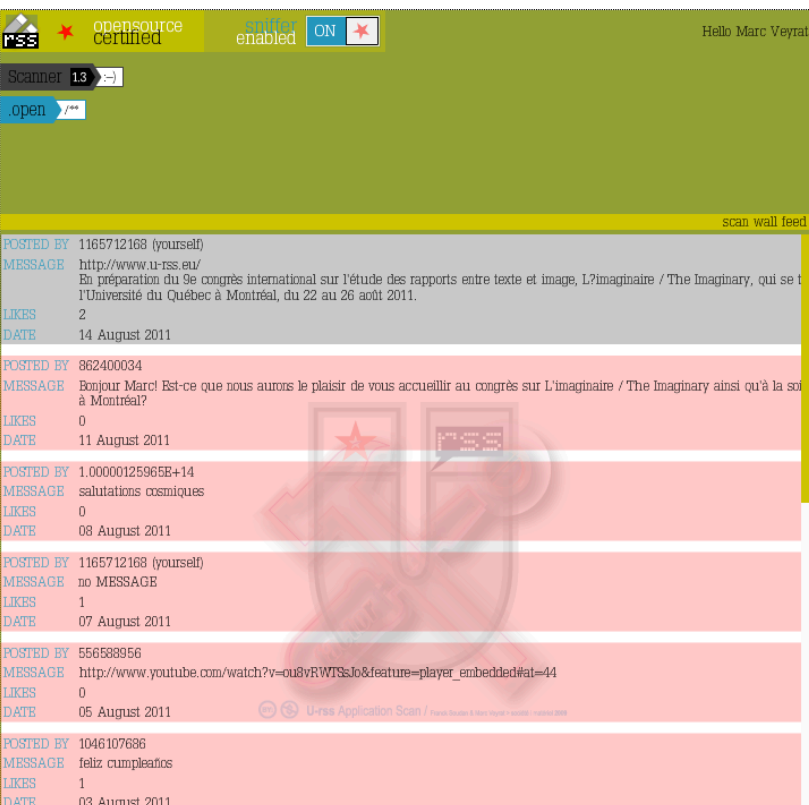


FIG. 1.17

U-RSS TEAM (2009-11)

U-rss + SCAN 1.3

Programme Facebook pour écran d'ordinateur.

L'application permet de cloner dans une base donnée privée une image grossière de notre activité Facebook. Cet acte de ré-appropriation de la privatisation nous donne la possibilité de travailler sur des nouveaux segments, d'effectuer d'autres tris temporels que la ligne, de donner des focus inédits aux jeux de nos relations à autrui. L'écart fait alors le tri, et certaines courbes apparaissent et se développent non pas tant en fonction de nous-même mais par rapport aux commentaires que nous pouvons susciter

différents ingrédients, entre les surfaces, les textures et la dureté des corps, entre les températures et les instruments de cuisson, entre d'autres modes d'existence de la cuisine encore... L'art de la coutellerie japonaise n'est pas seulement le signe d'une attention particulière que les habitants du Japon enjoindraient à la préparation des aliments, c'est que la découpe y tient lieu de foyer anthropologique. Elle infeste le langage (le nom des plats possède la trace lexicale des modalités techniques) et présente une certaine ergonomie (elle convient aux baguettes), elle répète une tradition et actualise, précise (aiguisée) une appartenance.

→ f -) ancre 25
Store-i tailor

Lorsque avec l'application « U-rss + SCAN », nous créons un dispositif capable de copier les traces de notre activité sur le réseau Facebook dans une base de données personnelle, notre geste consiste surtout à donner lieu, sur le sol de Facebook même, à une application proposant d'éplucher l'interface pour y trancher la pulpe d'informations. * En d'autres termes, la manifestation de notre appartenance au réseau passe par la nécessité de pouvoir en changer le sol, la forme et le sens. Nous ré-appropriant la tessiture de nos stores-i¹¹⁷, nous ré-investissons les informations dans la mesure où elles sont l'histoire d'une formation. Nous ne faisons pas que retirer de la matière à l'incarnation visuelle qu'en donne Facebook mais célébrons l'information dans un état de plasticité permanente.

¹¹⁷ « Le nouveau système d'information en continu favorise une version anecdotique des événements, une représentation en noir et blanc de l'actualité et contribue comme jamais à brouiller la frontière entre la réalité et la fiction. [...] Aux faits réels, [l'histoire] a substitué des stories. » SALMON, C. (2007). *Storytelling*, p. 178-179.

Ce qui compte, c'est de maximiser les *effets énergétiques* des *trans-formations* de la matière. C'est parce que les ingrédients retrouvent le potentiel combinatoire de toute recette qu'il devient possible de se transmettre *l'histoire en paquets*, le long de segments spiralés. *Jet-i*, application d'exploration des recettes différentiels ne peut exister sans le raffinement des ingrédients disposée par « U-RSS + SCAN¹¹⁸ ». Il ne s'agit pas tant de retrouver la cuisine de notre grand-mère dans des *remakes* de ses recettes mais de produire une *rétroingénierie* de son univers et de voir si le nôtre présente des *devenirs* réciproques aux siens. Cela signifierait alors que nous aurions tous deux traits au cosmos.

Nous repensons à Stiegler et à la nécessité politique du sentir ensemble¹¹⁹. Tout objet culturel est un lieu de partage du sensible et toute opération sensible agit sur les possibilités de son partage. Rappelons que saveur (lat. : *sapor*) et savoir (lat. : *sapēre*) partagent une racine étymologique commune. Tout savoir n'est pas une saveur d'où la nécessité de la science, du débat de la raison sur la pertinence et la validité des saveurs. Du point de vue du développement des saveurs, la programmation relève d'agencements esthétiques non moindres que dans la gastronomie, la « connaissance raisonnée de tout ce qui a rapport à l'homme, en tant qu'il se nourrit¹²⁰ » en ce qu'elle désigne également un art des *parties coextensives*. Ce qu'il importe de faire dans un programme ne concerne pas moins la formation d'un corps, où avoir du goût ne signifie rien d'autres qu'avoir les idées adéquates concernant ses parties extensives, rapporter les saveurs à un un savoir interne. Si le goût concerne le partage du sensible, il ne désigne donc pas le lieu de l'expression opiniâtre ou formatée du marché des passions, mais concerne le geste plastique, une projection sensible du corps à travers le met et les nouveaux rapports esthétiques qui l'engagent :

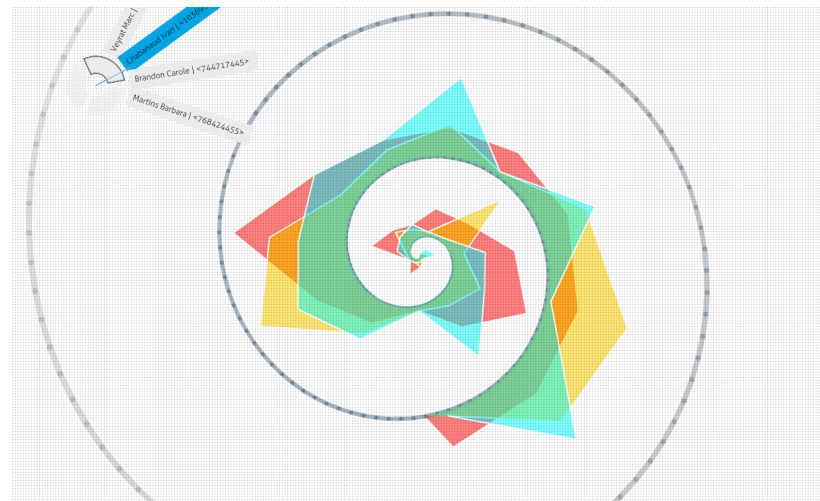
FIG. 1.18

U-RSS TEAM (2009-11)

Jet-i

Programme Flash pour écran d'ordinateur.

En référence évidente à l'œuvre de Smithson, ce programme est une visualisation de non-information puisque que rien n'indique la signification des brisures. Si la spirale représente en fait les oscillations calculées de nos actes sur la surface computante : quantité de *post*, de *j'aime* et de *commentaires*, elle est l'écriture ultime de la ritournelle, une signature enroulée au nombril d'un paysage abstrait



¹¹⁸ Quant au rapport de ces deux œuvres, nous en avons parlé dans SOUDAN, F. (2010d). « Penombra », p. 96-98.

¹¹⁹ Voir : *f* -) ancre 9, p. 42.

¹²⁰ BRILLAT-SAVARIN, J. A. (1848). *Physiologie du goût*, p. 27.

« Moi je ne cesse pas d'intégrer des parties sous mes rapports, quand je mange, par exemple, quand je mange il y a des parties extensives que je m'approprie. Ça veut dire quoi, s'approprier des parties ? S'approprier des parties, ça veut dire : faire qu'elles quittent le rapport précédent qu'elles effectuaient pour prendre un nouveau rapport, ce nouveau rapport étant un de mes rapports à moi, à savoir : avec de la viande je fais de la chair à moi. Quelle horreur ! »

« Cours à Vincennes du 17/03/1981 » In : DELEUZE, G. (1978-1981). *Sur Spinoza*.

En ce sens, avoir du goût, c'est ne plus percevoir confusément, connaître comment on sent, se reconnaître dans la rencontre de milieux parfaitement étrangers entre eux. Le goût étriqué la saveur tout autant que l'opinion défausse l'affection ; Bachelard l'épistémologue nous le rappelle : « L'opinion *pense* mal ; elle ne *pense* pas : elle *traduit* des besoins en connaissances ! En désignant les objets par leur utilité, elle s'interdit de les connaître¹²¹. » Paradoxalement, le *nourrir* ne peut faire l'objet d'une science s'il est envisagé comme besoin. La science culinaire n'est pas la tableau périodique des micro-éléments nutritifs¹²². Que la saveur soit un vecteur de compacité significatif sur Internet, c'est que la toile concerne les désirs dévorants et la puissance des êtres assimilants. C'est à ce niveau qu'une différence fondamentale s'insère entre le goût et la saveur ; la consommation et l'assimilation et que les passions humaines se transforment. Si nous avons été un pré-scientifique, Bachelard aurait gentiment brocardé les quelques pages précédentes pour ce qu'il aurait peut-être pris pour de l'animisme. Lorsque dans la « Formation », il consigne les obstacles épistémologiques que son nouvel esprit scientifique doit dépasser, un chapitre entier est consacré au « Mythe de la digestion » où effectivement « *le réel est de prime abord un aliment* »¹²³. Que nous forgions ce travail à même l'homme ne devrait pas nous dispenser de produire une réalité scientifique selon, après tout, les critères que se posent les sciences humaines auxquelles nous versons cette contribution. Donc pour justement identifier notre obstacle épistémologique, disons qu'il correspond à celui-là même que Bachelard pose comme indispensable à la production scientifique : nous devrions objectiver et nous faire anti-réaliste, abstraire le réel et dépouiller les phénomènes. Le retour à une subjectivité, même méthodiquement introduite dans le discours — où inoculée aux énoncés comme le propre vaccin d'un *soi* symptomatique (*Je* prétend dominer la psychologie qui dit *je*) —, ne nous satisfait pas non plus, car elle pose un empêchement équitablement problématique quant à considérer la constitution des *communautés de destin* sur le réseau. Aussi, lorsque nous impliquons jardins, paysages et nourritures, nous logeons en quelque sorte un milieu et y inscrivons une *médiance* qui ne coïncide pas du tout avec un plan métaphorique et qui ne devrait pas non plus valoir pour l'unique puissance des rêveries qui, tapissant les morphogenèses, nous empêcheraient d'en tracer les agencements. Nous *cosmisons* les N.T.I.C. car nous observons que partout où elles rendent de la saveur, c'est qu'elles ont traits à la forge des mondes. Nous disons donc juste que le rationalisme ne dispense pas le chemin

¹²¹ BACHELARD, G. (1993). *La Formation de l'esprit scientifique*, p. 16.

¹²² Nous pensons ici des Apports Journaliers Recommandés (A.J.R.) rebaptisé Valeur Nutritionnelle de Référence (V.N.R.) et dont l'objectif est d'estimer un ensemble de valeurs / repères nutritifs en dehors de toute singularité physiologique.

¹²³ BACHELARD, G. (1993). *La Formation de l'esprit scientifique*, p. 203.

de la raison de tracer un horizon pour l'homme à venir, ceci à travers le chaos et l'irraisonnable :

« Il [l'horizon] s'est d'autant plus remondanisé que l'espace et le temps sont redevenus indissociables, comme ils l'étaient dans la contrée de nos aïeux ; lesquels, dans une quotidienne cosmisation, comptaient leurs champs en journaux, et leurs journées dans l'identité des rythmes du soleil et du travail de ces champs. »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 128.

Presque nécessaire, dans la pratique de programmation, il y a une espèce de certitude qui s'affirme lorsque le développeur s'empare éthique du milieu des passions humaines qu'il investit dans l'algorithme. À ce niveau, le développement esthétique du réseau est directement lié à la libre circulation des saveurs tel qu'il est transcrit aux recettes, le code source, Graal des développeurs et clef de voûte de toute cuisine possible :

If you cook, you probably exchange recipes with your friends and you probably change recipes too. And if you've made changes and you like the results and your friends like eating it then you might give then the change version of th recipe. So imagine a world where you can't change the recipe because somebody has gone out of his way to set it up so it's impossible to change it.	<i>Si vous cuisinez, vous échangez probablement des recettes avec vos amis et vous changez probablement les recettes aussi. Et si vous avez fait des changements et que vous et vos amis aimez les résultats, alors vous pourriez leur transmettre votre version modifiée. Maintenant, imaginez un monde où vous ne pouvez pas changer la recette parce que quelqu'un aura été assez fou pour rendre cela impossible.</i>
---	---

« Richard Matthew Stallman. » In : PUTTONEN, H. (2001). *The Code*

Le goût devient alors le lieu de domination des passions, mais est-ce que le désir peut donner l'entendement des alliages au monde qui décrivent notre goût ? Quand par exemple Brillat-Savarin s'en intéresse, il oppose le goût aux fièvres orgiaques du sexuel, aux plaisirs génésiques dont il ne mésestime pas la force puisqu'il les établit dès la première page de sa *Physiologie du goût* comme un sixième sens : « le *génésique* ou *amour physique*, qui entraîne les sexes l'un vers l'autre, et dont le but est la reproduction de l'espèce¹²⁴. » Science visant l'étude des vecteurs du désir dans l'accouplement, le génésique « n'a pas influencé avec moins de puissance sur toutes les sciences ; et en y regardant d'un peu plus près, on verra que tout ce qu'elles ont de plus délicat et de plus ingénieux est dû au désir, à l'espoir ou à la reconnaissance, qui se rapportent à la réunion des sexes »¹²⁵. Il tente donc d'en rendre la valeur dans le domaine spécifique de la gastronomie en l'association à

¹²⁴ BRILLAT-SAVARIN, J. A. (1848). *Physiologie du goût*, p. 1.

¹²⁵ Ibid., p. 4.

un rapport de vitesse. Le goût chez lui est affaire de lenteur : « Dans cet état, c'est une langueur inconnue qui se fait sentir, les objets se décolorent, le corps plie, les yeux se ferment ; tout disparaît, et les sens sont dans un repos absolu ¹²⁶. » Aussi la subtilité à travers lequel le goût instaure du repos et freine l'infection génésique est de qualité toute chrétienne et le seul privilège de l'homme qui dispose de mets et de temps à l'appréciation de tels effets, à la connaissance de leurs rapports. En un mot, le goût est le propre des bourgeois.

La question du goût en art est tout autre chose et Duchamp aura par exemple établi toute sa démarche sur une espèce de fuite effrayée du goût, du *plaisir rétinien* aux *masturbations olfactives*. Quand il nie des qualités plastiques en tant qu'elles peuvent induire un quelconque sentiment, ce n'est pas qu'il nie la sensation, mais qu'il a la sensation de son cerveau. Il doute très fortement que le beau ou même le laid soit capable de renverser un goût particulier ou une globalisation esthétique. Il lui faut combattre le goût car celui-ci ne contient en soi aucune des brutalités attributives (modalités) de l'étrangeté dont il charge ses images. Là encore, le goût est un écran de lenteur sur le monde, un voile d'affections molles sur les intensités désirantes, du bruit inutile au développement des images de cerveau, à l'art. Dans son processus de répétitions régressives, le goût force les traits à la surface d'une opinion, finalement toujours engagée à débattre de la même chose : savoir s'il s'agit de bon ou de mauvais goût. Dans un entretien qu'il accorde à la N.B.C., Duchamp déclare que le goût n'est qu'une construction culturelle, l'effet d'une habitude : « Recommencez la même chose assez longtemps et elle devient un goût. Si vous interrompez votre production artistique après avoir créé une chose, celle-ci devient une chose-en-soi et le demeure. Mais si elle se répète un certain nombre de fois, elle devient goût ¹²⁷. » Cette hygiène est à la base même des *ready-made*, un geste quasi écologique, « neutre » ou plus justement fondé sur un sentiment d'apathie totale à l'égard des propriétés plastiques de l'objet et du geste artistique même, en-tant-que celui-ci pose justement le problème d'une *esthétisation a priori*.

Il s'agit de retrouver le geste artistique zen permettant de libérer l'in/visible ¹²⁸, d'épanouir la beauté d'indifférence. Indifférence n'exprimant à son tour pas un dégoût des objets et des mécaniques mais affirmant la nécessité d'un isolement total de l'opération poétique vis-à-vis des cristallisations culturelles. C'est un poème abstrait que Duchamp livre d'abord à la précision des rapports énergétiques de l'œuvre à venir :

« Par matrice d'Eros, on entend l'ensemble des 8 uniformes ou livrées ~~fixés on creux figurés~~ creux et destinés à donner au gaz d'éclairage 8 formes mâliques (gendarme, cuirassier, etc.). Les moulages du gaz ainsi obtenus, entendraient les litanies que récite le chariot, refrain de toute la machine-célibataire sans qu'ils pourront jamais dépasser le Masques [...] »

« Le Voile de la Mariée » In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 81-82.

¹²⁶ BRILLAT-SAVARIN, J. A. (1848). *Physiologie du goût*, p. 8.

¹²⁷ DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 199.

¹²⁸ Voir : f-) ancre 19, p. 68.

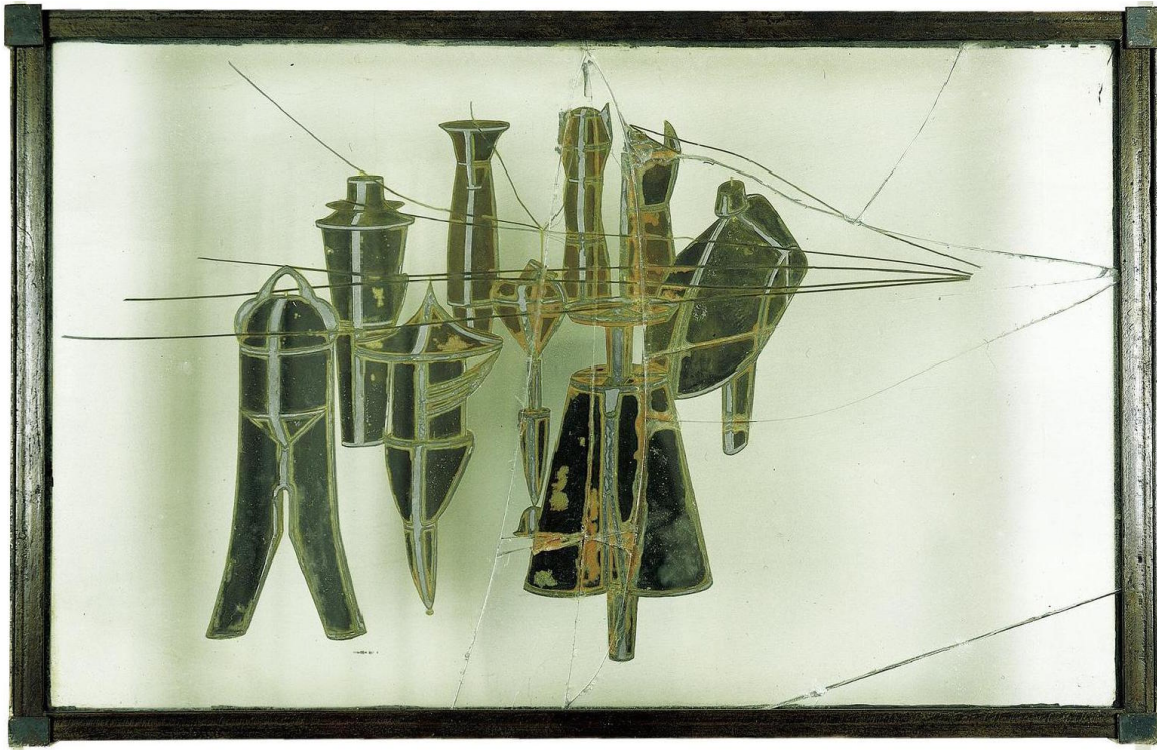


FIG. 1.19

MARCEL DUCHAMP (1914-15)
Neuf Moules Mâlic

Huile, fil de plomb sur verre (fêlé en 1916), monté entre deux plaques de verre : 66 × 101.2 cm. Centre Pompidou, Paris.

Les moules mâliques iront dans la partie basse du *Grand Verre*. Ce sont des uniformes qui entretiennent avec le destin de la *broyeuse de chocolat* le devenir commun de *machine-célibataire*. Ces « matrices d'Eros » coupent le gaz d'éclairage par des tubes capillaires et forment un réseau de dessins mécaniques portant l'effort des célibataires sur les rouages et mouvements horlogers de leur machine. Le retard en *verre fêlé* est un *inframince* conceptuel, la projection d'une œuvre à quatre dimensions, la marque d'une rupture énergétique dans l'écart, là où un rendez-vous entre la mariée et ses célibataires a bien eu lieu.

Dans les études préparatoires au « Grand Verre », la « machine-célibataire » des « moules mâliques » nous permet de constater que le mouvement du *ready-made* ne relève donc pas d'une indifférence aux formes, mais affirme que le processus de création d'une forme demeure insensible à tout ce qui se dit *des formes*, au moment où celles-ci sont pensées et présentées au monde. Sans quoi il ne s'agit plus d'attitude artistique mais de design d'objet. Les « moules mâliques » ne sont donc pas des objets inesthétiques, ils opèrent simplement dans le retrait d'un usage objectif, formant des empreintes en positif d'un réel « envahi désormais par tant de signes que ceux-ci font écran à l'expérience directe

de notre environnement, des lieux ou des paysages que nous traversons »¹²⁹.

Comment vaincre les commandes électro-binaires du *moule mâlique*, échapper à la toxicité du gaz d'éclairage, à la dégénérescence des formes dans l'uniformisation du goût et à l'isolement toujours plus prononcé des célibataires sous l'écran du monde et la litanie de leurs machines¹³⁰ ? Peut-être qu'il nous reste à élaborer la composition du gaz, à nous emparer de la luminescence naturelle des matières, à offusquer les opinions de la mariée pour la mettre à nue face à ses humeurs. C'est avec cette perspective que nous voudrions maintenant décrire comment ces humeurs sont traduites aux signes en rappelant que le monde visible repose en grande partie dans un retrait, le corps y faisant face à « une immense région d'ombre où le travail, la vie et le langage cachent leur vérité (et leur propre origine) à ceux mêmes qui parlent, qui existent et qui sont à l'ouvrage »¹³¹.

¹²⁹ HILLAIRE, N. (2014). « Modes de l'œuvre et modes du lieu ».

¹³⁰ Voir : Figure 1.12^{P.71}.

¹³¹ FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et les choses*, p. 342.

1.2 LE GRAIN DES SÉMIOSPHÈRES

C'est en se confrontant à la matière computante que nous prétendons dégager des nouveaux horizons esthétiques. C'est également par la matière que nous pensons qu'il y a une sémiosphère numérique, une hypersphère qui connecte les régimes de signes. L'histoire du binaire nous incline à penser le code en *sémiurge*, par la pensée aveugle et la combinatoire dans la recherche d'une syntaxe visuelle sans considération pour la sémantique, l'alphabet employé. En devenant numérique, le binaire se fait la matière d'un encodage universel, un mur-blanc, sur lequel se cristallise des modulations programmées, des trous noirs. Dans le processus de construction du portrait social, les i+D/signes reprennent ce système de *visagéité*, ce sont des vecteurs par lesquels le trou noir remonte au mur blanc. Le portrait social, quant à lui tire de l'intérieur un moulage ou un composite, nature morte isolant la forme des flux et figeant le fond réticulaire dans un volume translucide. Sur Google Earth, les portraits entrent en scène. S'insérant dans un espace en négatif, en incompatibilité esthétique avec l'hypersphère, ils correspondent à des volumes hybrides entre l'avatar, l'architecture et la sculpture d'installation. Le portrait social renvoie à un geste de cristallisation définitive, il pose la question de la persistance. Si le numérique est destiné à inscrire durablement notre corps médial à l'écoumène, nous devons reconnaître au réel informatisé les mêmes qualités qu'une nature, il doit avoir pour nous le même sens qu'un paysage chinois millénaire. Alors se retrouve au fond de la toile ce qui gît dans l'abysse des sémiosphères, une arrière-scène de données, de costumes, d'histoires et de personnages qui attendent de faire corps programmé.

Le binaire et la combinatoire

Sensiblement, concrètement, nous autres humains différencions notre milieu. En retour, ce dernier devient une aire de partage du sensible. Alors symboliquement et à travers nos extensions techniques, nous fabriquons des signes, engendrons des traces, laissons des simulacres de nous-même à la Nature et ce, collectivement. Face au *feedback* du milieu, le risque épistémologique correspond à l'*a priori* de réification¹³², dans l'usage d'un biais cognitif visant à adapter la réalité à notre vision des choses. Si, dans notre cas, cette vision est celle du chercheur, elle peut en fait très bien désigner

¹³² Dans sa leçon d'adieu à la Faculté des sciences sociales et politique de l'Université de Lausanne, le Professeur Mondher Kilani ajoute qu'un autre danger guette les sciences humaines : celui de tous *centrismes* : ethnocentrisme, endocentrisme, etc... Voir donc : KILANI, M. (2013). « L'anthropologie, un savoir actuel ».

celle d'un chef d'entreprise ou d'un responsable politique, peu importe tant qu'il y a *pouvoir* de connaître. Et l'astuce consiste alors à donner au collectif que nous observons une représentation uniforme de l'écart d'abord symbolique que celui-ci entretient avec notre vision, par le langage, dans un programme. Faire correspondre l'échantillon pour qu'il réponde à l'énoncé tel que celui-ci idéalise la réalité, c'est contrôler la représentation collective en vue de la faire adhérer à une abstraction : un point de vue unique, donc forcément fixé *en retrait* du monde. La perspective inverse (la réciproque) consisterait à prendre des dispositifs (des écrans et des programmes) pour promulguer à l'encontre de leurs actions perçues des propriétés abstraites, innées ou encore naturelles. Nous dirions alors d'une navigation qu'elle est intuitive, que l'usage d'une fonction apparaît *instinctif*, bref, qu'il y aurait une continuité magique entre un artefact technique spécifique et une diversité d'usages particuliers et que cette continuité serait *gravé à la chair du monde* dont il nous resterait plus qu'à être les dépeceurs... Dans cette région périphérique de nos corps où nous nous construisons collectivement se joue le foyer des échanges de nos affects, le rôle des extensions communicantes de notre être ; là où le corps entre dans une relation intensive ; ici où il ne peut essentiellement pas dire *combien*. Je ne peux pas dire combien Tu l'aimes (par rapport à un(e) autre).

« Autrement dit, l'être est une *poiesis*, c'est-à-dire une construction anthropotechnique. Pire : exister est le résultat d'une fabrication. Et la technique conjuguée à d'autres facteurs y prend une part active, pour ne pas dire majeure. L'homme n'est plus une essence, une substance séparée, mais un processus fabriqué, constamment à faire. »

VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran*, p. 26.

Mais la réification que déploie le dispositif est comme seconde, par rapport à un processus premier, qui est celui de l'établissement du *fonctif*, de l'énonciation de la proposition scientifique par laquelle le chaos environnant est cette fois perdu, négligé au profit d'une « *référence capable d'actualiser le virtuel* [...], par fonctions »¹³³. Nous pouvons estimer que le développement d'une technique donne bien une référence pour les nouveaux horizons ; que de par son rôle dans l'écologie de nos êtres, elle est pharmacologique : « Un *pharmakon* peut avoir des effets toxiques tels que son adoption par les systèmes sociaux sous les conditions des systèmes géographiques et biologiques n'est pas réalisable, et que sa mise en œuvre positive s'avère impossible.¹³⁴ » Que les diverses applications du *fonctif* sur le réel fassent l'objet d'un débat parmi les hommes, cela est évident et sans expliquer pourquoi, nous saisissons que l'engrammage du réel par les machines requiert le plus grand soin éthique quant à l'assimilation d'un ensemble de perceptions confuses à une variété discrète de moyennes potentielles. L'échantillon se faisant de plus plus précis et les dispositifs de captation de plus en plus performants, l'ensemble des sommes médianes peut prétendre valoir une compression non destructive du réel. Il devient normal qu'un tel déploiement de la référence *situante* et de sa puissance d'actualisation sur le monde requiert la concertation d'un *devenir planétaire*. Il s'agit,

¹³³ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 112.

¹³⁴ ARS INDUSTRIALIS (2008d). *Pharmakon (pharmacologie)*.

après tout, d'un impact conséquent sur l'écoumène. Que les phénomènes dépendent largement des outils techniques, ceci n'est donc pas nouveau, la *phénoménoteknique* de Bachelard l'énonçait sans égards il y a plus d'un demi siècle de cela :

« Dans la connaissance instrumentale primitive, on peut voir se dresser le même obstacle que dans la connaissance objective ordinaire : le phénomène ne livre pas nécessairement à la mesure la variable la plus régulière. Au contraire, au fur et à mesure que les instruments s'affineront, leur produit scientifique sera mieux défini. La connaissance devient objective dans la proportion où elle devient instrumentale. »

BACHELARD, G. (1993). *La Formation de l'esprit scientifique*, p. 258.

Encore reste-t-il à comprendre la qualification même des faits par les machines et la dotation du monde par les instruments. Avec le numérique, le spectre d'une homogénéisation des saveurs par les lois du nombre (les statistiques) ne recouvre pas, en-tant-que réification des désirs, l'effort permanent de la matière saisie à émerger, déborder, ensemercer, germer. La matière a trait aux germes de chaos de par l'agencement intrinsèque du *fonctif* numérique. Le format binaire nous permet d'opérer avec une matière symbolique qui compte pour ses degrés de calculabilité, sa capacité de chiffrement. Nouvelle ductilité de la matière, introduction d'horizons esthétiques originaux, manière également bien différente de produire des formes et de faire la géographie de ses sémiosphères, l'histoire technique de sa mémoire ; le binaire engendre une étrange déformation du réel et une réification encore plus monstrueuse des phénomènes. La première réification déploie une pensée aveugle qui procède par tâtonnements de ces horizons et qui tient son développement éthique par le truchement de ses signes, dans l'exploration des modulations programmées environnantes :

« Pour que la matière puisse être modulée dans son devenir, il faut qu'elle soit, comme l'argile au moment où l'ouvrier la presse dans le moule, de la réalité déformable, c'est-à-dire de la réalité qui n'a pas une forme définie, mais tous les formes indéfiniment, dynamiquement [...] »

SIMONDON, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, p. 42.

Nous voulons rendre à la matière sa puissance, ré-estimer sa capacité à infléchir nos systèmes symboliques à la Nature, à loger nos messages dans ses corps, à respirer le temps par ses rythmes. Mais dans le même processus de composition de cette sémiosphère, pendant lequel se cristallise le germe technique – soit l'intégration économique et politique des usages – nous retrouvons un trait ontologique archaïque : la nécessité de se détacher de la Nature, la culture étant comme une charpente intérieure, un appui de l'homme par l'homme. D'où la nécessité de sauvegarder et de préserver des temps les *représentations* des choses, afin de pouvoir, par elles, avoir des expériences immatérielles :

→ f -) ancre 26

Interstellar

* *Interstellar*¹³⁹. Par l'orifice d'une correspondance aussi impromptue qu'approfondie avec le père Bouvet, Leibniz fait passer sa découverte dans un trou noir. Le célèbre missionnaire jésuite découvre effectivement que la numérotation binaire donne une saveur nouvelle à une mystique sémiotique millénaire, celui des 64 hexagrammes de Fohi (*Fúxī*, 伏羲), premier empereur mythique de la Chine qui « aurait inventé, quelque 3000 ans avant notre ère, à peu près tout : mariage, noms de famille, écriture, numération décimale¹⁴⁰... » Ce mystère est placé dans un signe dyadique que nous connaissons tous : le Yin et le Yang. Nous oublions parfois qu'à la périphérie du symbole du Taijitu (*Tàijítú*, 太極圖), le Grand Tout et la continuité des énergies sont associés à une discrétisation dynamique, une différenciation interne. Mais c'est par la grâce d'une erreur de disposition des hexagrammes dans le courrier du père Bouvet que « Leibniz vide les symboles chinois des significations que d'autres interprétations leurs avaient assignés¹⁴¹ » et qu'il décline cette grammaire des mutations possibles — et ce, à partir d'un état initial le plus simple qu'il soit : ouvert / fermé, tout / rien — « pour ne considérer que leur forme et leur capacité combinatoire »¹⁴². Les lettrés de l'époque semblent avoir interprété ce diagramme de toutes les manières sauf au sens d'une structure mathématique et seul reste la trace en tourbillons de la magie chinoise du Yi Jing (*Yījīng*, 易經): le « Traité canonique des mutations ». Si l'ouvrage de divination intègre un système de numérotation où le Yin est représenté par un trait plein et le Yang par un trait discontinu (les *kua*), le tout ne traite pas d'arithmétique mais d'aléatoire, d'évolutions d'états induits par l'équilibre naturelle. Dans l'entre-maillage de tous ces devenir, les traces de la connaissance se retrouvent enfouies sous le mystère de leurs propres signes. Alors le savoir et les idées autant que les formes et les signes ne s'accumulent et ne se répondent plus dans le temps, ils ne se succèdent pas, ils ne font plus *réserver*. C'est le mythe cosmologique qui donne sa puissance au signe ; en se détachant parfaitement de l'histoire, les artefacts de la pensée humaine s'incorporent à une quatrième dimension (le plan d'immanence ?). Ce faisant, ils deviennent génétiques, germinaux, virtuels, des êtres surnaturels qui diffractent dans leurs développements la puissance de tous les temps. Si bien que relativement, nous les regardons désormais comme des degrés, des biais du langage dans la Nature elle-même. Ce que l'invention du binaire cristallise, c'est, au-delà d'un système de numérotation, une inclusion totale de la Nature dans les symboles.

Le mythe qui marque le binaire est bien celui du *saut temporel*. Le système ayant déjà été là¹⁴³, présent au monde, il ressurgit à l'actuel comme la nécessité d'une nouvelle forme. De même que la numérotation binaire de Leibniz n'est pas affiliée aux hexagrammes de *Fohi* — la civilisation

¹³⁹ NOLAN, C. (2014). *Interstellar*.

¹⁴⁰ YCART, B. (2008). *Les comptes binaires de l'Empereur de Chine*.

¹⁴¹ ECO, U. (1997). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*, p. 324.

¹⁴² Ibid., p. 324.

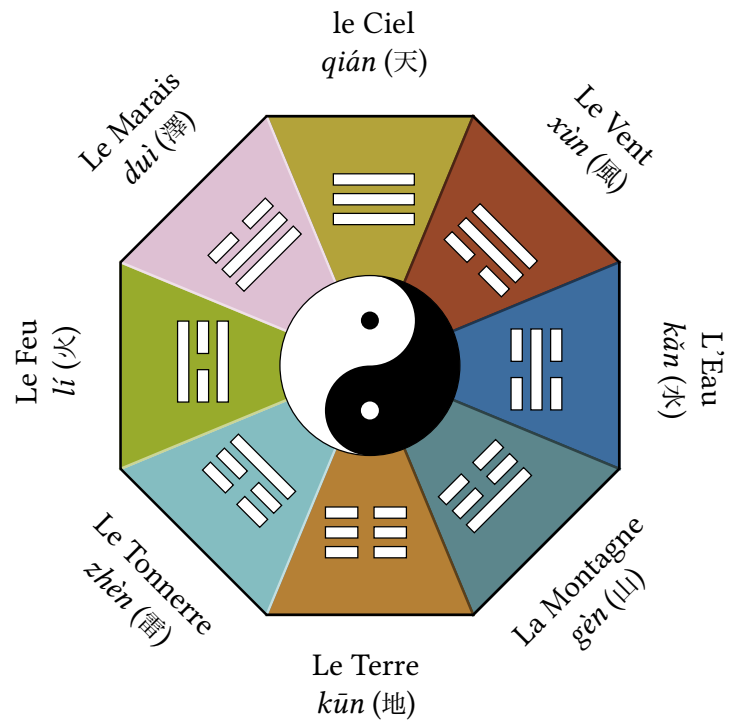
¹⁴³ Même si le manuscrit remonte en fait à une époque bien plus récente : « L'on a cru, pendant des siècles, que l'origine de ce *Livre des Changements* était millénaire, alors que des recherches plus récentes le font remonter au III^e siècle avant J.-C., mais suivant l'opinion courante de son époque Leibniz l'attribuait au mythique Fou-Hi. » ECO, U. (1997). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*, p. 323.

FIG. 1.20

FRANCK SOUDAN (2015)
Bāguà, les huit figures de divination

Code TikZ/PGF. URL : <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bagua-2005.JPG> (visité le 31/03/2015).

Le yin et le yang représente la continuité des contraires, l'engendrement de l'Absolue par le Néant : la clarté, l'obscur ; le masculin, le féminin ; la chaleur, le froid... 8 trigrammes associent cette harmonie tourbillonnaire des énergies à une distribution symbolique de leur présence dans la nature. Marqués par une logique interne de numérotation binaire, ces signes semblent porter symboliquement l'empreinte discrète des énergies dans les blocs de Matière-Paysage



chinoise ayant jusqu'alors interprété ce signe de toutes sortes de manière sauf mathématique —, nos machines numériques, bien que binaires, ne se limitent pas à une différenciation des énoncés scientifiques de Leibniz. Autrement dit : chacune de ces théories se répondent, mais pas de manière successive ou en fonction d'une origine commune, car ils ne partagent pas le même système symbolique. Comme le fait remarquer Deleuze, si « une théorie ne peut paraître en règle générale que lorsqu'il y a déjà le système symbolique qui la rend possible¹⁴⁴ », cela signifie pas que nous ne pouvons pas confondre les systèmes symboliques sur lesquels ces théories se développent. Le Yi Jing, Leibniz et la machine de Turing ne sont pas des différenciations précisant un même germe. Comme système symbolique, chacune des réalités que nous percevons à travers ces dernières ne nécessite ni ne justifie les systèmes adjacents. En-tant-que théorie, chacune développe son propre germe à la surface du chaos. C'est au sein d'une histoire de signes que, par la suite, ces événements de la pensée tirent entre eux les mêmes fils ontiques dans la tessiture des phénomènes. La génétique de ce tissage donne lieu à une grammaire particulière, cristallisé dans un dispositif unique, forgé en un agencement Machine-Théorie concret. Nous pouvons donc tout à fait créer un code arithmétique dyadique où « les nombres étant réduits aux plus fimples, comme 0 & 1, il paroît partout un ordre merveilleux¹⁴⁵ » ;

¹⁴⁴ « Cours à Vincennes du 10/03/1981 » In : DELEUZE, G. (1978-1981). *Sur Spinoza*.

¹⁴⁵ LEIBNIZ, G. W. (1705b). « Explication de l'arithmétique binaire ».

proposer un cadre conceptuel d'automates *morphogénétiques* (Turing) ou s'en servir pour décrire les opérations *de mutation* des énergies (Yi Jing). Plus encore, si les systèmes symboliques ne se confondent pas plus entre eux qu'avec les théories dont ils permettent le développement, c'est que ceux-ci veulent envelopper l'expression de *Dieu*, et non ses seuls signes justement. Les signes sont d'abord des *signatures* quant à la volonté de l'homme de se rendre maître d'un degré de réalité toujours plus large et exprimer enfin sa puissance de connaître :

« Pour qu'une espèce déterminée puisse se conserver et croître dans sa puissance, il faut que sa conception de la réalité embrasse assez de choses calculables et constantes, pour qu'elle soit à même d'édifier sur cette conception un schéma de sa conduite. Autrement : la mesure du besoin de connaître dépend de la mesure de croissance dans la volonté de puissance [...] »

NIETZSCHE, F. (2006). *La volonté de puissance*, p. 20.

À travers la métrique binaire, la matière est donc essentiellement virtuelle : entre le 0 et le 1 existe l'infini. Et c'est en musicien que Leibniz constate à quel point sa découverte est déjà tapissée dans les grondements sourds de la Nature :

« Et auprès des Chinois mêmes elle peut servir à leur rendre plus recevable un des grands articles, et non pas des plus aisés de notre religion, et de notre métaphysique, qui porte que Dieu et rien font l'origine de toutes choses, que *Dieu* a tout créé de rien, et le fait encore, la conservation n'étant qu'une création continuelle. »

LEIBNIZ, G. W. (1705a). *Cinq Lettres au Père Verjus*.

Le Yi Jing, Leibniz et la machine de Turing sont des échos des mêmes ondes gravitationnelles. Comme agencements symboliques, ils proposent des réponses à la question de la meilleure configuration du *tesseract* des mondes possibles. Chaque théorie est un germe mutable enfermant un grain de chaos qui sera diffracté par la seule attraction gravitationnelle d'une poussière d'existence élémentaire.

C'est le signe qui instaure une origine à l'homme et c'est à partir du signe que l'homme s'instaure comme horizon des origines. Pour qu'un régime de signes perdure, il faudrait qu'il se repose de ce qu'il lui est actuel. Pour rendre au binaire la valeur combinatoire, il faut que Leibniz se libère des nombres pour s'intéresser « davantage à la *forme* des propositions qu'il peut engendrer sur le calcul binaire qu'aux significations des nombres »¹⁴⁶. * La matière du signe n'est pas pré-symbolique, elle ne renseigne pas un fond commun¹⁴⁷ ni l'origine signifiante d'une identité, elle existe comme retirée du temps. Si le binaire consiste ainsi en une opération syntaxique d'atomisation du réel ; le signe n'y a plus ni référent, ni signifié, il est simplement *opérant* dans sa fonction de

→ *f -) ancre 27*
Pensée aveugle

¹⁴⁶ Eco, U. (1997). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*, p. 318.

¹⁴⁷ « L'univers de l'art est par excellence le lieu où se lit la remontée à l'Urdoxa de la sensation, que cette remontée prenne le visage d'un virage vers le neutre comme aurore de l'expérience, d'une bifurcation vers l'anté-prédicatif, d'un creusement en direction du pré-symbolique ou d'un retour à un sol anhistorial. » BERGEN, V. (2013). « Deleuze : du sensible à l'empirisme transcendantal », p. 88. Or l'art provoque la sensation en luttant contre l'opinion, il ne s'affilie pas aux signes du territoire mais porte son attention sur la Figure-terrain chaotique qui le contient.

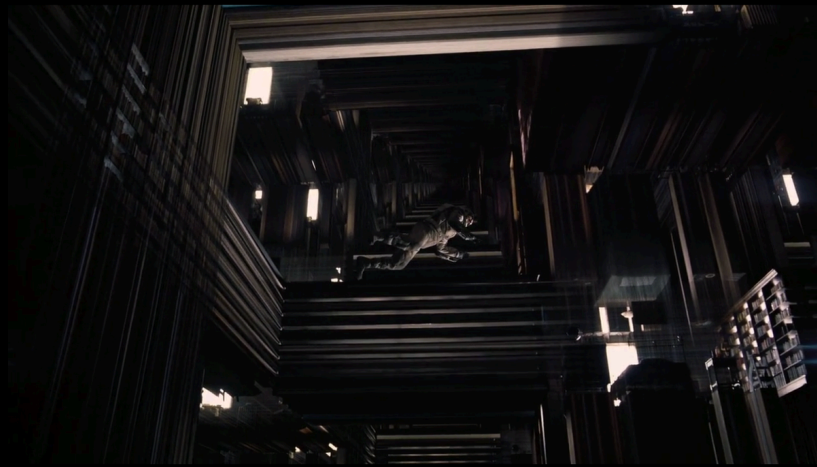
codage des choses. *Cogitatio coeca* : pensée aveugle incarnée au silicium, usine de raffinement du réel en informations, « carburant à un cyberspace sous perfusion¹⁴⁸ », machine abstraite dont les objets (et les opérations) symboliques fonctionnent « de manière purement syntaxique, sans référence au sens sémantique ou au modus operandi de ces objets »¹⁴⁹. Nous n'avons alors pas de souci particulier quant à la fidélité de la représentation ou la teneur matérielle du signal : « Le processus de raisonnement opère ainsi sur des signes atomiques (qui ne sont pas eux-mêmes interprétés), à l'instar des mathématiques¹⁵⁰ » C'est pour l'*ars inventendi* (la combinatoire) qu'existe le binaire et c'est par elle que cette conception prétend formaliser une langue universelle. Le lien mystérieux que Leibniz crée entre l'un des langages les plus anciens de l'humanité, et celui de l'informatique ne concerne pas la réduction discrète, mais l'inflation combinatoire. Le calcul binaire est son instrument et c'est grâce à lui que nous pouvons désormais exprimer des « problèmes que l'on ne pouvait résoudre auparavant, ni même et surtout poser (problèmes transcendants) »¹⁵¹. C'est par ce même motif (capital trans-génétique) que le corps et son milieu se retrouvent associés dans des époques différentes à un nouvel horizon symbolique, à l'actualisation d'un écoumène présentant désormais quatre dimensions. Peser l'existence des représentations symboliques que chacune de ses théories ont introduites en terme de perception du monde revient à observer l'histoire des techniques comme

FIG. 1.21

CHRISTOPHER NOLAN (2014)
Le tesseract d'Interstellar

Science fiction : 169 minutes. © Paramount, Warner Bros, États-Unis.

Dans le trou noir, Cooper (Matthew McConaughey) fait face à une représentation tri-dimensionnelle de tous les mondes possibles. À travers les ondes gravitationnelles qui structurent cette fractale infinie (la Monade), il parvient à laisser des messages codés (en morse). Animé d'un mouvement perpétuel, Cooper transmet à ces signes le message quantique qui sauvera l'humanité



¹⁴⁸ CODOGNET, P. (2004). *La Pensée aveugle*.

¹⁴⁹ Ibid.

¹⁵⁰ Ibid.

¹⁵¹ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 229.

des synthèses d'instants. À l'instar de Cooper, fantôme de ses monades, anomalie quantique inclus dans la projection cristalline d'une réalité *hypercubique*, toute surface touchée par ce signe est imprimé de l'intérieur par un arc plus large que le temps lui-même. Le signe associe ainsi tout un agencement technique à un fondement horizontal, hors du temps et de l'espace. Comme avec la Yi Jing, la signification d'un agencement sémiotique peut alors disparaître dans un *cours du temps* donné, parce que nous y perdons la capacité esthétique de le sentir, nous en perdons *la trace* au sein de cet espace-temps particulier. Ce qui ne signifie pas que l'expression divine, ni la question épistémologique (la saveur) de cette connaissance, s'efface. Pas plus que les devenirs imaginés par leurs créateurs aient à se répondre. Si Leibniz exprime donc très tôt l'idée que les opérations qu'autorisent sa numérotation peuvent être adéquatement traduites à un automate mécanique¹⁵², ses projections appartiennent à la cristallisation de sa propre monade ; son idée ne fait pas l'épreuve du même agencement Fonction-Matière¹⁵³ que le notre, avec les machines numériques. Sa combinatoire n'est pas en silicium et sa grammatisation ne possède pas les langages de programmation.

Depuis le début de ce chapitre, nous voulons insister sur cette idée, qui est la base du portrait

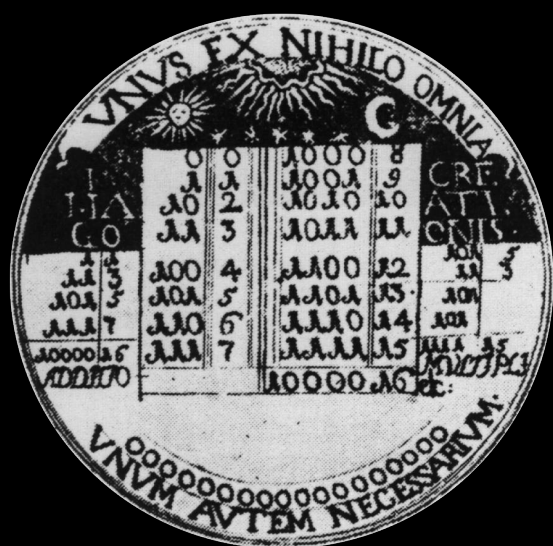


FIG. 1.22

G. W. LEIBNIZ (1697)

Unus ex nihilo omnia

Médaille pour le duc de Brunswick.

Par le biais de ce médaillon, Leibniz rend peut-être sa propre interprétation du Yi Jing. Reprenant la dualité Lune / Soleil du Bāguà, mais ici rapportée à la même ligne d'horizon, la notation binaire est ici plus ornementale, se développant en grille, en pyramide ou en collier. L'unité nécessaire à l'infini (il faut le 1 pour que le 0 produise tous les nombres) n'est ici plus décrite par une spirale continue mais par une ligne de démarcation nette, marquant la césure primordiale de tout le système.

¹⁵² « Ce type de calcul pourrait également être réalisé avec une machine (sans roues) [...] Avec une boîte munie de trous, qui peuvent être ouverts et fermés. » LEIBNIZ, G. W. (1679). « De progressione dyadica », p. 5.

¹⁵³ Voir : *f* -) ancre 12, p. 44.

social, qu'il existe comme un échappement de la matière computante dans les signes, et que c'est ce processus qui différencie les séquences sémiotiques du système combinatoire. Il ne s'agit donc pas de décrire une forme informatique comme le produit d'interactions arithmétiques complexes avec le binaire, mais d'envisager chaque forme comme un agencement de signes donnant à la matière discrète sa motricité effective dans la sémiosphère. C'est bien là l'idée de Leibniz, ébaucher une grammaire universelle de fonctions, énoncer une formalisation éternelle des rapports. Et c'est parce que Leibniz tient de son érudition une volonté de concilier tous les contraires qu'il communique par signes. C'est dans la correspondance sur les idées que les signes dégagent de la matière informe des volumes de sentir-ensemble où par le rapport de plusieurs sémiosphères entre elles qu'une idée gagne sa saveur pour une époque donnée, qu'elle conquiert ses traits expressifs. Lorsqu'en 1697, Leibniz communique au Duc de Brunswick les spécificités de la numérotation binaire, il accompagne ainsi son courrier du dessin d'un médaillon « détaillant cette découverte qu'il considérait comme *imago creationis*, c'est-à-dire à l'image de la Création^{TM11} : « *Unus ex nihilo omnia* écrivait-il comme devise : l'Un crée le tout à partir du Rien. A l'aide des seuls nombres 0 et 1, on peut créer tous les autres, et l'univers tout entier, comme Dieu lors de la Genèse¹⁵⁵. » Il apparaît que ce symbole n'illustre pas simplement la découverte de la numérotation mais signale les devenirs autorisés par cette nouvelle théorie du calcul. Le signe n'est pas la trace symbolique de volontés immatériels de connaître, mais la prise en image d'un langage qui contiendrait toutes les formes indéfiniment, en fonction d'une certaine logique de pensée. Dire matière computante, c'est alors dire la même chose que matière *idéelle* : « Pour Leibniz, les symboles du langage logique ne se trouvent pas à la place d'une idée, mais ils se substituent à elle¹⁵⁶. » Il ne s'agit pas seulement de binaire mais d'une anticipation de l'image sur la pensée de Leibniz par rapport aux problèmes métaphysiques du calcul. C'est même ce cas particulier qui marque la résurgence d'un système symbolique étant lui-même apparu à une autre époque, dans un autre monde. Que cette matière binaire se matérialise dans une nouvelle idée mathématique (le calcul différentiel) ou conceptuelle (la Monadologie), cela est déjà marquée par la ligne de démarcation Néant / Tout (Un / Dyade) qui inscrit au médaillon un trait expressif bien différent de celui du Yi Jing¹⁵⁷ et de son équilibre des énergies. Ici, l'harmonie est *préétablie* et porte l'horizon métaphysique du philosophe à propos de la relation entre l'âme et le corps par exemple ; l'un et l'autre n'étant pas des substances qui se concilient ou s'altèrent mais qui se développent selon leurs propres lois et mécanismes internes ; le corps étant une multitude synchronisée à l'unité substantielle de l'âme par la perspective d'un *Dieu* omniscient.



FIG. 1.23

MARC VEYRAT (2002)

toto n° 196 – Now l'i M i tangere

Dessin vectoriel. An Sung Festival 2002.

Associés à une campagne de communication par email (et dans le cas suivant, un loto), les totos sont des figures sans visages. Dessinés, ils quittent le langage in-formel qui leur permettait de circuler entre les systèmes de communication pour jouer désormais sur des différences inframinces de rendu, à la surface de tous les écrans.

La visagité de l'i+D/signe dans le système mur blanc / trous noirs

L'i+D/signe¹⁵⁸ partage une frange réciproque avec cette pensée aveugle. À l'origine, ce terme est associé aux principes impliqués dans la série des « toto » de Marc Veyrat, travail hybride sur la *visagité* entre la poésie graphique et le Spam Art, mais aussi tel que lui-même et deux autres enseignants¹⁵⁹ du Lycée Saint-Exupéry de Bellegarde-sur-Valserine l'instaurent au détour d'une exposition interactive visant à « expérimenter des systèmes de jeux, tisser des relations entre diverses pratiques culturelles »¹⁶⁰ :

« Véritable nom commun, ce *PPCM figuratif* (Plus Plastique Commun Multiple) est construit immuablement sur la même base - o + o - *augmentée* de signes typographiques empruntés à des polices de caractères disponibles autant sur Windows PC, Linux que sur Macintosh. Essentiellement écrit, addition de lettres et de zéros, toto ressemble en somme à *un gros mot*. Mais c'est aussi un visage simplifié, un archétype, un portrait sans qualité. »

VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 30.

Le visage est un « buisson typographique¹⁶¹ » explorant la puissance d'une syntaxe purement vi-

^{TM11} Cette remarque nous a été rapportée par Marc Veyrat à partir d'un de ses propres cours sur la « La société i Matériel ».

¹⁵⁵ CODOGNET, P. (2002). *Nijikon Fetchi*.

¹⁵⁶ Eco, U. (1997). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*, p. 320.

¹⁵⁷ Voir : Figure 1.20^{P.101}.

¹⁵⁸ Que nous avons déjà introduit en [f -] ancre 10, p. 43].

¹⁵⁹ Jean-Sébastien Bloch (mathématiques) et Robert Perrin (technologie).

¹⁶⁰ VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 130.

¹⁶¹ « Aux buissons typographiques constitués par le poème sur une route qui ne mène hors des choses ni à l'esprit, certains fruits sont formés d'une agglomération de sphères qu'une goutte d'encre remplit. » « Les Mûres » In : PONGE, F. (1987). *Le Parti pris des choses*.

suelle et gagnant, par là même, sa propre gouvernance sémiotique. Comment « toto » passe du visage archétype à la *visagéité*, aux critères intrinsèques du système surface-trous ? Souvent, aucun caractère alphanumérique (sauf le 0 évidemment) n'est employé au rendu de son expression, à la représentation de son regard. Seul les symboles de ponctuation ou les signes binômes {{«[o + o]»}} – ceux qui délimitent des *césures de texte* – marquent le mur blanc de l'écran. Nous sommes peut-être dans un processus inverse à celui des calligrammes d'Apollinaire : mur blanc qui entre en rapport avec le trou noir, le geste typographique¹⁶² comme *surcodage* numérique de l'art millénaire de la calligraphie. Avec le vide et la respiration marquant les oscillations du visible et du lisible. Comme si l'expression du visage procédait par une mise en parenthèses de la tête, celle qui pense et qui produit des messages. Seul comptent les jeux de citations et les ruptures surface-trous :

« [...] le visage fait partie d'une système surface-trous, surface trouée. Mais ce système ne doit surtout pas à être confondu avec le système volume-cavité propre au corps (proprioceptif). La tête est comprise dans le corps, mais pas le visage. Le visage est une surface, traits, lignes, rides du visage, visage long, carré, triangulaire, le visage est une carte [...] »

« Année zéro – visagéité » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 208.

Le mur blanc, *toutes les formes indéfiniment*), toutes les expressions, image de l'image, image-commentaire, image-fantôme d'un visage masqué par son encodage, déformation infinie des traits du modèle et en fait : effacement du processus de ressemblance même. Seul doit s'affirmer ce qui est nécessaire au Visage, au système surface / trous. Avec « toto », les trous affirment un certain caractère de la matière computante : dans le code, de l'intérieur du mur blanc. Le volume ainsi replié n'est pas acquis par la continuité vide / plein¹⁶³ mais par les sursauts de la communication, lorsque les trous noirs du visage caractérise la surface codée et que « toto » se fait caractériel, notamment par son passage dans les réseaux, où la contextualisation informatique (*ware ?*¹⁶⁴) produit toujours des écarts différenciant le code de composition de l'email et son décodage sur les terminaux. L'amovibilité des caractères et l'altérité du visage qu'elle engendre renouvelle la question d'une syntaxe visuelle universelle, une « syntaxe spatiale, qui pourtant traverse nos destinées depuis l'écran des constellations du ciel, les parois des cavernes, les inscriptions des catacombes, les grimoires des alchimistes et les *vèvè* du vaudou »¹⁶⁵.

Trous noirs sur le mur blanc d'une matière non uniforme, sur un monochrome vibrant de *sa* cou-

¹⁶² Qui est un geste au sens où justement, le signe typographique acquiert son autonomie symbolique lorsque nous l'arrachons de la ligne de la phrase, en utilisant la typographie par l'espace (ici codé, *computant*) et non plus simplement à l'intérieur de celui-ci (comme écran).

¹⁶³ Même violente : voir notre interprétation de la théorie des catastrophes de Roger Tom en [*f* -] ancre 56, p. 227].

¹⁶⁴ L'ici et maintenant de GREENFIELD, A. (2007). *Every[ware]* : *software*, *hardware*, *middleware* et autre *wetware* : « a term drawn from the computer-related idea of hardware or software, but applied to biological life forms. Here the prefix "wet" is a reference to the water found in living creatures. » WIKIPEDIA, « Wetware (brain) ». URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/Wetware_\(brain\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Wetware_(brain)) (version du 27/08/2014).

¹⁶⁵ BOUBY, J. (2001). « Le Poème et la Page ».

leur : le bruit de la communication. Ici, le Spam Art et la tactique d'invasion des images en surface du trou noir de ces compositions symboliques désigne le processus de contextualisation du message dans son dispositif de vision que celui-ci renvoie à l'interface d'un client mail, au mur d'une page Facebook où à l'activité de commentaires. Le bruit des compositions est nécessaire, il rappelle sans cesse le rapport entre les traits de *visagéité* de « toto » (ses *topoi*, ses archétypes) et la matière de sa composition (son *humus*, son milieu). Cristaux de signes qui ne peuvent former de mots, le visage est bien un composite sans qualité. Toujours en rapport à lui-même, « toto » est tautologique : il auto-cite son motif spatial. Et il faut ainsi attendre l'épaisseur d'une nouvelle surface sous la forme du projet U-RSS (nouveau mur blanc) pour que soit coupé la *tête à toto* dans l'i+D/signe. Sans le mouvement de mise en volume opéré par le module tri-dimensionnel du portrait social, l'i+D/signe se serait obstiné à justifier la profondeur de ses trous noirs sans affirmer cette *visagéité* sans visage. L'i+D/signe est interstitiel, comme une respiration de la matière, il est une tranche entre les trous noirs du corps / enquête et la conquête de sa nouvelle spatialité dans le module. Par rapport à la question du portrait, il est sans référent ni signifié et fonctionne, autant que le médaillon de Leibniz, comme un visage sans corps : « Autant dire que la tête, tous les éléments volume-cavité de la tête, doivent être visagifiés. Ils le seront par l'écran troué, par le mur blanc-trou noir, la machine abstraite qui va produire du visage¹⁶⁶. » Avec U-RSS, l'i+D/signe reprend bien cette base de réflexion interstitielle, intercalée dans le processus d'ébauche du portrait entre l'investigation et le volume tridimensionnel. Nous pourrions ainsi penser aux œuvres de Fontana qui, à partir de 1949 (et hormis

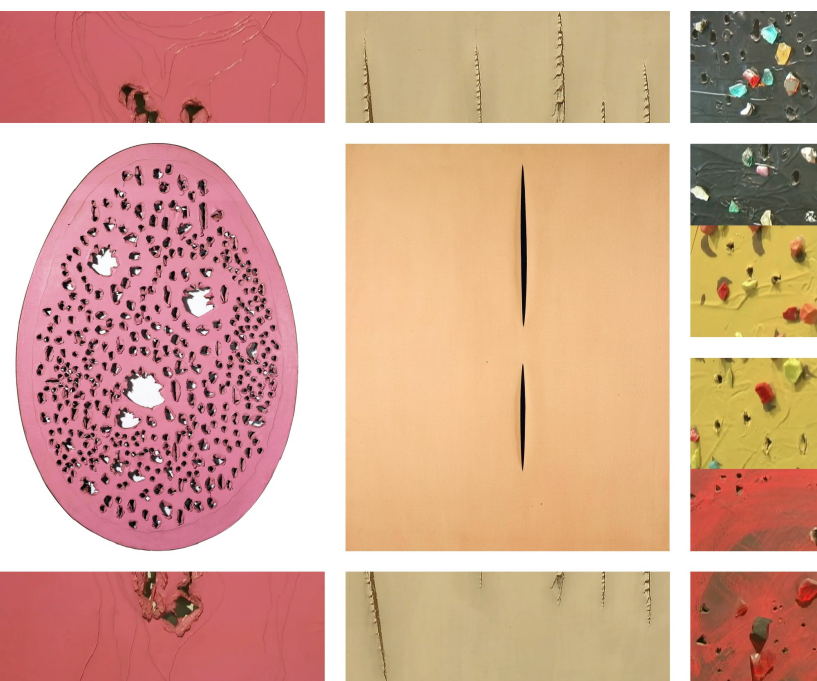


FIG. 1.24

LUCIO FONTANA (1958-63)

Concetto spaziale

1. *La fine di Dio* (63-FD.17), 1963. Huile sur toile, perforations et dessin : 178 × 123 cm. 2. *Attese* (T.104), 1958. Vinylique sur toile, incisions : 125 × 100.5 cm. © Centre Pompidou, Paris.

Fontana intervient à une époque où le rapport de l'art au mouvement a déjà assimilé la désuétude de l'idée d'illusion ou d'évocation abstraite. Son geste s'adresse aux substances, il consiste à recouper le mouvement de la matière par la spatialité de la toile, comme s'il s'agissait d'intégrer visuellement deux concepts.

¹⁶⁶ « Année zéro — visagéité » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 208.

quelques céramiques) s'intitulent toutes *Concetto spaziale* dans le but de saisir, au delà des médiums, la notion plus substantielle d'espace. Pour autant que l'artiste vise alors une espèce de libération de l'énergie de l'espace, il y parvient aux prises de rapports multipliés avec la matière. Dans la figure que nous proposons¹⁶⁷, nous avons ainsi reproduits en bordure quelques fragments où la matière fût d'abord exploitée pour sa réactivité plastique au geste. Cratères et cicatrices, lèvres d'épanchement de la réactivité matière / déchirure, la trace animale... C'est au prix d'une lente domestication des énergies naturelle que Fontana acquiert la plénitude des fentes et que ses toiles deviennent enfin le support d'une expressivité pure. Sa recherche témoigne de la même progression d'une idée spatiale qui doit se libérer de la matière pour s'acquérir :

« La toile me servait et me sert toujours pour documenter une idée. Ce que je fais maintenant, ce sont seulement des variations sur mes deux concepts fondamentaux : le trou et la fente. Dans une période où les gens parlaient de "plans" : le plan de la superficie, le plan de la profondeur etc., faire un trou était un geste radical qui rompait avec l'espace du tableau et qui signifiait : après cela nous sommes libres de faire ce que nous voulons. »

« Entretien avec Daniela Palazzoli (1967) » In : FONTANA, L. (2013). *Écrits*, p. 360.

Les i+D/signes qu'a composé Marc Veyrat dans le cadre du projet répètent et accumulent souvent un motif dynamique, l'équivalent graphique d'un geste spatial visant non plus à signifier le visage, mais à *figer ses traits amovibles*. De « toto » à l'i+D/signe, il existe ce même mouvement où la matière pesante des formes se libère dans la spatialité du réseau et comme une ritournelle dans cette partie, nous faisons encore le constat d'une recherche plastique à quatre dimensions, où le trou et la fente évoquent plus un geste visagéifié que l'effet d'une action sur le visage. Remarquons que pour cela, à l'instar de cet autre artiste de la matière qu'est Soulages, c'est toujours à travers une *individuation* d'outils que la matière rend perceptible la volonté d'épancher sa force. Effectivement, tout comme Fontana différencie son outillage en passant des trous aux lacérations, il faut que Marc Veyrat passe au dessin vectoriel pour que s'effectue un rapport d'équivalence entre le plan de composition virtuel, les opérations scalaires et le geste plastique. Il ne fait ainsi plus face à un écran composé par mimétisme de son unité : le pixel et ne procède plus par touches de caractère (qui évoqueraient irrémédiablement la grille, la matrice). Avec « Çiçek », l'i+D/signe de Norbert Hillaire, un seul contour est répété, le battement des ailes de l'ange. Ange rempli, contourné, intégré différencié, localement actualisé en lacérations noirs (et non plus des trous) sur une surface (de fond) qui seule revoie à l'affichage *bitmap* (une image photographique étirée par une application iPhone). L'important c'est que les deux battent visuellement ensemble. Pour la matière, ce qui compte, c'est le mouvement, ici la danse de l'ange avec l'historique, l'empilement des calques de dessins vectoriels et leurs opérations booléennes. Par rapport à Fontana, nous allons de « toto » à l'i+D/signe comme nous passons des trous aux fentes. C'est à ce dernier niveau que le système mur blanc /

¹⁶⁷ Voir Figure 1.24 p.108.

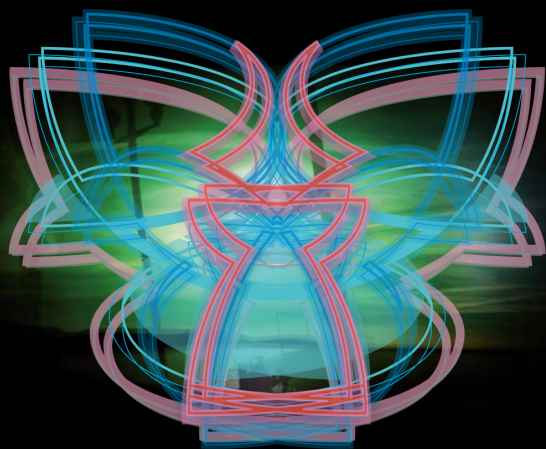


FIG. 1.25

U-RSS TEAM (2014)

Çiçek

i+D/signe de Norbert Hilaire. Dessin vectoriel.

Un geste simple traduit sous une forme vectorielle équivaut à une fente mathématique sur le mur blanc du logiciel. Une seule fente suffit à saisir une vitesse *computante*. Le reste revient à l'aptitude quasi musicale de perpétuer un écho, une musicalité, de saisir un rythme et des répétitions.

trous noirs évoque une profondeur qui n'est plus celle du système « volume-cavité » du corps, mais celle d'un plan de composition mathématique — une tête découpée par sa conception unifiée du réel — qui s'ignore totalement dans la pensée aveugle de son moteur d'inférence où la forme est toujours à portée d'outils logiciels, de plugins ou en dernière instance : de programmation. L'i+D/signe est « toto » au carré : son développement programmé, son cisèlement computé. Avec le vectoriel, les petites touches patientes cèdent à la dynamique d'une simple trace ; le geste calligraphique du peintre de paysage chinois¹⁶⁸ se suffisant par rapport à une recherche plus sensuelle sur la vibrance des perceptions de matière.

S'il ne repose pas sur une grammaire finie de symboles et s'il ne peut faire l'objet de computation en lui-même, li+D/signe travaille sur les jeux syntaxiques, le mix, le montage. Il ré-affirme, par la désincarnation du signifiant de chaque fragment sémiotique qu'il inclut, la prédominance des rapports combinatoires sur la signalétique individuelle. De telle sorte que l'i+D/signe doit s'ébaucher en parfaite apathie esthétique vis-à-vis de ses éléments graphiques pour conquérir son plan de composition visuelle. C'est une monade, objet unique par l'intégration de ses multiples mais qui n'a « point de fenêtres, par lesquelles quelque chose y puisse entrer ou sortir »¹⁶⁹ et demeure hermétique aux autres processus nécessaires à l'ébauche du portrait social. Le trait qui établit une unité à

¹⁶⁸ « Bien que la peinture et la calligraphie se présentent concrètement comme deux disciplines différentes, leur accomplissement n'en est pas moins de même essence. L'Unique Trait de Pinceau est la racine et l'origine première de la calligraphie et de la peinture. La peinture et la calligraphie constituent l'application variable *a posteriori* de l'Unique Trait de Pinceau. » RYCKMANS, P. et SHITAO (2007). *Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*, p. 129.

¹⁶⁹ LEIBNIZ, G. W. (2004). *Monadologie*, p. 220.

son champ vectoriel est une harmonie préétablie par l'influence toujours particulière d'un agent (la personne ou l'institution ainsi portraiturée) et de son paysage. L'i+D/signe ne perd pas les attributs esthétiques de la communication : comme portrait, c'est un *don du signe*, un mètre carré d'art artistique¹⁷⁰ mais cette fois-ci élevé à l'espace virtuel de l'art en réseau. * Par rapport à « toto », l'i+D/signe s'appuie toujours sur un travail épistémologique fait avec des étudiants où il s'agit de retrouver la saveur des signes, de parcourir le grain numérique des sémiosphères en poètes. Lors de nos divagations réticulaires, nous rencontrons parfois des reliques fossiles, des trésors symboliques. Vestiges des premiers *sémiurgiens*, puissance du geste premier (signature); les voilà tous là, numérisés sur Internet, visibles ici sur nos écrans. Et peut-être qu'à son tour, la richesse de cette présence d'images de toutes époques posent la question de notre reconnaissance et de nos distinctions : qu'est-ce qui nous différencie du reste du vivant et par quels vecteurs somme-nous manifestes ?

← f -) ancre 28
Sémiologue / sémiurgiens

« L'une des questions qui se posent aujourd'hui revient dès lors à se demander si les réseaux, et particulièrement Internet, ne sont pas en train de devenir l'activité majeure de notre société. Ce qui impliquerait une interaction continue entre sémiologues et sémiurgiens, l'étude des signes et la fabrication des signes agissant quasiment de pair dans la complexité d'un milieu entièrement "connecté". »

BERGER, R. (2003). *Sémiurgie*.

Construit par un collectif — la promotion 2014–15 des Masters 1 Hypermédia et Communication —, « Vocables in/formants » est un gruyère de plis. Composé comme une grammaire visuelle, chaque signe est associé à un mot-clef censé réunir le champ sémantique de la classe. Il y a dès lors comme un jeu de substitution où le mur blanc — la feuille de papier et les idées confuses simplement signalées par le texte — finit par s'impliquer dans le trou noir, par l'opération de pliage, dans une zone claire et distincte qui serait celle du signe blanc. Nous retrouvons la pensée aveugle, c'est-à-dire que nous saisissons la logique de construction, nous pouvons nous représenter mentalement l'opération de pliage figé dans l'origami du signe, sans percevoir distinctement son rapport au texte. La syntaxe visuelle n'a pas à reproduire la sémantique du texte et les deux n'opèrent pas la même intégration du sens. Chaque pli est une itération dans le motif et dans la série, « un clapotement, une rumeur, un brouillard, une danse de poussières¹⁷¹ » qui recoupe le fond obscur de la monade et différencie sa zone claire et distincte. Ici, c'est la surface du corpus textuel qui se fait plus obscur que la figure du sémiurgien, vestige d'une attitude où toute définition de l'homme commence : à partir du moment où il produit des signes : « C'est parce que nous avons une zone claire que nous avons un corps chargé de la parcourir ou de l'explorer, de la naissance à la mort¹⁷². » Les trous noirs et le mur blanc se confondent, la logique sémiotique ascendante et la cartographie de la surface se croisent. L'idée de l'i+D/signe, son programme de *Recherche & Développement* se rend perceptible : faire remonter

¹⁷⁰ Pour reprendre l'œuvre de Fred Forest : URL : http://www.fredforest.org/book/html/fr/actions/20_fr.htm (visité le 31/02/2015).

¹⁷¹ DELEUZE, G. (1988). *Le Pli*, p. 115.

¹⁷² Ibid., p. 114.

le signe en s'éloignant du contexte d'énonciation, cadre devenu trop flou et auquel nous substituons celui de *degré de persistance*. Pour qu'un signe entre dans la surface blanche de l'i+D/signe, nous ne demandons plus qui parle et ce qu'il dit mais depuis combien de temps il a la parole et qui l'écoute. Nous posons une question simple : existe-t-il des archétypes, des répétitions, des correspondances logiques entre les pratiques et les usages des signes sur Internet qui viendraient redonner un sens nouveau et une saveur à des systèmes symboliques de toutes époques et de toutes origines, entendu que cette recherche a d'intéressant non pas la découverte d'une origine mais l'alignement de la multiplicité sur ses *moments de genèse*. Ce travail ne va donc pas sans une activité de documentation prenant elle-même la forme d'un objet hypermédia¹⁷³ Il s'agit de trouver un motif, une synergie syntaxique, une motricité visuelle, un langage naturel et universalisant, refaire Babel... à l'intérieur même des signes, au second degré : comme pour un laboratoire de poésie visuelle, un moteur d'inférence de formes¹⁷⁴, plutôt qu'une école graphique.

Une remarque enfin, à travers laquelle nous insisterons une dernière fois sur l'autonomie du

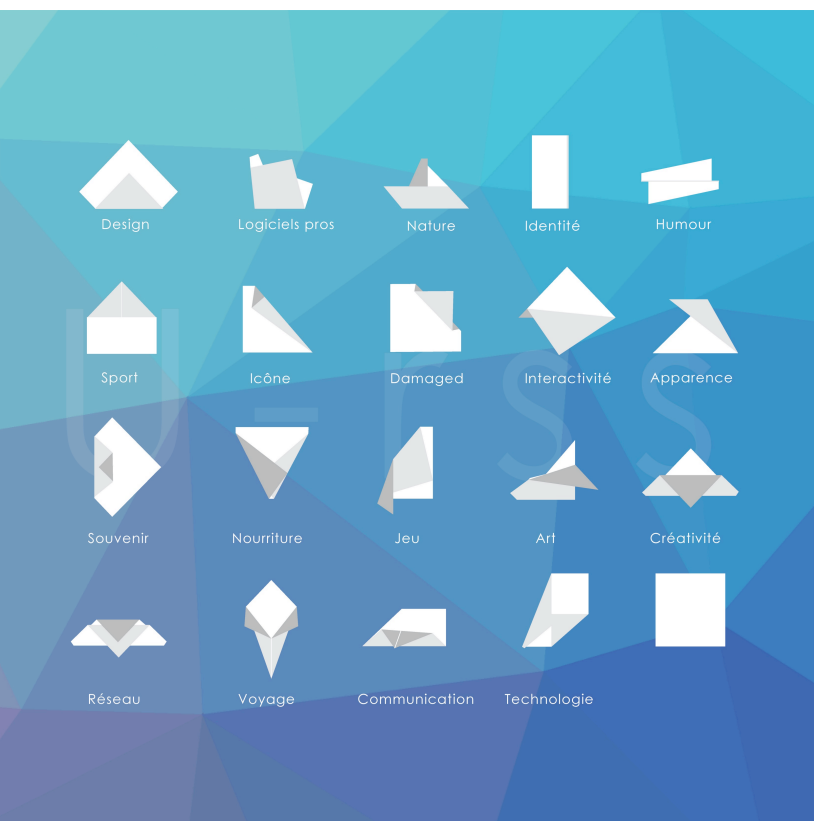


FIG. 1.26

U-RSS TEAM + MASTER 1 HC (2014)

Vocables in/formants

Dessin vectoriel.

À l'instar d'une définition/méthode de Claude Rutault, mais en procédant d'une opération inverse, la surface (le support, que ce soit le papier, la toile ou l'écran, le mur) disparaît dans le signe (le tableau). Il y a une opération temporelle dans ce pli essentiellement conceptuel et les éléments alphanumériques que composent ce vocabulaire (i+D/signe multiple) sera d'ailleurs compilé par rapport à la notion d'hypercube (appelé encore tesseract) dans un portrait social à venir.

¹⁷³ Travail qui dans le cas de « Vocables in/formants » a été reporté sur une planche interactive Pinterest. URL : https://fr.pinterest.com/marcveyrat1/u-rss_coalescence_m1/ (visité le 01/04/2015).

¹⁷⁴ Voir : note 15^{p.34}.

plan (à 4 dimensions) de l'i+D/signe. Dans le cas du portrait social de Norbert Hillaire¹⁷⁵, il se passe environ une année entre la création de l'i+D/signe et celle du module, comme si le signe était en gestation, comme s'il fallait ce temps pour que disparaissent le contexte des fragments signifiants de l'enquête du corps et que nous puissions saisir, au gré d'une occasion, l'émulation conceptuelle de son mouvement intérieur, son champ vectoriel. La libération du corps de la matière — bribes d'une enquête sémiotique d'ailleurs cristallisée par les étudiants de Master 2 ICM¹⁷⁶ sous la forme d'une carte mentale¹⁷⁷ — correspond à un processus d'évidement plus que de remplissage. L'enquête n'est nécessaire que pour le raffinement de la matière qu'elle apporte à creuser. L'i+D/signe de Norbert Hillaire, pas plus que tous les autres, ne consistent en un montage d'éléments éparses puisque nous y figerions le mouvement. Mais ce mouvement de l'i+D/signe n'est pas non plus à définir comme signe passeur entre l'enquête du corps et la conquête volumétrique de son portrait sur Google Earth. Le mouvement de l'i+D/signe est celui-là même par lequel il cherche l'énergie de la matière, la motricité naturelle des symboles, le germe sous les amas cristallisés de la culture. Face aux mots-d'ordre, le geste artistique est écologique et ne vise qu'à articuler (à surcoder) les mouvements réticulaires de l'information (comme : battre des ailes) en signes papillonnants de communication. L'i+D/signe veut manifester le mouvement de la carte au territoire et à l'instar d'une peintre de paysage chinois, le signe doit abandonner une matière particulière par s'adonner à la multiplicité de tous ses états :

In almost all Chinese landscape paintings, we see scenes not only from the front but also from the rear ; not one moment from one specific perspective but many moments from many viewpoints.

Unlike Claude Lorrain, who directs the viewer by way of a clearly defined perspective, the Chinese artist proceeds from the belief that art should be in a sort of correspondence with the vital rhythms of nature. Just as we do not know a person by one encounter, we do not know a mountain by one viewing.

Dans presque tous les peintures de paysages chinois, nous voyons des scènes non seulement de front, mais aussi de derrière ; pas l'instant unique d'une perspective, mais de nombreux moments de tous points de vue.

Contrairement à Claude Lorrain, qui dirige le spectateur par le biais d'un point de vue clairement défini, l'artiste chinois part de sa conviction que l'art devrait être dans une sorte de correspondance avec les rythmes vitaux de la nature. Tout comme nous ne connaissons pas une personne en une rencontre, nous ne saisissons pas la montagne par une vision.

YIP, W.-L. (1993). *Diffusion of Distances*, p. 32

¹⁷⁵ Voir : Figure 1.25^{p.110}.

¹⁷⁶ Ingénierie de la Création Multimédia et direction artistique de projets. Université de Nice, Sophia-Antipolis.

¹⁷⁷ Une présentation Prezi (URL : <https://prezi.com/> (visité le 02/04/2015)) qui a malheureusement disparu depuis une mise à jour logicielle.

Pendant ce processus, le corps ne voit cependant pas effacer sa volonté de puissance, (même *zen*) d'imprimer sa relation à l'écoumène, de signer les signes. Tant que le milieu individue, et même si ce n'est par la voie du Dao, c'est qu'il se forge un devenir imprévisible pour lui.

Le volume à l'intérieur de la tête : le portrait social dans Google Earth

C'est par des processus de surcodage que les visages prennent vie sous la forme d'entités numériques. Une information numérique est *discontinuable*, c'est une donnée codée par laquelle l'image se rend disponible à un emploi libéré d'un souci de figuration. Avec la machine, toute ressemblance est une image de synthèse. C'est entre l'empreinte du réel et son déploiement affectif dans les appareils programmés que gît le numérique et qu'agit la discontinuité ; c'est par son opération de codage que jaillit la matière computante et que respire la modulation programmée. Pour être parfaitement exhaustif, nous pourrions nous en remettre à Musso :

« La numérisation consiste à réaliser trois opérations sur l'information : tout d'abord, l'échantillonnage : la fonction continue du temps est remplacée par une suite de valeurs prises dans des instants périodiques discrets ; ensuite, la quantification qui définit une partition de l'ensemble des valeurs possibles en un nombre fini de plages, chaque échantillon étant remplacé par une indication numérique qui l'identifie ; et 3 enfin, le codage binaire : ex, on transforme la parole en 8000 échantillons sur 8 niveaux ce qui fait du 64 Kbits. »

Musso, P. (2008a). « La "Révolution Numérique" ».

Trois découpes discrètes, trois synthèses, trois systèmes de codage de grandeurs intensives : celle du temps dans l'échantillon, celle de l'ampleur dans le rapport (à 0), celle de la versatilité dans le code (où nous passons du binaire au numérique). La mythologie moderne qu'accompagne cette rénovation de l'appareil *phénoméno-technique* de la perception s'appelle la convergence. À travers elle, nous pourrions, *via* la programmation, caractériser (modéliser, simuler, reproduire) le champ de toutes les expériences possibles, si tant est que celle-ci ont pu être transcrites¹⁷⁸ à la machine : *grammatisées*. Dans les sciences sociales, la notion de convergence est à vrai dire un peu floue et désigne « à la fois l'Arlésienne du secteur des TIC annoncée de façon récurrente depuis vingt ans, et une notion floue qui permet de confondre la convergence tarifaire (offre multiservices), celle des terminaux (exemple fixe - mobile), celle de tous les services sur un même support, ou encore celle des acteurs qui contrôlent la filière multimédia (réseaux/contenus) »¹⁷⁹. Or, et comme le rappelle Jeanneret, nous ne pouvons « omettre l'importance des médiations par lesquelles s'opèrent l'expression et l'interprétation »¹⁸⁰. * Le développement des sémiosphères numériques (l'espace des expériences symboliques en réseau) ne reflète pas l'homogénéité technique de leur support unique ; l'intégration binaire de l'ensemble des messages ne signifie pas la convergence du contenu sym-

→ *f* -) ancre 29

Médium / convergence

¹⁷⁸ Voir : encryption.

¹⁷⁹ MUSSO, P. (2008b). *Les télécommunications*, p. 69.

¹⁸⁰ JEANNERET, Y. (2001). « Les politiques de l'invisible », p. 160.

bolique échangé, ni l'uniformisation des expériences esthétiques et cognitives que les multitudes y développent.

« Du point de vue purement technique, le concept d'intégration opère comme une procédure d'uniformisation de traitements jusque-là différenciés. [...] Cela permet d'uniformiser l'appareil de transport, de stockage et de matérialisation de différents messages, que nous devons jusque-là trouver sur des supports différents, impliquant chacun des modalités de réalisation, de conservation et de diffusion différentes. [...] Mais c'est une facilité dangereuse (et malheureusement fréquente) d'aller plus loin, et d'étendre l'idée d'intégration à l'activité poétique et interprétative »

JEANNERET, Y. (2001). « Les politiques de l'invisible », p. 160.

Par ce principe de convergence du support technique, il se produirait même l'inverse d'une homogénéisation des arts de pratiquer les symboles. En effet, l'intégration de la communication à un médium unique engendre l'occasion, pour des modes d'existence symboliques extrêmement éloignés de se consacrer mutuellement à l'altérité, de se répondre, d'interagir structurellement. Ce serait même un pré-requis du réseau : *Je* ne peut être soi sans qu'*Il* se ligne à *Moi*. Rien de nouveau si ne n'est la netteté effective d'un mouvement très ancien et à l'origine extrêmement flou, celui de la composition : « tout l'individu étant rapport, il y a une composition des individus entre eux, et l'individuation n'est pas séparable de ce mouvement de la composition¹⁸¹. » La convergence — comme uniformisation technique de tous les processus humains engageant un stockage, un traitement ou une transmission d'informations — est le support de deux *poïesis* totalement impliquées l'une à l'autre, mais sans rapport avec cette idée d'homogénéisation du support qui pourtant les autorisent. En premier lieu, *Il*, l'autre, peut désigner un acteur non-humain, un programme. Double échange ici : ce qui produit la circulation et l'accès à l'information dispose d'une puissance d'agir sur le message ; l'acteur humain qui agit et transmet ses affects à la machine doit toujours *coopérer* avec les entités numériques qui les incarnent. *Il* est non-humain et tient sa ligne d'horizon entre deux *points de fuite* : automatisation et intelligence artificielle ; mouvement perpétuel et conscience de synthèse¹⁸². Ensuite, le réseau agit comme une structure différentielle en intégrant la multiplicité des faits individuels aux modulations programmées. C'est une e. Son développement reflète bien une prise par le mur blanc d'un ensemble de trous noirs, immense opération de mise en surface qui distribuerait les potentiels de vision de chaque population de signes^{TM12} de manière équitable. * L'attitude de la médiologie, visant à étudier la vie dans les médiums, s'avère bien prendre la mesure de cette convergence en ce qu'elle requiert la création d'un nouvel équilibre culturel : « Ce que l'écologie est au milieu naturel, la médiologie pourrait l'être un jour au milieu culturel : l'étude des équilibres existant entre des populations de signes et des réseaux matériels de transport, ainsi que

← f -) ancre 30

L'apport de la médiologie

¹⁸¹ « Cours à Vincennes du 17/02/1981 » In : DELEUZE, G. (1978-1981). *Sur Spinoza*.

¹⁸² Nous aurons l'occasion d'y revenir dans la section 1.3^{p.132} suivante.

^{TM12} « La tribu du verbe être. » In : VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 53-60.

des ruptures d'équilibre produites par des modifications affectant cette infrastructure logique »¹⁸⁴. Pour autant, si la médiologie nous fait gagner un degré d'abstraction en ce que tout y devient incidence de *médiasphères*, « aujourd'hui, la numérosphère (Internet) que Louise Merzeau appelle hypersphère (qui traite à égalité et numériquement toutes les données afin de pouvoir les connecter entre elles)¹⁸⁵ », elle pense la Culture *comme* la Nature et non pas *avec*.

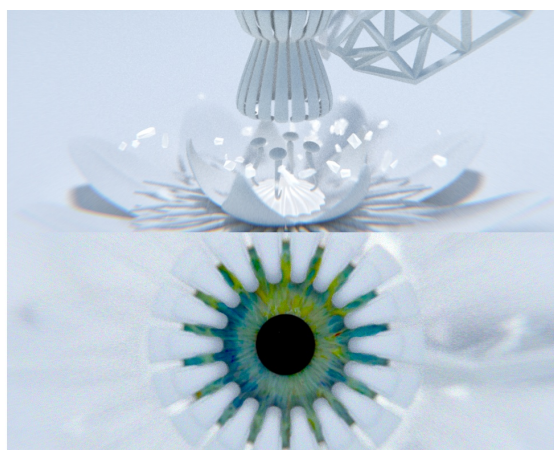


FIG. 1.27

U-RSS TEAM (2015)

Çiçek-®-evolution

Maillage tri-dimensionnel : 40342 points. Portrait social, Google Earth. Réalisé par les étudiants du Master 1 Communication Hypermédia : Jonathan Juste, Sylvain Dromain, Remy Fioretti et Sercan Atan.

Dans ce portrait social, des références autant empruntées à l'idée de *tesbih* (turc) ou de chapelet, de cafetière (Théophile Gautier, Alain Robbe-Grillet). La passiflore est le support de tous ses signes et représente une interface entre réel et métaphysique. Lorsque le moine Giacomo Bosio rencontre Emmanuel de Villegas en voyage à Rome qui lui montre des illustrations de cette fleur tropicale inconnue en Europe, il lui attribue le nom de *Passiflora*, fleur de la passion, par rapport à son apparence, ses attributs et ses couleurs...

Ce que nous imaginons avec le portrait social, c'est la pointe cristalline d'une proposition de nature numérique, constitués d'entités substantielles (des entéléchies) agissant par l'intermédiaire de corps programmés (des automates incorporels):

« On pourrait donner le nom d'*Entéléchies* à toutes les substances simples, ou Monades créées, car elles ont en elles une certaine perfection (ἔχονδι τὸ ἐντελέεις), il y a une suffisance (ἀντάρκεια) qui les rend sources de leurs actions internes, et, pour ainsi dire, des Automates incorporels. »

LEIBNIZ, G. W. (2004). *Monadologie*, p. 223.

¹⁸⁴ DEBRAY, R. et MERZEAU, L. (2005). « Médiasphère », p. 164.

¹⁸⁵ Ibid., p. 165.

Le portrait social ne fait que figer cet écart entre l'autonomie de l'i+D/signe et la nécessité de sa *reterritorialisation* (en nature morte); le module tri-dimensionnel fixant une fois pour toutes les énergies sociales dans le cristal d'un volume, sur l'hypersphère Google Earth. C'est ainsi qu'il ligne entre eux des traits de caractères, des interprétations visuelles et des expressions abstraites, sans pour autant confondre les entités numériques dont il saisit la visagéité avec les matériaux qui le constituent (la figure). La visagéité est poursuivie dans les programmes, mais c'est la tête et la désorganisation du corps qui est dé-peint dans le portrait social. À l'instar de Francis Bacon :

« Portraitiste, [il] est peintre de têtes et non de visages. Il y a une grande différence entre les deux. Car le visage est une organisation spatiale structurée qui recouvre la tête, tandis que la tête est une dépendance du corps, même si elle en est la pointe. [...] C'est donc un projet très spécial que Bacon poursuit en tant que portraitiste : défaire le visage, retrouver ou faire surgir la tête sous le visage. »

DELEUZE, G. (2002a). *Francis Bacon*, p. 27.

Il en va de même pour le rapport du visage au numérique, pour la question du portrait. Avec U-rss, nous ne désirons pas poser une question de médiums à une pratique artistique ancienne, nous voulons poser un problème artistique contemporain au portrait, à l'époque des flux, des *selfies* et des transfigurations de la visagéité :

« Si nous sommes devenus *sujets de passages*, où est encore le corps du sujet ? Quelles en sont ses *traces* ? Peut-on établir un parallèle entre les "liens" que nous occasionnons et les territoires ; les *voyages vers ces nouveaux mondes* que nous découvrons en parallèle, liés à nos déplacements réels ou virtuels à l'instar par exemple de Google Earth ? »

VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2010). « U-rss >Pour les i-)migrants », p. 358.

Le problème de cette *visagéité* entre textes et images est lui-même ancien et se trouve réactualisé par le travail de Marc Veyrat dans l'image, et le notre dans le programme. Chacun poursuivant par ailleurs sa propre recherche, dans notre cas : « sortir l'analyse d'une typologie par média pour la recentrer sur le matériau de l'art, la création et son processus, et l'esthétique¹⁸⁶. » Dans cette idée, ce serait même à travers le visage que l'art serait passé d'une typologie de matériaux à un positionnement de médiums. Lageira montre bien comment le visage, figure artistique relative aux (auto)portraits prend un tournant épistémologique avec le portrait photographique. La photographie règne sur la vision par le biais d'un autre régime sémiotique que le pictural, elle « opère par la marque, l'empreinte, la trace, et alors que la peinture est considérée comme un signe relevant de l'iconique, la photographie est considérée comme ayant une valeur indicielle »¹⁸⁷. Dans tous les cas, le changement de régime sémiotique induit par le médium n'altère pas le rapport du portrait photographique à l'art : « Sans doute, cette restitution de la réalité – l'enregistrement de l'image d'un corps, du référent, sur la pellicule – modifie, justement, le rapport à la réalité mais non celui

¹⁸⁶ BUREAUD, A. (2002). « Art de la programmation et programmation esthétique ».

¹⁸⁷ LAGEIRA, J. (2003). *L'image du monde dans le corps du texte*, p. 133.



FIG. 1.28

FRANCIS BACON (1967)

Étude pour la tête de Lucian Freud

Huile sur toile : 35.5 × 30.5 cm. Collection privée.

Il y a dans les œuvres animales de Bacon, parmi celles si connues où le visage hurle sa chair, la rencontre de deux définitions de la peinture, par la main et par l'œil, la tâche et le trait. Mais le visage apparaît ici comme une tranche balayée par le toucher d'un regard, lui-même intégré comme un couteau libérant une zone d'indiscernabilité de la matière, un interstice chaotique entre la tâche et le trait. C'est à ce niveau que l'appareil photographique est employé comme un outil de la mise en diagramme de la vision, celui-ci engendrant une Figure, le motif d'une série où s'exerce les changements de tons.

que l'on peut avoir à l'art¹⁸⁸. » Pour faire objet d'art, le visage d'un portrait (photographique toujours) ne peut devenir le sujet simple de l'œuvre, il doit entrer dans une typologie « [...] au travers de la construction plastique et esthétique du visage compris selon des formes "théâtrales" (mises en scènes, dispositifs et artifices divers) et selon des "figures" (au sens rhétorique) »¹⁸⁹.

Ainsi chez Bacon, Lageira produit une analyse courte mais assez fine du rapport que le peintre entretient avec la photographie, au sens du problème qu'il lui pose. Chez le peintre irlandais, il s'agirait d'invoquer l'indice photographique en vidant le contenu figuratif, et retrouver une matière hybride, textuelle (supports d'histoires) et holographique (décollée du réel). Nous retrouvons la surface du mur blanc « investie virtuellement par toutes sortes de clichés avec lesquels il faudra rompre » :

¹⁸⁸ LAGEIRA, J. (2003). *L'image du monde dans le corps du texte*, p. 134.

¹⁸⁹ Ibid., p. 151.

« Et c'est bien ce que dit Bacon quand il parle de la photo : elle n'est pas une figuration de ce qu'on voit, elle est ce que l'homme moderne voit. Elle n'est pas simplement dangereuse parce que figurative, mais parce qu'elle prétend *régner sur la vue*, donc sur la peinture. »

DELEUZE, G. (2002a). *Francis Bacon*, p. 19.

De la même manière que Bacon affronte le problème que la photographie pose à la vision en s'emparant de sa propre texture, de son entéléchie esthétique (ce qu'il reste d'elle une fois vidée de ses dimensions figuratives); nous nous posons avec U-RSS un problème similaire face au méta-médium¹⁹⁰ computant et les réseaux planétaire de communication. Dans le cas particulier du portrait social, il s'agit de poser le problème de la 3^{ème} dimension comme un axe manuel, l'axe de la matière. Alors qu'il nous semble inconséquent de rendre compte de la surface réticulaire sans le support d'un programme, le volume semble garder son mystère. Même s'il est donné par l'intermédiaire d'un environnement de synthèse, ce qu'il autorise sur l'exploration d'une dimension sur la matière ne cesse d'impliquer le système « volume-cavité » du corps. Même si le calque .kml exploite largement les possibilités de la caméra virtuelle — avec son idée d'intégrale de tous les tirages photographiques possibles sur le paysage de synthèse — le programme n'est jamais qu'au service d'une matière hyper-textuelle, dans la somme combinatoire des parcours entre des portraits sociaux manuellement sculptés et cadrés.

À la fin de sa vie, Bacon dira qu'il ne portait plus qu'un regard désintéressé (esthétiquement) à la photographie, les images dans ses tableaux lui venaient désormais de lectures, de textes. Peut-être intégrait-il enfin la puissance de son geste (ici : brosser) qui marque comme avec l'i+D/signe, une volonté d'enlever à l'image la possibilité de retourner à l'empreinte dont elle provient. Cela ne va pas sans une résistance visant à épuiser le réel autant que la représentation. Le portrait social est peut-être dans ces traces brossées sur la tête, la marque d'une vision tactile voulant retrouver le visage portraiturée. Ce serait un geste qui impliquerait une figure, le degré le moins affecté par la figuration. Une tête en pointe d'un corps social, le module traduit les traits animaux, le brouillage des réseaux sur l'identité, qu'ils saisissent ces effets dans le moulage de larges volumes uniformes ou à travers des composites plus complexes :

« Les déformations par lesquelles le corps passe sont aussi *les traits animaux* de la tête. Il ne s'agit nullement d'une correspondance entre formes animales et formes de visage. En effet, le visage a perdu sa forme en subissant les opérations de nettoyage et de brossage qui le désorganisent et font surgir à sa place une tête. »

ibid., p. 27.

Encore une fois, le médium n'intéresse l'œuvre que par sa manière d'opérer dans un problème artistique. Au niveau du portrait social, cela signifie que les traits de visagité ne consistent pas en une interprétation volumétrique de l'i+D/signe, mais opèrent d'un nouveau décollement d'une

¹⁹⁰ Voir : f-) ancre 13, p. 47.

tête mille-feuilles et à l'instar de la *Décollation de Saint Jean-Baptiste* par le Caravage, qui traiterait « d'identité i-réel : une identité créée par la force d'un réseau social lié à une distribution d'informations dématérialisée¹⁹¹. » La plat où repose la tête de Saint-Baptiste est isole le lieu / programme de son avoir-lieu : la plateau Google Earth.



FIG. 1.29

RACHEL WHITEREAD (1990-2001)

Les espaces négatifs

1. *Untitled (Amber bed)*, 1991. Caoutchouc et mousse expansive : 129.5 × 91.4 × 101.6 cm.
2. *Ghost*, 1990. Plâtre sur châssis en acier : 269 × 355.5 × 317.5 cm.
3. *Untitled Monument (Inverted Plinth)*, 2001. Résine et granit : 900 × 510 × 240 cm.

Le matelas d'Amber arrondit les coins, il assouplit les muscles et reconforte l'âme, son espace négatif sont des plis d'intimité. Ghost s'ébauche par une motricité intérieure, un *conatus*. L'inversion de perception que la sculpture produit à sa surface consiste en la projection d'une imprégnation intérieure. L'intime se cache et l'espace négatif est composite, imaginé parmi les pelures. Le socle inversé, prouesse translucide de 11 tonnes, impose une même pesanteur matérielle à son support. Bien que d'apparence inverse (cloche minérale), une telle massivité apparait comme nécessaire à la captation de l'âme de la pierre, à sa coloration par la lumière. L'intime est l'étant des choses et l'espace négatif est une marge métaphysique.

Il y a une autre manière de penser le rapport des i+D/signes aux portraits sociaux : il sont ce que les sculptures de Whiteread sont à leurs lieux, ils *calcifient* les espace des flux comme ses moulages momifient l'air. Toutes les œuvres de l'artiste semblent tourner autour de cette question de *casting*, de coulage, de gel d'une réalité impalpable saisie entre les couches ou dans un remplissage uniforme d'un tranche de frictions. Le point de vue s'inscrit à l'intérieur des parois, dans un espace en négatif du réel, interstitiel, acquis de l'intérieur des choses à travers des espaces banales mais étonnement intimes. La surface perceptible ne vas pas sans un rapport « volume-cavité », de par sa forme, sa

¹⁹¹ VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2012). « U-rss : petit point de v-U sur l'aplat net ».

relation privilégiée au lieu ou la matière qu'elle emploie pour rendre l'intégration de tous les points de vue possibles. Et ce système « volume-cavité » devient à son tour essentiellement virtuel, dans le cas notamment des résines translucides. Déjà impliquées sous la forme d'une « Water Tower » dans le portrait social du Réseau des Musées de Méditerranée¹⁹², la transparence du pilier du « Untitled Monument » est plus importante que son renversement, opération duchampienne du *ready-made* somme toute assez traditionnelle depuis que l'art contemporain n'en démerite pas l'usure. C'est la transparence, reprise dans la translucidité des modules 3D, qui crée une pause dans le regard et qui rend la sculpture parfaitement amovible du socle dont elle est le reflet intérieur. Pour autant, le tout fonctionne comme un monade puisque la pause donnée à la lumière dans l'épaisseur de la résine lie le destin de l'œuvre à celui du paysage alentour auquel la première rend une puissance affective, une capacité d'interrompre le flux des perceptions confuses qui clapotent autour de son socle de pierre. Parce que la résine transparente se gorge de la luminosité de son environnement, elle procède un peu différemment d'un paysage du Lorrain en rapportant l'embaumement de la lumière sur la réception du paysage à une structure transparente, une idée pour ainsi dire. Il ne s'agit pas de marquer un point de vue sur la beauté du paysage à un moment donné mais d'intégrer (de cristalliser, de synthétiser) la multiplicité des instants (toutes les lumières) et des points de vue possibles (tous les paysages). Nous retrouvons le geste du peintre chinois de paysages. De même les portraits sociaux acquièrent leur amovibilité par une *déterritorialisation* intérieure, le moule de l'i+D/signe y étant caché par rapport à la forme — puisqu'il ne s'agit nullement d'extruder le dessin vectoriel, d'interpréter la troisième dimension comme le seul glissement d'un plan sur un nouvel axe — ils entrent dans une forme d'incompatibilité esthétique avec l'hypersphère Google Earth.

Nous ne cherchons par eux ni à effectuer un geste architectural¹⁹³, ni développer une relation avec la carte du territoire réelle¹⁹⁴. La nécessité du volume se trouve dans un rapport interne à Google Earth, où il s'agit autant de bénéficier d'une *discretisation* (momification interactive) de l'espace, par l'emploi de la caméra virtuelle qui permet d'explorer tous les points de vue possibles¹⁹⁵ que d'affirmer que son existence perceptible (sa physique de synthèse) dépend d'un espace en négatif, d'un double fantôme, immatériel, inscrit dans une base de données, telle que

Minimal- contact
31 Mar 2010 01:00



Dans le cadre d'une intervention au colloque "arbitrer des attachements"
Marc Veyrat, Franck Soudan

Catherine Lesealle, docteur en sociologie - Col de la Forclaz
-> [Minimal \(3\)](#)

Dans le cadre d'une intervention au colloque "arbitrer des attachements" : Marc Veyrat - Franck Soudan - La production de représentations à partir - notamment - de la « présence » internet U-RSS. Journées sous l'égide de l'AFS RT 11 | Sociologie de la consommation et des usages

Entre dépendance et ascétisme, les usagers et les objets sont souvent engagés dans le réglage de leur attachement réciproque. Mais ni les usagers consommateurs, ni les objets qu'ils utilisent ne sont toujours de bons contrôleurs de leurs usages. Comment décider-on alors des limites de l'attachement ou des usages à encourager ou à réprimer ? Et sur qui repose la charge de déplacer ou de modifier l'attachement ?

- Dates : 30 - 31 mars 2010
- Lieu : Telecom Paris Tech 45 rue Barrault Paris 13ème
- Contact : Genevieve Teli et Catherine Lesealle
- Voir site : [Sociologie de la consommation et des usages](#)

Media files
minimal_contact.dae

Le flux RSS, URL : <http://goo.gl/msVRhD>.

¹⁹² Voir : Figure 1.7 P.56.

¹⁹³ Le seul module représentant un bâtiment réel (anciennement l'IMUS, actuellement : l'IAE Savoie Mt-Blanc) relève lui-même d'un moulage monochrome et translucide, d'un geste de sculpture similaire à celui de Whiteread.

¹⁹⁴ La carte désignant ici les voies de transport marquées par des lignes de couleurs en *surcouche* d'une image GPS (une très grande photographie de la surface terrestre) ainsi impliquée comme texture de la sphère et de son relief de synthèse, produit d'une interpolation de données, d'une extrapolation de la matière computante.

¹⁹⁵ Et ainsi effectuer des parcours transversaux entre chaque portrait où prendre le point de vue artificiel d'un *Dieu* de synthèse, virtuel mais limité.) de travailler sur une œuvre auto-collective, générant le motif de sa mémoire.

celle-ci est simplement employé à la génération du flux R.S.S.¹⁹⁶.



FIG. 1.30

JUAN SÁNCHEZ COTÁN (1600-02)
Natures mortes (*Bodegón*)

1. *Coing, chou, melon et concombre*, 1600. Huile sur toile : 69 × 85 cm. Museum of Art, San Diego. 2. *Nature morte au gibier, légumes et fruits*, 1602. Huile sur toile : 68 × 89 cm. Musée du Prado, Madrid.

Avant le baroque, la maniérisme épuise les figures de la Renaissance. Chez Cotán, le clair-obscur affirme la définition manuelle de la peinture par les violents contrastes qu'entretiennent la gravité mystique des fruits face aux ténèbres impénétrables de leurs fonds. Le voile obscur étant quant à lui *surcadré*, pris dans l'épaisseur d'une vision en granit dans laquelle la nature morte est figée.

Le portrait social est bien une série de natures mortes deux fois isolées de la vie des entités numériques dans les flux de matière et la vision dynamique des traits sociaux capturés par les applications. Comme chez Whiteread, où toutes les œuvres tournent autour de cet espace en négatif, d'un rendu de l'impalpable en *contre-façon du réel*, le portrait social officie avec une même préoccupation pour les espaces virtuels, là où le programme se remplit de l'intérieur, en tirant le mur blanc du réseau dans le trou noir de ses images de synthèse. Nous avons parlé de matière mais peu de visions. Google Earth est également justifié à ce niveau, pour le renversement de perspective qu'il propose à la surface de sa modulation programmée :

¹⁹⁶ « RSS (sigle venant de l'anglais "Really Simple Syndication") est une famille de formats de données utilisés pour la syndication de contenu Web. [...] Les flux RSS sont des fichiers XML qui sont souvent utilisés par les sites d'actualité et les blogs pour présenter les titres des dernières informations consultables. » WIKIPEDIA, « RSS ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/RSS> (version du 20/05/2015).

« Si à la Renaissance, l'horizon marquait la limite hypothétique – supposée infranchissable – du Ciel et de la Terre, l'homme étant toujours placé au centre comme acteur de la CARTE, Google Earth nous impose soudain de renverser cette perspective. La terre est placée en point de mire au centre de l'écran et l'homme ne se repose plus sur la CARTE du monde. Elle se fabrique sans lui sans le territoire ; il se contente de la lire. »

VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2011a). « Le Jazz fabrique-t-il encore des images ? », p. 107.

Toutes les perspectives possibles, le logiciel « nous offre une structure cartographique qui ne ressemble en rien à une carte ¹⁹⁷ » et nous fait tourner la tête... Par rapport à cette « interprétation du réel, provoquée à travers un éloignement photographique *architexturé* et simulé avec un logiciel ¹⁹⁸ », le portrait social oscille entre la résistance à cette figure connue du Panoptique et désire s'inscrire dans le creux des *hétérotopies* ¹⁹⁹. Notons d'abord que ces deux notions nous viennent de Foucault, qui consacre chapitre entier de « Surveiller et Punir » à ce qu'il appelle le « panopticisme ». Bien qu'il aborde la motif de l'architecture carcérale inventé par les frères Bentham à la fin du XVIII^e siècle, celui-ci n'est qu'un pendant concret d'une question plus large ayant trait à un règlement du XVII^e siècle ²⁰⁰. Ce dernier traite des mesures à prendre si la peste se déclarait dans une ville. Tout le chapitre tente alors de suivre cette « pénétration du règlement jusque dans les plus fins détails de l'existence et par l'intermédiaire d'une hiérarchie complète qui assure le fonctionnement capillaire du pouvoir » ²⁰¹. Si U-rss est la peste, le portrait social ne peut *avoir lieu sans prendre place* dans le logiciel, sans entrer dans le fonctionnement capillaire de ses codes, sans subir sa discipline et ses mises à jour. ²⁰². Pouvoir bénéficier de la plate-forme pour installer une série d'œuvres en réseau, c'est immédiatement accepter l'*isolation programmée* par celle-ci ²⁰³ et admettre que l'évolution du cadre demeure toujours à la portée d'une mise à jour logicielle de l'autorité centrale : Google. À lire Foucault, il apparaît évident que la forme concrète de cette in / croissance de la discipline dans le réseau poursuit cette histoire du rapport de la peste « qui est mélange » à la discipline « qui est d'analyse » ²⁰⁴. Ici la peste est le fond secret, caché de l'intime, la Passiflora, le ressac des passions. La discipline agit en pleine lumière : « Par l'effet de contre-jour, on peut saisir de la tour, se découpant exactement de la lumière, les petites silhouettes captives dans les cellules de la périphérie. Autant de cages, autant de petits théâtres, où chaque acteur est seul, parfaitement individualisé et constam-

¹⁹⁷ VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2011b). « WWWell.com in U-rss », p. 210.

¹⁹⁸ Ibid., p. 210.

¹⁹⁹ Voir : *f -) ancre* 42, p. 173.

²⁰⁰ Extrait des archives militaires de Vincennes que Foucault commente en indiquant qu'il est « pour l'essentiel conforme à toute une série d'autres qui datent de cette même époque ou d'une période antérieure. » FOUCAULT, M. (1975). *Surveiller et Punir*, p. 228.

²⁰¹ FOUCAULT, M. (1975). *Surveiller et Punir*, p. 231.

²⁰² Comme c'est par exemple le cas dans Figure 1.10 ^{P.63}.

²⁰³ Lors de la peste de Marseille de 1720, un mur sanitaire fût édifié afin de résorber au mieux la propagation de l'épidémie. Conçu par Antoine d'Allemand et s'étirant sur plus de 27 kilomètres, cette muraille fût d'une inefficacité avérée. Non pas que l'isolation d'humains fût impossible mais parce que la peste est trop mélangée à la vie et qu'il soit impossible de contrôler tous les flux qu'une ville telle que Marseille *fait passer*.

²⁰⁴ FOUCAULT, M. (1975). *Surveiller et Punir*, p. 231.

ment visible ²⁰⁵. » Plus tard, Foucault proposera la notion d'hétérotopies ²⁰⁶ à l'encontre des espaces de mixité perpétuelle, insaisissable, ce que les chercheurs en sciences sociales ont peut-être borné aux *tiers-lieux* ²⁰⁷ et que les évangélistes technologiques ²⁰⁸ ont placé comme principes de développement physique (urbain) d'une éthique open source de programmation ²⁰⁹. Mais le terme employé par Foucault semble désigner des « contre-espaces » plus complexes, d'où la nécessité de saisir les machines de *surcodage*, celle qui sont impliquées à la turbulence symbolique des hors-lieux :

« La société adulte a organisé elle-même, et bien avant les enfants, ses propres contre-espaces, ses utopies situées, ces lieux réels hors de tous les lieux. Par exemple, il y a les jardins, les cimetières, il y a les asiles, il y a les maisons closes, il y a les prisons, il y a les villages du Club Méditerranée. »

FOUCAULT, M. (2009). *Le corps utopique – Les hétérotopies*, p. 25.

Foucault ne dénombre pas moins de six principes à l'hétérotopie. Dans cette foisonnante typologie, un principe nous semble adéquat quand à déterminer le rapport qu'entretient le portrait social à Google Earth, au flux R.S.S., aux autres portraits, à l'i+D/signe, aux applications et finalement au sujet même du portrait. C'est que le portrait social comme hétérotopie, c'est à la fois un cimetière de natures mortes, une collection d'œuvres virtuelles, l'actualisation ponctuelle d'une base de données et une célébration plus générale de la vie des réseaux. Ici, l'hétérotopie est synchronisée à une hétérochronie. L'aspect *scripté* de la représentation ²¹⁰ change tout puisque l'interstice qui sépare le réel de sa représentation en tant que média peut désormais incarner du décisionnel, des désirs, des relations de pouvoirs tant que ceux ci sont traduits en programme.

Sémiogénèse, puissances de surcodage et tactiques corporelles

Dans ce système, le projet est de penser nos unités ontologiques dans la synthèse les différencie. Si le plan de composition a déplacé le processus d'individuation, c'est que ses horizons esthétiques sont philosophiquement défrichés. Le concept d'individuation doit donc se réinventer. La *transindividuation* de Stiegler ne signifie pas seulement *Je s'individue par la grâce d'Autrui*, mais l'altérité est

²⁰⁵ FOUCAULT, M. (1975). *Surveiller et Punir*, p. 233.

²⁰⁶ Voir : *f -) ancre* 42, p. 173.

²⁰⁷ Introduit en 1989 par le sociologue américain Ray Oldenburg, le terme « fait référence aux environnements sociaux se distinguant des deux principaux que sont la maison et le travail. » WIKIPEDIA, « Tiers-lieu ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tiers-lieu> (version du 04/05/2015).

²⁰⁸ « Un évangéliste technologique est une personne qui essaye de rassembler une masse critique de personnes adhérant à une technologie, dans le but de la consacrer comme standard, au sein d'un marché dépendant de l'effet de réseau. » WIKIPEDIA, « Évangéliste technologique ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/évangéliste_technologique (version du 17/07/2014)

²⁰⁹ Il s'agit alors souvent de traduire une analogie linéaire entre les rôles et les actes des agents humains et la caractéristiques et comportements simulées d'agents non-humains au sein d'une méthodologie scientifique. À propos d'un dispositif de ce genre, MoviLab, il est dit que « Le Tiers Lieux s'envisage comme l'ordinateur des villes et des organisations. Ses murs et ses ressources matérielles sont le boîtier, la machine vide, creuse, dont le design diffère en fonction des goûts et des moyens. Les communautés sont les logiciels, les différents services qui animent la machine. » URL : http://movilab.org/index.php?title=Définition_des_Tiers_Lieux (visité le 06/04/2015).

²¹⁰ Voir : encription.

non-humaine et *Autrui* peut désigner un agencement de machines. Du même coup, l'intégration du médium au processus de médiation déplace la réciprocité de leurs problèmes. Nous le signalions dès le début de ce chapitre, la programmation est en effet un *méta*-médium²¹¹. La médiation ne cherche pas à instituer l'intercesseur (l'agent techno-symbolique) en fonction d'un degré le plus neutre ou le plus fidèle possible vis-à-vis de l'information qu'il y aurait à transmettre. Émetteur, message et récepteur co-labourent les matières d'énoncés, fertilisent les terres rares²¹² et optimisent les processus de médiation dans un même mouvement. Le commentaire peut alors devenir le seul contenu en fonction du sous-groupe social qui se serait attaché à faire cristalliser un germe pré-individuel. La nature étant computante, tout peut potentiellement se développer par l'appropriation d'un processus de codage / décodage et toute forme d'appropriation déploie si ce n'est une culture, au moins un artisanat de la programmation, un art de faire que l'on pourrait définir tendu entre deux points esthétiques : la logique et la ruse ; le premier processus n'étant pas moins baroque que le second n'est rigoureux. Il ne suffit donc pas de tracer les lignages qu'entretiennent formes sensibles et idées programmées et réduire ainsi l'ébauche d'une forme et la genèse des idées comme une série successive matière computante / intensités conceptuelles (processus invisibles). Chaque idée se rend perceptible dans le retrait programmé de sa disparition. C'est parce que toute forme numérique actualise son *motif morphogénétique* qu'elle repose sur une synthèse d'instantanés épars et n'obéit ainsi pas au régime des successions. Dans un registre plus trivial, nous ne saurions par exemple expliquer le succès actuel de Snapchat — « application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles²¹³ » où chaque média échangé ne demeure visible qu'un instant (de 1 à 10 secondes) — en justifiant ses problématiques dans le rapprochement chronologique d'autres applications. Snapchat a été créé en se liant à l'intensité d'un événement singulier, une *affaire*, un hors-lieu privé / public. Anthony Weiner, élu de New York, ayant dû démissionner après avoir envoyé des photos à caractère sexuel à différentes femmes. Mais cette intensité reste essentiellement virtuelle, elle n'est pas enveloppée ou développée par l'application, mais composée, cristallisée, diffractée dans les usages. C'est le territoire des usages qui rend à Snapchat sa saveur et son impudence actuelle. C'est à ce niveau qu'il joue notamment sur la géographie et de la formation historique du réseau et qu'il ligne la matière l'algorithme aux affects. « Le "phénomène Snapchat" est en partie l'expression du rejet des exigences de l'image publique ou semi-publique portées par Facebook²¹⁴. » Autrement dit, tout programme dépendant du réseau développe son appropriation en dégageant

²¹¹ Voir : *f -) ancre* 13, p. 47.

²¹² Les terres rares sont les métaux de lumière, la matière des communications instantanées, les composites malléables des métriques de précision, du laser à la fibre optique : « Ces métaux sont, contrairement à ce que suggère leur appellation, assez répandus dans l'écorce terrestre, à l'égal de certains métaux usuels. [...] Sous forme élémentaire, les terres rares ont un aspect métallique et sont assez tendres, malléables et ductiles. [...] Du point de vue de l'économie mondiale, les terres rares font désormais partie des métaux stratégiques. » WIKIPEDIA, « Terre rare ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Terre_rare (version du 07/03/2015).

²¹³ WIKIPEDIA, « Snapchat ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Snapchat> (version du 12/05/2015).

²¹⁴ MENRATH, J. (2013). « Facebook, c'est mort ! Vive Snapchat ! »

un maximum de matière pré-individuelle, l'usage se prépare dans l'in/visible²¹⁵. Il correspond à la formation d'une entité numérique (une donnée quelconque), un mouvement, un processus filtre / échantillon / code qui prépare la matière pour la computation ; vise à s'établir en standard et se trouve toujours en rapport avec une spatialisation pré-établie dans un diagramme d'idées ou une carte de grandeurs intensives, une manière intuitive de faire l'usage d'un espace purement visuel. Avec ce support abstrait d'ancrages spécifiques pour la donnée dont nous effectuons le chiffrage, nous tenons, en quelque sorte, l'épaisseur de la paroi par où le fait passe. La donnée numérique, en tant qu'encodage n'est pas le problème qu'un programme va résoudre (le diagramme qu'il va y dessiner), mais l'enceinte, la limite au sein duquel il pourra agir, le milieu à travers lequel il pourra changer d'état, différencier des modes d'existence, engendrer de l'altération.

Par rapport à la tactique de Certeau, ce que nous avons brièvement abordé en [*f* -) ancre 15, p. 56] se fait d'autant plus valable : « La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre²¹⁶. » À savoir que l'appareil instaure d'abord un trouble géographique où l'ancrage de tous les signes fait l'objet de réordinations vis-à-vis d'une distribution du pouvoir qu'il s'agit partout de contester. C'est collectivement, en *faber* (ouvrier) *sapiens* (connaissant), que nous nous approprions individuellement les techniques. Par conséquent, la tactique consiste à développer différents rapports au temps, à la multiplicité des instants et l'extrême variation de leur synthèse. Comme toute technique, le numérique individue collectivement ; et comme toute révolution industrielle, il opère par segmentations culturelles, par bifurcations, par descriptions successives de machines abstraites. Autre manière de dire que si l'agencement pétrole / moteur à combustion ne trouve pas les mêmes échos symboliques en Europe que sur le continent nord américain, il n'y a aucune raison pour que l'agencement silicium / computation algorithmique ne fasse pas à son tour l'objet de divers interprétations, adaptations, modulations, une fois la machine rapportée à l'écoumène, au paysage et aux territoires. * L'art n'a de rapport avec l'information que pour l'effort de mise en(/hors) scène de ce avec quoi l'œuvre compose nécessairement. Et c'est parce que le principe actif de l'œuvre doit rester au fond de la terre, en retrait de toutes les (sémio/grapho/média)-sphères, que l'information (le mondain) est nécessaire à l'œuvre. Le produit de ce conflit, c'est l'avoir-lieu, l'espace en négatif du corps, l'incorporel, le mouvement envers lequel l'ouvert esthétique du monde accepte de se laisser happer par les profondeurs *poïétiques* de la terre. Il n'y a donc pas de *réseau mondial* mais des *mondanités réticulaires localisées*. Cette fois à la suite de Deleuze, disons que ce sont les systèmes symboliques qui spécifient les techniques et leurs théories et pas l'inverse :

« Moi, je crois que s'il faudrait, précisément, appeler un système symbolique, dans le domaine des sciences ou dans le domaine de philosophie, c'est cet ensemble de condition de possibilités linguistiques, ce sont des formes d'expression qui rendent possible l'énoncé, tel ou tel type d'énoncé. »

« Cours à Vincennes du 17/02/1981 » In : DELEUZE, G. (1978-1981). *Sur Spinoza*.

²¹⁵ Voir : *f* -) ancre 19, p. 68.

²¹⁶ CERTEAU, M. d. (1990). *L'invention du quotidien*, p. 60.

Ce qui ne veut pas dire qu'un agencement technique décrit les œillères de tout processus symbolique pour une culture donnée, mais qu'un *fait social* est produit chaque fois qu'un collectif fait bifurquer l'usage technique. Il y a fait social chaque fois qu'il y a spécification de l'écoumène par le positionnement de la technique et des signes sur la nature. Et ce qui en fait une révolution tient du mouvement tout particulier de son mode d'individuation, le numérique opérant par des synthèses d'instant, il présente l'ambition de devenir l'intégrale de tous ces échantillons différentiels, l'anneau pour les gouverner tous. D'un autre côté, nous ne pouvons négliger l'idée que l'homme ayant découvert toutes les terres habitables et ne pouvant rêver plus loin d'une vie sur Terre, trouve sur Internet de quoi tailler un monde virtuellement infini où la création de métriques et d'instruments de mesure serait perpétuelle.

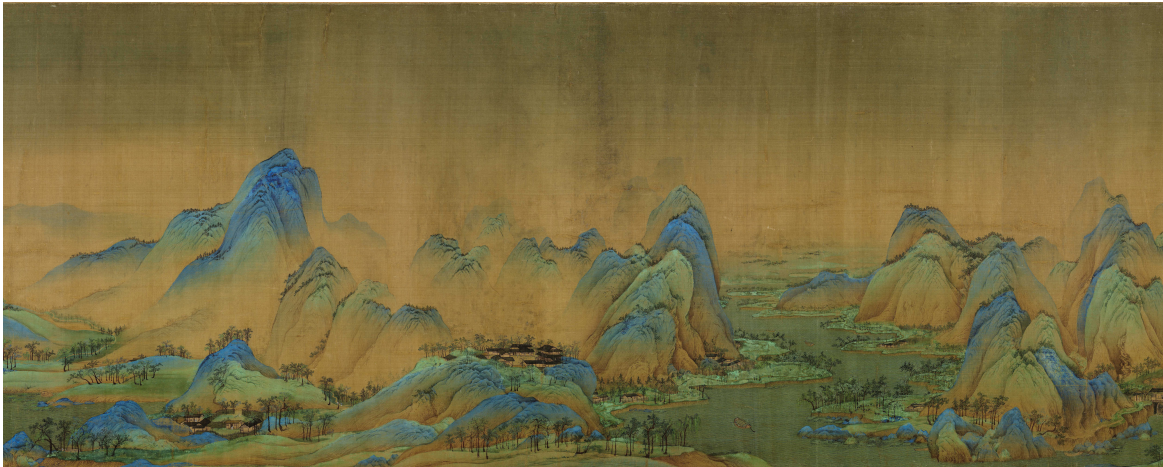


FIG. 1.31

WANG XIMENG (1113)

Mille lis de rivières et montagnes (détail)

Encre et couleurs sur rouleau portatif de soie : 51.5 × 1191.5 cm. Musée du Palais, Pékin.

« La peinture de paysage chinoise intègre des rapports proprement organiques avec la pensée philosophique, dans la mesure où elle conçoit la soie ou le papier blanc comme figure du Vide originel ; le Pinceau qui tire de l'Encre le premier Trait comme symbole du Souffle primordial ; les Traits multiples qui s'ensuivent comme autant d'émanations des Souffles vitaux ; le Ciel et la Terre, ou la Montagne et l'Eau, comme figurations privilégiées du Yang et du Yin ; enfin l'Homme qui, par son action visiblement ou invisiblement participante, permet à toutes choses créées de s'accomplir. » *ibid.*

Alors qu'habiter l'étendue physique consiste à loger un foyer auquel rapporter nos multiples relations à l'extérieur ; habiter la toile revient à constituer un substrat par lesquels nous nous dissolvons de l'intérieur. L'avatar n'est pas seulement une représentation du corps, c'est un tapis (per-

san²¹⁷) de *Je*, une forme d'habitabilité toute entière, un rapport au monde, une *robinsonade* de synthèse.

« Une belle histoire où le monde se construit à partir de l'initiative individuelle, comme si le monde, justement – à savoir le tissu techno-symbolique de l'existence proprement humaine –, lui était extérieur ; autrement dit, comme si nos corps animaux pouvaient être humains sans corps médial. »

BERQUE, A. (2005). « La forclusion du travail médial », p. 86.

À travers lui, un brouillage se produit entre l'intime et le tiers agissant (les *on-dit* programmés), le corps animal et le corps médial, le dedans et le dehors. Le binaire introduit un large faisceau d'incidence sur le corps médial, dans ses hétérotopies, ses lieux de réordination, ses contestations et ses mythes. C'est tout l'autour de l'avatar, là où le corps ne s'expose jamais que dans l'épaisseur opaque de sa simulation, que se positionne ce qu'il reste de la corporalité que nous connaissons. Se pose alors la question d'intégrer les fragments, d'assimiler les alcôves, de re-définir notre médiance par rapport au numérique. La constitution d'un environnement, d'une écologie à travers laquelle nous échapperons à la captation programmée de notre *médialité* – et à sa forclusion, son *locked up* des désirs sur la rationalité capitaliste – devrait désormais postuler l'existence d'une double-nature : biologique *et* synthétique. S'il y a des paysages numériques, ceux-ci doivent durer ou exister en rapport à un très long terme. C'est la condition d'un sentir-ensemble, d'un rapport plus lointain que celui qui s'exprime via un tissu techno-symbolique donné. Constamment, il semble que nous soyons repoussés au problème du paysage chinois, à la difficulté qu'il représente dans la tâche qu'il s'impose : compléter le corps médial, inscrire une composition culturelle dans le rythme de la nature et pour cela, faire appartenir le corps au souffle du Vide, faire de Celui-ci le milieu de toutes les choses créées et à venir. Dans un paysage numérique, les déterminants du problème seraient évidemment transformés, à travers une nouvelle matière virtuelle (qui se substituerait au Vide) et une nouvelle manière de poser les contours (par les modulations programmées, le Souffle de synthèse). Mais l'horizon esthétique que déploie une nouvelle technique ne saurait constituer le territoire d'une réponse choisie par l'œuvre pour traiter de ses problèmes artistiques. Au pire une technique déplace, dé-stabilise ou *instancie* un problème esthétique, elle ne le change jamais en lui-même. Si nous imaginions une installation *immersive* visant à reproduire le paysage de Ximeng et l'existence du Vide, il ne serait pas tant malaisé de décomposer le tableau en une succession de plans et d'employer un programme à la création d'une caméra dont les déplacements seraient associés à un casque de réalité virtuelle. Les indications des plus fins critiques d'art pourraient être même traduits à la modulation programmée, le tout ayant pour objectif de rendre l'intentionnalité du paysage, plan par plan, vide à vide. Mais une telle installation serait *muséographique*, pas artistique. Elle multiplierait les *stimuli* physiques, matérielles sans faire avancer d'un *iota* la nécessité du paysage, ses concepts et ses valeurs : « comment telle société conçoit-elle et juge-t-elle le naturel, l'artificiel, le surnaturel, la nature humaine,

²¹⁷ Voir : Figure 1.15 p.82.

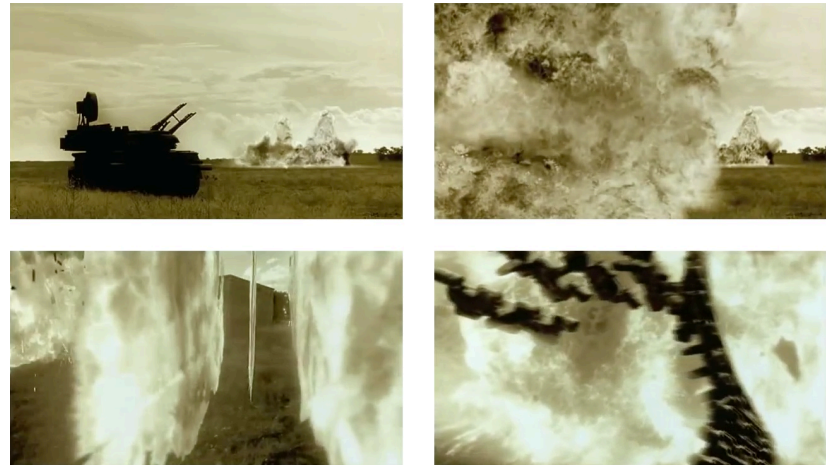
FIG. 1.32

MAMORU OSHII (2001)

Avalon

Science-Fiction : 106 minutes, Japon. ©Miramax Films.

Avalon est le nom donné à un jeu de guerre illégal, addictif et potentiellement létal, de par la relation organique (ici cérébral) qu'entre la simulation avec le corps du joueur. Quand cette tresse organique du lien médial vient à se rompre, elle laisse le joueur dans un état catatonique. Son esprit ayant été altéré au point d'en laisser le corps dépourvu de volonté d'existence.



la nature tout court, etc. Comment ce cadre mental se traduit-il dans les projections de l'écoumène (plans d'architecture, d'urbanisme, d'aménagement, utopies)²¹⁸ ? » Le problème qui demeure c'est ce geste qui résonne étrangement à l'heure des intégrations photo-réalistes dans les images de synthèse et les *blockbusters* : pourquoi faire le choix d'une composition *objectivement incorrecte*²¹⁹, à travers une perspective mouvante, atmosphérique pour saisir l'expression du paysage ? À l'instar de cette séquence d'*Avalon* où, le temps d'une pause dans la simulation, nous sommes introduits à la découverte de ses artefacts par le biais d'une tierce caméra, ni celle du joueur, ni toutes les caméras possibles mais le point de vue du film qui, par un lent travelling, nous fait découvrir l'envers du décor ; nous constatons que des traits tels que celui de la pratique du paysage agissent et continuent de se différencier dans les nouvelles images. Qu'un film japonais choisisse de nous faire vivre le paysage par l'i-réalité de sa composition, alors qu'un autre film américain et contemporain, dans le temps et le thème, d'*Avalon* (*Matrix*) développe quant à lui une esthétique de la vision liquide, de la synthèse *immersive* et un rapport sans-coutures, imperceptible ; voilà de quoi constater qu'un motif artistique tel que celui du paysage sera toujours le trait d'une question esthétique reprenant le projet d'un sentir-ensemble (médialité collective) dans la technique, endossant *Sla* figure de l'ange du temps et sa charge messianique peut-être.

Comme révolution cognitive et symbolique, Internet transforme profondément le rapport que nous entretenons avec les signes dans l'espace. Et si la question de l'écoumène dépend de la technique et des symboles, c'est que les signes ont trait à des rites ancestraux, qu'ils ne servent d'ailleurs qu'à faire perdurer l'*intensivité* des simulacres qui, libérés d'un corps particulier, peuvent se présenter à l'éternité. Ce sera pour tous, et à l'instar des portraits sociaux, dans l'*hétéropie* du cimetière

²¹⁸ BERQUE, A. (1984). « Paysage-empreinte, paysage-matrice », p. 34.

²¹⁹ En tous cas, selon nos critères occidentaux de forclusion sur un système physique (la géométrie), physiologique (la perception) et ontologique (l'individualisme de la modernité).

Google Earth : une tombe, une urne, « sa petite boîte, sa petite décomposition personnelles »²²⁰. Les signes comptent parce qu'ils sont des fragments imprimés de persistance. Un signe veut durer. Or nous confions, avec le numérique, une grande partie de notre écoumène à des machines, des *hypomnémata*²²¹ dont un des problèmes les plus marquants est l'altérabilité de leurs supports même. Si toute une pharmacologie du support ne cesse de se faire, c'est que le remède est dans le poison. Le plus grand danger plonge à la même plasticité que le plus grand intérêt de cette nouvelle médialité technique. D'une part, la sémiogenèse particulière du numérique — celle qui ne cesse d'alimenter le réel (affaire Snowden) autant que le *storytelling*²²² trans-média de son spectacle (les innombrables *biopic* sur des personnalités de l'histoire de l'informatique) — repose sur des processus d'altération. Un code, un format, un programme, une stratégie d'occupation du milieu *computant*, voilà des agencements qui se tressent de manière inédite, des hybridations qui font entrer en rapports des parties jusqu'alors étrangères. Par ailleurs, si les réseaux numériques représentent un formidable laboratoire d'expériences géographiques sur les désirs in / signifiants, nous n'oublions pas qu'ils ne constituent pas le terrain d'expérimentation exclusif de l'art et qu'à ce titre, ils ne fonctionnent plus dans un système Toiles-Musée mais s'insèrent dans un temps technique, dans un moment amateur de re-définition par le bas. Période qui précède juste l'introduction d'un nouvel horizon esthétique, un moment où aucune technique instrumentale n'est encore stabilisée, où se pose encore la question de la mesure des grandeurs intensives au corps de cette transformation de la *phénoménalité*. C'est à toute une arrière-scène de mythologies que l'œuvre se ligne. Et celles-ci passent par une immense machine d'*instanciations*²²³, d'actualisations de celles-ci par le corps, ce dernier s'attachant à une dépendance plus large du fait avec ses instruments :

« La volonté de technique est, de notre temps, si nette et si surveillée que nous nous étonnons de la tolérance des premières erreurs. Nous croyons que la construction d'un *appareil objectif* va de soi, nous ne voyons pas toujours la somme des précautions techniques que réclame le montage de l'appareil le plus simple. »

BACHELARD, G. (1993). *La Formation de l'esprit scientifique*, p. 259.

Et quitte à envisager ce qui constitue désormais l'arrière-scène d'U-RSS, nous aimerions revenir à une période charnière où un certain nombre de destins se sont scellés. Au niveau des idées, nous nous sommes inscrits dans une démarche de recherche à partir d'une espèce de conviction, de ré-

²²⁰ FOUCAULT, M. (2009). *Le corps utopique – Les hétérotopies*, p. 25.

²²¹ « Les *hypomnémata*, au sens général, sont les objets engendrés par l'*hypomnesis*, c'est-à-dire par l'artificialisation et l'extériorisation technique de la mémoire. Les *hypomnémata* sont les supports artificiels de la mémoire sous toutes leurs formes : de l'os incisé préhistorique au lecteur MP3, en passant par l'écriture de la Bible, l'imprimerie, la photographie, etc. » ARS INDUSTRIALIS (2008b). *Hypomnémata*.

²²² Voir : f-) ancre 25, p. 88.

²²³ « L'instanciation est l'action d'instancier, de créer un objet à partir d'un modèle. Elle est réalisée par la composition de deux opérations : l'allocation et l'initialisation. L'allocation consiste à réserver un espace mémoire au nouvel objet. L'initialisation consiste à fixer l'état du nouvel objet. » WIKIPEDIA, « Instance (programmation) ». URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Instance_\(programmation\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Instance_(programmation)) (version du 17/02/2014).

vérence, ou de pacte entre la programmation et le corps. Nous allons donc revenir sur cette période parce qu'elle implique littéralement les arts de la scène et l'existence du code. L'objectif ici n'est pas tellement d'évoquer ce que cette période a pu avoir en termes de conséquences sur la poursuite du projet, mais d'observer dans un premier temps ce retrait du corps dans le code et d'ouverture de celui-ci aux instructions programmées, de décrire l'*inframince*²²⁴ qui sépare l'exécution des gestes interactifs de l'intégration des contours computés, entre le corps et un retour *tactile-haptique* de son espace : « Le contour a cessé d'être géométrique pour devenir organique, mais le contour organique agit comme un moule qui fait concourir le contact à la perfection de la forme optique²²⁵. »

²²⁴ Voir : *f -)* ancre 35, p. 154.

²²⁵ DELEUZE, G. (2002a). *Francis Bacon*.

1.3 LES AFFECTIONS DU CORPS PROGRAMMÉ

Le corps programmé n'est possible que par in / pression de la matière et invagination de la forme. Ready-made, il est toujours déjà là parmi les fragments de la culture. Un logiciel est une interface d'accès au *made*. Si les programmes qui le composent respectent des codes stricts, ils ne normalisent pas l'interaction qu'ils rendent possible. Le réseau introduit quant à lui une arrière-scène planétaire de données qui requiert des manières inédites de spatialiser les signes et de composer des paysages. D'où l'intérêt de comparer certains arts de la mise en scène, dans la manière radicale dont ils emploient les corps et le code. Le Bunraku neutralise le volume abstrait du texte dans la présence concrète d'une interface gestuelle : l'artefact *marionnette* permet un agencement de codes qui rend à la présence des corps une qualité programmée. Le théâtre balinais est carrément métaphysique : l'écriture du corps est une écriture à propos de ses limites : sa mort, ses démons, les franges de son âme. Le texte y est simplement prétexte et en définitive, tous les éléments deviennent instruments qui fusionnent avec une aussi puissante corporéité qu'il creusent l'*i-matière* spirituelle. Avec Artaud, le texte libère ses puissances dans un devenir autre (que linguistique). Or, c'est par la faculté d'un corps lui-même intensif, libéré d'un treillage organique et fonctionnel, que ce devenir se réalise et se prolonge. Labé se prête particulièrement bien au jeu interstitiel : son œuvre, c'est sa vie et puisque de celle-ci nous ne disposons que de bribes, son texte c'est donc un hypertexte, une configuration qui défigure une unité. « More Sensitive » investit ces traces, cette tessiture d'énoncés pour les motifs énergétiques qui les impriment. Enfin, entreprendre Labé, c'est développer un territoire sur un champ de fragments, et tout parcours qu'on y déploie revient à investir un ensemble d'oblitérations où l'absence d'unité n'est plus un manque mais l'expression d'un désir nomade.

L'interface culturelle, l'encodage et la mise en scène du logiciel

En 2007, Marc Veyrat et nous-même revenions du centre d'art contemporain de Lacoux²²⁶. Nous l'avions alors assisté, lui et Carol Brandon, dans l'installation de l'exposition ©box²²⁷. En voiture, il

²²⁶ Cet espace, situé au sein de l'ancienne mairie / école de ce village-rue de l'Ain, a été créé en 1970 sous l'impulsion de deux artistes : Fred Deux et Cécile Reims, désireux alors d'inscrire un lieu d'exposition de la création contemporaine dans un milieu rural.

²²⁷ ©box est un *dispositif frontière* où artistes, chercheurs, critiques, amateurs (etc...) se retrouvent pour forger, dans une logique trans-disciplinaire, des éléments de réponse concrètes à quelques unes des questions urgentes que le numérique pose à la création, à la médiation et à la muséographie des œuvres numériques. Voir à ce propos : VEYRAT, M. (2013b). « ©box InterMade ».

nous fit la proposition d'une collaboration ; l'idée d'U-rss était né, en transition. C'est à partir de ce trajet que nous allions dans une première étape consigner nos intentions. Et nous ne pouvons nous empêcher de penser à cette poétique de la route qui accompagne l'émergence du projet. Cette association de la ligne, de la vitesse et des paysages indiscernables, nous pourrions la trouver en octobre 1912 où deux artistes, Duchamp et Picabia firent en compagnie de leur ami poète et critique Apollinaire le trajet de retour en voiture entre le village d'Étival dans le Jura et Paris. Quelques années plus tard, en 1934, Marcel Duchamp publie la Boîte Verte à un premier tirage de 100 exemplaires. Parmi les croquis, nous trouvons une note marginale dont le titre correspond à la date de composition : « 1912 ». Par celle-ci, Duchamp emploie le trajet Jura-Paris comme support d'une réflexion artistique à venir. Au futur, la route devient un terme indéfini, un aller simple qui commence avec le « chef des 5 nus » et se termine par un « trou vers l'infini dans l'enfant-phare »²²⁸. Elle décrit un chemin, un parcours qui commence quelque part mais dont les mouvements, les durées et la progression générale demeurent virtuels, infinis. Peut-être est-ce par cette réduction de la route à

FIG. 1.33

MARCEL DUCHAMP (1950-51)

Feuille de vigne femelle

Plâtre galvanisé (et peint par Man Ray): 8.5 × 13 × 11.5 cm.

Centre Pompidou, Paris. © Succession Marcel Duchamp.

Un énième pied de nez à la critique qui tergiversera sur une introduction de l'érotique et du charnelle dans un *ready-made* dont elle jugeait l'esthétique trop froide, ou le geste trop peu sérieux. Néanmoins plâtrée sur le jeu du passage de la fente à la lame, re-calquant l'ambivalence du genre ou la relation historique du portrait à l'androgynie (tel que Duchamp s'y consacre d'ailleurs dans *LHOOQ*) au territoire psychologique du *toy* sexuel dans le *game* organique. Même si la question de cet objet est volontairement offusquée en la personne de son créateur qui brouille autant l'origine que l'insertion de cette pièce dans sa démarche, l'objet en lui-même traite du désir en-tant-que forme. Il nécessite alors cette mythologie pour tracer sa ligne, invaginer sa *plasticité* intérieure.



²²⁸ « Boîte Verte » In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 47

un rapport plan / espace que Duchamp emploiera les vecteurs d'*indiscernabilité* qui constitueront sa ligne de fuite parmi les *i-mondes* de l'art. À l'instar du *ready-made Feuille de Vigne Femelle* où tous les éléments de l'œuvre, le titre, la forme — « l'empreinte d'une aine féminine, un moule qui s'applique sur les *pudenda* féminins comme ces feuilles de vigne jadis appliquées sur le sexe d'Apollon²²⁹ » —, la provenance²³⁰ et le mode d'existence²³¹ entreraient dans une figure de travestissement à travers les *Étant donné*²³² d'un méta-personnage d'art, un moule-personnage de fiction s'invaginant dans le moulage : la base de données Rose Sélavy, alter égo féminin que l'artiste emploie dès 1921 dans une série de photographies effectuées par Man Ray. C'est parmi une multitude de choses à laquelle Duchamp a le mérite de verser considérablement de données, que la vie (quotidienne) s'attache à la *saillance* (singulière) d'Eros et que la lame sort de la pure multitude de la meute (la matière informe) pour devenir une incertitude sur l'identité de la meute elle-même : toutes les formes indéfiniment dans leurs « rapports de vitesses, allures et dispositions dynamiques variables »²³³. La feuille de vigne fige cette indiscernabilité qui manque au réel de la route Jura-Paris, c'est-à-dire qu'elle incorpore l'étirement de la ligne à deux dimensions, la route devenant à son tour le tapis d'une autre indiscernabilité. C'est le sens de la route : rompre l'étendue pour frayer un passage ; mettre la provenance de la ligne dans le devenir de ce passage. Nous imaginons bien que la fente-lame se prolonge virtuellement à l'infini des deux côtés du moule, à la fois dans le programme et par le relief simulé des écrans ; donc non pas en symétrie spatiale, mais intensivement, dans l'effort d'une énergie proportionnellement investie aux deux milieux et actualisée par eux. Le trajet d'une individuation passe par la déformation de l'identité dans le fond informe de la meute, la jungle des autres membres de notre espèce : « Toute rencontre a pour "objet" un être en devenir, non qu'il soit en train de changer, mais ce qu'on capte en lui ne relève pas de caractères identitaires stables²³⁴. » La voiture est la paroi d'une Monade créée, contenant une substance simple : le binôme, en la personne de Marc Veyrat et nous-même. Il est le lieu de la rencontre Mr. White / Mr. Black, lorsque par l'un et l'autre, « nous trouvons que la moindre pensée dont nous nous apercevons enveloppe une variété dans l'objet »²³⁵. L'objet étant en l'occurrence la machine numérique, cela revient à dire que c'est par son intermédiaire que nous avons spécifié nos pratiques respectives. Pour conclure sur Duchamp, deux courtes ellipses :

²²⁹ PARRET, H. (2000). « Le corps selon Duchamp », p. 93.

²³⁰ Si nous considérons que par cette œuvre, Duchamp tente de créer une profondeur inframince [*f* -) ancre 35, p. 154] entre le provenance de la marque et l'existence de l'empreinte, il n'est pas étonnant de constater à quel point l'origine de l'œuvre soit opaque : empreinte *sur nature* en la personne d'une prostituée rasée, moulage imaginé mais manuellement sorti de la matière, empreinte *ex nihilo* d'un autre pli du corps remodelé en lame etc... Comme si Duchamp anticipait l'illisibilité de cette forme tant que son implication à « Étant donné » ne n'était pas elle-même exposée.

²³¹ Donné à Man Ray comme cadeau d'adieu quand il quitta les Etats-Unis pour Paris en 1951.

²³² Du nom de l'œuvre composite (et posthume) « Etant donné : 1°) la chute d'eau, 2°) le gaz d'éclairage » qui présenta le travail qu'effectua quasi secrètement Duchamp à la fin de sa vie.

²³³ ZOURABICHVILI, F. (1997). « Qu'est-ce qu'un devenir, pour Gilles Deleuze ? », p. 4.

²³⁴ Ibid., p. 4.

²³⁵ LEIBNIZ, G. W. (2004). *Monadologie*, p. 223.

- sur l'importance pour l'artiste de l'œuvre comme un *indice* : quelque chose qui est relié à son modèle par son contact physique mais qui, par l'éloignement de la simple représentation entre dans une relation plus *tangentielle* avec la réalité ;
- sur le devenir féminin où, étant donné : 1°) la fente du désir et l'idée que sa forme ne peut concerner qu'une *empreinte intérieure* ; 2°) la lame du devenir qui ne peut qu'être minoritaire, nous pourrions conclure que : la vulve relève d'une question masculine.

La note se termine ainsi par la description succincte d'un « tableau de charnière », embryon peut-être de ce que sera le « Grand Verre » :

« Peut-être faire un tableau de charnière. (Mètre pliant, livre...).

Faire valoir le principe de charnière dans les déplacements : 1° dans le plan ; 2° dans l'espace.

Trouver une description automatique de la charnière. »

La « Boîte Verte » In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 48.

Cette charnière n'existe qu'entre deux œuvres, cette route ne *s'indéfinit* qu'entre deux territoires artistiques. L'idée d'une description automatique de la charnière nous intéresse également parce que même si U-RSS consiste bien en un plongeon dans les automates, il lui reste des devenirs autonomes à actualiser, comme l'idée d'un portrait social génératif et dynamique où il ne suffirait alors plus qu'à décrire la relation désirée entre la surface blanche, le trou noir et le volume.

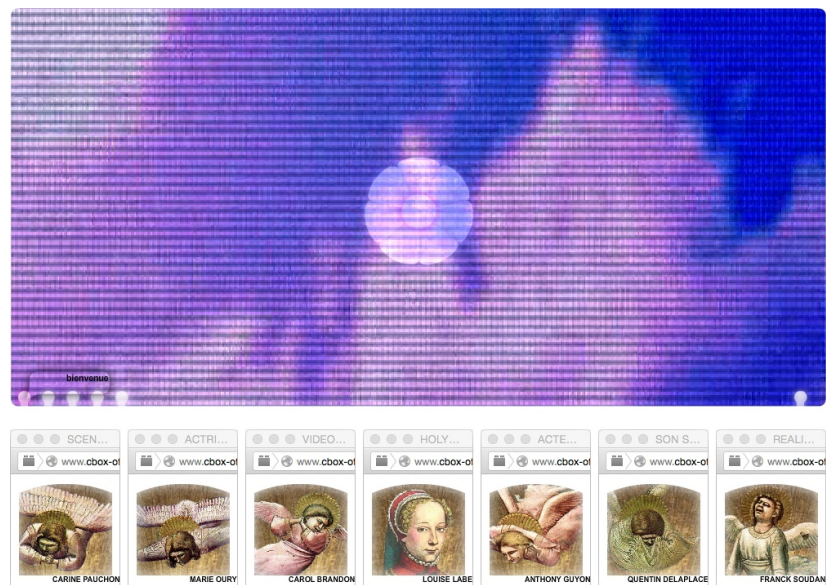
Pour revenir à ce que nous avons installé à Lacoux, précisons que l'exposition renvoyait à une proposition de recherche (la @box), d'un territoire mais également d'une route, d'un parcours à l'intérieur de ce territoire. Précisément : une œuvre numérique et interactive intitulée « More Sensitive » que nous avons développée sous la direction de Carol Brandon. Concernant son *agir*

FIG. 1.34

CAROL BRANDON & FRANCK SOUDAN (2007)
More Sensitive

Programme pour écran d'ordinateur.

Cette composition représente l'écran « Crédits ». Tous les acteurs impliqués d'une quelconque manière à l'œuvre sont ici représentés — au dessus de l'écran de l'application mais en dessous du ciel — par un ange, issu de la fresque peinte à la chapelle Scrovegni de Padoue par Giotto (principalement ceux de la scène de la Lamentation).



d'abord : il s'agissait pour elle de déplier chacun des matériaux présidant à sa propre implication de plasticienne au sein de « Sensitive Room », pièce de théâtre mise en scène par Carine Pauchon (compagnie In-Time) pour un comédien sourd (Anthony Guyon) et une comédienne entendante (Marie Oury), ce couple interprétant une création structurée autour des sonnets de Louise Labé (poétesse lyonnaise de la Renaissance). Sa mission fût d'investir, dans une bande vidéo de durée équivalente à celle de la pièce — et à laquelle le jeu des comédiens allait devoir finalement se synchroniser —, le décor entièrement blanc de la scène. Une première version avorta pour les raisons d'un écart lié aux conditions de création. Intervenant en aval du travail de dramaturgie, Carol Brandon s'aperçut, lors de la première représentation publique de la pièce, que sa projection affectait la scénographie²³⁶ en écrasant des interstices que sa vidéo avait pour objectif de porter. Nous pourrions regrouper ces *morsures de lumière* en deux groupes :

- le volume entre les corps : où les comédiens ne portent pas seulement une interprétation mais constituent les uniques soupiraux d'un espace de *traductions imbriquées*. Tout littéralement d'abord, puisque l'un des comédiens est sourd et interprète les sonnets traduits en langue des signes ; puis en fonction des choix de mise en scène visant à adapter la matériau initial (de la poésie) pour le théâtre et à actualiser les régimes de sens propres à l'écriture de Labé et à son époque²³⁷ ;
- le volume du décor : où l'espace scénique renvoie autant au thème de la pièce tel qu'il est traité par Labé — dans la généralité du désir amoureux et de manière plus spécifique puisque Louise Labé « ne se contente pas de revendiquer par l'écriture une image de la féminité, sociale et amoureuse : elle met sa féminité au service de l'accession au statut d'auteur²³⁸ » —, qu'à la géométrie particulière de son adaptation théâtrale, entre un homme et un femme qui tentent de nouer une relation dans la recherche d'un lignage hybride de communication, entre le signe et la parole.

Si nous impliquons le motif théâtral dans cette pièce numérique, c'est parce que les deux se rencontrent sur un travail de mise en scène, à travers un effort visant une libération : de l'étendue par le geste et du corps par le code. Machines extensives sur parties intensives, ce n'est donc pas du théâtre que nous voudrions parler si ce n'est pour son renvoi à l'art plus général de scénographie, d'écriture de scène. La mise en scène évoque alors la notion plus englobante d'interface dans son double processus de captation, de rétention et de restitution d'informations. À leurs niveaux, les

²³⁶ Littéralement : « écriture de l'espace de jeu. »

²³⁷ À lire Lipovetsky, la question de l'actualisation de Labé reviendrait à s'interroger sur le statut historique de la deuxième femme : « À partir du second Moyen-Age [...], on assiste à la dignification culturelle et sociale, à la célébration des femmes dans leur activité proprement féminine. [...] La femme est sacralisée dans la poésie, la littérature, la peinture. A partir de la Renaissance, la beauté féminine jusqu'alors diabolisée est dorénavant associée à l'image de Dieu. La deuxième femme est la femme exaltée. » LIPOVETSKY, G. (2012). « Dissymétrie des genres ».

²³⁸ ROGER-VASSELIN, B. (2004). « Louise Labé et l'écriture au féminin », p. 8.

codes font corps ou nous faisons corps aux codes. Nous voulons faire quelques remarques sur ce que nous entendons des interface en sciences sociales, à savoir :

1. Deux genres :
 - (a) acquisition (généralement physique) qui sont à « la recherche de précision dans la formulation de l'ordre donné à la machine ²³⁹ » ;
 - (b) restitution (généralement virtuelle) qui a « pour impératifs de rendre le message émis par la machine limpide pour l'homme ²⁴⁰ »
2. Un certain nombres de couches ayant tous trait à des caractéristiques connues sur le traitement de l'information ²⁴¹ :
 - (a) fonctionnelle : signification de l'information, identités et responsabilités des émetteurs / récepteurs ;
 - (b) grammaticale : ordonnancement des termes, protocole de communication (TCP / IP, USB, etc.);
 - (c) lexicale : définition des termes échangés (nom, prénom, code postal, etc.);
 - (d) alphabétique : codage des caractères, des images et des sons ;
 - (e) physique : définition du support d'information ou média.

Cependant, il nous manque à la fois un mode : le *surcodage* par lequel l'encodage déborde le réel qu'il fait passer ; et une couche : politique au sens qu'une interface relève nécessairement d'un geste esthétique de mise en partage qui requiert toute une pharmacologie collective des machines, nous y reviendrons. Dans un premier temps, « More Sensitive » consiste plus en un prétexte pour envisager des questions de scénographie dans la machine. À travers elle, nous voudrions insister sur le fait que nous ne pouvons réduire la scène (l'espace lisse et abstrait des langages de programmation) au seul travail de dramaturgie (à l'écriture du dialogue homme/machines); ni limiter l'algorithme aux seules lignes de codes qui le constituent. Les formes les plus radicales de mise en scène se passent alors aisément de signifiants textuels et de paroles articulées en langages. Dans le rapport du corps au décor se profile en différentes fractales celui du corps à lui-même, ses décalages identitaires ; ses re-synchronisations ; le *caractériel* de sa machinerie ; tout ce qui concourt à l'idée qu'il exprime un reflet cosmique :

« 64. Chaque portion de la matière peut être conçue comme un Jardin plein de plantes et comme un Étang plein de poissons, Mais chaque rameau de la plante, chaque membre de l'animal, chaque goutte de ses humeurs est encore un tel jardin ou un tel étang. »

LEIBNIZ, G. W. (2004). *Monadologie*, p. 237.

²³⁹ AZÉMARD, G. (2013). *100 Notions pour le crossmédia et le transmédia*.

²⁴⁰ Ibid.

²⁴¹ Cette liste est une simple adaptation de JARILLON, P. (2007). *Les cinq couches des interfaces*.

Il n'y a ici nul autre délire que la synchronisation parfaite du dedans et du dehors, à l'infini, par le corps, dans des codes. Le corps n'est plus une simple interface de traitement de texte, mais un effort de la perception à travers une ouverture à ses modes les plus immédiats : gestes, paroles, visages.

→ f -) ancre 32

Mettre en scène

* La mise en scène consiste en un processus d'encodage texte / corps mais l'outil employé à la réalisation de ce processus, c'est l'espace même. Dans le théâtre extrême-oriental, il apparaît certains artifices par lesquels le geste devient pensée, la main se fait tête, la parole revient avant le langage et le visage, bien qu'étant celui d'un acteur parfaitement identifiable, disparaît dans l'anonymat du collectif auquel il appartient. Cette pratique de la scène est par ailleurs tapissée des mythologies poisseuses et mystiques qui déterminent profondément comment le théâtre structure toutes les échelles d'un rapport social indéfiniment actuel à la nature elle-même. Le réseau procède différemment mais ne consiste pas moins en la mise en surface d'une arrière-scène mythologique où seuls les rôles seraient redistribués à travers les bases de données et les algorithmes, chaque internaute participant à l'écriture du spectacle. Si nous voulons croire à une pérennisation critique du numérique, il faut que ces routines deviennent des rituels, qu'ils soient pris dans une évolution à laquelle le corps est intimement reliée :

« Les rituels sont des actions particulières qui connotent la dynamique, le sens et les valeurs d'une culture. Dans la culture, ils remplissent des fonctions que la langue ne saurait accomplir. Les rituels peuvent être définis comme une forme instauratrice de sens dont le support est un mouvement du corps. »

NEUMANN, G. et GABRIEL, N. (2005). « Les tableaux-pièges de Daniel Spoerri », p. 142.

Il faut que des apprentissages se dégagent à mesure que l'initiation humaine aux N.T.I.C. progressent, dans l'hétérogénéité des arts de faire. Dès lors, le numérique perpétue, non au sens d'une nouvelle séquence, mais comme actualisation de toute une puissance fictive. Dans le cas de l'application mobile « Le Jardin de Délices » (*LjdD*), nous pourrions par exemple estimer que la *fictionnalisation* a manqué à la volonté d'engager physiquement le spectateur dans le parcours d'une œuvre impliquant le téléphone portable dans un dispositif de réalité augmentée *paysageant* sur le territoire une constellation d'objets conservés par le Musée Museum Départemental à Gap. L'application de gestion de contenus cartographiques, « Ambulo Ergo Sum » (*AES*), effectuée en marge du portrait social du musée Gassendi, procède à l'inverse, dans l'évidement total du référent, du corps ainsi encodé aux bases de données. À la surface d'un langage de requêtes, il devient possible de créer de nouveaux liens signifiants rendant par ailleurs aux acteurs humains le plein pilotage collectif de la représentation, par l'expérience d'une autre manière d'habiter et de *cosmiser* son monde symbolique, ce qui consisterait « à reconnaître dans un paysage que l'on découvre un paysage oublié et ainsi, à lui "donner lieu" une seconde fois »²⁴².

L'art théâtral, c'est dans sa fonction première, une reproduction d'événements, un *re-play* :

²⁴² BREUILLARD, S. (2012). « Explorer et "cosmiser", dire et donner lieu », p. 243.

« Je me demandais l'autre jour : à quoi sert le théâtre ? À imiter la vie. Pourquoi l'imiter puisqu'elle est là ? Elle a besoin d'être imitée pour qu'on la comprenne. Qu'est-ce que ça veut dire comprendre la vie ? Ça veut dire, en même temps qu'on la vit, la voir un peu étrangère. Qu'est-ce que ça apporte ? On se dédouble. C'est-à-dire ? On sort de soi et on fait un retour à quelqu'un qu'on ne connaît pas forcément très bien. Pourquoi ne pas rester tranquillement dans le soi qu'on connaît ? C'est le propre de l'homme. Quoi ? D'aller voir ailleurs tout en restant là. »

VINAVIER, M. (2004). *À quoi sert le théâtre ?*

L'enjeu du théâtre, c'est l'altération, le *devenir autre* dans le *re-faire*. Pour autant, pour qu'il y ait une possibilité de s'altérer en l'étranger, il faut tendre à un certain accord sur le mode de communication ; pour se comprendre mutuellement, nous devons pouvoir compter sur une volonté de se traduire, d'ébaucher un code signifiant, admis et partagé. Et c'est bien dans ce registre de jeu (de langage, de corps, d'étendue) que le canevas dramatique entre en relation avec l'espace scénique et construit la représentation théâtrale : lignes de fuite du texte entre les corps, nœuds dramatiques par lesquels la fable progresse, traits qui se croisent sans jamais parvenir à communiquer clairement à l'autre ce en quoi il constitue une passerelle d'individuation. Cette fable, c'est le *donner lieu* du *il était une fois*. Ce n'est pas l'originalité de l'histoire qui fait celle de son *re-play*, mais la saveur de sa traduction à l'espace, par le jeu acteur / décor / spectateur. Si la mise en scène introduit un espace pour le texte, c'est pour le faire respirer, le désarticuler, l'hybrider, le rendre plus plastique. Le matériau du théâtre, ce serait alors bien un effort de déprogrammation des unités syntaxiques de la langue (ses instructions) par rapport à son signifiant linguistique (ses énoncés). Pour autant, dans le théâtre contemporain, chaque histoire (petite ou grande) introduit les corps et le texte dans une abysse esthétique, entre la trame scénique et le *détricotage* de la réception. S'il concerne un dédale de significations multiples et fragmentées, alors le spectateur, « celui qui lit est en effet prêt à chaque instant à devenir quelqu'un qui écrit, c'est-à-dire qui décrit, ou bien qui prescrit »²⁴³. Il convient à ce dernier de (se) positionner (dans) le dialogue qui — *spatialisé* sur scène, temporisé par un rythme, encodé point à point — tisse le canevas autant que les plis de la réception. * Alors, nous sommes du côté de Brecht et d'Apollon ; la distanciation donnée entre l'art et le vie ne relève que du commentaire et rarement la re-mise en jeu ne s'essaie à surcoder la structure qui autorise le langage et le corps, au moment donné de leur production sociale : « Ce que Nietzsche appelle rêve, Brecht le définira : représenter le laid sous une forme belle. Nous sommes bien dans le domaine apollinien, d'où "est exclu tout effet tragique"²⁴⁴. » Le trouble que la pièce engendre éventuellement relève d'effets de décentrement, de changements de focale, d'écarts de corps, mais tout le réseau de ces divers rapports à la scène demeure contenu par l'emploi d'une langue fonctionnelle et utilitaire. Celle-ci traduit un grand nombre de données (son contenu) mais ne pénètre pas son propre espace de diction (sa performativité). Autrement dit : elle reste *articulée* et ce, peu importe qu'il s'agisse :

← f -) ancre 33

Brecht et les espaces
transitoires

²⁴³ BENJAMIN, W. (1978). *Essais sur Bertolt Brecht*, p. 113.

²⁴⁴ LAMBERT, B. (1973). « Les grandes théories », p. 9.

- de dramaturgie : où la fable distribue son intrigue en divers épisodes (souvent contradictoires) nouant chaque intensité dramatique entre elles, le tout en fonction d'un montage spécifique ;
- de comédie : où l'acteur doit se distancier de son rôle et montrer que ses propres sentiments ne se confondent pas avec ceux de son personnage ²⁴⁵ ;
- de scénographie : où il s'agit par des techniques diverses (textes sur banderoles, projection de films documentaires, musique de commentaire), de produire la propre exégèse (ἐξήγησις : explication) de ce qui se joue ;
- d'histoire(s) : où le thème de la pièce doit jouer sur des emprises contemporaines et présenter un dispositif d'engagement possible pour la critique du contexte social, politique et culturel, comme si la pièce s'insérait dans le puzzle de vie actuel à son public ²⁴⁶.

Quoi qu'il en soit, Brecht installe souvent son public plutôt qu'il ne l'implique : « Faire du théâtre, c'est pour Brecht "vider", évider les choses et les figures pour faire apparaître leur "évidence" ²⁴⁷. » Mis en *prétendance* d'un véritable pouvoir d'entendement, le public devient en fait ce troisième mur, la limite même de création. Du même coup, jamais l'interstice ne vient perturber, briser ou même déplacer le code en place. L'espace est *organon*, instrument d'ébauche signifiante, fabrique de propositions à l'encontre d'une capacité du spectateur à compléter ce que la mise en scène manque d'inculquer à l'intrigue. Mais cette critique n'en déborde pour autant pas le cadre institué par la structure globale de la pièce et l'activité intellectuelle de réflexion sur la société comme effet attendu de la représentation demeure, quant à lui, dans les strictes bornes paramétrées d'une activité de décodage : « la scène raconte, la salle juge, la scène est épique, la salle est tragique ²⁴⁸. » Dans tout cela, le corps est circonscrit au *gestus* : une machine qui reçoit, traite et émet des signes. Si le geste est bien le matériau du théâtre, celui-ci ne se laisse pas emporter par le corps, il l'implique certes comme écriture d'un nouveau langage, mais il le pondère en retour par l'agir des informations dont il extrait les mots-d'ordre. Le geste demeure textuel : « L'acteur doit pouvoir espacer ses gestes comme un typographe espace ses mots. [...] D'ailleurs le théâtre épique est par définition un théâtre "gestuel". Car nous retenons d'autant mieux les gestes que nous interrompons plus sou-

²⁴⁵ « Même lorsqu'il représente des possédés, [l'acteur] ne doit pas faire l'effet d'être lui-même possédé ; sinon comment les spectateurs pourraient-ils découvrir ce qui possède les possédés ? » BRECHT, B. (2013). *Petit organon pour le théâtre*, p. 44-45.

²⁴⁶ Et là encore, Brecht opère une distanciation qui est cette fois-ci temporelle et relève d'un travail de *littérisation* où les éléments formels se mêlent aux éléments formulés. Pour éviter tout effet d'identification cathartique au sujet de la pièce, un nouveau vide doit être creuser entre la fable et sa dramaturgie, entre l'événement et sa traduction. Le théâtre épique doit « priver la scène de sa matière à sensation ». BENJAMIN, W. (1978). *Essais sur Bertolt Brecht*, p. 15. Et souvent, une fable ancienne le servira mieux qu'une nouvelle : « Distancier signifiant aussi rendre illustre, on peut tout simplement représenter certains processus comme s'ils étaient connus de tout le monde et de longue date [...] » BRECHT, B. (2013). *Petit organon pour le théâtre*, p. 61. Chez Brecht, le fait historique, en-tant-que matière transmise et augmentée, se travaille ainsi pour ce qui en elle relève d'un espace transitoire.

²⁴⁷ NÄGELE, R. (2004). « L'autre scène », p. 154.

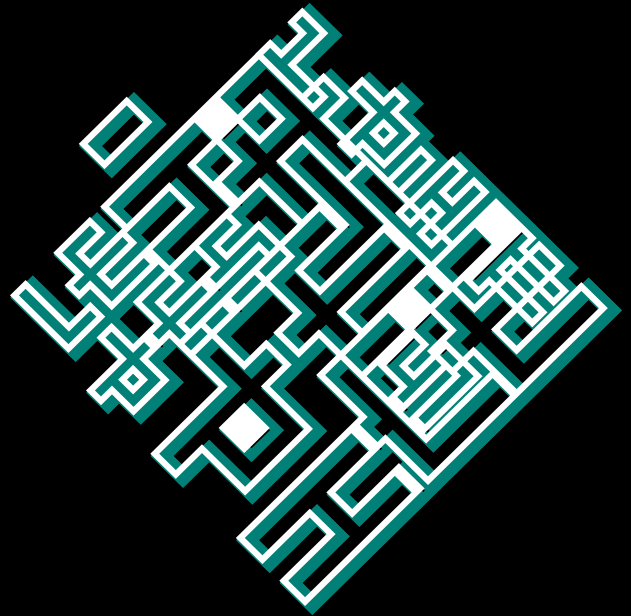
²⁴⁸ BARTHES, R. (1981). *Essais critiques*, p. 49.

FIG. 1.35

U-RSS TEAM (2013)
LjdD (logo de l'application)

Dessin vectoriel.

Créé par Marc, le logo de l'application joue sur une hybridation évidente texte / code / image. Mais encore une fois, l'i+D/signe dépasse le logo. Ici la typographie fond l'interface entre la réalité augmentée et l'espace physique dans une perspective plus cosmique : chaque marqueur *encodant* (QR code et mire de réalité augmentée) devant ouvrir sur un jardin *surcodant* le topos, le débordant de l'intérieur



vent celui qui agit²⁴⁹. » Ce que le *gestus* brechtien octroie au corps « favorise l'improvisation des acteurs » et l'assigne à rendre non plus « une structure narrative où les faits et gestes sont soumis à une visée téléologique », mais « le libre jeu de l'interaction »²⁵⁰. Ainsi libérée du mot et pris dans un devenir plus virtuel, la langue oscille entre une conception de l'espace de jeu strié par un canevas d'entre-dictions (programmées) et une mise en scène plus dionysiaque pour les en-jeux de présence du corps au texte ; entre un geste qui ouvre des intervalles entre *Je* et jeu, entre langue et expression, et un flux de gesticulations qui fait remonter le langage aux origines de son articulation ; entre le théâtre épique de Brecht et le théâtre de la cruauté d'Artaud ; entre un art comme pharmacologie (politique et sociale) et un art comme délire²⁵¹ (psychique et médial). En effet :

²⁴⁹ BENJAMIN, W. (1978). *Essais sur Bertolt Brecht*, p. 30–31.

²⁵⁰ RIEUSSET-LEMARIÉ, I. (2015). « Gestus », p. 112.

²⁵¹ Délire *curatif* qu'on ne doit donc pas confondre avec la maladie ou la folie, même si l'un et l'autre engagent nécessairement une puissance, donc un danger. Alors que le délire emploie celle-ci à la libération de la vie hors des lignes qui la contiennent, la folie la subit pour finalement effondrer le corps et sa langue de l'intérieur : « Il n'y a pas, je crois, un éloge de la folie chez Deleuze mais un éloge du délire, ce qui est très différent. Il entend le mot au sens étymologique bien connu : ce qui sort du sillon, de la ligne droite. Éloge donc des courbes, des tourbillons, de ces forces qui font dévier le discours de droit commun vers un dehors qui le déborde. » GROSSMAN, E. et ROGOZINSKI, J. (2008). « Deleuze lecteur d'Artaud - Artaud lecteur de Deleuze », p. 79.

« Le geste de l'homme tel que Brecht tente de le refléter dans le *gestus* n'est ni conventionnel (du genre "les capitalistes marchent tous comme ça"), ni créé de toutes pièces (geste spontané, expressif, esthétisant). [II] ne conduit pas à une "marionnetisation" du geste où le moindre indice d'un comportement prend immédiatement valeur de signal : le spectateur (et l'acteur) est constamment invité à choisir les détails du geste pour en faire le révélateur d'une conduite sociale qui n'est pas livrée sous sa forme définitive, mais reste l'objet d'un regard critique. »

PAVIS, P. (2007). *Vers une théorie de la pratique théâtrale*, p. 58.

Le *gestus* concerne « le développement des attitudes elles-mêmes [et] opère une théâtralisation directe des corps ». ²⁵². Le *gestus* n'est pas un pont, ou un gond d'articulation, mais le lit au milieu duquel ne cesse de se codifier « le problème de l'activité esthétique du spectateur, et de son fondement ²⁵³ » entre les stries escarpées du théâtre *brechtien* et l'espace lisse, compact et feutré ²⁵⁴ d'Artaud où l'improvisation va jusqu'à céder à chaque corps la liberté de son propre *gestus* social. Chez l'un comme chez l'autre, c'est bien le geste et non plus le texte qui permet de construire « une opposition radicale à une tradition psychologisante du théâtre bourgeois du XIX^e siècle : la spiritualité contre la psychologie, la cérémonie et le rite contre l'expression individuelle [...], un théâtre cérémoniel et rituel, un théâtre défini par les gestes plutôt que par les dialogues ²⁵⁵ ».

LjdD présente la particularité d'avoir été programmée pour les deux principales boutiques d'applications mobiles : *Google Play*, créée par Google le 6 mars 2012 et l'*App Store*, distribuée par Apple depuis le 11 juillet 2008. Cette application a consisté, dans un premier temps, à modéliser d'après photographies un certain nombre d'objets extraits de la collection du Musée Museum Départemental à Gap ²⁵⁶. Si cette étape demeure intéressante dans sa tentative d'incorporer de manière esthétique une contrainte fonctionnelle — le nombre de polygones devant être réduit au strict nécessaire afin de ne pas augmenter le poids de l'application —, c'est bien le développement des deux logiciels qui, devant se rapprocher d'une parfaite *mimesis* visuelle et interactive, s'avèrent le plus intéressant. Par le développement de ce programme, nous avons pu faire l'exact expérience de ce passage de l'espace lisse, où chacune des instructions (image logico-mentale) a dû faire l'exercice de deux langages étrangers, entre eux et à nous-même. Écrire un programme « apparaît comme une entreprise extrêmement fragile ²⁵⁷ » ainsi que le signalait il y a déjà quelques années Jacques Arzac, informaticien et chercheur connu pour son implication dans l'enseignement de l'informatique en France. Arzac

²⁵² DELEUZE, G. (2013). *Cinéma*.

²⁵³ LAMBERT, B. (1973). « Les grandes théories », p. 6.

²⁵⁴ Nous signalons qu'avec ce mot si peu usuel de *feutre*, au sens du textile qui « n'implique aucun dégagement de fils, aucun entrecroisement, mais seulement un enchevêtrement de fibres », toute cette partie communique avec un chapitre « Mille Plateaux » : « Or dans l'espace strié, les lignes, les trajets, ont tendance à être subordonnés aux points : on va d'un point à un autre. Dans le lisse, c'est l'inverse : les points sont subordonnés au trajet. » Voir donc : « Le lisse et le strié » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 592–625.

²⁵⁵ NÄGELE, R. (2004). « L'autre scène », p. 148.

²⁵⁶ Choisis en connaissance de cause avec les conservateurs, ces éléments ne sont pas tous des œuvres mais des objets renvoyant à la notion de territoire ; parfois même non exposés, leur intérêt est de justement d'être dé-liés du Musée.

²⁵⁷ ARSAC, J. (1976). « La programmation », p. 386.

1.3. Les affections du corps programmé

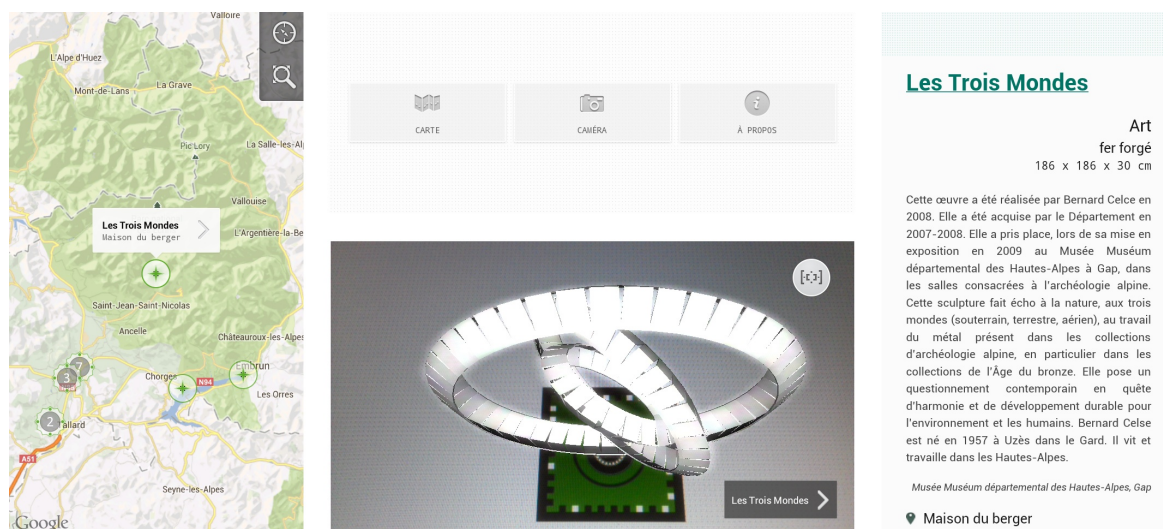


FIG. 1.36

U-RSS TEAM (2013) Le Jardin des Délices

Programme pour *smartphone*.
URL : <http://u-rss.eu/ljdd>.

Le Jardin des Délices permet de naviguer dans une constellation de 16 représentations tridimensionnelles, créés à partir des collections du Musée Muséum Départemental à Gap. Associés à une carte interactive, ces objets sont donc visibles dans l'espace public et par l'intermédiaire de 16 mires utilisant un système de réalité augmentée et installés dans et autour de Gap.

justifie cette fragilité de par la nature des langages de programmation, « esclaves du signe » parce qu'un ordinateur n'est effectivement pas capable de saisir la complexité de notre langage naturel au sens d'un énoncé comportant des erreurs de syntaxe, ou multipliant les registres de communication et les sous-entendus. Alors que nous-même, en tant qu'humain, pouvons toujours recomposer le sens d'un discours fait en notre langue par un étranger qui n'en maîtriserait pas toutes les formes de conjugaison et que nous disposons d'une machine cognitive capable d'inférer les énoncés incomplets, altérés, un langage de programmation ne peut comprendre l'ambiguïté de l'interprétation sémiotique. Arzac considère ainsi que l'altération est le seul fait du bug et qu'elle ne peut venir du champ lexical et de la saveur des termes employés pour exprimer des structures logiques communes à chaque langage : « Les intentions de l'auteur n'y sont jamais pris en compte²⁵⁸ » Pour Arzac, il n'y aurait pas d'esthétique de la programmation. Le développement des problématiques culturelles et des enjeux politiques de la programmation — en-tant-que participant à la gouvernance du numérique et donc liée à une large portion de l'humanité — nous amènent à soutenir le contraire. Si le numérique semble être gouverné, en surface, par les lignes striées d'une convergence, sa pratique actuelle dispose en effet d'une multitude de manière de *faire dire* la même chose aux machines. Le

²⁵⁸ Ibid., p. 386.

problème est alors le suivant : quelles attitudes impliquées dans le faire-dire rendent à l'activité de programmation une compacité irréductible à ce que le programme exécute, concrètement ? Pour aborder ce problème, nous pouvons ainsi nous demander ce qui change d'un langage de programmation à un autre. Car même au niveau d'une pratique non-artistique (et peut-être *parce qu'au niveau* du non-art), il y a des informaticiens :

« [...] qui ne considèrent pas qu'ils "font de l'art" parce qu'ils écrivent des programmes, mais qu'il y a bien des éléments esthétiques et culturels fondamentaux dans la pratique à caractère utilitaire – puisqu'il s'agit de "donner une forme à des concepts" – avec une volonté (un désir ?) d'élaborer des esthétiques alternatives... et néanmoins fonctionnelles (ou dont les propositions seront d'autant plus fonctionnelles qu'elles sont...esthétiques). »

BUREAUD, A. (2002). « Art de la programmation et programmation esthétique ».

Dans le cas du développement du *Jardin des Délices*, la programmation du même ensemble conceptuel devait aboutir à la même forme visuelle tout en faisant l'exercice intéressant de deux langage de programmation. Cette altérité est effectuée au niveau où la programmation fait l'effort de sa méta-modélisation, dans la compréhension de « l'écriture du langage d'écriture »²⁵⁹. Immense champ de traduction où, justement, il s'agit bien de mise en scène, c'est-à-dire : de l'intégration du langage au corps du logiciel, dans le passage d'une représentation mentale déjà imprégnée d'algorithme et de logique, à la scène particulière d'un S.D.K. (*Software Development Kit*) qui, comme trousse de développement logiciel, ne désigne pas moins que le terminal affichage. Comme il est attendu que toute scène de spectacle vivant présente quelques imprégnations culturelles quant à son architecture, un S.D.K. différencie de la même manière l'accessibilité de la matière computante dans l'*architexture* de programmation. Tout programme que nous composons avec ce dernier est un contrat tacite²⁶⁰ avec le responsable moral de son édition (*Apple* ou *Google*). En effet, le S.D.K. décrit ce qu'il est possible de faire dire en programmation et dans le cadre d'une pratique artistique, les questions poétiques du langage programmé ne se défont pas de la mondanité du logiciel :

« Cependant, si l'on considère certains des sous-genres d'art logiciel les plus prisés, tels que les modifications de jeux vidéo et les navigateurs expérimentaux, il ne s'agit plus de l'autonomie esthétique de processus algorithmiques, mais de leur interruption intempestive par l'action combinée du logiciel, de l'homme et des données en réseau. [...] Le logiciel devient alors sémantique, porteur d'une signification esthétique, culturelle et politique. »

CRAMER, F. (2011). « Dix hypothèses au sujet de l'art logiciel », p. 107–108.

Évidemment, le diable se cache dans les détails. Si chaque S.D.K. (iOS ou Android) tend à se confondre

²⁵⁹ BUREAUD, A. (2002). « Art de la programmation et programmation esthétique ».

²⁶⁰ Contrat dont les aboutissants sont de toutes manières rendus explicites par les EULA (*End-User License Agreement*), licences logicielles auxquelles il est nécessaire de se soumettre lorsque nous désirons distribuer une application sur la boutique des éditeurs. Comme pour Faust, ce contrat nous garantit de *rester jeune*, c'est-à-dire à jour par rapport à l'autorité (cognitive) de l'éditeur.

en autorisant à peu près les mêmes interactions avec l'*hardware* du téléphone — qu'il soit manufacturé par Apple ou les autres constructeurs préparant leur matériel pour Android —, ce dernier est donc pris dans tout un écosystème logiciel. Une action aussi simple que l'activation du G.P.S. — tel qu'elle est employée dans *LjdD* pour situer le spectateur parmi les bornes de réalité augmentée installées sur le territoire de la ville de Gap — peut relever de manière isolée d'un même processus d'instructions et même, à un certain niveau, d'une même logique d'abstraction. * Pour autant, les entités incarnant ce schéma à la matière computante du logiciel, les termes par lesquels ils sont apprêtés à la mise en scène des modulations programmées, bref : le langage, de sa grammaire à ses signes de ponctuation, ne cesse d'altérer l'incarnation logicielle. Aussi, si nous pouvons isoler une fonction du corps programmé sous la forme d'une simple image mentale²⁶¹ et, même sans trop entrer dans la signification d'instructions algorithmiques, rendre compte des alliages que réalisent les deux langages en employant le même *design pattern* ; il n'empêche que l'insertion de cette fonction au logiciel implique une expérience singulière d'écriture qui ne reflète pas du tout l'apparente proximité syntaxique de quelques fonctions isolées. Le motif de conception par lequel passe le langage n'harmonise donc pas la sémantique et pourrait s'apparenter à une figure de style en littérature : il consiste en la formalisation des procédures à mettre en place dans le but d'obtenir un certain effet sur l'avancement de l'histoire. D'une manière plus générale, il devient le foyer d'un grand nombre de traduction d'un langage à un autre par lequel la programmation se fait le milieu de l'interface culturelle :

« Au fur et à mesure que toutes les formes de cultures s'informatisent, nous entretenons de plus en plus de relations "interfaciales" avec des données essentiellement culturelles comme les textes, les photographies, la musique et les environnements visuels. En somme nous n'avons plus de rapports "interfaciaux" avec un ordinateur, mais avec une culture encodée sous forme numérique. »

MANOVICH, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*, p. 166.

Ainsi, en Java comme en Objective-C, nous retrouvons le même principe de dépendance d'une classe²⁶² à l'autre, la classe désignant comme un chapitre dans l'histoire du programme — bien que l'histoire n'ait ici ni début, ni fin, chaque chapitre étant l'interface d'un autre. Un de ces derniers concerne l'interaction de l'utilisateur avec le G.P.S.; un autre désigne la boîte noire du système d'opération et du matériel; le tout constituant l'ensemble Fonction-Matière²⁶³ connectant le programme aux coordonnées du téléphone. La délégation décrit alors le processus nécessaire à l'usage

²⁶¹ Image que nous reproduisons d'ailleurs en Figure 1.37^{p.150}.

²⁶² Un fichier d'instructions entrant dans la composition du logiciel et pour être parfaitement précis : « En programmation orientée objet, une classe déclare des propriétés communes à un ensemble d'objets. La classe déclare des attributs représentant l'état des objets et des méthodes représentant leur comportement. [...] Elle apparaît aussi comme un *moule* ou une *usine* à partir de laquelle il est possible de créer des objets. (c'est en quelque sorte une « boîte à outils » qui permet de fabriquer un objet). On parle alors d'un objet en tant qu'instance d'une classe (création d'un objet ayant les propriétés de la classe). » WIKIPEDIA, « Classe (informatique) ». URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Classe_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Classe_(informatique)) (version du 07/03/2015).

²⁶³ Voir : f-) ancre 12, p. 44.

et la manipulation des capteurs / émetteurs. Dans le cas du G.P.S., cette couche est *sous-spécifiée* à travers une interface du S.D.K. à laquelle notre classe doit souscrire. Quelque part, lorsque l'utilisateur requiert la géolocalisation, nous retrouvons dans nos deux programmes (.java, .m) un endroit où la délégation est *instanciée* à l'activité de la vue courante (l'interface visible) ou de l'ensemble programmé décrivant la communication avec le système de positionnement satellite. Pour la version Android, ce système est abstrait en trois écouteurs d'événements, des fonctions comportant les instructions à exécuter en relation aux réponses de l'ensemble Fonction-Matière (OS + matériel).

```

1  sensor.activate(new KioskMapListener() {
2      @Override
3      public void onSensorPending(int status)
4          {/** En attente de géolocalisation **/}
5
6      @Override
7      public void onSensorDisabled()
8          {/** Quand le GPS est désactivé **/}
9
10     @Override
11     public void onSensor(LatLng location, float azimuth)
12         {/** Lorsque le GPS retourne une position **/}
13 });

```

Ce fragment crée l'instance aussi appelé l'objet (un être numérique...) d'une classe (... parmi la description) appelée `KioskMapSensor`. Cet ensemble d'instructions est exécuté à la suite d'une requête d'accès au G.P.S. faite par l'utilisateur. Tout ceci est traité par l'objet, l'instance ou le personnage de la pièce appelé ici : `sensor`. À la création de celui-ci (son entrée en scène), il lui est donc passé un écouteur d'événements (un chœur) qui permettra de réagir à l'accessibilité matérielle de la géolocalisation. Le rôle de cette instance est de contrôler et de répondre aux interactions ; elle a donc en charge la gestion des événements et la synchronisation *hard / soft*. La composition logique se constitue alors à travers l'accessibilité / dépendance créée entre notre code et le kit de développement. Dans le cas de l'application Android, notre classe *implémente* deux interfaces `LocationListener` et `SensorEventListener`. Si ce geste donne accès à plus d'informations en augmentant l'étendue de la scène de jeu, il impose une didascalie qui détermine quoi, quand et sous quelle conditions cette étendue *pré-computée*²⁶⁴ se rendra accessible à la modulation programmée. De la même manière, sous iOS, le classe décrivant le comportement de la vue « CARTE » souscrit aux méthodes imposées par l'interface `CLLocationManagerDelegate`, le tout à travers un contrôleur spécifique `KioskMapDelegate`. Au sein de celui-ci, nous trouvons des instructions similaires.

²⁶⁴ Relevant d'une transcodage obtenu par « la modification algorithmique d'un objet médiatique ou de certains de ses parties. » MANOVICH, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*, p. 259.

```

1 -(void)locationManager:(CLLocationManager *) manager
2     didFailWithError:(NSError *) error
3 {/** Quand la géolocalisation a échoué **/}
4
5 -(void)locationManager:(CLLocationManager *) manager
6     ↪ didChangeAuthorizationStatus:(CLAuthorizationStatus) status
7 {/** Quand l'autorisation d'accès au GPS a changé **/}
8
9 -(void)updateAnnotationLocation:(CLLocationCoordinate2D) location
10 {/** Quand le GPS retourne une position **/}

```

Et nous pourrions multiplier les exemples où, pris isolément, il apparaît des similitudes de langage d'une scène à l'autre. Ainsi, lorsqu'une information de géolocalisation est retournée par le système, la réaction normale veut que nous associons cette information à l'écran par une icône représentant la position effectivement récupérée.

```

1 public void onSensor(LatLng location, float azimuth)
2 {
3     if (locationMarker == null)
4     {
5         locationMarker = map.addMarker(
6             new MarkerOptions().position(location)
7             ↪ .icon(BitmapDescriptorFactory
8             ↪ .fromResource(R.drawable.ic_mrk_locate)).anchor(.5f, .5f));
9     }
10 }

```

De la même manière, la version pour iPhone met à jour l'interface visuelle en demandant au registre du fichier de l'application l'image nécessaire à l'affichage du marqueur qui représente la position de l'utilisateur sur la carte.

```

1 -(MKAnnotationView *)mapView:(MKMapView *) map
2     viewForAnnotation:(id <MKAnnotation>) annotation
3 {
4     if(annotationView == nil)
5     {
6         annotationView = [[MKAnnotationView alloc]
7             ↪ initWithAnnotation:annotation reuseIdentifier:@"location"];
8         annotationView.image = [UIImage imageWithContentsOfFile: [bundle
9             ↪ pathForResource:@"ic_mrk_location" ofType:@"png"
10            ↪ inDirectory:@"icons"]];
11     }
12     annotationView.canShowCallout = NO;
13 }

```

Même sans comprendre, *nous voyons*, à travers le texte, que des c'est par des signes bien différents que ces fonctions similaires s'attachent aux langages de programmation et au reste du logiciel.

C'est à tout une machine de concaténation de langages et de codes, avec ces clapets et ses écluse sémiotiques, que renvoie l'écriture d'un programme :

<p>In more general terms, program code contaminates in itself two concepts which are traditionally juxtaposed and unresolved in modern linguistics : the structure, as conceived of in formalism and structuralism, and the performative, as developed by speech act theory.</p>	<p><i>Plus généralement, le code de programmation est contaminé par deux concepts qui sont traditionnellement juxtaposés et irrésolus dans la linguistique moderne : la structure, définie par le formalisme et le structuralisme, et le performatif, tel que développé par la théorie des actes de discours.</i></p>
--	---

CRAMER, F. (2001). « Digital Code and Literary Text »

Rapporté à l'ensemble des actes de langage du logiciel, la délégation concerne un diagramme, une zone de toile qui fait passer une partie de la peinture programmée à travers un geste manuel, un art de faire une tâche particulière rapportée à une œuvre plus large, un artisanat localisant. Le geste d'un diagramme particulier n'est pas toujours visible. Tout comme l'ébéniste loge sa maîtrise d'ouvrage dans quelque recoins du bois qui deviendront invisibles une fois son meuble terminé, il y a dans l'ébauche d'un logiciel d'innombrables repliements d'actes nécessaires à la perception mais demeurant in/visibles, ces micro-diagrammes, œuvres-charnières en *pénombre* de l'image sont comme tenues à distance par l'« ensemble opératoire des traits et des taches, des lignes et des zones » acquises dans l'épaisseur de langages formels qui, bien que « littéraux (non-métaphoriques), concis (non-redondants, non-verbaux), univoques (non-ambigus)²⁶⁵ » n'en font pas moins passer le langage par la question de sa composition avec l'étranger, au niveau où il doit se traduire à l'image, en impulsions électroniques, en flux de données où à un autre langage. Ce que dit à propos de la composition des images numériques peut donc tout à fait s'appliquer aux langage de programmation :

« L'important désormais se situe au point de contact entre des bords d'images différentes. Cette frontière instable où diverses réalités coexistent, voilà les nouvelles arènes où les Potemkine de notre époque essaient de se surpasser les uns les autres. »

MANOVICH, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*, p. 294.

D'un autre côté, *LjdD* fût l'occasion de faire entrer sur scènes des acteurs dont nous ignorions tout du monologue qu'ils livraient à la scène. La gestion de la réalité augmentée est ainsi le fait d'une nombre conséquent d'instructions dont nous méconnaissons parfaitement les actes. Isolées dans des fichiers de code écrits en C++, ils relèvent d'un problème esthétique qui dépasse le seul fait du langage de programmation. À leur niveau se joue un problème d'*obfuscation* de la langue²⁶⁶ où,

²⁶⁵ PALOQUE-BERGÈS, C. (2006). « Poétique des codes sur le réseau informationnel », p. 49.

²⁶⁶ *Obfuscation* dont il existe un art qui par une « stylisation de l'ambigu par le formel [...] consiste à rendre l'écriture du programme

si nous disposons d'un certain bagage conceptuel, nous ne pouvons jamais associer notre geste à leurs automates, leur matière computante demeurant manuellement inaccessible. Ainsi, lorsque nous parvenons à intégrer la couche fonctionnelle, c'est-à-dire lorsque nous greffons l'*in/out* de ces organes à notre logiciel, le corps ainsi rapporté demeure inerte, sans vie, parce qu'incompris. C'est une boîte noire et nous ne pouvons prétendre faire chair de sa poésie. Or l'intérêt d'investir un code qui n'est pas de notre *écriture*, c'est de courber son plan technique / symbolique à notre corps animal. Précisons faite que par ce geste, nous ne désirons pas *instruire l'animal* dans l'apprentissage d'une langue étrangère, mais voulons *plus d'animal parlant sa langue* comme si elle lui était étrangère. Les agents semi-opaques qui décrivent un tel plan étranger doivent devenir des réflexes dans notre écriture. Dans ce registre, la mise en scène de théâtre, par ses révolutions esthétiques, ne cessent de poser la question du texte, de la résistance de sa structure, de sa plasticité et de son épistémologie. Ayant par là travaillé à l'exercice et à la définition conceptuelle du corps (des acteurs) et de l'étendue (de la scène), son art vise la libération la Trinité tout entière : le corps, le verbe et l'espace. Nous estimons que les langages de programmation effectuent un même travail sur le langage. Même si l'espace est immatériel et réticulaire, que le corps est programmé et que le texte ne s'y écrit pas dans une langue naturelle, ce sont les actes par lesquels les uns se feutrent (rippent²⁶⁷) aux autres qui rendent aux arts de la scène une saveur réciproque à la programmation dans son travail de *spatialisation* de concepts, dans ses gestes codant / décodant, par l'hors-scène de ses dépendances logicielles et ses interfaces culturelles.

illisible pour le compagnon programmeur – mais évidemment pas pour l'ordinateur. » PALOQUE-BERGÈS, C. (2006). « Poétique des codes sur le réseau informationnel », p. 49.

²⁶⁷ Voir à ce propos la conclusion dans laquelle nous traitons de l'œuvre *LUX-U-®,-(i)_RIP®*.

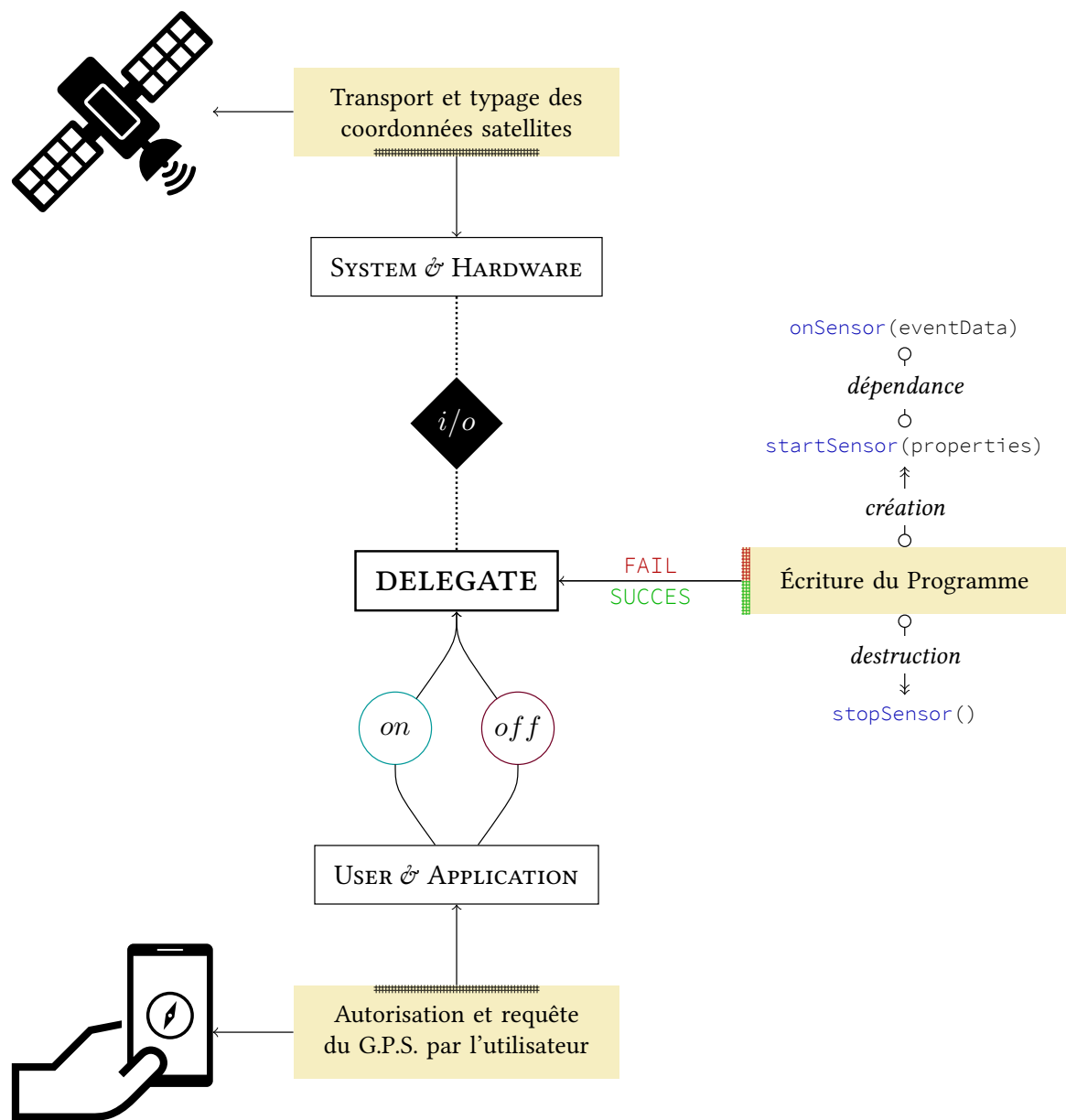


FIG. 1.37

FRANCK SOUDAN (2015)
Le design pattern du G.P.S.

Code TikZ/PGF.

Il est possible de lire ce schéma par lignes d'interfaces, verticalement. À gauche est désigné le monde référent et les signaux de l'interface techno / symbolique. Celle-ci se prolonge dans l'invisible du programme qui n'est d'abord qu'une intuition logique, un art de faire décrit par la ligne centrale comme le parcours d'un signal différencié à chaque intermédiaire. C'est ce flux in/out qui deviendra, pour une portion du logiciel, le personnage principal d'un acte programmé.

Les mots à fleur de peau

« Sensitive Room » reprend à son compte cette idée que les enjeux du théâtre sont plus scéniques que textuels. Si la matière première de la pièce renvoie à des écrits mais que les corps qui y sont produits ne s’y meuvent que pour marquer leur impossibilité de communiquer, alors le problème de la pièce n’est pas de l’ordre du texte mais du langage. La clarté de ce dernier « s’établit sur un fond obscur, et si nous poussons la recherche assez loin, nous trouverons finalement que le langage [...] ne dit rien que lui-même, ou que son sens n’est pas séparable de lui »²⁶⁸. Si nous pouvons associer cette œuvre à un travail sur l’espace, c’est dans l’effort impliqué au rendu de ce fond obscur, dans la recherche de la profondeur (corporelle) dont le texte n’est qu’une trace. Les sonnets de Labé sont ainsi d’autant plus signifiants que leur interprétation investit les écarts, intersections et turbulences des affects qu’ils traduisent. Il y a un corps déchu, une identité délabrée face à un corps autre qui se refuse et par là-même, une problématique territoriale. Il n’y a pas de sujet amoureux si ce n’est l’arpentage d’un monde autre qui reconnaît le mien et qui quelque part, valide ma sphère en y renforçant ma présence. Le retrait de ce territoire (la rupture), c’est la perte d’un sol à travers lequel le vide acquiert une matérialité qui convoque la puissance plastique (l’agencement) de notre constitution. La question (technique) du médium par lequel transite les fragments amoureux n’effacent jamais l’être amoureux. Si l’on taxe le thème de la déception amoureuse d’universel, c’est parce que l’imprégnation d’un *soi en ruines* induit toute poésie²⁶⁹. Pour autant, s’il y a concrétion d’une unité — c’est-à-dire : ré-assimilation des puissances disséminées, ré-agrégation d’un soi adéquat —, c’est parce que ce sont des devenirs toujours singuliers qui bornent la *territorialisation*. Encore la même ritournelle du lieu géniteur : matrice et empreinte, expression et imprégnation, relation à un attachement et émergence d’un phylum ; mais ici, la marque est produit d’une affection qui n’imprime pas un relief, mais creuse un vide. Lorsque l’on dit de Labé qu’elle est une figure tutélaire du féminisme, on ne fait que l’archéologie de son phylum, la géographie de son territoire, on qualifie l’effet de la marque pour l’émergence qui l’enveloppe²⁷⁰. Si nous disons : c’est ainsi qu’elle redéfinit l’expression féminine, c’est qu’au rendu de ce trouble s’ajoute la vaporisation de son interprétation que quantité de descriptions, commentaires et interprétations n’ont cessé d’épaissir²⁷¹.

²⁶⁸ MERLEAU-PONTY, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*, p. 219.

²⁶⁹ Là encore, un interstice : celui qui sépare la nécrose de l’apoptose, le corps en dégénérescence du corps en puissance. Dans le second cas, le suicide est *programmé* et ne cesse de sculpter le vivant : « Chaque jour, plusieurs dizaines de milliards de nos cellules s’autodétruisent, et sont remplacées par des cellules nouvelles. Nous sommes, à tout moment, pour partie en train de mourir et pour partie en train de renaître. Et les territoires qui — un temps — persistent en nous sont aussi fragiles que ceux qui disparaissent et renaissent chaque jour. » AMEISEN, J.-C. (2003). *La sculpture du vivant*, p. 17.

²⁷⁰ Nous disposons ici même de la définition la plus simple du territoire, qui est d’abord la marque de l’entreprise artistique : « Peut-on nommer Art, cette émergence ? Le territoire serait l’effet de l’art. L’artiste, le premier homme qui dresse une borne ou fait une marque... » DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 388.

²⁷¹ Nous pourrions penser à la manière dont justifie une énième lecture des *Ménines* où il s’agit (encore) de faire parler une distance, de décrire l’écran qui double le tableau : « D’accord, ce qui te tracasse, c’est, justement, dans ces déclarations accumulées et ces interprétations péremptoires, la distance apparemment infranchissable, le désaccord inconciliable entre les historiens et les théoriciens, philosophes ou autres sémiologues. » ARASSE, D. (2003). *On n’y voit rien*, p. 179.

Dans des conditions optimales de représentation, des draps blancs constituaient l'essentiel du décor de « Sensitive Room », une manière de doubler les murs autant que la peau des corps puisque les acteurs eux-même étaient habillés de costumes blancs. Ces derniers n'étaient cependant pas tendus comme la toile d'un tableau. Lâches et plissés, ils enveloppent un volume et semblent attendre un mouvement : qu'il soit celui de lumière ou de chair, ils manifestent d'abord ce fond inaccessible de l'expression²⁷². L'incapacité de communiquer telle qu'elle constitue l'enjeu de la pièce enveloppe cette impossibilité de recevoir l'expression de Labé sans les possessions multiples dont elle a fait l'objet. Les plis des drapés contiennent l'œuvre immaculée que nous cherchons à lire comme une découverte, et c'est par ces derniers que *le blanc signale* (avant de réfléchir ou de s'imprégner) le milieu turbulent de l'expression²⁷³, une manière d'affirmer : Labé nous parle d'être, pas de féminisme. C'est le rythme de la matière expressive qui est ici recherché et « Sensitive Room » de s'emparer de ce problème musical « dans une langue qui n'est plus celle des mots, dans une matière qui n'est plus celle des formes, dans une affectabilité qui n'est plus celle des sujets²⁷⁴. » Par les plis de sa mise en scène, la pièce n'a de cesse de nous rappeler l'espace documentaire qu'elle cherche à traverser et qui relève d'une *énaction* d'énoncés, d'une *scénation* de fragments de discours, ceci nous rapprochant de la version interactive « Sensitive Room » et des pratiques numériques en général, en ce qu'elles oscillent entre la navigation contemplative et la construction cognitive, entre la concaténation de points et la projection de lignes :

« Grâce à la programmation informatique, le texte, l'image, le son ne sont plus seulement mise en scène, ils sont générés par la machine. Le producteur de contenus se fait alors "ingénieur du document". Il n'écrit plus des textes, il ne dessine plus des figures, il conçoit des algorithmes et des programmes qui, sous la conduite de l'utilisateur, le font à sa place. »

LELEU-MERVIEL, S. (2002). « De la navigation à la scénation », p. 116.

Du même coup, l'existence de machines ne font pas seulement évoluer l'espace par rapport aux histoires, c'est l'interaction qui détermine ce que deviendra le devenir géographique du texte. Engager Labé, c'est engager la traduction de ses affections en grippant nécessairement les rouages des machines critiques qui en surpiquent l'expression. Elle n'agit donc pas comme contrainte (de reposer sur une origine) mais par nécessité (de conquérir une originalité). C'est cette nécessité qu'il s'agit de rendre et qui est par la suite promue comme territoire de composition dans l'acte de création artistique. Si des intuitions communes passent éventuellement par la lecture d'ossifications savantes, ce

²⁷² Autrement dit, la couleur blanche fait signe. Opération poétique tout à fait similaire à la poésie surréaliste d'Éluard qui rend la terre bleue comme une orange.

²⁷³ C'est le propre du mur-rideau de n'être plus support mais transition en ce qu'il « marque le passage d'une "muralité" fondatrice, principe de base de la construction avec le mur porteur, à une fonction secondaire de délimitation et de séparation des espaces de la maison : c'est la disparition du mur au profit de la structure, et le début des mythes modernes de la transparence, qui trouvent leur corrélat dans l'hygiénisme, et leur traduction architecturale dans la maison de verre. » HILLAIRE, N. (2004). « Les métamorphoses du mur », p. 121.

²⁷⁴ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 315.

ne fût jamais que pour faire corps avec l'énergie d'un motif collectif d'ébauche, pour plonger dans ce fond informel (celui des fragments amoureux) qui nous contiennent en nous déportant : sans lieux, sans types, sans codes : « le vrai lieu de l'originalité [qui] n'est ni l'autre, ni moi, mais notre relation elle-même ²⁷⁵. » D'où la volonté de Carine Pauchon de requérir à différentes concrétions plastiques qui engageraient cette matière en la rapportant à une diversité de démarches et de médiums ; qu'il en soit de la création sonore de François Lamy, de la vidéo de Carol Brandon et de sa bande son que réalisa Quentin Delaplace ²⁷⁶, c'est parce c'est entre les corps qui portent l'agglomération de ces fragments d'énoncés (fibres de texte) que réside l'emprise de la matière d'être et l'ébauche du matériau. C'est entre ces plis que les couches vidéos de Carol Brandon s'installent et octroient tout le sens interstitiel du projet dans son ensemble, que ce soit :

- dans le traitement de l'image elle-même, chaque sonnet étant associé à une matière en mouvement. Que celle-ci soit organique (comme le sang) ou minérale (les nuages, les cristaux), la profondeur du texte se feutre dans l'épaisseur des textures ²⁷⁷ telle que les matériaux capturés

FIG. 1.38

CAROL BRANDON (2006)
SensitiV

Vidéo numérique : 40 minutes.

« J'ai réalisé cette vidéo en suivant le rythme des séquences de la pièce : elle raconte ces différents temps (des sonnets mais aussi de la relation amoureuse), en immergeant les corps dans des pulsations (colorées, rythmiques...). La vidéo, ici, serait comme une interface entre deux espaces, indispensables à leur porosité et à leurs possibilités de communiquer. »



²⁷⁵ BARTHES, R. (1977). *Fragments d'un discours amoureux*, p. 44.

²⁷⁶ Notons que ce dernier cas est emblématique de la manière dont le projet s'est construit, notamment dans la lecture interactive que nous avons proposé dans « More Sensitive », à savoir : comme une collaboration où chaque brique réclame son autonomie et signifie une relation, implique un binôme. Quentin Delaplace ne vit ainsi jamais la pièce de théâtre mais travailla à partir des sonnets de Labé, tels qu'ils furent suivis pour leur découpage et traités sous forme de tableaux successifs mais amovibles dans la vidéo de Carol Brandon.

²⁷⁷ « La ligne apparaissant sous l'aspect d'une trame, tisse dans l'image une étoffe électronique qui relève plus d'une surface que d'une profondeur, comme pour tout tissu ; mais il n'en demeure pas moins que cette surface fait état, par ses vibrations, de mouvements qui sont produits juste sous elle, c'est-à-dire dans le dispositif même, et qu'elle possède une certaine épaisseur, à défaut d'une profondeur. » PARFAIT, F. (2001). *Vidéo : un art contemporain*, p. 105.

la figurent mais surtout dans la manière dont le travail vidéo l'engage. Par la multiplication des couches, dans le travail de la matière digitale, c'est la machine numérique qui introduit l'interstice, convoquée par Carol Brandon dans une démarche picturale, une interrogation de la peinture avec des outils contemporains : entre support / fond et surface / épaisseur ;

- puis dans la manière dont ses tableaux de pixels sont incorporés à la scénographie, repliant constamment le fond des voiles à une surface lumineuse. Notons que dans la généalogie du projet, Carol Brandon constata, lors de la première représentation de la pièce que sa vidéo écrasait la silhouette des comédiens. Elle créa donc une seconde bande, en incrustant les comédiens qu'elle avait re-filmés sur fond blanc. Double dédoublement : comme couche de matière et comme signe passeur. Le jeu des acteurs en fût modifié en ce qu'ils intégrèrent ce double comme un reflet, comme une surface qui scintille et crépite des mouvements d'une profondeur imperceptible ²⁷⁸.

→ f -) ancre 35

Inframince

Si les comédiens se noient dans cette image mouvante et picturale, c'est alors pour mieux ré-apparaître comme spectres, pour se retrouver comme corps dans les franges de leur disparition réciproque. * Entre deux eaux, entre ce reflet d'eux-mêmes auquel ils tournent le dos et cette lumière qui les enveloppent en une surface mutuelle d'inscription, « ce qui se joue dans la zone *inframince* du plan d'eau, c'est toute l'articulation biface de l'invu, de l'ombre au visible de la lumière. ²⁷⁹ » Encore des plis donc, des turbulences mais réduites à des plans semi-opaques qui se recouvrent et se mordent l'un l'autre, il s'agit ici d'une matière pulsée, vibratoire, en un mot : érotique. Eros parle avec sa peau : « Le langage est une peau, je frotte mon langage contre l'autre. C'est comme si j'avais des mots en guise de doigts ou des doigts au bout de mes mots. Mon langage tremble de désir ²⁸⁰. » Tout en suivant le rythme des sonnets, « SensitiV » acquiert ainsi son autonomie (sa dimension et son rythme) en exploitant l'espace interstitiel de la relation amoureuse, intervalle de frictions et de frôlements investi pour la qualité d'une certaine incompatibilité plastique. Son acte territorial est cependant tout autre, à savoir : conquête du passage et de l'imbrication de *sémiosphères* entre la parole et le mutisme, entre le langage écrit et le langage signé, mais surtout : entre les désirs et les *devenirs* (masculin / féminin) qui marquent encore bien comment le médium vidéo en étant *entre*, rend au théâtre un espace autre :

²⁷⁸ « En effet, qu'est ce que le reflet, si ce n'est précisément un dédoublement non spéculaire du monde : la surface réfléchissante double le monde et déploie ainsi une "valeur ajoutée", une perturbation, une vibration ou encore une "théâtralisation" vis-à-vis de son sujet d'origine. Contrairement au miroir dans sa production du reflet absolu, l'eau, écrit De Thoran, par ses qualités de surface, "plissé, frisée, écumeuse, grumeleuse, tachetée, irisée, moussue, opacifiée, translucide ou voilée" produit le trouble, le frémissement d'une surface réfléchissante, une perturbation de la symétrie et de la scène vue. » Ross, C. (1996). *Images de surface*, p. 81.

²⁷⁹ ROSS, C. (1996). *Images de surface*, p. 151.

²⁸⁰ BARTHES, R. (1977). *Fragments d'un discours amoureux*, p. 87.

« Sa position est donc d'être "entre" : entre l'image et l'absence d'image, entre l'analogie et le numérique, entre le cinéma et lui-même, entre objet et procès, entre le visible et l'invisible, entre le direct et le différé, entre le mobile et l'immobile, entre le dedans et le dehors, entre le dessus et le dessous, entre la veille et le sommeil... »

PARFAIT, F. (2001). *Vidéo : un art contemporain*, p. 343.

Là dessus, l'ambition de « More Sensitive » était d'investir une dernière fois le fond intensif des sonnets de Louise, dans toutes ses lectures et en convoquant cette fois-ci le motif *spectatorial* de l'interstice²⁸¹. Nous n'aborderons pas les enjeux esthétiques liées à l'interactivité de « More Sensitive » et invitons le lecteur à se reporter à l'étude que nous en proposons dans un mémoire²⁸², où nous décrivons principalement comment cette composition interactive explore les capacités de la machine pour interroger les relations (quasi immanentes) qu'entretiennent chaque démarche²⁸³. Il s'agissait alors d'insister sur la territorialité du numérique, sur le passage d'un volume physique (un sac de fibres nerveuses) à une surface discrète (un treillis de lignes électroniques) où l'épaisseur ne se joue plus que sur des effets de superposition et de réseau, où le territoire numérique se gagne dans une écologie des gestes et des mouvements. Nous voudrions donc en livrer qu'un rapide caractère anecdotique mais qui devrait encore insister sur l'importance du texte. La qualité particulière de l'ébauche de « More Sensitive » est importante parce que l'impossibilité de communiquer fût une expérience réellement vécue entre Carol Brandon et nous-même et parce que nous avons finalement trouvé, par mails interposés, le seul moyen de fonder un territoire mutuel d'échanges. Nous retrouvons là encore un motif interstitiel où se déploie dans la mise à distance de l'autre et la neutralisation de toute la *caractérialité* de son corps, une sémiosphère d'échanges épistolaires. *Dé-gestualisés*, les actes de discours *i-médias* qui transitent par l'infrastructure du courrier électronique montrent bien à quel point l'acte d'exprimer le langage même ne cesse de déstabiliser le texte par le procès permanent des extériorités techniques / symboliques qu'il octroie :

« Le discours, ainsi conçu, n'est pas la manifestation, majestueusement déroulée d'un sujet qui pense, qui connaît et qui le dit : c'est au contraire un ensemble où peuvent se déterminer la dispersion du sujet et sa discontinuité avec lui-même. Il est un espace d'extériorité où se déploie un réseau d'emplacement distincts. »

FOUCAULT, M. (1969). *L'archéologie du savoir*, p. 74.

En emportant le discours, ses discontinuités et son rapport au sujet sur le langage de programma-

²⁸¹ Le *spectacteur* est un terme proposé par Pierre Barboza pour qualifier si ce n'est la place, au moins la posture entre-deux du *regardeur* d'images actées : « Ni pur spectacle requérant une simple interprétation, ni libre improvisation, ni confrontation à une forme immuable hors d'atteinte, ni libre disposition, ni rapport avec un objet stable, ni relation avec un humain : ainsi se déploie le commerce avec les œuvres *actées*, constamment renvoyées d'un de ses pôles vers l'autre. » BARBOZA, P. et WEISSBERG, J.-L. (2006). *L'image-actée*, p. 16.

²⁸² Voir : SOUDAN, F. (2010d). « Penombra », p. 36-41

²⁸³ Notons aussi que l'œuvre est toujours fonctionnelle et demeure consultable sur le site de la @box : URL : <http://www.cbox-office.com> (visité le 27/05/2014), fait rare pour un travail numérique vieux de bientôt dix ans.



FIG. 1.39

INCONNU (XIX^E SIÈCLE)

Mano Poderosa

Huile sur étain : 25.6 × 35.2 cm. Brooklyn Museum, New-York.

La Main toute-puissante est issue d'une tradition vivante de l'art religieux mexicain. Introduite par des colons et missionnaires pendant la période coloniale espagnole, nous la retrouvons jusqu'à nos jours dans le spiritisme caribéen, les religions d'Afrique de l'Ouest et les croyances autochtones. Perché sur les bouts des doigts d'une main détachée, le Christ apparaît flanqué de ses parents et grands-parents, Anna et Joachim. Le symbole de la main, provenant de culte européenne de Saint Anne, porte aussi la plaie des stigmates en référence à la fois à la crucifixion et à la vie de Saint-François ; les sept agneaux, buvant au calice le sang du Christ, découlent de l'Apocalypse.

tion, il s'avère que l'espace logiciel ne joue pas un seul rôle d'interface / tampon, mais qu'il est tout aussi impliqué dans l'ébauche du projet, étant le sol concret de ses *subjectivations* et ce, par des actes du discours algorithmique.

La main qui voulait se faire une tête

Revenons donc au théâtre. Par rapport au *gestus* de Brecht, le mouvement s'inverse chez Artaud : c'est le geste, qui dans le déploiement d'une sémiosphère concurrente au texte²⁸⁴, concourt à

²⁸⁴ « Il n'a rien à voir avec une écriture du corps telle qu'on pourrait le déceler chez Artaud, Céline ou Bataille. Le *gestus* n'engage en effet jamais la matérialité du signifiant textuel ; il reste au niveau des signifiés prosodiques et textuels. En somme, il forme un outil extérieur au texte, comme un sismographe est capable d'enregistrer les secousses de la terre, sans pour autant s'inscrire dans la secousse

déconstruire la signification de ce dernier. La mise scène se propage toujours en rapport à la dramaturgie, mais une fièvre s'empare des mouvements du corps ; ces derniers écrivant le seul *texte à dire*, l'unique *scène à jouer*. Ici, le geste produit son signe en concomitance au régime de sens qu'il s'ébauche en propre :

« Le déplacement est important : le geste n'est plus simplement lié à la main, l'organe privilégié du geste, mais est devenu "tête". On pourrait aussi dire que la tête, lieu de la pensée, est disséminée dans tous les membres du corps gestuel, et qu'il y a pensée aussi bien dans les pieds et dans les doigts. »

NÄGELE, R. (2004). « L'autre scène », p. 148.

* Curieuse image, étrange formation cristalline autour d'un germe de paroles saisi dans la pensée du corps, non pour simplement *gestualiser* le texte, mais pour que chaque organe / interface du texte au monde (les parties du corps) se libère de l'unité de conscience d'une seule tête. L'intégration du texte au monde ne passe pas par le corps si ses organes le percevant ne se transformation pas eux-même en RAP (Région Autonome de Perception) possédant son propre germe, son acte de pensée. Substantiellement, le texte est ici saisi dans sa formation et pour sa croissance :

← f -) ancre 36

La formation cristalline

« Il n'y a jamais, en effet, de cristal achevé ; tout cristal est infini en droit, en train de se faire, et se fait avec un germe qui s'incorpore le milieu et le force à cristalliser. La question n'est plus de savoir ce qui sort du cristal et comment, mais au contraire comment y entrer. C'est que chaque entrée est elle-même un germe cristallin, un élément composant. »

DELEUZE, G. (2013). *Cinéma*.

Tout comme dans la représentation iconique de la « Mano Poderosa », la parole est en prise au monde en portant du bout de ses doigts l'origine de son articulation. La plaie semble être au centre de la ligne entre la tête et le cœur, source d'une flux infini de paroles parce que détaché d'un corps particulier. Tandis que la forme de la plaie pointe vers la ligne du destin, lui même articulé à toutes les lignes de vie, la main est comme le territoire *de passage* de la Parole à travers le geste, comme dans les arts divinatoires de la chiromancie ou la magie des mains guérisseuses.

Ce qui importe à Artaud, c'est que les gestes déploient leur propre « empire de signes ». Évocation signifiante quant à penser l'imprégnation si rapide des algorithmes à notre quotidien et dont nous imaginons qu'ils ont bien créé leurs propre réalités, devenant des têtes disséminées à la pointe de nos moindre gestes, via nos téléphones, voitures et cartes de transport. Et si nous faisons là une référence au travail sémiotique que B !BARTHES@BARTHES ROLANDBarthès a effectué sur la culture japonaise, c'est qu'encore une fois, un inframince²⁸⁵ sépare Artaud de Brecht alors que tous deux sont allés puiser dans la culture extrême-orientale des énergies nouvelles pour réanimer les corps essoufflés du théâtre européen. * Quitte à impliquer ce geste de la main qui veut se faire tête, autant parler directement de théâtre de marionnettes. Dans trois chapitres — « LES TROIS ÉCRITURES »,

← f -) ancre 37

Le théâtre de Bunraku

ou la terre. » PAVIS, P. (2007). *Vers une théorie de la pratique théâtrale*, p. 62.

²⁸⁵ Voir : f -) ancre 35, p. 154.



FIG. 1.40

THÉÂTRE NATIONAL DE BUNRAKU (1989)

Yoshitsune et les Mille Cerisiers

Osaka. ©Michael S. Yamashita.

Une marionnette est manipulée par trois acteurs: l'*Omo-zukai* 主使い, le « marionnettiste de la tête » qui apparaît à visage découvert afin d'honorer ses grandes compétences; et deux *kuroko* 黒子, « personne en noir » que sont l'*Hidari-zukai* 左遣い, le « marionnettiste de la partie gauche » et l'*Ashi-zukai* 足遣い, le « marionnettiste des pieds ».

« ANIMÉ / INANIMÉ » et « DEDANS / DEHORS » —, Barthes évoque le *Bunraku*, un théâtre de marionnettes particulièrement grandes (1.20 à 1.50 m.) et manipulées sans fils. Dans tous les cas, c'est encore une occasion pour Barthes de rapprocher les principes scénographiques de ce théâtre du *gestus* brechtien :

« Le geste est double : geste émotif au niveau de la marionnette (des gens pleurent au suicide de la poupée-amante), acte transitif au niveau des manipulateurs. [...] Le *Bunraku* sépare l'acte du geste : il montre le geste, il laisse voir l'acte, il expose à la fois l'art et le travail, réserve à chacun d'eux son écriture. [...] Comme Brecht l'avait vu, ici règne la *citation*, la pincée d'écriture, le fragment de code, car aucun des promoteurs de jeu ne peut prendre au compte de sa propre personne ce qu'il n'est jamais seul à écrire. »

BARTHES, R. (2007). *L'empire des signes*, p. 71–75.

Le Bunraku fait programme. Il ne s'agit plus de distanciation, mais d'un absolu retrait des corps dans la combinatoire de gestes codés qui se répondent d'un acteur à l'autre. La présence d'une marionnette redouble le réel et ouvre un monde second, celui du *faire faire*; où à travers un artefact — qui est ici une danse, un art de (se) mouvoir (dans) l'espace (d'une marionnette) —, l'acteur se fait avatar, possesseur d'un autre espace. La main du manipulateur est dans la tête de la marionnette pour exister à la scène, comme celle du joueur de jeu vidéo est sur une manette pour acquérir l'image interactive. Par là, il n'est pas nécessaire de dissimuler les mécanismes par lesquels le public est rendu conscient d'assister à un spectacle, car l'essentiel tient de la performance et non de la représentation, dans l'action de *faire agir* des apparences en tant que telles et pas dans l'objectif de faire s'identifier le public à elles. Neutraliser le volume abstrait du texte dans la présence concrète d'une interface gestuelle, montrer que nous sommes bien au théâtre, c'est déjà fermer les vannes de la psychologie et ouvrir le signifiant à tout un ensemble de rapports non linguistiques. Nous pouvons alors traiter le geste et l'acte dans une équivalente implication scénique, exposer le travail du sens en libérant la puissance du signe. Voilà la machine du Bunraku en tant qu'elle exprime un

agencement de codes en train de faire algorithme : « C'est à la poupée qu'il revient de se mouvoir, à elle seule d'être émue. Le marionnettiste est comme absent, dans une retenue perpétuelle du mouvement, et presque indifférent à l'agitation dont il est pourtant la seule cause²⁸⁶. » Mais ce n'est pas la marionnette seule qui, dans ses gestes, endosse la responsabilité d'un simple effet de distanciation, mais toute la mise en scène qui engendre un lieu en permettant à chacun de ses acteurs de se co-ordonner à travers lui. * Le *Bunraku* génère un espace paradoxal : continu, aréolaire, un espace intérieur typiquement japonais, ni linéaire, ni ponctuel :

← f -) ancre 38
Espace aréolaire

« Un espace linéaire s'organiserait par la définition d'un certain nombre de points de repères et par la jonction de ses points en réseau. La circulation y serait privilégiée. Un espace aréolaire s'organiserait au contraire sans repérage préalable, chaque lieu dans son contexte étant à lui-même sa raison d'être. L'habitation y serait privilégié. L'espace linéaire serait plutôt extrinsèque, l'espace aréolaire plutôt intrinsèque. »

BERQUE, A. et SAUZET, M. (2004). *Le sens de l'espace au Japon*, p. 74.

Dans le cas du *Bunraku* la circulation des entités spatiales multiplie les paradoxes : l'espace est ouvert mais entièrement replié (dans toute la diversité des exégèses de la fable); plat (à un instant, tout y semble immédiatement lisible) mais caché (sacré) et difficilement accessible (dans la succession des plans, l'agencement des actes); distancié mais au plus intérieur des choses. Entre visage et paysage, le *Bunraku* fonctionne comme un exercice de cartographie, et ce, qu'il en soit :

- de la confection des poupées²⁸⁷ et de leur mécanique²⁸⁸ ;
- de celle des manipulateurs et de leur chorégraphie ;
- du décor et des imbrications coulissantes de ses divers plans²⁸⁹ ;
- ou de cette scène satellite (espace auxiliaire) qui complète les échanges inter-sémiotique et sur laquelle se trouve un conteur²⁹⁰ qui récite le dialogue pour tous les personnages mais décrit,

²⁸⁶ BIZET, F. (2011a). « Au bunraku », p. 95.

²⁸⁷ Tout comme des personnages de Lego, « les marionnettes sont démontables. Les têtes, les mains, les jambes, les pieds, sont remis à part, sur des étagères, ou pendus à des crochets. On les remonte, on les habille pour chaque spectacle, selon les nécessités de la distribution, autour de ce centre vide. » BIZET, F. (2011b). « Un *barbare* au théâtre », p. 64. Ajoutons qu'elles sont aussi systématiquement repeintes entre chaque représentation.

²⁸⁸ La marionnette forme un ensemble surface / trous, mais c'est dans la co-présence particulière à son manipulateur qu'il y a *machine* au sens où tête et corps (manipulateur / manipulé) se *visagéifient* mutuellement et trouvent dans cette co-dépendance un devenir autonome, une vitesse singulière : « Le visage ne se produit que lorsque la tête cesse de faire partie du corps, lorsqu'elle cesse d'être codée par le corps [...] C'est une opération beaucoup plus inconsciente et machinique qui fait passer tout le corps par la surface trouée, et où le visage n'a pas le rôle de modèle ou d'image, mais celui de surcodage pour toutes les parties décodées. » « Année zéro — visagété » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 208-209.

²⁸⁹ « [le *Bunraku*] cherche à entretenir, par un dispositif de plans qui poliment disparaissent l'un après l'autre puis reprennent leur place avec la même discrétion, l'impression d'une clôture. [...] La paroi à glissière neutralise (sans l'abolir) la sensation d'épaisseur et rend l'apparaître (le disparaître aussi bien) aux deux seules dimensions d'un cadre [...]. Aplanie elle-même, elle a la minceur d'une image. Une telle succession de façades renvoie moins à l'infini qu'à l'idée d'un espace en mue, obstinément en travail de lui-même, et qu'aucun point de fuite ne vient divertir de son insularité. » BIZET, F. (2011a). « Au bunraku », p. 90.

²⁹⁰ Ce dernier est plutôt chanteur. À distance de la scène qu'il doit mettre en parole, le chanteur (mal)traite également sa voix comme

raconte et commente également les actions et le contexte dans lequel l'histoire s'inscrit ainsi qu'un joueur de *shamisen* (三味線 : « trois cordes parfumées »), qui doit faire cœur avec son instrument afin de fusionner avec l'esprit du chanteur ;

Au-delà d'un simple palliatif à une identification pathologique qui définirait le contenu du théâtre par rapport à un extérieur dont il aurait à tirer sa substance, la marionnette traduit une géométrie des affections, une algorithmie des gestes qui génère — par le dédale des régimes sémiotiques (chant, danse, musique) qui s'y enveloppent et qui, tout en se rapportant à la marionnette, ne cessent d'en décentrer l'acte — non pas un plus grand espace, mais une plus grande quantité de mouvements. Parfaite image de ce que pourrait représenter pour nous l'idée d'investissement dans la mécanique de l'automate où le plus intéressant ne consisterait pas tant à produire un montage (à traduire une fable rapportée pièce par pièce), qu'à exposer des rouages (à traduire l'exercice de traduction lui-même) qui travaillent les divers strates de la signification. Partout la dichotomie contenu / forme, volume / plan, profondeur / surface, intérieur / extérieur ne cesse de s'effacer face à l'origami des rapports différentiels qu'orchestre l'*inter-semioticité* du Bunraku. Ce dernier s'expose alors comme un tissage de lignes intérieures traduisant différents vecteurs sensibles qui ne semblent concourir à rien d'autre qu'en la *monstration* de ce travail du sens (ontologique, sociale, métaphysique) par le signe. Il ne s'agit donc pas de faire passer des sentiments, de transférer des émotions, mais d'exposer les engrenages d'une mécanique rituelle en train de produire son effet de transmission d'informations.

→ *f -) ancre 39*
Le théâtre balinais

Quant à Artaud, c'est à Bali qu'il trouvera une énergie libératrice pour ses propres créations scéniques²⁹¹. * Le théâtre balinais présente de nombreux points communs avec le Bunraku. On y raconte également d'anciennes fables dont le déploiement narratif relève d'un ordre similaire. Mais si une certaine *sacralité* se dégage du Bunraku, le théâtre balinais n'existe que par l'entre-deux mondes et traite de magie, de spectres, de revenants, de démons, de monstres, de larves et du rapport des vivants à ces derniers. Et c'est peut-être parce qu'il est à l'origine un art de villageois, lié à la culture de la terre et à tout un rituel territorial — c'est un art cérémoniel, créé par des riziculteurs et des artisans, associé à des transes et à des rites de purification du corps et d'éradication des mauvais esprits — qu'il traite d'un contenu essentiellement métaphysique. Le texte y est surtout *prétexte*. Les mots ne constituent en aucune manière une matière et ce qui importe, c'est la constitution de l'avoir-lieu d'art (mise en scène) et le travail des gestes, voix, danses et musiques (mise en corps):

une distance à lui-même : « Une pâte sonore aux fréquences inouïes est en train de lever devant vous. Une part énorme de l'existence du personnage s'est déplacée et s'accumule désormais dans cette matière nouvelle, extrêmement mobile et bullescente qu'est la voix dans tous ses états, souvent hors d'elle-même : grondements, clapements, grincements, sifflements suraigus. Détonations et pétarades. [...] La plastique des visages montre un autre envers, d'ordinaire refoulé dans les cultures de l'éloquence : un véritable usinage de la parole. » BIZET, F. (2011a). « Au bunraku », p. 106.

²⁹¹ Géographiquement parlant, c'est à Paris qu'il découvrira une troupe de théâtre balinaise et ce, dans le cadre de l'exposition coloniale internationale de 1931.



FIG. 1.41

TROUPE DE SEBATU (2012)

Une nuit balinaise. En hommage à Antonin Artaud

Teatro della Luna, Turin. ©Sonia Santagostino.

« Le drame n'évolue pas entre des sentiments mais entre des états d'esprit eux-mêmes ossifiés et réduits à des gestes, —des schémas. [...] Les Balinais démontrent victorieusement la prépondérance absolue du metteur en scène dont le pouvoir de création *élimine les mots*. Les thèmes sont vagues, abstraits, extrêmement généraux. Seul, leur donne vie, le foisonnement compliqué de tous les artifices scéniques qui imposent à notre esprit comme l'idée d'une métaphysique tirée d'une utilisation nouvelle du geste et de la voix. »

ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 82.

Tout y est aussi précis et codifié puisqu'il s'agit, là encore, d'acquérir dans la maîtrise de conventions corporelles, la puissance de dissémination des signes non linguistiques : rationnellement sensibles, mathématiquement gestuels, géométriquement sensuels. Nous retrouvons une certaine clinique prévenant l'identification individuelle car chaque acteur, dressé dans des codes (vestimentaires, musicaux et métaphysiques) et animé de programmes (gestuels, chorégraphiques et visagéfiant), s'évide de l'intérieur pour être toujours associé au milieu collectif, au rituel : « Tout chez eux est ainsi réglé, impersonnel ; pas un jeu de muscle, pas un roulement d'œil qui ne semble appartenir à une sorte de mathématique réfléchie qui mène tout et par laquelle tout passe²⁹². » Et à ce niveau, c'est encore l'altération de chaque code dans son régime propre d'expression qui est recherchée, attendu qu'il y aurait, par ce travail de *déterritorialisation* de chaque acteur (devenant émetteur de signes), une forme de jouissance supérieure pour le théâtre dans le dépassement du dialogue et de la langue parlée. Plus simplement, le théâtre balinaise tente de traduire une parole d'avant les mots. S'il n'y a plus de marionnettes²⁹³, c'est que les corps se travaillent hors de leurs enveloppes, dans

²⁹² ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 89.

²⁹³ Bien que Bali dispose également de son théâtre de marionnettes (le *Wayang* qui est un théâtre d'ombres), Artaud n'y fait cependant jamais référence et il semble que la représentation dont il tire son texte fût une mise en scène de *barong*, théâtre rituel devenu profane sur la scène et dont le nom provient d'une créature mythologique, « chef des forces du bien et ennemi de *Rangda*, la reine démon, chef d'une armée de sorcières. » Voir : WIKIPEDIA, « Barong (mythologie) ». URL : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Barong_\(mythologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Barong_(mythologie))

une seconde peau quasi mécanique, artificiellement acquise dans les costumes et leurs ornements, marquée dans les masques et grimages, feutrée, impersonnelle dans les maillages (du tissu), cordes (vocales), lignes (de maquillage), plans (musicaux) et fibres (musculaires): « Car ce n'est pas parce que quelqu'un se déguise et cherche à faire illusion aux autres, non, c'est bien plutôt parce que l'homme sort de lui-même et se croit transformé, ensorcelé, que commence le drame²⁹⁴. » Et c'est à ce niveau que le théâtre balinais, tel que le comprend Artaud, déborde la simple mathématisation de l'espace et rend les innombrables nuances sémiotiques qu'il met en scène à la qualité d'une matière primaire, sorte de pâte originelle qui aurait servie à la confection du monde.

Il se passe le même problème lorsque le code rencontre le réseau, lorsque les modulations programmées de nos secondes peaux numériques se synchronisent au corps collectif d'Internet. La logique open source est de ce point de vue une immense entreprise d'*in*-personnalisation collective. Les algorithmes qui font tenir les agencements de cette gestuelle de synthèse à travers laquelle nous palpons un peu aveuglément les plis et les touffes de la matière computante, ne doivent pas à leur tour nous rendre aveugles de l'ensemble plus large à laquelle la réalité palpée renvoie ou pire encore : nous laisser penser que nous touchons à des mondes hermétiques et non pas un milieu associé, « médiateur de la relation entre les éléments techniques fabriqués et les éléments naturels au sein desquels fonctionne l'être technique »²⁹⁵. Nous remarquons très vite, avec U-RSS, ce qui est maintenant tenu pour une évidence : le réseau n'est intrinsèquement pas neutre, c'est son grand intérêt. Précisons donc que si la neutralité du Net ne constitue qu'une réponse politique visant à résister à une gestion discriminatoire du trafic, le programme qui fait *passer le trafic* (comme le temps fais passer la réalité) — dès lors qu'il entre dans une composition territoriale, dans un paysage mondial de données —, produit des informations géographiques qui ne sont pas seulement *géolocalisées* mais *géo-imprégnées*, culturellement différenciées par le territoire. Et c'est bien parce que les expériences construites par la programmation sont planétaires qu'elles ne peuvent consister en la seule vision (et pratique) d'une localité telle que la *Silicon Valley* par exemple. Au contraire, il y a par cette *territorialisation*, un travail qui affecte *nécessairement* la surface du réseau en dissolvant sa neutralité. La production de milieux dissociés ne visent pas autre chose : remplacer le territoire par la carte ; capter et grammatiser les sentiments locaux pour isoler la scène du paysage ; faire en sorte que les gestes ne puissent plus entrer dans un trait collectif fondamental (plus ontique que technique).

(version du 30/10/2014).

²⁹⁴ NIETZSCHE, F. (1977). *La naissance de la tragédie*, p. 206.

²⁹⁵ SIMONDON, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*, p. 57.

It was six men of Indostan	<i>Six hommes du sous-continent indien,</i>
To learning much inclined,	<i>Très enclins à l'apprentissage,</i>
Who went to see the Elephant	<i>Allèrent voir un Éléphant</i>
(Though all of them were blind),	<i>(Bien que tous étaient aveugles),</i>
That each by observation	<i>Afin que chacun par l'observation</i>
Might satisfy his mind.	<i>Puisse y satisfaire son esprit.</i>
...	...
And so these men of Indostan	<i>Et ainsi ces hindous</i>
Disputed loud and long,	<i>Se disputèrent bruyamment et longtemps,</i>
Each in his own opinion	<i>Chacun exprimant une opinion personnelle</i>
Exceeding stiff and strong,	<i>Excessivement raide et dominatrice,</i>
Though each was partly in the right,	<i>De telle sorte que chacun fût en partie juste,</i>
And all were in the wrong!	<i>Et que tous furent dans l'erreur!</i>

« The blind men and the elephant » In : SAXE, J. G. (1873). *The Poems*, p. 259–260

À l'instar de cette fable des « Six aveugles », nous ne sommes pas tellement mis dans l'ignorance que ce que nous touchons s'attache au même pachyderme (le réel), mais cédon à l'incapacité de sentir ensemble ce qui nous regarde. C'est toujours isolément que le point de vue regarde, de telle sorte que nous ne parvenons à percevoir / résister aux processus de déséquilibre produit en pénombre de l'image, par les agencements programmés. La mise en scène ne feutre alors plus les stries individuelles et n'efface plus les traces de notre perception personnelle (subjective / identitaire) de la réalité dans l'intensivité de la multitude ; pas plus qu'elle ne complète nos affections et nous individue collectivement. Au jour du i^{TM13}, ce réel — qui est une controverse sur les perceptions isolées et leurs rôles dans l'entendement des choses — renverrait à l'interaction des communautés de sémiurges à un niveau planétaire, fournissant de matière problématique auquel il manquerait, justement, un effort de mise en scène, que ce soit par l'inférence collective des récits ou dans le simple besoin d'échanger des points de vue différents sur le monde, de se communiquer des idées.

Alors que le Bunraku n'exploite finalement que les codes, où tout mouvement relève de l'exploitation combinatoire d'un champ de variations et où chaque instrument se recoupe et strie l'espace, le théâtre balinaise propose d'accélérer les vitesses auxquelles chaque corps se co-ordonnent pour tendre vers le mouvement pur, sans référent. Si bien qu'au final, l'ensemble se feutre et vise à la désarticulation la plus totale, là où la variabilité infinie des signes retrouve un espace complètement

^{TM13} « Le lieu constitutif aujourd'hui (au jour du i) de l'in-formation, de ces échanges, le forum (au sens romain du terme) est devenu un espace virtuel sur Internet, sans limite, dilaté et toujours en mouvement. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 33.



FIG. 1.42

KATSUSHIKA HOKUSAI (1818)
Éléphant avec un groupe d'aveugles

Estampe. Spencer Collection, The New York Public Library.

Cette histoire connaît différentes variations dont la parabole demeure similaire et implique que l'expérience subjective peut être vraie, mais intrinsèquement limitée par son incapacité à tenir compte d'autres vérités. La petitesse des aveugles et leur appétence tactile transcrit bien ce que nous entendons par *relativisme*, où la réalité renvoie toujours à l'opacité de la la nature indicible que nous ne pouvons nous empêcher de vouloir saisir en nos corps.

virtuel, où tout est serein parce que tout fait corps avec tout, à l'unisson et immédiatement. Progressivement, les mouvements précisément chorégraphiés pour des gestes appuyés par les costumes et des visages froncés dans les masques, font des acteurs « de véritables hiéroglyphes qui vivent et se meuvent »²⁹⁷. « Il y a en outre le rythme large, concassé » du *gong kebyar* (*kebyar* : « sons qui éclatent, explosent ») qui, en produisant « une musique appuyée, ânonnante et extrêmement fragile [...], où l'on croit voir capté le bruit même de la lumière » prolongent le papillonnement des mains, les mimiques des visages et les danses car ici « tous [les] bruits sont liés à des mouvements »²⁹⁸. En définitive, tous les éléments fusionnent et semblent se prolonger dans un espace lisse, intensif. La danse des costumes devient transe, la musique des voix devient bruit (d'animaux²⁹⁹), le visage des masques devient signe et le tout se ré-assimile à une espèce de matière primordiale, pâte molle de confection des mondes symboliques, c'est-à-dire à un état quasi chaotique de la Parole. Ce qui fait dire à Artaud : « D'un geste à un cri ou à un son, il n'y a pas de passage : tout correspond comme à travers de bizarres canaux creusés à même l'esprit³⁰⁰. »

→ f -) ancre 40
 Hybride/trans

Artaud nous fait passer d'un théâtre de traductions à un théâtre d'hybridations. * Mais si le terme d'hybride décrit bien comment un corps ne cesse de se composer en greffant à lui des fragments étrangers, en qualifiant également comment il se singularise en relayant autrui, il reste à

²⁹⁷ ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 93.

²⁹⁸ Ibid., p. 89-90.

²⁹⁹ Nous pensons là à un autre élément important du théâtre balinais qu'est le *Kecak* : « un chœur de percussions vocales balinaises accompagnant originellement des transes lors de rituels. » Ce dernier, composé en général d'une centaine d'hommes « raconte l'épisode où les singes aident le prince Râma à battre le démon Ravana pour récupérer sa femme Sitâ kidnappée par Ravana. » et ce, en chantant « de manière ininterrompue le distinctif "chak-a-chak-a-chak" ». WIKIPEDIA, « Kecak ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Kecak> (version du 21/04/2013).

³⁰⁰ ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 88.

produire la géographie du *trans*, à décrire la composition cinétique propre aux paysages de l'altérité. À minima, on taxera d'hybride un processus par lequel une affection perdure en changeant de corps, c'est-à-dire : en traversant d'autres natures. Chez Brecht, tout le dispositif scénique, via l'utilisation de projections cinématographiques notamment, produit des discontinuités quant au traitement de la fable. Cette dernière devient multimédia, réduite à un ensemble d'échantillons que les divers acteurs (humains ou pas) de la pièce auraient à charge de traduire, de *sampler*. Ce minima peut être rapproché de « Sensitive Room » : une technologie de l'hybridation qui « peut apparaître comme une sorte d'incorporation d'un "objet partiel", car elle ne ferait pas appel à une subjectivité autre que celle dans le métissage entendu classiquement, mais proposerait une sorte d'extension corporelle qui va offrir un autre rapport au monde³⁰¹. » Nous supposons que ce qui compte ici, c'est le postulat d'un être fragmenté, le constat ontologique qu'il n'y a pas de nature humaine autre qu'incomplète. Dans ce registre, *chaque être s'individue et génère du social* en composant son devenir dans l'incertitude des divers plans (autrui) qu'il recoupe. Du plan de tissu qui double ma nudité, au plan de silice qui renforce ma capacité cognitive en passant par le plan métallique / pétrolifère qui *performe* ma motricité, *Je* m'augmente avec la même incertitude que *Je* m'inscris à un phénomène anthropique du milieu (la mode, l'algorithme ou la combustion). * Ce qui compte ici, c'est de percevoir mon corps comme un agencement de stratifications à travers lequel divers plans artificiels recueillent, préfigurent et conditionnent mes modes d'existence³⁰². Pour autant, la réactivation actuelle de tout l'appareil sémantique de l'hybridation est profondément orientée par la question d'un rapport à la technique. Dans ce registre, il s'agit de résoudre le rapport du corps à la machine à travers un ensemble de fonctions, ce qui présente le désavantage d'un enclavement réciproque du corps et de la technique ; le premier présentant des fonctions naturelles que tous les artefacts du second auraient pour tâche d'augmenter ou de guérir. Or, ce que l'hybridation induit³⁰³, c'est un engagement plastique de l'affection dans ce qu'elle a de plus intensif, au moment où elle se re-territorialise à elle-même après s'être parcourue *en contre-nature*, comme un étranger.

← f-) ancre 41
Ontophanie

Par exemple, ce qui peut paraître inconséquent dans *Extra Ear*, c'est le choix de Stelarc de *re-territorialiser* un déplacement d'organe à sa fonction d'origine, en implantant dans cette oreille — qui est en fait une sculpture de cellules en forme d'oreille, une surface — qu'il fait greffer à son avant-bras, un micro connecté par bluetooth. Pourquoi déplacer un organe si c'est pour lui faire reproduire la même fonction ? Nous estimons de prime abord qu'aucun jeu avec la *discrétisation* du

³⁰¹ ANDRIEU, B. (2011b). « L'hybridation est-elle normale ? », p. 22.

³⁰² Stéphane Vidal regroupe ces processus sous l'expression *phénoménalité des phénomènes* ou *ontophanie* : « Par phénoménalité des phénomènes, nous entendons la manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainomenon*), en tant que celle-ci induit une qualité particulière de se-sentir-au-monde. [...] Dans cette perspective, la technique peut être définie comme une matrice ontophanique, c'est-à-dire une structure générale de la perception qui conditionne a priori la manière dont les êtres apparaissent. » VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran*, p. 110-111.

³⁰³ Et rappelons qu'en fin de compte, la racine étymologique du mot ne suppose pas autre chose que le monstre, la forme *hors proportions*, qui forge sa propre métrique : « L'*hybris* (aussi écrit *hubris*, du grec ancien ὕβρις / *húbris*) est une notion grecque que l'on peut traduire par *démesure*. » WIKIPEDIA, « Hybris ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Hybris> (version du 07/05/2014).

corps rendu possible par la culture cellulaire *ex vivo* n'est véritablement entrepris ; puisque cette oreille n'est qu'un implant d'une matière qui l'autorise certes à devenir la matrice d'une souche de cellules, mais dont la persistance dépend des flux du corps de Stelarc³⁰⁴. L'opération ne saurait être le support autonome d'un *corps en soi* et par conséquent : la base de véritables problèmes métaphysiques :

<p>When tissue culture started at the beginning of the 20th century, it required a new way of looking at the body as a community of discreet entities that can survive independently from the body.</p>	<p>Lorsque la culture de tissus a commencé au début du XX^e siècle, il a fallu une nouvelle façon de regarder le corps comme une communauté d'entités discrètes pouvant survivre indépendamment du corps.</p>
...	...
<p>If the body is a community of cells, how can one refer to the collection of cells that are growing outside the body ? what is the "community" to which they belong ?</p>	<p>Si le corps est une communauté de cellules, comment peut-on se référer à la collecte de cellules cultivées en dehors du corps ? Que devient la « communauté » à laquelle ils appartiennent ?</p>

CATTS, O. et ZURR, I. (2006). « Towards a new class of being », p. 3

Mais le geste de Stelarc n'est pas celui d'Orlan, l'opération ne s'arrête effectivement pas à l'événement de l'opération puisque l'artiste choisit de *re-déterritorialiser* ce flux intra-organique sur le réseau Internet ; changeant le statut de l'opération et troublant les frontières³⁰⁵. Il ne s'agit plus de parler de métamorphoses corporelles mais de rendre une fonction naturelle du corps (et exclusive à l'individu qui la porte) à une existence entièrement artificielle (et libre d'accès).

Que dire alors des techniques numériques qui opèrent à des hybridations de l'esprit et s'affilient non plus à des organes mais à des formations cognitives³⁰⁶ ? Nous postulerons que la recherche plastique du *trans* ne fournit pas la seule carte des *chemins de l'altérité*, mais génère, dans un même mouvement d'encodage, un nouveau territoire de l'altération et que c'est ce dernier qu'il s'agit de rendre habitable. Nous devons donc prévenir l'ordinateur de recevoir la greffe de fantasmes spécifiquement humains — qu'ils soient relatifs à la recherche de normes transversales de médiations, d'universaux de la traçabilité, de l'ingénierie de l'esprit ou de la ré-inscription du devenir corporel

³⁰⁴ Évidemment, toute la subtilité artistique se joue également là, parce que l'opération va au-delà d'une simple chirurgie esthétique, Stelarc n'agissant pas seulement sur des attributs anatomiques qui seraient sanctionnées par la société, son goût et son jugement cosmétique, mais sur le travail d'une monstruosité radicale, d'un *hubris* parfaitement intégré au corps.

³⁰⁵ « Malheureusement, suite à une infection qui l'a cloué à l'hôpital pendant une semaine, le micro a été retiré. » LECHNER, M. (2007). *Le corps amplifié de Stelarc*.

³⁰⁶ « Un corps en repos en tant que *res extensa* peut se modeler selon la règle. Mais un corps agité par la *res cogitans* subit d'étranges déformations. » CLAIR, J. (2012). *Hubris*, p. 64.

dans la *transhumanisme*³⁰⁷ — et ce, afin de rétablir l'autonomie performative de la machine, en-tant-que réseau ouvert de projections collectives et foyer d'intrications intimes.

La matière d'expression hors du texte programmé

Comment atteindre dans un logiciel, un rapport aussi puissant à l'écoumène ? Pouvons-nous imaginer pareil *re-naturation* des symboles dans l'exercice des automates ? Si le cadre de cette réponse passe par une question de mise en scène, c'est parce qu'il faut bien faire jaillir un espace pour que les entités digitales disposent de corps. Quant à tenter de définir cet engagement esthétique à l'espace, il apparaît que nous devons d'abord faire deux distinctions. Nous devons donc d'abord écarter les arts où le programme entre dans un jeu auto-référentiel avec son espace d'écriture.

FIG. 1.43

STELARC (2006)

Extra Ear

Oreille en polymère. The Tissue Culture & Art Project.

Le projet occupa Stelarc pendant 12 ans. Non tellement pour la partie *ex vivo*, la réalisation technique, mais parce que l'idée d'une intégration *biologique* d'un fragment étranger par le corps pose effectivement un problème plus éthique qu'esthétique.



³⁰⁷ « Le transhumanisme est un mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques, ainsi que les croyances spirituelles afin d'améliorer les caractéristiques physiques et mentales des êtres humains. » WIKIPEDIA, « Transhumanisme ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Transhumanisme> (version du 11/07/2014). Ce mouvement s'appuyant principalement sur deux notions : « La Singularité [qui] est une version scientifique du mystère des théologiens » et la « "convergence", [qui] a été mise en lumière à la suite d'un fameux rapport commandé par l'administration américaine, et publié en 2002 : le "rapport NBIC" (acronyme de nanotechnologies, biotechnologies, technologies de l'information, et sciences cognitives). Ces quatre technologies de pointe seraient en train de converger à une vitesse telle qu'elles annoncent un basculement de l'histoire de l'humanité que nul ne peut définir. » JEAN-CLAUDE, G. et SARTHOU-LAJUS, N. (2011). « La pudibonderie scientifique », p. 469.

```

1                                     extern int
2                                     errno
3                                     ;char
4                                     grrr
5                                     ;main(                                     r,
6     argv, argc )                                     int   argc
7     r ;                                     char *argv[];{int                                     P( );
8 #define x int i,                                     j,cc[4];printf("      choo choo\n"      );
9 x ;if (P( ! i                                     ) | cc[ ! j ]
10 & P(j )>2 ? j                                     : i ){* argv[i++ +!-i]
11 ;                                     for (i= 0;; i++                                     );
12 _exit(argv[argc- 2 / cc[1*argc]|-1<<4 ] ) ;printf("%d",P(""));}}
13 P ( a ) char a ; { a ; while( a > " B "
14 /* - by E ricM arsh all- */); }

```

La reproduction ci-dessus est un programme de 1986, écrit par Eric Marshall, gagnant cette année de l'I.O.C.C.C. (International Obfuscated C Code Contest³⁰⁸) dans la catégorie *Best Layout*. Ce programme, *obfusqué* dans une perspective artistique, fait le bruit de ce à quoi ressemble son code source. Ayant l'apparence d'un train, il fera donc inscrire « choo choo » dans le console de son terminal d'exécution. « Même si la forte tendance calligrammatique des programmes "obfusqués" est le reflet de l'appropriation d'une double culture occidentale et orientale (poésie moderne, calligraphie) par la culture du réseau³⁰⁹ » et même s'il est aussi cas d'une certaine fièvre inter-sémiotique le texte rencontrant l'image plusieurs fois, l'espace y demeure un simple *layout*. Seul le plan technique de cet espace fait l'objet d'une pratique culturelle. Pour les mêmes raisons une œuvre fameuse de Net.art telle que « Shredder 1.0 » de Nappier est également écartée. Le code de cette pièce intervient sur le langage H.T.M.L. dans lequel est formulé la page Web qu'on lui soumet. L'œuvre est donc interactive *et* générative. Effectuant un travail de *glitch art*³¹⁰ sur celui-ci, il retourne une page mal formatée ou en tous cas recomposée de telle manière qu'elle relève d'une pure incohérence visuelle une fois interprétée par le navigateur Internet et affichée à l'écran. S'il y a ici, et comme nous l'avons vu avec Artaud, une désarticulation auto-immune du langage, une remontée de la matière expressive comme un envahissement de la peste par le code, un re-surgissement de sa présence et de ses gestes à la surface du visible par l'altération de ses propres structures, la langue ne se livre pas à une pratique culturelle de la mise en scène et le jeu de son altération n'en est pas moins reterritorialisé au sol de la mathématisation de l'espace logiciel qui la rend visible — l'œuvre ne fait pas *bugger* le navigateur. Admettons néanmoins qu'il y est question de mise en scène puisqu'il s'agit bien de perturber la séquence *dramaturgique*, l'arborescence attendue par le logiciel (une interface

³⁰⁸ URL : <http://www0.us.ioccc.org/> (visité le 15/04/2015).

³⁰⁹ PALOQUE-BERGÈS, C. (2006). « Poétique des codes sur le réseau informationnel », p. 51.

³¹⁰ « Le Glitch Art questionne avant tout, les notions de fragmentation et répétition obtenus par perturbations. Il n'y a plus de fenêtre, de miroirs, d'écrans... mais une interface ingérable, déstructurée, imprévisible. [...] En effet, les artistes du Glitch Art héritent du cinéma expérimental, underground et de l'art du dérèglement né avec la vidéo, d'une volonté de détourner le médium pour le médium. » BRANDON, C. (2015b). « Glitch art », p. 116.

culturelle) de chaque acteur. Le tout dans une perspective qui, des mots de son Mark Napier, ne sont pas dénués d'intérêt critique.

The web browser is an organ of perception through which we 'see' the web. It filters and organizes a huge mass of structured information that spans continents, is constantly growing, reorganizing itself, shifting its appearance, evolving. The Shredder presents this global structure as a chaotic, irrational, raucous collage. By altering the HTML code before the browser reads it, the Shredder appropriates the data of the web, transforming it into a parallel web. Content become abstraction. Text becomes graphics. Information becomes art.

Le navigateur est un organe de perception par lequel nous "voyons" le web. Il filtre et organise une énorme masse d'informations structurées qui traverse les continents, ne cesse de croître, se réorganise, change d'apparence, évolue. Le Shredder présente cette structure globale comme un collage chaotique, irrationnel et rauque. En modifiant le code HTML avant que le navigateur ne le lise, Shredder s'approprie les données du web, le transformant en une toile parallèle. Le contenu devient abstrait. Le texte devient image. L'information se fait art.

NAPIER, M. (1998). *About the Shredder*

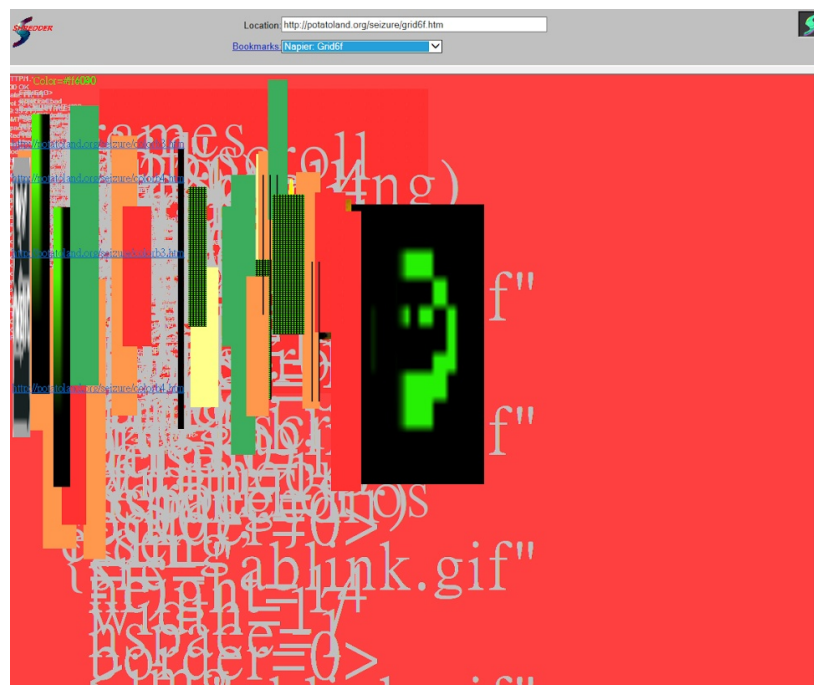
Il nous manque néanmoins une véritable *déterritorialisation* qui ne soit pas le jeu d'un détournement par ce qui est rendu possible de faire avec la machine ou de ce qui a été accidentellement provoqué au sein de son contrôle.

FIG. 1.44

MARK NAPIER (1998)
Shredder 1.0

Script Perl. URL : <http://www.potatoLand.org/shredder/>.

Même si l'œuvre est capable d'assimiler chacune des ressources H.T.M.L. disponibles sur le réseau, cela ne signifie pas que ce qu'elle en fait relève de l'*interculturalité*. Ici le code Perl décompose, redistribue et désagrège aléatoirement la composition programmée (et la saveur de sa *scripture*) selon les directives de son seul monde.



Et nous tenons pour exemple l'idée qu'une des images les plus originales du « Jardin des Délices » vient également d'un *bug*³¹¹. Effectivement, l'éclairage donné à l'objet observé sur l'écran est inversé par rapport au point de vue de la caméra virtuelle (obtenue à partir du gyroscope et la *computed vision*³¹² de l'environnement 3D), créant ainsi sa propre zone d'ombre. Plus précisément comme si, la tête entre nos mains, nous portions à travers le *smartphone* un regard tactile sur une augmentation de la réalité — puisqu'il est effectivement possible de faire pivoter l'objet vu d'un simple glissement de doigt sur l'écran — intégrée au dispositif de vision mais également déplacée par lui. Si nous pouvons imaginer que ce jeu où la lumière semble fuir la vue est une idée dont l'origine provient d'un *bug* ou plus précisément : d'une série d'actualisations de la matière computante à travers la résolution récurrente de *bugs* ; il y aurait comme une note bleue qui accorderait la ritournelle de toutes nos machineries. Mais, même en rapport avec l'histoire de l'art — où l'accident est effectivement célébré pour sa capacité à faire advenir une œuvre autre que la vision d'origine ou à créer l'avoir-lieu même de l'art — et même s'il s'active par là un nécessaire processus de fiction³¹³, nous ne disposons encore que d'un prélude à notre problème. Tous les travaux précédents cherchent le devenir esthétique de la perception par l'exercice des techniques contemporaines à leurs réalités. Ils sont donc historiquement liés par une même ligne de problèmes, celle de l'intégration d'un nouveau dispositif de vision à l'écoumène. Non sans intérêt, ils n'en demeurent pas moins des pré-requis *indices/pensables*^{TM14} au passage de cette « processualité machinique », attendus dans le déroulé d'une révolution industrielle et dont l'histoire des techniques nous fournit de nombreux renseignements. Notre besoin de parler des ritualisations artistiques de l'espace répond à la nécessité de trouver un répondant ontologique à ses formes :

« D'une façon générale, tout décentrement des points de vue, toute démultiplication polyphonique des composantes d'expression passent par le préalable d'une déconstruction des structures et des codes en vigueur et par une plongée chaotique dans les matières de sensation. À partir d'elles redeviendra possible une recombinaison, une recréation, un enrichissement (un peu comme on parle d'uranium enrichi), une prolifération non seulement des formes mais des modalités d'être. »

GUATTARI, F. (1992a). *Chaosmose*, p. 126.

Le décentrement des points de vue n'a pas à être déterminé par une innovation technologique et

³¹¹ Pour compléter le sujet, rappelons notre article qui expose un approfondissement plus théorique : SOUDAN, F. (2012). « Penumbra ».

³¹² « La vision par ordinateur (aussi appelée vision artificielle ou vision numérique) est une branche de l'intelligence artificielle dont le principal but est de permettre à une machine d'analyser, traiter et comprendre une ou plusieurs images prises par un système d'acquisition (par exemple : caméras, etc.). » WIKIPEDIA, « Vision par ordinateur ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Vision_par_ordinateur (version du 04/03/2015).

³¹³ « Le *bug* conquiert ou est à conquérir. Sa part fictionnelle est nécessaire en art pour construire son statut de matériau artistique et pour affirmer l'identité de l'œuvre numérique. » BRANDON, C. (2015a). « Bug », p. 50.

^{TM14} À propos du « Jardin des délices » : « [...] la Méditerranée joue le rôle d'*image eSPACE* ; elle symbolise un champ d'action de cette intercommunication, un terrain de *Je-U*, d'un *Je vers l'Autre indice/pensable* et inversement. » VEYRAT, M. (2013c). « Le Jardin des Délices », p. 13.

nous pouvons tout à fait impliquer le théâtre pour son travail polycentrique sur l'espace en trouvant en lui des correspondances signifiantes quant aux nouvelles modalités d'être qui se dégagent des réseaux numériques. Pour autant que nous recourrons à eux non parce qu'ils dramatisent ou mettent en scène des *jeux de sociétés*, mais parce qu'ils problématisent le corps, l'espace et le code. À la mesure de cette emprise considérable et fulgurante des algorithmes sur l'empire de signes, nous cherchons dans ces formes ancestrales un geste, une signature réciproque à l'*eSPACE* du programme, comme interface *interculturelle*, un motif ; quelque chose qui animerait le devenir de notre corps médial (le foyer de l'être étant conjugué au futur), désormais en prise avec un hyper-espace d'informations composites et l'esthétique *processuelle* qui jaillit des ordinateurs, où « un écart apparent, mais vécu, entre la *culture d'origine* et la *culture convoquée* par le biais des médias numériques (réseaux sociaux, téléphones portables...), produit une distorsion de l'espace/temps³¹⁵. » Il ne s'agit donc pas de trouver un appui ou une *origine* entre ce qui se joue dans la machine numérique et les rituels de mise en scène au théâtre, comme : « l'essence exacte de la chose, sa possibilité la plus pure, son identité soigneusement repliée sur elle-même, sa forme immobile et antérieure à tout ce qui est externe, accidentel et successif »³¹⁶. Les paragraphes précédents s'attachent bien à ne penser que des rapports et à brosser l'hétérogénéité des lignes de fuites, de l'Est à l'Ouest. Notre brève histoire des arts de la scène n'a cherché ni linéarité, ni origine mais, toute modestement, nous y avons certainement pris en considération la pouvoir messianique du temps : « À chaque époque, il faut tenter de refaire la conquête de la tradition, contre le conformisme qui est en train de la neutraliser³¹⁷. » Et alors que nous sommes désormais entrer dans une phase de maturation des machines numériques, se pose la question de savoir qui aura le pouvoir sur les modalités d'être encore germinales qui y crépitent ; ainsi que sur leurs implications dans le *possible* des mondes à venir. D'où évidemment une forme de *naturation* symbolique qui essaie de penser par le code mais en dehors des actes de langage et de ses dispositifs de capture, de rétention et de modulation dissociés des désirs. Ici, *naturer* ne signifie pas : rendre un espace artificiel à la qualité d'une nature ; mais plier, ligner, enchevêtrer les artifices à notre corps et ré-composer les milieux dissociés par les techniques. Se charger, enfin, de cette « *matière d'expression politique* à laquelle la collectivité est confrontée, sa "matière à option". »³¹⁸ sur les symboles. D'où une certaine tendance, par le choix de notre parcours, à impliquer des formes de mise en scène qui dépassent un problème *dramaturgique* — car en l'objet du texte et de son interprétation, le signifiant s'y referme sur la langue³¹⁹ — pour s'engager dans « la dynamique, le sens et les valeurs d'une culture » ; dans une perspective plus rituelle. Quelque part, notre posture esthétique voudrait interroger le médium informatique comme la peinture dût le faire

³¹⁵ VEYRAT, M. (2013c). « Le Jardin des Délices », p. 13.

³¹⁶ FOUCAULT, M. (1971). « Nietzsche, la généalogie, l'histoire », p. 148.

³¹⁷ BENJAMIN, W. (2013). *Sur le concept d'histoire*, p. 60.

³¹⁸ GUATTARI, F. (2011). *Lignes de fuite*, p. 115.

³¹⁹ « Ce qui est spécifique au langage, c'est justement qu'il ne renvoie jamais à lui-même, qu'il reste toujours ouvert sur tous les autres modes de sémiotisation. » GUATTARI, F. (2011). *Lignes de fuite*, p. 258.

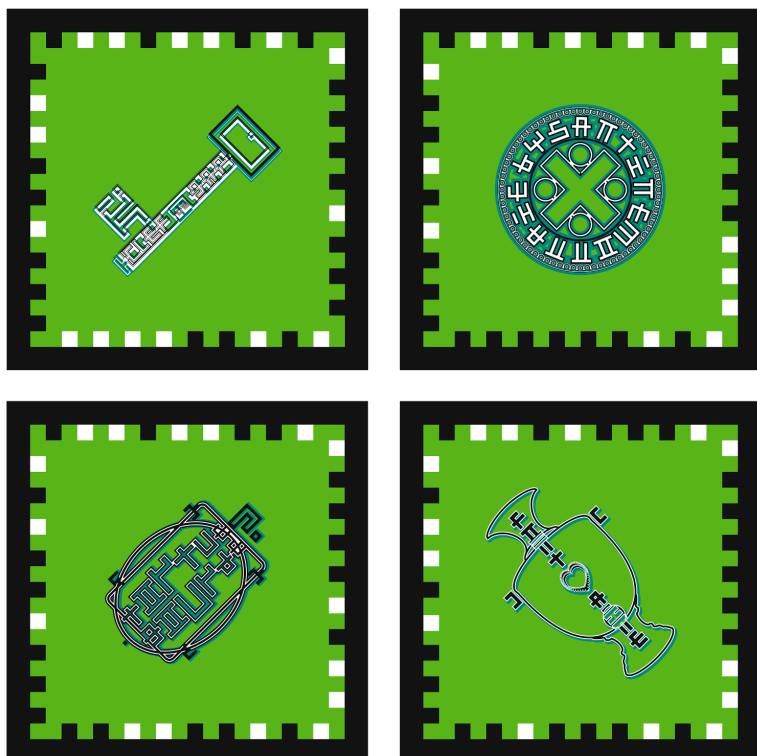


FIG. 1.45

U-RSS TEAM (2013)

Mires de réalité augmentée

Dessin vectoriel.

Quatre des i+D/signes parmi ceux qui sont imprimés sur les seize bornes disséminées dans les alentours de Gap. À la fois interface technique par son ornement binaire (la bordure des carrés noirs et blancs), et signe magique gravé dans le territoire, cet *objet-frontière* est une clef d'accès à une œuvre unique parmi une constellation immatérielle (un réseau) de pièces détachées de leurs muséographies (avec la scène de sa collection permanente et les coulisses de sa réserve).

à la suite de l'invention de la photographie, c'est-à-dire : lorsqu'elle ré-engagea son positionnement plastique et son matériau face à une technique qui allait définitivement gripper le gond figuratif / symbolique sur lequel elle reposait. C'est dans cette recherche pré-sémiotique qu'il nous semble que le langage de programmation conquiert son territoire et ré-associe durablement une affectivité artificiellement gagnée avec la machine.

Le corps par rapport aux fragments

Fin de l'espace strié, où tout objet est perçu comme localisé *a priori*; début de l'espace lisse, où tout objet génère son espace / temps et fonctionne comme une intensité de réordination. Mais l'histoire d'un corps est en général inverse : de plus en plus strié, les lignes affectives inscrivent en lui la géométrie qui conditionne son intuition. Le théâtre de la cruauté d', c'est une forme de résistance à la ligne. Nous savons qu'il ne sera pas sans repos d'âme pour son auteur mais cela semble naturel. L'énergie à travers laquelle la main se voit pousser son propre cerveau, c'est bien un genre d'involution qui n'est biologiquement possible que pour un corps d'avant le fœtus, d'avant l'organogenèse, c'est-à-dire : d'avant la fixation du corps en fonctions solidifiées par les organes. Corps de différenciation ultime puisqu'il relève de l'œuf³²⁰, du monde même comme réseau d'intensités vir-

³²⁰ « Le monde entier est un œuf. » DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 279.

tuelles et d'impressions concrètes. Chez lui, tout est en devenir invaginant, comme s'il s'agissait de trouver la gestation derrière le geste, le rôle d'avant la parole articulé et la transe métaphysique sur la danse chorégraphiée, écrite à l'espace tangible. Le geste ne déconstruit pas le texte, mais remonte à la faculté de diction et ce jusqu'à la configuration du système signifiant même, jusqu'au milieu qui éclot le sens. Chez Artaud, il ne s'agit donc pas de révolutionner l'interprétation du texte mais d'expérimenter le geste, de creuser les fonctions du corps pour le rendre malade, fiévreux³²¹ et, dans un tel état de disponibilité clinique, libérer les énergies qui le traversent de part en part. Pétri par des flux et sans étendue, « le corps n'est plus qu'un ensemble de clapets, sas, écluses, bols ou vases communicants [...] »³²². D'où la nécessité de se saisir du mouvement et de travailler le geste comme matériau, en ceci qu'expérimenté de l'intérieur, ce dernier se déploie comme un paysage qui dispose ses propres repères. En élevant l'épidémie au statut d'image spirituelle, la mise en scène devient, chez Artaud, la surface d'une expérimentation ultime sur un corps travaillé en creux, pour ses flux et ses énergies et non pour la distribution interne de ses organes. C'est parce que le corps s'impose un code qui le travaille en contre-nature qu'il peut par la suite prétendre se signifier lui-même et ré-agencer ce en quoi il est au monde.

Nous sommes constamment renvoyés dans les abysses esthétiques, entre espace strié et espace lisse, entre les signes que reçoit notre corps médial et l'instrument onctif qu'ils affectent. Voilà le fardeau du corps autant que sa promesse : de l'intérieur, il est noué à l'extérieur et cela l'afflige ; des signaux du cosmos, il lui est cependant donné d'y greffer des genèses, d'y faire muter des lignages mémoriels, d'y ré-agencer des phylums culturels, d'y créer des mondes. * Le fond réceptif de notre corps (comme matrice et empreinte³²³) est donc nécessairement hétérotopique, relatif à des lieux *autres* dédiés à la cure (clinique) ou à la mise en perspective (critique) des altérations : « En général, l'hétérotopie a pour règle de juxtaposer en un lieu réel plusieurs espaces qui normalement devraient être incompatibles. Le théâtre, qui est une hétérotopie, fait succéder sur le rectangle de la scène toute une série de lieux étrangers³²⁴. » Chez Foucault, ces lieux *autres* recueillent ce qui se détache ou dévie d'une norme collective : le mort au cimetière, l'altéré à l'asile, la brute en prison et le drogué en salles de shoot. Mais c'est aussi la singularité qui va se déterritorialiser, distribuer le collectif dont il est imprégné (la communauté) et *polliniser* un autre espace que celui qui en a présidé la genèse : c'est le jardin « un tapis où le monde entier vient accomplir sa perfection symbolique »,

← f -) ancre 42

Hétérotopie / paysages

³²¹ Artaud fait d'ailleurs un lien direct entre peste et théâtre : « Là où les images de la peste en relation avec un état puissant de désorganisation physique sont comme les dernières fusées d'une force spirituelle qui s'épuise, les images de la poésie au théâtre sont une force spirituelle qui commence sa trajectoire dans le sensible et se passe de la réalité. » ARTAUD, A. (1964). *Le théâtre et son double*, p. 36.

³²² DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 189.

³²³ Soit un *corps-paysage* : « Le paysage est une *empreinte*, car il exprime une civilisation ; mais c'est aussi une *matrice*, car il participe des schèmes de perception, de conception et d'action — c'est-à-dire de la culture — qui canalisent en un certain sens la relation d'une société à l'espace et à la nature, donc le paysage de son œcoumène. » BERQUE, A. (1984). « Paysage-empreinte, paysage-matrice », p. 33.

³²⁴ FOUCAULT, M. (2009). *Le corps utopique – Les hétérotopies*, p. 29.

le tapis « une sorte de jardin mobile à travers l'espace³²⁵ » ou l'ordinateur, machine *hétérochronique* par excellence, puisqu'il ne s'agit plus tant d'y faire se succéder des espaces incompatibles, que d'y *sampler* en temps réel des fragments d'Univers et de creuser à l'envers de son étymologie (l'*ordinator* : « celui qui met de l'ordre³²⁶ ») pour instaurer la création comme substantiellement hétérogène. C'est à cette étendue multipliée que la vidéo de Carol Brandon renvoie ou plutôt : c'est de la matérialité particulière de celle-ci qu'elle rend compte entre les couches d'images translucides, entre les signes et les flux... Comment arrive-t-elle aux autres modes qui peuplent le plateau qu'elle recouvre ? En réduisant l'interprétation d'un texte — de toutes façons déjà mutilé et désarticulé dans les multiples formes expressives qui le *mettent* en scène — à la *performativité* d'un thème, à la confection d'un motif. C'est même le thème qui *motive* la liaison du plateau (unité d'*espace / plans*) aux divers tableaux (fragment de *temps / strates*). Les décisions esthétiques qui président à la trame de « More Sensitive » aspirent toutes à recouper l'intervalle par lequel les fragments composent l'unité. Cet intervalle est, comme dans le cas du « Jardin des Délices³²⁷ » nécessaire, en ce qu'il affecte, respire, communique, actualise :

- il fait à la fois le corps aux puissances dionysiaques d'un plan pré-expressif, sans parole et sans public. C'est l'espace de la performance virtuelle qui a rapport à tout ce qui détermine le sens en puissance (et non en actes), l'ébauche, le travail du *matériau* ;
- il correspond également à une unité, celui de son plan d'expression. À ce titre, il articule la langue aux corps qui les (/ s'y) usent ou des identités qui les (/ s'y) forgent. Travail d'actualisation, il génère des *fixités*. C'est la pièce de théâtre, l'expression d'un médium.

L'un et l'autre des segments se retrouvent dans des rapports de *mixité*, d'échanges polyphoniques, notamment en ce qui concerne la présence toujours coalescente du couple *actuel / virtuel* qui animerait un *matériau* commun à l'ensemble des gestes artistiques impliqués au montage de la pièce « Sensitive Room ». À ce niveau chaque dégagement de matière désarticule le médium de l'intérieur de ses mécanismes pour en *hacker* les données esthétiques, s'y individuer, produire un plan de consistance et y retrouver :

« les *heccéités*, événements, transformations incorporelles appréhendées pour elles-mêmes ; les *essences nomades* ou vagues, et pourtant rigoureuses ; les *continuums d'intensité* ou variables ; les *devenirs*, qui n'ont ni terme ni sujet, mais entraînent l'un et l'autre dans des zones de voisinage ou d'indécidabilité ; les *espaces lisses* qui se composent à travers l'espace strié. »

DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 633.

³²⁵ FOUCAULT, M. (2009). *Le corps utopique – Les hétérotopies*, p. 29.

³²⁶ Notons que la traduction anglo-saxonne *computer* (« calculateur ») choisit de désigner la machine numérique non plus pour le produit de son action (sa faculté de mettre en ordre), mais pour le processus qui l'agit (sa substance de calcul).

³²⁷ « Dans ce projet toute la mécanique de la re-présentation se joue par rapport à cet ensemble ETRANGE®, différents (et nouveaux) points de vue numériques, des hors-champs qui, bien qu'étiquetés, enregistrés, classifiés par l'intermédiaire du musée, dérangent encore et toujours. » VEYRAT, M. (2013a). *Arts et espaces publics*, p. 30.

Chaque interstice est un écart nécessaire :

- dans la décision de faire porter l'interprétation des sonnets de la poétesse par un homme et une femme ;
- dans le fait d'actualiser cette structure fossile de la Renaissance par l'écriture de *scénettes* inédites ;
- dans le choix de faire correspondre costumes et décor par des drapés blancs qui renvoient à toute l'histoire de l'art³²⁸.

Ces choix de mise en scène effectués par Carine Pauchon libéraient à leur tour un nombre de données plastiques que le travail de dramaturgie et de mise en scène ne pouvaient, seuls, que modérément endosser. Nous pensons là aux données *plus ou moins* factuelles qui gravitent autour du personnage de Louise Labé et donnent matière à tout une machine abstraite de production de signifiants : multiplicité de rendus eux-mêmes *hybridants*, rhizomes d'énoncés qui instaurent la réception contemporaine de la poétesse en même temps qu'ils la libèrent d'une sclérose instituée ; la re-configurent et reçoivent les corps du texte pour l'actualité de leurs postures ; se saisissent des idées jonchant les discours et au-delà : tentent de percevoir le désir qui anime toute la machinerie. Il faut se demander *ce qui s'exprime* derrière la production signifiante de la réception et remonter au seuil des traces qu'elle laisse non pas pour se représenter l'unité dont ils se sont détachés, mais le territoire qu'ils ont parcouru pour nous parvenir.

* Dans le cas de Louise Labé, il s'agit de faire corps à tous les processus historiques qui ont engendré des rendus (parfois volontairement) parcellaires : analyses, interprétations, représentations ; fragments, traces et résidus au seuil desquels nous ne cessons d'usiner des représentations et de *re-médier* à l'image de la poétesse. Labé devient *ça*, et *ça* continue d'agir parce que *ça* est actuel. Comment *ça* se trouve ? Les premiers résultats d'un moteur de recherche, les références bibliographiques de la notice Wikipédia, les rubriques d'un site spécialisé, une liste de mots-clefs... De quoi *ça* agit ? De ces *grands traits* qui ne sont jamais grossiers ; ce sont de longues tresses qui continuellement lacent entre elles des énergies signifiantes et des problématiques actuelles. La première ligne de la préface à ses œuvres complètes : « Louise Labé aujourd'hui. La plus grande poète féministe de la Renaissance³²⁹ [...] » Voilà un grand trait, Labé s'est constituée en transgressant et ce faisant, elle a initié une singularité que l'on a trop vite rapproché d'une féminisation de l'humanisme. Les données bibliographiques lacunaires qu'on est prêt à lui accorder fondent d'ailleurs toute la passion à travers laquelle nous nous engageons à la *re-modeler*. « Chaque époque recréant de la poétesse

← f-) ancre 43

Labé/poésie

³²⁸ Nous pourrions notamment penser au *Panneggio bagnato* (« draperie humide »), un procédé de moulage qui fixe un mouvement en transférant une matérialité. « Le panneggio bagnato est une technique pour rendre le modelé des plissés et des drapés sur un corps humain après avoir enduit d'eau et de craie les habits du modèle ou du mannequin. » WIKIPEDIA, « Panneggio bagnato ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Panneggio_bagnato (version du 08/06/2014).

³²⁹ LABÉ, L. (2004). *Œuvres complètes*, p. 7.

une image conforme à ses modes et à ses goûts³³⁰ », nous ne sommes pas étonnés que « poètes, romanciers, dramaturges de nos jours encore séduits par la Belle Cordière se soient emparés d'une figure légendaire aussi imprécise pour permettre les jeux de l'imagination »³³¹. Si ce grand trait de féministe persiste, c'est peut-être parce que la poétesse se refusa d'habiter le cadre nouveau fait aux femmes par l'humanisme (masculin) de la Renaissance. Ce qui marqua les analyses, c'est donc qu'elle s'inscrivit au mouvement pour se l'approprier, le *trans-coder* et singulariser l'humanisme à son tour : « Refus quasi sartrien avant l'heure de se définir par le regard de l'autre et joie de revendiquer un "être à soi" qui ne dépende pas du désir objectivant du sexe dominant³³². » S'il y a un enveloppement moral voir universaliste chez Labé, c'est ainsi comme par conséquence d'un désir d'individuation qui ne peut gagner son efficacité (produire une réalité) qu'en (s')imprégnant (de) son milieu, toute inclinée que Labé se trouve à vouloir elle-même *faire figure*. Ses écrits sont donc des traces d'une vie *transgressive*, qu'il soit question :

- de l'engagement poétique d'une femme auteure en générale où il « y a forcément du corps dans tout texte, or le corps morcelé par les fantasmes masculins, par les interdits des morales religieuses et sociales était autant de langage interdit » ;
- de son thème de prédilection (l'errance amoureuse) et de la qualité de sa proclamation, « célébration de l'amour divin [qui] passe par un corps bien humain, dans une aspiration d'autant plus violente que le corps semble maintenu à distance du langage³³³ » ;
- de l'assimilation de Louise à Sappho, poétesse grecque de l'Antiquité dont le rapprochement « concerne aussi bien l'esprit que les mœurs [...] en raison de la délicatesse de son esprit et de l'irrégularité de sa conduite³³⁴ ;
- ou enfin, du trouble même que des travaux universitaires (et contemporains à l'ébauche de « More Sensitive ») jetèrent sur l'identité de la poétesse prétendument « de papier³³⁵ » qui ferait des œuvres de Louise la plus beau travestissement de l'histoire de la littérature française.

³³⁰ LAZARD, M. (2004). *Louise Labé*, p. 221.

³³¹ Ibid., p. 256.

³³² LABÉ, L. (2004). *Œuvres complètes*, p. 8.

³³³ GUILBAUD, L. (2004). « Le féminin de "poète" », p. 71.

³³⁴ HUCHON, M. (2006). *Louise Labé : Une créature de papier*, p. 82.

³³⁵ Nous parlons ici de HUCHON, M. (2006). *Louise Labé : Une créature de papier* qui ne renie pas l'existence d'une certaine Louise Labé, mais conteste son identité de poétesse. Les œuvres de Louise aurait ainsi tous été écrits par des hommes ! « Mireille Huchon dit avoir repéré "un faisceau d'indices" convergeant vers cette conclusion : ce sont les poètes fréquentant l'atelier de l'imprimeur Jean de Tournes, réunis autour de Maurice Scève et de quelques autres, qui ont créé les œuvres de Louise Labé [...]. Le Débat devrait beaucoup à Maurice Scève, les poésies à Olivier de Magny, Claude de Taillemont, Jacques Pelletier du Mans et autres gentilshommes. » LAUNET, É. (2006). *Louise Labé, femme trompeuse*. Cette ouvrage fût l'occasion d'un tollé médiatique tant la figure de Louise Labé était tenue, quasi internationalement, pour une effigie du féminisme. Ainsi, la SIEFAR (« Société Internationale pour l'Étude des Femmes de l'Ancien Régime ») s'attache depuis à recenser systématiquement les travaux qui s'inscrivent en porte-à-faux de cette ouvrage (voir : SIEFAR (2006). *Louise attaquée !*).

Bref, si nous insistons quelque peu sur l'historique de la pièce « Sensitive Room », ce n'est pas pour en préciser inutilement le contexte mais parce que le corps de Labé est lui-même *un foyer de re-agencement* des actes par les énoncés. En suivant toutes les lignes qui travaillent le matériau de base, nous constatons que celles-ci ne cessent de plonger dans des *eSPACE*^{TM15}, des espaces de *transindividuation* à travers le temps et l'information. À ce niveau, Labé gît dans l'abandon de tout son être aux apparences. Le segment *sonnets de Louise – théâtre signé de Carine – vidéo de Carol*, voilà en dernière instance un plan de consistance qui s'ébauche à cette nébuleuse de fragments sémiotiques sans qualité ni origine et qui ne cessent d'inter-changer leurs modes et d'inter-prêter leurs codes :

« Au fond, le phénomène esthétique est simple : a-t-on seulement le don de toujours percevoir le jeu vivant des figures et de vivre sans cesse entouré de toute une cohorte d'esprits – et l'on est poète ; éprouve-t-on le besoin instinctif de se métamorphoser et de s'exprimer au travers d'autres corps ou d'autres formes ou d'autres âmes – et l'on est dramaturge. »

NIETZSCHE, F. (1977). *La naissance de la tragédie*, p. 59.

* Il faut donc investir ces accumulations d'énoncés – où l'empreinte d'un fait est toujours la matrice d'un autre – non pas comme production d'une culture mais pour l'activité de problématiation qu'elles traduisent. Alors, un autre espace de transcription apparaît. Plus trouble, plus lisse, il rend au texte sa faculté de *faire controverse*. Il ne s'agit enfin pas tant d'interpréter les drames de son contenu que d'engager la multiplicité de ses expressions. Sur les marges le long desquelles nous n'avons de cesse d'instituer l'objet en accumulant les savoirs, la culture n'est jamais une recherche, mais la production résiduelle d'une création de sens où c'est toujours par l'affranchissement d'une connaissance *stabilisée* – parce qu'il y a libération d'un parcours pour l'esprit –, que l'objet d'art nous surprend. L'important ici, c'est de prendre les fragments comme support de projection d'un tel parcours. Louise Labé, dans le registre de « More Sensitive » doit donc faire hypertexte et trouver, au-delà de la pluralité des discours sur les choses, l'activité de *co-incidence* des actes. En déterminant non pas des référents dans l'espace (des objets situés par des sujets) mais des enveloppements du temps (des agencements d'énoncés fuyants), le fragment stimule notre désir de cognition, notre irrépressible envie de compléter les images, de concaténer³³⁷ les possibles. Cet espace de nuances infinies – où il est toujours question d'un *plus ou moins* d'intensivité (de qualité, masse, énergie...) – forge le sens auquel, dans le cas présent, nous renvoyons Labé, en-tant-que figure :

← f-) ancre 44

Concaténation / fragments

^{TM15} À propos du jeu urbain SUGOROKU – URL : <https://www.facebook.com/pages/Sugoroku/188922017933550> (visité le 19/07/2015): « S'il y a effectivement sur-vol il n'est que visuellement simulé et stimulé par la carte. Le concept d'eSPACE serait donc le territoire opératoire d'une temporalité asynchrone ; les mécaniques d'un lieu augmenté par la disjonction intentionnelle entre un espace physique et un espace programmé semblant lui être associé, voir superposé. » VEYRAT, M. (2013c). « Le Jardin des Délices », p. 13.

³³⁷ Voir l'article remarquable de clarté qu'offre Citton à propos de la causalité spinoziste et de son concept de concaténation : « Le modèle de la chaîne qui informe ce vocabulaire de la concaténation illustre parfaitement ce double attentat envers la notion d'identité : chaque maillon est prisonnier de ce qui le relie aux autres, et chacun doit être un anneau vide de centre pour que la chaîne puisse se former. » CITTON, Y. (2004). « ConcatéNations », p. 4.



FIG. 1.46

SASHA SOSNO (1975-2008)

Oblitérations

1. *Portrait de M. et Mme de G.*, 1975. Acrylique sur toile photographique : (4 ×) 50 × 50 cm. 2. *Les 8 manières de filer la soie*, 1985, Nice. Bronze : 60 × 45 × 15 cm. 3. *Le grand oblitérateur universel*. 2008, Nice. Acier découpé : 1.8×2.2 m.

« [...] (du latin *figura* : forme) [un] ensemble de traits qui peut être défiguré, rendu méconnaissable par la destruction (ou la déformation) de certains de ses éléments, donc par l'altération de ce qui l'identifie comme forme individuelle et unique, comme totalité identifiable. »

ROUGÉ, B. (2006). « La Visitation », p. 524.

Cela signifie que Labé tient lieu d'une configuration complexe d'affections qu'il nous convient de relier entre elles non pas pour re-figurer une unité corporelle que le temps aurait désagrégé ou pour saisir une image parfaite sous le linceul d'une totalité de savoirs, mais pour la *simple actualité problématique de ces fragments*, en tant qu'ils présentent une puissance que l'unité n'a pas ; c'est qu'en se détachant, il devient autonome ; étant ceci, il n'a plus à faire référence à l'organisation du corps dont il s'est arraché, il se dispose en nature, il devient une singularité

C'est le premier effet des fragments : impliquer une volonté de les pétrir ensemble. Mais les marges et interstices le long desquels nous les appréhendons désignent des milieux de mouvements, ce qui nous incite à traduire autrement cet espace chiffonné de réel augmenté (de réel prédiqué, traduit, commenté, interprété, altéré, projeté, transféré...). Soit : nous prolongeons des fragments, nous imaginons les opérations virtuelles impliquées dans ses creux et excroissances

« Les choses n'ont de limites franches que dans le réel. La virtualisation, passage à la problématique, déplacement de l'être sur la question, est nécessairement une remise en cause de l'identité classique, pensée à l'aide de définitions, de déterminations, d'exclusions et de tiers exclus. C'est pourquoi la virtualisation est toujours hétérogène, devenir autre, processus d'accueil de l'altérité. »

LÉVY, P. (2010). *Qu'est-ce que le virtuel ?*, p. 23.

Et pour revenir aux fragments de Labé, il s'agit de croire aux enjeux des discours hétérogènes qu'ils portent ; ceci parce que, se détachant des événements qui les engendrent, ils forment leur propre constitution discursive, ils font obliquer dans les symboles et les actes de langage (donc toujours relativement à un milieu technique) l'objet dont ils émanent :

« Tâche qui consiste à ne pas — à ne plus — traiter les discours comme des ensembles de signes (d'éléments signifiants renvoyant à des contenus ou à des représentations) mais comme des pratiques qui forment systématiquement les objets dont ils parlent. Certes, les discours sont faits de signes ; mais ce qu'ils font, c'est plus que d'utiliser ces signes pour désigner des choses. »

FOUCAULT, M. (1969). *L'archéologie du savoir*, p. 66-67.

* Devant une œuvre de Sosno, nous faisons face à une oblitération. Dans ce cas, une figure géométrique se superpose entre l'image et la représentation, entre le volume et la *recognition*, l'étendue et le cadre. Nous cherchons quelque chose qui manque tout autant que nous découvrons ce fragment pour son autonomie, pour la *force poïétique* du manque qu'il contient. Et ce n'est pas que l'on imagine une *complétion* : une image qui soit à l'image de l'image mutilée, mais qu'on cherche à retrouver l'opération par laquelle la forme naît des puissances qui l'oblitérent. Cette opération est ici géométrique et tranche la forme naturaliste ou industrielle : un buste, une voiture, une photo, peu importe tant que l'unité oblitérée fait *image* :

« Par quoi l'image diffère-t-elle du symbole ou du signe ou du mot ? Par la manière même dont elle se rapporte à son objet : par la ressemblance. [...] mais à condition de poser la ressemblance, non pas comme le résultat d'une comparaison entre l'image et l'original, mais comme le mouvement même qui engendre la réalité. »

LÉVINAS, E. (1994). « La réalité et son ombre », p. 114-115.

C'est à notre faculté de construire des projections, à évoluer sur un espace virtuel que l'oblitération s'adresse puisque le fragment, la figure et l'opération d'oblitération remplissent l'espace entre le positif et le négatif, le plein et le vide (qui s'inverse régulièrement entre les œuvres). Les oblitérations de Sosno fixent le rapport de fusion ou d'excavation d'un fragment à un autre avec l'idée que c'est en marge, au niveau de l'arête, de la lèvre, de la cicatrice, que toute la puissance plastique de l'œuvre est libérée. À l'extrême limite où la forme perceptible s'interrompt pour envelopper une figure invisible, où le mobile géométrique coupe la ressemblance, où *vide* et *plein* semblent en parfaite relation d'équivalence géométrique, « l'oblitération institue quelque chose comme un suspens

← f-) ancre 45
Oblitération

ambivalent entre le rejet et le projet »³³⁸. Mais justement, c'est ici qu'il y a, dans l'œuvre de Sosno, une désuétude patentée que l'on ne peut amputer qu'à la qualité du médium sculpture : entre rejet et projet, il y a toujours un objet. Qu'advient-il lorsque c'est de l'information elle-même qui produit la géométrie de l'empreinte et que l'écart ne devienne non pas subjectif mais *i-matériel*^{TM16}, dans la matérialité d'un agencement particulier d'informations. Qu'advient-il lorsque les processus de la subjectivité sensible sont saisis par des algorithmes ? Pas de rejet, pas de projet, pas d'objet mais de perpétuels retours, contours, détours de matière et d'énoncés. L'espace d'une projection sensible ne repose alors pas sur un sujet³⁴⁰, mais sur un réseau d'acteurs tenu par un programme, un schème *dynamique* qui matérialise une forme désormais évolutive, pour l'actualisation créatrice d'un champ d'Idées, lié à un essaimage de méta-données.

Pour clore, la manière dont Labé a été impliquée dans la constitution de la pièce est bien repris dans la version interactive de « More Sensitive » sous forme de *re-fictionnalisation* hypermédia du fragment. Mais ce travail est rendu possible parce qu'il au milieu d'un paysage d'idées, un *marché aux fripes* qui s'est ouvert. La belle Cordelière y a été lue entre les lignes (*inter*) et au-delà les mots (*trans*); dans la *force poïétique* de ré-agencement collective des fragments. Le *fragment*, nous le répétons, est un *stimulateur de désir*, nous désirons savoir de quoi il est la mutilation, pour mieux découvrir ce qui le rend si singulier, si autonome. C'est la matérialité de l'affection, la matière du virtuel : c'est (l'odeur de) la pâte à modeler ; l'accès à un moteur de recherche ; un *framework*³⁴¹, un cadre d'entreprise, un ensemble abstrait mais structurel de projections. Plutôt que vide, cet espace est un *plan de composition*, les flux qui transitent entre l'enfant et les briques de Légo, où le corps n'est pas encore figé dans sa forme. L'intérêt du fragment réside dans la géographie virtuelle avec laquelle il s'empare de sa généalogie et son devenir. Il n'est jamais *dis-posé, situable* ; mais relatif, *trans-mettant* des idées, *situant* sa propre distance / étalon par rapport au réel. En cela même, le fragment saisit l'oblitération plus qu'il ne la subit, il en extrait un germe qui donnera lieu à de nouvelles cristallisations. Ceci, moins pour découvrir une unité perdue que pour proclamer les vecteurs de compacité, pour s'emparer des ensembles hétérogènes.

³³⁸ ARMENGAUD, F. (2012). « Sacha Sosno et l'oblitération », p. 19.

^{TM16} « Je regarde un Je voir un écran. [...] Dans cette *pliure*, l'enchevêtrement possible entre ces deux *ensembles i matériel* produit une image à la filiation indifférenciée. Cette image virtuelle est *un entre* l'image de l'image. *L'apprentissage de l'information* correspond à la lecture de cette image (de cet espace) et pour que cette étude soit possible, cet *entre* contre nature provoqué dans cette relation d'interdépendance nous interroge sur notre point de vue ; un point de vue *corrigé* qui devient *nécessairement* actif devant cette circulation ininterrompue d'informations interconnectées. » VEYRAT, M. (2006). « La société i Matériel », p. 40-41.

³⁴⁰ Complétion par le spectateur de l'œuvre du côté duquel nous rangerons la fange artistique inaugurée par le détournement de Duchamp (« le regardeur fait le tableau ») et dont Sosno se repaît volontairement : « C'est notre regard qui donne vie à l'œuvre et non le bronze ou le marbre, matières inertes. La perception humaine fait vivre la matière dès lors qu'elle se trouve dans son champ sensoriel. » SOSNSO, S. (2008). « Il n'y a pas de sculpture ! », p. 149.

³⁴¹ « En programmation informatique, un *framework* est un ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel (architecture). [...] Les *frameworks* sont acquis par les ingénieurs, puis incorporés dans des logiciels applicatifs mis sur le marché, ils sont par conséquent rarement achetés et installés séparément par un utilisateur final. » WIKIPEDIA, « Framework ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Framework> (version du 23/06/2014).

Nous avons, *au jour du i*^{TM17} accès à un immense nuage de fragments, grâce au Web et aux bases de données. Des histoires comme celle de Labé ne cessent de s'y raconter différemment. En art numérique, les artistes prennent souvent deux postures :

- la première consiste à se saisir de la fragmentation faite par les S.G.B.D.³⁴³ pour explorer des récits qui seraient plus que non-linéaires mais reliés par de l'*infra-ordinaire*³⁴⁴ et inscrit par là même à quelques traits d'infinis ;
- le second veut proposer une ou des réalités alternatives, modulées par l'ordinateur mais essentiellement conduites par un récit, qui d'une quelconque manière, comporte des rapports de vitesse et de lenteurs, des progressions, des quêtes et des complétions.

Ce conflit contemporain sur la manière dont l'humanité se raconte des histoires, Manovich le remarque bien :

« En tant que forme culturelle, la base de données représente le monde comme une liste d'éléments qu'elle refuse d'ordonner. Le récit, en revanche, crée des rapports de cause à effet entre des éléments (événements) non ordonnés en apparence. La base de données et le récit sont donc des ennemis naturels. Ils rivalisent sur le même terrain, celui de la culture, chacun revendiquant le droit exclusif de donner un sens au monde. »

MANOVICH, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*, p. 403.

Le milieu numérique élargit donc énormément ce que nous pouvons admettre comme relevant du fragment. Sans aller jusqu'à prétendre que chaque échantillon d'information numérique présent sur le réseau puisse en constituer un, la réalité de la matière computante dynamise les hybridations perceptibles. Nous entendrons alors par fragment : toute trace prise en compte par le dispositif de capture puis dissociée de son contexte de publication. Dans le cas de « Des frags » de Drouhin, c'est la première posture qui est adoptée dans un « ensemble d'opérations techniques assez savante, plus ou moins automatisées et liées les unes aux autres, [qui] définissent une trame ouverte à l'infini » mais fermé « en une sorte de mosaïque »³⁴⁵. Dans cette œuvre cependant — où « l'internaute est invité, à partir de un à trois mots clés, à collecter sur le Net un grand nombre d'autres images qui viendront se coller – telles des vignettes – sur l'image mosaïque finale³⁴⁶ » —, il nous apparaît une grille qui reporte visuellement l'existence de la base de données, plutôt qu'une composition impliquant les connexions entre les images, les mots et le réseau. Que la base de données offre la possi-

^{TM17} Au jour de l'information et d'un *Je* sujet omniprésent sur Internet, l'identité d'une personne est moins signifiée par son portrait figuré que par les liens qu'elle tisse sur les réseaux.

³⁴³ « Un SGBD (en anglais *DBMS* pour *database management system*) permet d'inscrire, de retrouver, de modifier, de trier, de transformer ou d'imprimer les informations de la base de données. » WIKIPEDIA, « Système de gestion de base de données ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Système_de_gestion_de_base_de_données (version du 06/03/2015).

³⁴⁴ Quelque chose qui ne viserait non plus l'exotisme des mondes de synthèse dans les jeux vidéos mais « l'endotique », un paysage intérieur acquis dans la matrice de l'écran et parmi les nœuds du réseau. Voir : PEREC, G. (1989). *L'infra-ordinaire*.

³⁴⁵ HILLAIRE, N. (2003). « Des fragments sur Reynald Drouhin », p. 20.

³⁴⁶ FOURMENTRAUX, J.-P. (2003). « Archéologie de l'œuvre Net art », p. 49.

bilité « d'étendre les recherches d'un système de fichiers à la planète entière, mais aussi d'exprimer des "requêtes" pour retrouver ou modifier le contenu d'une base de données³⁴⁷ », la synthèse proposée sur l'aplat net³⁴⁸ n'engendre qu'un tableau discret de l'équivalence. En revanche, si le tableau se compose entièrement avec le réseau, l'œuvre, par son « acte inaugural de délégation "autonomise" un dispositif qui, pour devenir œuvre, doit "vivre sa vie" »³⁴⁹. Cette dépendance ne prend en charge aucun processus personnel de narration mais s'inscrit dans la tessiture de l'information, telle qu'elle est orchestrée par les moteurs de recherche. C'est son intérêt. Reynald Drouhin a mené d'autres expériences avec ce principe : soit l'œuvre nous permet de constater à quel point il est possible d'épuiser le moteur de recherche ; soit elle met en place un jeu presque classique entre l'icône en son actualisation culturelle, à l'ère des nouveaux médias. Dans les deux cas, cela ne raconte pas d'histoires et le fragment demeure la trace d'une association certes autonome, mais isolée.

→ *f -) ancre 46*
LUX-U-®-i

La relation aux affections actuellement déposées dans ces fragments reste algébrique ; le moteur est fonctionnel ; aucune *hyper-fiction* encyclopédique par le jeu des espaces réticulaires n'est reportée visuellement et seul apparaît l'in/signifiance autopoïétique du calcul. * Un procédé techniquement similaire est impliqué dans *LUX-U-®-i*, mais avec une intention différente. L'œuvre fonctionne de la manière suivante : l'écran est scindé en deux moitiés égales, à gauche : un champ de saisie constitue le seul espace d'interaction avec le programme alors que la moitié droite est au départ uniformément blanche, en attente. Une fois la requête soumise, celle-ci fait l'objet d'un traitement spécifique de telle sorte qu'elle retourne un autre ensemble de mots-clefs en interrogeant le moteur de recherche BOSS. Cependant, ce ne sont jamais les contenus des sites proposés par ces robots qui sont retenus mais les qualifiants de ces ressources produits par d'autres internautes (tags). Le rapport à l'image y alors effectivement inversé ; les pixels ne devenant pas automatiquement l'ancre d'une autre image, mais celle d'une fractale de mots-clefs associés manuellement dans

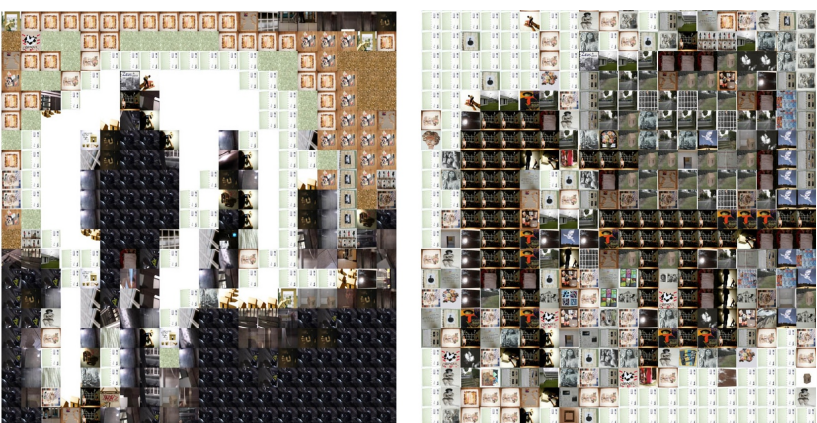


FIG. 1.47

REYNALD DROUHIN (2002-08)

Des frags

Programme pour écran d'ordinateur.

À gauche : *beaucoup*, à droite : *un peu*. L'un des intérêts de l'œuvre, c'est de re-présenter visuellement les limites des algorithmes sur lesquels elle repose. Nous voyons alors que des qualités intensives sont interprétées de manière absolument arbitraire par ces derniers

³⁴⁷ DI BARTOLO, F. (2012). « Vers une lecture dynamique des images », p. 61.

³⁴⁸ Voir : VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2012). « U-rss : petit point de v-U sur l'aplat net ».

³⁴⁹ FOURMENTRAUX, J.-P. (2003). « Archéologie de l'œuvre Net art », p. 49.



FIG. 1.48

U-RSS TEAM (2009-12)
LUX-Ur-i

Programme pour écran d'ordinateur.

Cette composition d'écran représente les trois étapes de l'interactivité / dépendance de l'œuvre avec le réseau. Le programme interroge un moteur de recherche afin de s'emparer de la *folksonomie* du Web : les termes (*tags*) employés par les internautes ayant archivés les sites internet associés à la requête. L'image ayant servi de matrice à la composition (également associée à la requête par ce processus d'indexation personnelle) est dévoilée.

une activité d'encylopédiste amateur. Ce qui change, c'est le statut du matériau de base, la saveur des relations qui sont faites entre les informations. Car il y a bien *une* histoire entre les données, un agencement social qui ne commence ni n'aboutit : *en train de se faire*. Dans *LUX-U[®]-i*, les bribes agglomérées par l'algorithmes relèvent de milieux associés car les informations employées à l'apparition de l'image ne sont pas directement prélevées aux flux *pré-engrammés* des moteurs de recherches, mais modulées par des humains qui — affectivement touchés par une ressource de la toile et *cognitivement* impliqués à son indexation —, *re-sémantisent* le produit des machines. Le fragment constitué redevient témoin d'une altération, un vestige qui, tout en ne pouvant être confondu avec les corps qui l'ont engendré³⁵⁰ ne cesse de se rappeler virtuellement à eux :

« Se situant à leur limite, encore toute corporelle, ils sont du corps, mais non des corps : un creux qui appelle un plein, un intérieur pour extérieur, une présence qui ne vit que par une absence. Comme lieu de renvoi d'un corps à l'autre, la trace conserve quelque chose du mouvement qui l'a généré. Son ambivalence, en ce qu'elle tient ensemble deux lieux et deux natures à la fois, prépare ses futures ambiguïtés. »

VINCIGUERRA, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*, p. 132.

³⁵⁰ Sensiblement, il s'agit de la même discipline que Latour applique à sa théorie de l'acteur-réseau lorsqu'il se demande comment composer le social : « Le social ne peut-être saisi que par les traces qu'il laisse (au cours d'épreuves) lorsqu'une nouvelle association se crée entre des éléments qui ne sont aucunement "sociaux" par eux-mêmes. » LATOUR, B. (2006). *Changer de société, refaire de la sociologie*, p. 17.

Et c'est bien cette ambivalence des fragments numériques (toujours à la recherche de leurs corps), comme *continuation sans fin*, qui rend à son tour ambiguë la distinction possible entre fiction et narration. Dans « Des frags » comme dans *LUX-U-@-i*, il n'y a *a priori* aucune narration, aucune histoire spécifique instaurée entre l'œuvre et le réseau³⁵¹. En revanche, ces deux travaux sont déterminés par une fiction privée, réalisée pour chaque internaute pour toute exécution locale du programme. Le résultat de cette fiction consistant en la différenciation d'un paysage virtuel et constamment évolutif. La multitude, l'hétérogénéité des fragments — d'ailleurs souvent artificiellement augmentée par l'emploi d'algorithmes pseudo-aléatoires dans les critères de sélection — n'est pas rendue à un simple arrangement combinatoire mais à un jeu de montage inédit, fractal et chaotique³⁵². Nous pourrions alors renvoyer à ce que Cauquelin théorisait il y a vingt ans déjà :

« Qu'il nous faut renoncer à l'illusion d'une chaîne temporelle en succession ; Que de commencement et de fin il y a seulement reconstruction après-coup ; que le temps du fragment est circulaire. Niveaux et acteurs différents s'y enveloppent mutuellement. Formant [un] nœud entre œuvres et commentaires. »

CAUQUELIN, A. (1992). *Court traité du fragment*, p. 20.

Nous le verrons cependant en conclusion de cette partie³⁵³, lorsque le développement du réseau se propage sur le territoire, ou même si le programme engage dans sa conception un motif territorial quelconque, il doit alors nécessairement rapporter les horizons, la variété et sa multitude à l'échelle terrestre, ce qui implique cette fois-ci de soumettre le réseau à une affectivité locale et hyper-complexe.

Surfusion des codes et chorésie des lieux

En préambule à ce long développement, nous désirions interroger les théâtres forgés dans un rapport à l'espace (scénique) plutôt que dans une relation au texte (dramaturgique). Nous avons cadré l'étendue de cette entreprise à des interrogations que nous rappelons : quelles sont les qualités des espaces que génèrent les codes scéniques et sous quelles conditions un code devient un corps, c'est-à-dire : un jeu sur ses fonctions et ses archétypes ? Résumons notre développement. Le théâtre de Brecht (dit de distanciation³⁵⁴) purge la toxicité de l'identification en creusant des vides, des interstices qui restent cependant *para-métriques*, comme des outils dédiés au texte dont ils cherchent à rendre d'autres lectures (potentielles). C'est qui pousse le *gestus* dans une perspective plus conceptuelle. On trouve chez lui une écriture de théâtre qui n'est plus dramaturgique mais corporelle. Brecht et Artaud s'étant tous deux tournés vers l'orient, nous les avons suivis pour trouver deux théâtres machiniques qui font corps : le Bunraku [*f -*] ancre 37, p. 157] et le théâtre balinaï [*f*

³⁵¹ Alors que la crémation de l'œuvre *LUX-U-@-i* implique quant à elle bien une narration avec ses amorces et épilogues. Voir : Figure 3.7^{p.343}.

³⁵² Voir : section 2.1^{p.190}.

³⁵³ Voir : chapitre 3^{p.313}.

³⁵⁴ Voir : *f -*] ancre 33, p. 139.

-) ancre 39, p. 160]. Tous deux se déterminent par un processus géographique animé essentiellement par le franchissement de frontières, l'exploration des périphéries, la transgression de limites et la foi en ce que l'être gagne en compacité à mesure qu'il incorpore de l'altérité.

Nous disposons désormais d'un embryon de notre appareil code / corps / espace. Entre codes et territoires, posons deux points extrêmes où les notions sont *encapsulées* dans des processus qui se répondent et préfigurent la machine numérique :

Surfusion des codes : il y a dans la recherche codal non pas quelque chose qui résout un écart ou valide la transmission d'un message, mais un engendrement réciproque de l'espace et des corps. L'acteur chez Brecht creuse un vide pour montrer qu'il joue un personnage, le code se donne à voir comme l'empreinte de ce retrait, l'espace se produit en relation avec le principe de distanciation. Au Bunraku, le manipulateur marque cet interstice par l'artefact de la marionnette, le code se matérialise comme le produit de transferts scéniques, les divers plans se recourent et se plient, l'espace émerge de l'origami ; le danseur balinaise s'imprime un devenir métaphysique plus radical, s'invaillant dans le code, il le travaille de l'intérieur pour le mystère qu'il contient³⁵⁵, le code devient viral, l'espace se libère en perdant ses références³⁵⁶, il se *chiffonne* et a trait au chaos. Pour autant, le danseur n'entre pas en transe. S'il se lie aux démons qui se bousculent autour de lui, c'est pour les exulter dans un rite de purification qui l'engage au village dont il provient. Voilà son motif, ce qu'il lui permet *de séjourner sur la brèche de notre monde*. À ce niveau, le code n'est plus un moyen de communiquer avec autrui ou de traverser des dimensions. Quand tous les codes commencent en s'altérant réciproquement, ils décrivent un milieu métastable qu'une moindre perturbation peut faire basculer. Et si nous employons le terme de surfusion³⁵⁷, c'est bien pour manifester un décalage entre l'état sensible et l'état réel de la matière digitale que pour qualifier le paradoxe d'une information qui — *encapsulée* par un code dans un format, *calcifiée* par la programmation au silicium d'une machine incapable de saisir l'ambivalence — finit par *se couler* à toutes les altérités d'un monde fluidifié par le réseau. Déplaçant ainsi nos territoires cognitifs et nos modes d'existence, le code sourde des écarts et craquelures qui strient les sédimentations successives de notre héritage culturel. Sous cette perspective, il ne s'agit pas d'apprendre les codes, pour se conformer à un *art de faire* et finalement s'en affranchir, mais d'inscrire l'affranchissement comme le produit subsidiaire de l'activité d'encodage :

³⁵⁵ Ce qui n'est pas sans évoquer le caractère mystique du code et les vieilles *cosmogénèses* qui l'accompagnent : « Les pythagoriciens travaillaient à révéler les personnalités spécifiques des nombres. [...] Ils considéraient cette population de "personnalités numériques" comme le code ultime de l'univers, le code que les dieux avaient mis en œuvre pour créer le monde, joignant brique numérique à brique numérique. » BERLOQUIN, P. (2013). *Codes*, p. 30.

³⁵⁶ Il n'est ainsi pas anodin que les représentations du théâtre balinaise soient données en plein air, « l'élément de la voix, la liberté d'un souffle que rien ne hache [...] l'absence de détours, de médiations représentatives entre des paroles vivantes. » DERRIDA, J. (1967). *De la grammatologie*, p. 415.

³⁵⁷ « La surfusion est l'état d'une matière qui demeure en phase liquide alors que sa température est plus basse que son point de solidification. » WIKIPEDIA, « Surfusion ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Surfusion> (version du 16/05/2014).

« C'est peut-être un paradoxe que les messages ne peuvent être pour eux-mêmes – libérés de la subjectivité souveraine de chacune des parties – que dans la mesure où ils ne peuvent être messages qu'en s'inscrivant dans un espace qui les dépasse : l'espace du code. S'ensuit un paradoxe corollaire. L'espace du code dépasse tout autant les acteurs, en ce qu'aucun ne doit pouvoir en disposer. Les contraintes qu'il fait peser sur l'émetteur, le destinataire et le messager, perte de souveraineté pour chacun d'entre eux, recomposent s'ils les acceptent une liberté qui leur devient également commune. »

MOOR, P. (2006). « La Loi et les lois », p. 95.

Chorésie des lieux : Comment se forment les territoires de l'altération ? Comment rendre les agencements cartographiques au sein desquels ils se feutrent ? Et surtout, sous quelles conditions ces derniers se préviennent-ils de l'isolement ou de l'écroulement des machines au sein desquelles ils constituent des motifs habitables ? * Qu'est ce qui prévient l'autopoïèse, lorsqu'elle invagine son milieu, de n'être qu'un trou noir, une singularité sans territoire, une information sans communication, une création sans enjeu esthétique ? À l'origine, la question autopoïétique ne se pose qu'à l'encontre des processus de création impliquant le vivant organique :

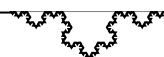
→ *f* -) ancre 47

Le vertige de l'autopoïèse

In other words, instead of asking what makes a living system reproduce, we ask what is the organization reproduced when a living system gives origin to another living unity ?

En d'autres termes, au lieu de demander ce qui fait qu'un système vivant se reproduit, nous nous demandons quelle est l'organisation reproduite quand un système de vie donne naissance à une autre unité vivante ?

VARELA, F. J., MATURANA, H. R. et RICARDO, U. (1975). « Autopoiesis », p. 187



Le rapprochement des processus autopoïétiques de ceux qu'engagent la création numérique tient essentiellement de glissements sémantiques, de métaphore douteuses, de la qualité métaphysique du travail de Varela et Maturana ou de la volonté de différencier les N.T.I.C. des systèmes allopoïétiques typiques des vieilles industries.

[...] in a man-made machine in the physical space, say a car, there is an organization given in terms of a concatenation of processes, yet, these processes are not processes of production of the components which specify the car as a unity since the components of a car are produced by other processes which are independent of the organization of the car and its operations.

[...] dans une machine faite par l'homme, dans l'espace physique, disons une voiture, il y a une organisation donnée en termes d'enchaînement de processus. Cependant, ces processus ne produisent pas des composants qui spécifient la voiture comme une unité puisque les composants d'une voiture sont produits par d'autres processus qui sont indépendants de l'organisation de la voiture et de ses opérations.

MATURANA, H. R. et VARELA, F. J. (1980). *Autopoiesis and Cognition*, p. 79

Nous considérons que si les réseaux reposent effectivement sur une *practopoïèse* (une création d'actes, une sécrétion de pratiques) qui ne cesse de spécifier le milieu digital, ce processus renvoie à une simulation hyper-complexe qui rivalise avec la vie elle-même sans véritablement être auto-poïétique ; en tout cas pas au sens originel de Varela. C'est faire un amalgame sur l'hyper-affectivité du réseau que de le considérer comme auto-poïétique et croire que celui-ci présente une quelconque unité. Pour revenir au danseur balinais, comment prévenir la transe, distinguer le programme Bunraku de sa compilation scénique ; la distanciation brechtienne d'accoucher d'un espace sans corps ; la peste artaudélicienne de n'être qu'une épidémie de morts ? C'est que les codes ne feraient pas l'objet d'un apprentissage aussi signifiant s'ils n'étaient que la clef d'accès pour un ailleurs abstrait et inhabitable. Dans le cas du théâtre balinais en particulier, c'est même tout le contraire tant les danseurs ritualisent des rapports artistiques au cosmos suivant une orientation (une clinique) tout à fait terrestre, où il s'agit effectivement de purifier la Terre (pour obtenir des meilleurs récoltes) et d'assainir le milieu (pour solidariser les hommes à leur village). La danse y est ainsi bien plus imprégnée de la Terre que du ciel, ce que marque bien le piétinement saccadé du sol. Le rôle du code est alors à rapprocher de l'archétype, d'une forme originelle de rapport au monde consistant à habiter son sol le plus connu comme s'il était d'un autre lieu et ce, parce que cette infusion cosmique est nécessaire à la vie de ces hommes, tout du moins au niveau symbolique :

« Nous avons un espace environnant en tant que système de lieux — c'est-à-dire en tant que système des fins possibles des mouvements des corps. Dans ce système, tous les corps terrestres ont bien une "place" particulière, sauf la Terre elle-même. Il en va autrement si l'on acquiert une "possibilité de penser" le changement des sols. »

HUSSERL, E. (1989). « L'Arche-Originnaire Terre ne se meut pas », p. 17.

De même au Bunraku où tout communique par l'épaisseur périphérique que chaque actant rend à l'arche-monde que déploie cet art. Et s'il y a sécrétion d'un nouvel espace au sol de la scène même, s'il y a appartenance à un corps collectif plus large, c'est que chaque acteur s'est retiré de son corps pour se loger dans la maîtrise de son artefact. C'est parce qu'il participe à l'ébauche d'un programme

qui le recueille hors de lui que l'apprentissage d'un code fait corps et que l'espace multiplie symboliquement *ses* sols. C'est dans cette perspective (inverse³⁵⁸) que nous attribuerons au numérique non pas la qualité d'un double discrétisé de notre monde qui, même dynamique, demeurerait objectivement posé à côté de soi ; mais celle d'un milieu se spécifiant à mesure que les corps programmés qui le constituent sortent d'eux-même, pollinisent d'autres territoires et mutent en performant la puissance symbolique du réseau à même notre Terre. C'est dans ce registre que nous nous emploierons à décrire les bases de données comme paysage, espace transitionnel entre le texte et l'image, l'idée et le corps, le code et le programme, soi et autrui :

« Le paysage est un espace transitionnel, qui transgresse l'opposition du sujet et de l'objet, de l'individuel et de l'universel ; bien qu'il puisse se charger de toutes les valeurs de l'affectivité la plus intime, la convergence des regards en fait un lieu commun à moi et aux autres, le foyer d'un monde habitable et partageable. »

COLLOT, M. (2012). « Paysage et pensée selon la phénoménologie », p. 57-58.

³⁵⁸ Le Γνώθι σεαυτόν des pré-socratiques est ici réformé et nous devrions alors dire : « Connais toi eux-mêmes. » En effet, le retrait de soi visant à l'appartenance au collectif n'implique pas moins une connaissance et une maîtrise de son corps. En nuancant infiniment nos propos, nous pourrions avancer qu'à l'occident qui ne cesse de se performer comme le recueil d'un ensemble d'empreintes qu'il ne resterait plus qu'à *conscientiser*, l'orient oppose une clinique du vide, une *praxis* du retrait salvateur consistant à se libérer des racines de soi pour se développer dans un rhizome périphérique où chaque empreinte embraye alors sur une matrice d'individuations. Il faut se parcourir en paysage et alors : « Tout ce que je sais du monde, même par science, je le sais d'une vue [autre que] mienne. » MERLEAU-PONTY, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*, p. II (revu et corrigé).

LES CHEMINS EN POLITIQUE



Action, the only activity that goes on directly between men without the intermediary of things or matter, corresponds to the human condition of plurality, to the fact that men, not Man, live on the earth and inhabit the world. While all aspects of the human condition are somehow related to politics, this plurality is specifically *the* condition – not only the *conditio sine qua non*, but the *conditio per quam* – of all political life. [...] Action would be an unnecessary luxury, a capricious interference with general laws of behavior, if men were endlessly reproducible repetitions of the same model, whose nature or essence was the same for all and as predictable as the nature or essence of any other thing. Plurality is the condition of human action because we are all the same, that is, human, in such a way that nobody is ever the same as anyone else who ever lived, lives, or will live.

ARRENDT, A. (1958). *The Human Condition*, p. 7–8.

2.1 LA PRATIQUE DES CATASTROPHES

Changer de système, c'est sortir des caractères *para*-métriques. Il nous faut créer un vide et prendre Internet comme un réceptacle incorporel, un espace potentiel sans directions qui nous permettrait de refaire corps avec notre souci d'émergence, notre part d'ombre. Conséquence sur le système : sa gestion repose sur des processus d'individuation collective, d'émergences non contrôlables. Conséquence plastique sur la création de formes : celle-ci doit se libérer de la question du contenu éditorial. À quelle nécessité répond le besoin d'une catastrophe ? Comment s'approprier les filiations orphelines que nous entretenons par rapport au milieu computant ? Faire passer les processus de médiation au numérique, c'est faire une expérience de l'altérité pour l'hétérogénéité en prenant le collectif comme structure du projet. Les *CdeC* constitue un projet-visée qui intègre de l'incertitude. L'administration du territoire passant par une interface visant à ré-appareiller les collectifs, à se saisir des affects, le *back office* requiert une pharmacologie. Tout comme dans la théorie des catastrophes de Thom et son inspiration platonicienne, nous avons l'ambition de proposer une morphogenèse : d'isoler le principe vital du devenir perceptible. D'où l'*@-perçu*, la recherche de l'entéléchie. Il y a déjà des machines sur le territoire ainsi que des actions réticulaires chez les opérateurs culturels de la ville de Bourg-en-Bresse. Tout projet de mise en réseau devrait alors s'emparer de l'action territoriale, toute promotion de la culture devrait passer par la variété des manières de la promouvoir. L'opération culturelle au contact du réseau engrange un changement d'appareil énonciatif. La catastrophe n'est pas la mise en danger permanente de l'existant mais un existant pris dans l'idée du travail en cours. Autour des fantasmagories du territoire, dans la coquille de silicium : le machine projette des sensations. Enfin, l'aléatoire, fonction de ralentissement du chaos se tisse 'a de nombreux agencements actuels ; il instaure une fêlure entre l'information et l'exécution d'une pensée externalisée dans la machine, devenant incubateur d'entités stochastiques. L'ordinateur devient alors le support d'une cognition particulière où le rapport matériau / force renvoie à l'informel.

Codes et lois : l'incorporel envers l'organisme



LE 12 NOVEMBRE 2012, Marc Voinchet, producteur de la matinale de France Culture, accueillait Hervé le Bras, actuel directeur d'études à l'INED (Institut National d'Études Démographiques) au sujet du problème du logement. Ce dernier déclarait alors :

« Vous savez en France, on est très paramétrique. C'est-à-dire qu'on pense une fois qu'on a un système, on a le bon et puis on bouge un petit bouton et puis un autre et puis voilà, on l'a fait pour les retraites. Mais on est pas systémique, c'est-à-dire qu'on ne change pas le système. »

DUVOUX, N. et BRAS, H. le (2012). *Le logement révélateur des nouvelles fractures sociales ?*

L'interrogeant un peu plus tard sur le sens de cette déclaration, le démographe s'explique :

« Il y a des discontinuités, les évolutions ne sont pas régulières, lentes. On ne passe pas continûment d'un état à un autre. On change de structures. [...] Il faut à un moment donné qu'il y ait — j'ai prononcé le mot "catastrophe", mais au sens je dirais mathématique du terme —, il faut qu'à un moment donné, il y ait une discontinuité et une réorganisation. »

ibid.

Dans ce cas, le démographe évoque la tendance extrême de nos institutions, ou plus simplement l'État — « cette société, affermie (*firmata*) par des lois et par le pouvoir de se conserver¹ » (aux mains de ceux qui le possèdent) — à légiférer le plus possible à propos des rapports que les citoyens — « ceux qui sont protégés par ses lois (*jure*)² » (aux mains d'une société libérale³) —, entretiennent entre eux. Le démographe appelle de ses vœux la fin d'une situation sclérosée par le codage des corps en paramètres ou autres facteurs de régulations qui, agissant en marge de ces derniers (*para-*vient du grec παρά : « à côté de »), normaliseraient les interactions et freineraient les émergences créatives spontanées. Face à cette sclérose de l'action politique se forge des processus de gouvernance extrêmement actifs dans toutes les régions de la toile : « Configuration apte à saisir des liens s'opérant à la surface des choses mais appréhendées uniquement dans la profondeur complexe de masses de données disparates⁴. » Mais l'ingénierie sociale et économique que les machines autorisent sur Internet (un espace planétaire fonctionnant par des mathématiques) ne *paramétrisent* pas moins la réalité sociale de notre monde « par un raffinement algorithmique chargé de réguler au mieux notre horizon commun »⁵. Les agents non-humains qui reçoivent les constructions collectives de la toile n'entrent pas simplement en concurrence avec l'administration des territoires par le biais d'une forme d'autorité distribuée et horizontale, le refus de la propriété privée ou l'économie de la contribution ; ils lui opposent d'autres processus de gouvernance : multiples, évolutives et automatisées.

Une autre forme de sclérose guette donc le devenir des collectifs réticulés, non seulement lorsque « ceux qui avaient la maîtrise des transactions territoriales préfèrent changer Internet plutôt que d'être changés par Internet⁶ » mais également lorsque des plate-formes se retrouvent impliqués dans l'apprentissage critique de la société tout entière. Les publics hétérogènes découvrent alors que la pluralité des arts d'individuer les extensions techniques s'exercent au sol d'un territoire privé et d'une logique souvent marchande. Il apparaît tout à fait normal que ces médias sociaux n'aient

¹ SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, p. 304.

² Ibid., p. 304.

³ Nul n'est censé ignorer la loi mais celle-ci est l'objet d'une discipline : le droit ; discipline amenant à des professions dites libérales (avocat, notaire, juriste), qui font du droit un commerce. La société de contrôle passe aussi par une privatisation des savoirs à la base de la prise en charge politique de celle-ci.

⁴ SADIN, é. (2013). *L'humanité augmentée*, p. 73.

⁵ Ibid., p. 163.

⁶ BEAUDE, B. (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*, p. 127.

pas à se soucier des multitudes qui les ont rendues populaires dans un objectif autre que celui de la capitalisation de leurs activités. Ceci, peu importe que la plate-forme bénéficie d'une légitimité plus importante au niveau de l'action politique dont elle *encapsule* visuellement le discours et rentabilise très habilement les mots-d'ordre. Ce n'est pas que la parole collective n'y soit pas entendue mais que celle-ci ne désigne que des flagorneries démocratiques d'un autre temps pour des compagnies qui opposeront que leurs algorithmes sont déjà capables de mesurer précisément l'usage *désiré* de leurs services. Entendre les usagers consistent alors à s'en remettre à la non ambivalence prétendue de cognitions externalisées dans une machine plutôt qu'à l'interprétation humaine et son expression plus fluette, confuse, multiple, et qui apparaît surtout vouloir dire les choses que son texte ne contient pas. Dans un article récent⁷, Puschmann & Burgess énumèrent les développements à travers lequel Twitter n'a cessé de travailler à la re-modélisation de son interface logicielle et de ses conditions d'utilisations :

« En soumettant, publiant ou affichant des Contenus sur ou par le biais des Services, vous nous accordez une licence mondiale, non exclusive, gratuite, incluant le droit d'accorder une sous-licence, d'utiliser, de copier, de reproduire, de traiter, d'adapter, de modifier, de publier, de transmettre, d'afficher et de distribuer ces Contenus sur tout support par toute méthode de distribution connue ou amenée à exister. »

« 5. Vos droits » In : TWITTER (2015). *Conditions d'utilisation*.

→ *f -*) ancre 48
Privé/publics

Même si le contenu des C.G.U. de Twitter n'ont rien à envier au pacte que contracte Faust avec Méphistophélès, les auteurs s'intéressent au Web 2.0 tel qu'il a été construit par la communauté des développeurs, dans la production d'applications composites exploitant des interfaces de données. Car Twitter ne se contente pas de cadrer ses usages par un document contractuel, il promulgue également les règles de bonne pratiques quant au design et l'intégration de ses produits sur des sites tiers ; modifie son interface logicielle à la fois par le code (en changeant son A.P.I.) et par la loi (en introduisant des limites contractuelles quant à son emploi⁸). * Les enjeux problématiques qui se trament derrière un changement de paradigme d'Internet, dans le passage d'une ère autopoïétique⁹ — où les machines « engendrent et spécifient continuellement leur propre organisation et leurs propres limites¹⁰ » à une structure plus concentrée, laissant moins d'espace *i-métrique* ; l'ouverture initiale du Web s'étant contractée autour d'un nombre restreint d'acteurs qui, contrôlant plus d'accès au réseau, deviennent mathématiquement plus puissants. Les problématiques engendrées se sont quant à elles nouées, parfois sans saveur, autour d'une ré-actualisation du débat privé / public. La trichotomie¹¹ qu'Arendt introduit avec « le social » (*les public*) comme milieu privé

⁷ PUSCHMANN, C. et BURGESS, J. (2014). « The Politics of Twitter Data ».

⁸ En ce qui concerne les développeurs, d'autres conditions toutes aussi variables sont effectivement appliquées. Voir : « Accord & Politique Développeurs ». URL : <https://dev.twitter.com/fr/overview/terms/agreement-and-policy> (visité le 25-04-2015).

⁹ Voir : *f -*) ancre 47, p. 186.

¹⁰ « Ces dernières accomplissent un processus incessant de remplacement de leurs composantes parce qu'elles sont soumises à des perturbations externes qu'elles doivent constamment compenser. » GUATTARI, F. (1992a). *Chaosmose*, p. 61.

¹¹ Ce qui anime toute la Trinité : valoir deux par trois. Ainsi, le 8^e concile œcuménique qui se tient en 869 à Constantinople « condamne la trichotomie (l'homme est composé d'un corps, d'une âme et d'un esprit) au profit de la dichotomie (l'homme est com-

/ public, espace de multiplicités collectives et de processus de *subjectivation*, se retrouve *fractalisé* par l'introduction d'un quatrième agent : la machine qui, animée de son propre principe actif (l'hétérogénéité), égrène profondément les processus impliqués à la perception des collectifs¹²

Beyond the technical know-how that is required to interact with the API, issues of scale arise : the Streaming API's approach to broadcasting data as it is posted to Twitter requires a very robust infrastructure [...]

It follows that only corporate and government actors – who possess both the intellectual and financial resources to succeed in this race – can afford to participate, and that the emerging data market will be shaped according to their interests. End users (both private individuals and non-profit institutions) are without a place in it, except in the role of passive producers of data.

Au-delà du savoir-faire technique qui est nécessaire pour interagir avec l'A.P.I., des questions d'échelle se posent : l'approche en streaming pour la diffusion de données dès qu'elles sont transmises à Twitter nécessite une infrastructure très robuste [...]

Il s'ensuit que seule les entreprises et les acteurs gouvernementaux – qui possèdent à la fois les ressources intellectuelles et financières pour réussir dans cette course – peuvent se permettre de participer, et que le marché émergent de données sera façonné en fonction de leurs intérêts. Les utilisateurs finaux (les particuliers autant que les institutions à but non lucratif) n'y ont pas de place, sauf dans le rôle de producteurs passifs de données.

PUSCHMANN, C. et BURGESS, J. (2014). « The Politics of Twitter Data », p. 52.

Si Twitter et les réseaux sociaux en général permettent des hybridations sociales inédites¹³, il semble que l'essentiel de la matière problématique provient de saveurs esthétiques *prises* entre le politique et le capital, l'apprentissage technique et symbolique. En vérité, une interaction effective avec nos données se mesure à notre capacité à utiliser l'A.P.I. et à comprendre ses contraintes techniques. Lorsque Lessig compare ainsi le code à la loi, il n'entreprend pas de mesurer l'un et l'autre comme une équivalente forme de gouvernance sur deux espaces différents, il conçoit plutôt un paradigme épistémologique très actuel quant à la forme que pourrait prendre une régulation autonome d'Internet, dans l'intrication que nous imaginons ultra-complexe entre le code et la loi.

posé d'un corps et d'une âme). » WIKIPEDIA, « Quatrième concile de Constantinople ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Quatrieme_concile_de_Constantinople (version du 03/05/2014).

¹² « Il n'existe pas, pour les divers registres de machine, une subjectivité univoque, à base de coupure, de manque et de suture, mais des modes ontologiquement hétérogènes de subjectivité, des constellations d'Univers de référence incorporels qui prennent une position d'énonciateurs partiels dans des domaines d'altérité multiples, mieux nommés domaines d'altérification. » *ibid.*, p. 69.

¹³ Collectifs personnels ; micro-sphères collectives ; identités sans centre ; contrôle non plus d'un mur de feu entre le privé et le public ; mais modulation de la visibilité par gradients et configurations personnelles.

Thus, to speak of a constitution is not to describe a hundred-day plan. It is instead to identify the values that a space should guarantee. It is not to describe a “government”; it is not even to select (as if a single choice must be made) between bottom-up or top-down control. In speaking of a constitution in cyberspace we are simply asking : What values should be protected there ? What values should be built into the space to encourage what forms of life ?

Ainsi, parler de constitution ne consiste pas en un plan à court terme. Il s’agit plutôt d’identifier les valeurs que devraient garantir un tel espace. Non pas pour décrire un « gouvernement » ; il ne s’agit même pas d’opter (comme si un seul choix devait être fait) pour un contrôle s’exerçant par le bas ou par le haut. En parlant d’une constitution dans le cyberspace nous demandons simplement : Quelles valeurs devraient y être protégées ? Quelles valeurs devraient être intégrées dans l’espace pour encourager quelles formes de vie ?

LESSIG, L. (2006). *Code (v2)*, p. 6

Il y a donc des lois au-dessus des codes qui en restreignent l’incorporation critique et par conséquent, l’amplitude que peut embrasser la débat scientifique dans son rôle de révélation de saveurs que, par rapport à Lessig, nous préférons à l’instauration de valeurs (transcendantes). Les conditions d’utilisation *conditionnent l’utilisation...* Pour autant, au contraire des lois d’une démocratie, il semble que nulle part soit entendu les usages actuellement faits de l’espace employé. Le plus grave n’est pas que soit confisqué un droit de parole, mais que disparaisse une faculté d’apprentissage de notre corps médial dans l’espace collectif. Ceci sous le trait d’une décision technologique qui voudrait que nos désirs captés et modulés se retournent en eux-mêmes et congestionnent la machine esthétique, devenant incapable de *faire paysage* (de données).

Sur les réseaux comme sur les territoires, avec les codes comme avec les lois, l’inflation normative qu’accompagne une simplification d’interface n’empêche jamais le règne d’un pouvoir qui, même *polycentré* et fragmenté, n’en demeure justement pas moins puissant à faire officier son autorité parmi les fragments qu’il complète. Ce n’est jamais le système qui est établi qui est complexe, mais le réel qu’il gouverne qui requiert autant de processus de contrôle afin de « ne plus restreindre la compréhension des choses à des critères déterminés conduisant de toute part à des résultats similaires, mais à intégrer la *complexité modulatoire* du réel, pour le saisir suivant des angles démultipliés »¹⁴. D’un côté comme de l’autre, il revient à l’action collective de ré-investir les métriques pures, de retrouver les traits intensifs engloutis par les ensembles géo-politiques auxquels elle appartient. Se dégager d’un système para-métrique, cela ne signifie alors pas simplement : percevoir les codes qui nous déterminent de l’extérieur, se saisir de ses perceptions inadéquates et sortir de rapports ou d’expériences pré-déterminées ; mais remonter jusqu’aux événements purs, se mouiller au réseau des faits avant leur référencement, penser l’interface opératoire devant l’action des corps, retrouver le milieu comme trop jeune pour être stratifié par une structure historique ou trop in-

¹⁴ SADIN, é. (2013). *L’humanité augmentée*, p. 143.

FIG. 2.1

YVES KLEIN (1962)

Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle

Série 1, zone 5 cédée à Dino Buzzati, Paris. ©Roy Lichtenstein Foundation.

Comment appeler le corps au plus haut niveau de sa sensibilité ? En niant les corps particuliers tels qu'ils enveloppent des individus spécifiques, pour se faire *du* corps (de la chair) entre ses propres sensations et celles des autres. L'immatériel n'est pas la *néantisation* de l'étendue physique, mais la volonté d'y décoder le vide. Par là, l'œuvre peut se libérer des supports et des dimensions, s'acquitter des médiums et des subjectivités en recherchant une forme instantanée de sensibilité picturale ; en inscrivant un phénomène à une trace d'éternité. Le rituel se fait alors nécessaire en-tant-que machine abstraite de surcodage in/signant corporellement les passages sensibles de cet *étant donné* comme *moment artistique*.



tense pour s'en tenir à une esthétique de la communication : « À qui affronte cet espace, se propose tout d'abord quelque chose comme un vide de références, d'histoire, de définitions cohérentes¹⁵. » Retirer toutes les déterminations corporelles vis-à-vis des attributs de la Nature qu'un corps est donné à percevoir nous engage au sein du milieu plus tumultueux des incorporels, pour qu'entre les corps puissent vivre les « tensions alternées, dilatation et contraction ; sympathie, c'est-à-dire accord-cohésion, et tension, c'est-à-dire flux »¹⁶. * Ce n'est pas tant que le corps ait à se défaire des codes qui le déterminent dans ses actes que, du point de vue de l'étendue offerte, il doive se montrer vigilant quant à ce qui viendrait opacifier cette périphérie vierge et nécessaire à la manifestation de l'être. Normaliser, contrôler, réguler, conformer voir même dé-responsabiliser, voilà autant d'activités qui *pré-corporent* de normes et sur-codent de procédures le vide sans lequel toute

← f -) ancre 49
Corps/incorporels

¹⁵ CAUQUELIN, A. (2006). *Fréquenter les incorporels*, p. 86.

¹⁶ *Ibid.*, p. 25.

poïèse est impossible. Le rapport de cette distance à *soi-même-corps* définissant les lieux mêmes de l'existence humaine, dans l'étendue de notre parole et de nos actes, voit ainsi le potentiel de ses controverses dissoutes et son soucis d'advenir bariolé de fonctions prêtes à l'emploi, jetables et repoussant constamment le vide qu'un corps doit remplir pour *devenir lieu* à travers lui. De ce point de vue, la conception stoïcienne des incorporels ne désigne rien d'autre que l'*avoir-lieu* d'un événement dans la création d'un rapport direct entre corps *mitoyens* (publics); cela par un retrait consécutif de la subjectivité particulière (privée):

« Pour concevoir le vide, les Stoïciens ne font que retirer toutes les déterminations du corps : le vide est défini par privation, "l'absence de corps" ou "l'intervalle privé de corps". Aussi est-il appelé par Cléomède, la "pensée la plus simple". [...] Étant indéterminé, il est sans action sur les corps qui sont en lui, et ne les attire ni d'un côté ni d'un autre ; la position des corps est ainsi déterminée non par quelques propriétés du vide dans lequel ils sont, mais par leur nature même. »

BRÉHIER, é. (1982). *La Théorie des incorporels dans l'ancien stoïcisme*, p. 47.

À l'instar des recherches d'Yves Klein sur la sensibilité immatérielle, nous pourrions rapporter la puissance esthétique d'un logiciel — et par conséquent, la saveur politique des actes que nous pouvons effectuer à travers lui — en fonction de sa capacité à *surcoder* le réel. « Le réel doit être fictionné pour être pensé¹⁷. » Si un logiciel tel que Blender¹⁸ nous semble plus savoureux que tout autre interface de composition 3D, c'est en-tant-que logiciel libre où « l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement »¹⁹. Ce qui dépasse largement sa seule gratuité²⁰ et implique que le logiciel soit conçu comme niché de vides à travers lesquels nous pouvons investir des potentiels de réordination ; *faire advenir* et non plus seulement *faire faire*. Mais le geste de Klein va bien plus loin car il ne s'empare pas du vide mais veut vaincre le silence, « le dépecer, prendre sa peau et s'en vêtir pour ne plus jamais avoir froid spirituellement »²¹. Ce qui, du point de vue de la conception, revient à penser un programme comme un réceptacle ouvert à ce qui *pourrait* se passer. Nous imaginons que le programme renvoie à tout ce qui rentre dans la composition de cette nature discrète et artificielle à laquelle il appartient, mais avant qu'il n'y exécute sa réalité ; à tout ce qui, en conséquent, permet de travailler un corps dans le mystère de ses régions autonomes ou vierges de pensée²². C'est ainsi que Klein opère à la

¹⁷ RANCIÈRE, J. (2000). *Le partage du sensible*.

¹⁸ URL : <http://www.blender.org/>.

¹⁹ WIKIPEDIA, « Logiciel libre ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre (version du 10/02/2015).

²⁰ Ritournelle : programmer ou être programmé. D'un côté, la gratuité est une nécessité pour l'agencement, de l'autre une ressource pour la capitalisation d'un équipement cognitif totalitaire. Les deux bords se répondent cependant par la radicalité de leurs modèles économiques : « La gratuité est un prix radical, un prix fondamentalement différent des autres prix. La gratuité renvoie à l'infini : l'infini des possibles puisque le coût d'entrée est inexistant, l'infini des rapports entre les prix [...] » BEAUDE, B. (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*, p. 118.

²¹ KLEIN, Y. (1960). *Le vrai devient réalité*.

²² Régions que Klein localise au niveau du tronc : « Le corps seul vit, tout-puissant, et ne pense pas. La tête, les bras, les mains sont des articulations intellectuelles autour de la chair qu'est le corps ! Le cœur bat sans qu'on y pense ; on ne peut l'arrêter soi-même. La

captation d'une sensibilité picturale (affective) la moins conditionnée possible par la peinture elle-même (le médium). L'idée d'une *corporéité* atmosphérique et d'une œuvre consistant en la capture d'une marque comme *état-moment* — spirituel dans le cas des monochromes, charnel quant aux « empreintes arrachées » de ses portraits-reliefs (moulages grandeur nature des différents membres du néo-réalisme) —, passe par le rituel. Lorsque, peu avant sa mort, Klein cède contre vingt grammes d'or une Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle au poète Dino Buzzati, la transaction devient un protocole qui fait œuvre, qui produit la concrétion sensible d'échanges énergétiques introduits par la fictionnalisation du vide (l'espace de la performance est une étendue métaphysique) et de l'incorporel (les acteurs sont impliqués au milieu d'une œuvre illimitée). Sans la réalisation exhaustive de l'ensemble des instructions du programme, la zone immatérielle demeure incomplète et le rituel ne peut compiler le vide en sentiments, ni spiritualiser la chair. Pour cette raison, l'événement est précisément codifié : imposant la présence d'un représentant officiel du monde de l'art mais requérant surtout que le nouveau propriétaire autorise l'artiste à jeter la moitié de la quantité de feuilles d'or dans un plan d'eau naturel, alors que lui-même brûle le reçu attestant de sa propriété. L'incorporel revient immédiatement après l'événement et, en n'ayant été présent que pour cet avoir-lieu, le projette dans l'être éternel (du paysage ?).

L'incorporel nécessite ce vide stoïque et cela, au-delà d'un reflet immatériel et sémillant qu'il opposerait à un monde physique statique. On ne pénètre pas en lui sans faire l'expérience de poussières chaosmotiques, c'est même ce vers quoi tendent nos désirs. Le cosmos (vide) ne se niche pas en dehors de la réalité chaotique du terrain (plein); la consistance sociale que nous y fabriquons demeure *en terre et en chair* si tant est que le couple corps / étendue s'y dessine ses propres lignes de fuite, ré-affirmant perpétuellement le vide incorporel (entre les corps particuliers) et les silences chorésiques (entre les *territorialisations* localisées): dans le creux d'interstices chaotiques. Nous disons alors qu'une construction collective quelconque persiste si elle continue d'incarner un souci d'émergence. La consistance signifie : la concaténation d'une hétérogénéité de vides non hiérarchisants. Et puisque l'incorporel rend à l'esprit des facultés sensibles, qu'il vise un corps comme spirituellement incarné, charnellement métaphysique, il suppose cet espace de tous les renversements, plein d'intensités et sans directions pré-établies. Cet espace ne peut-être instauré de manière définitive. La construction qu'il supporte doit demeurer virtuelle, donc toujours à re-postuler envers le contemporain. Si nous posons cette question de l'incorporel, c'est qu'il désigne cet espace @-venir durable en s'emparant des germes catastrophiques évoqués par Hervé Le Bras. L'introduction de nouveaux horizons esthétiques dans le rendu des spatialités ne va pas à son tour sans de nouvelles manières d'engendrer des formes. La question est de savoir qui pourra s'emparer non pas des formes, mais

digestion se fait sans notre intervention intellectuelle ni émotionnelle ; nous respirons sans nous en rendre compte. Bien sûr, tout le corps est constitué de chair, mais la masse essentielle, c'est le tronc et les cuisses. C'est là où se trouve l'univers réel caché par l'univers de la perception. » KLEIN, Y. (1960). *Le vrai devient réalité*.

de ces fragments de réordination de l'être, du MOTIF²³. À l'échelle de la ville de Bourg-en-Bresse et dans le cadre d'un projet qui devait réunir des acteurs de divers terrains (donc une multitude de manières d'énoncer le territoire), notre ambition aura toujours été de justifier l'intérêt d'une production programmée vis-à-vis de sa faculté à engager l'hétérogène, à créer des parcours entre les singularités :

« Ce qui fait qu'un "passage" est possible d'un niveau à un autre, – par exemple d'un niveau économique à un niveau "idéologique" –, ce qui garantit ce que nous avons appelé la transversalité sociale, ne dépend pas de principes, de catégories, et d'éléments délimités une fois pour toutes. Tout est à refaire, chaque fois. »

GUATTARI, F. (2011). *Lignes de fuite*, p. 112.

Avec les *CdeC*, il ne s'agissait pas de produire un équipement supplémentaire de médiation culturelle mais d'ébaucher un appareil capable d'émuler et de recueillir de nouveaux agencements, ceci en dégageant d'une enquête de terrain les régions tapissées d'organes sclérosés, où l'émergence est retenue sous l'agrément de procédures pré-établies, tout en dégageant l'appui de routines fonctionnelles parce qu'en parfaite syntonie avec le rythme et le savoir-faire du territoire.

Aussi, si une catastrophe d'ampleur systémique semble nécessaire, il est évidemment impossible de la penser sans prendre en compte les réseaux numériques et la performativité à travers laquelle une énonciation y agit, se répand et *spatialise* son rayonnement. Évidemment, nous ne prétendons pas que le réseau puisse solutionner de manière pérenne quelconque problème de l'organisation²⁴. Effectivement, Internet semble avoir placé au cœur de son expansion les traits intensifs d'une catastrophe contenue, aménagée et réfractée à divers degrés. Les initiatives qui fabriquent ponctuellement les attachements collectifs que nous y développons (les sites) ne peuvent tenir dans un cadre d'énonciation rigoureux, mais relèvent de formes mutantes parce qu'intrinsèquement hétérogènes. D'où la possibilité de créer des alliages étranges d'énoncés. Un site comme *ifixit*²⁵ crée par exemple des alliages étranges d'énoncés : projet politique de la re-genèse, le site promeut autant une pédagogie de la réparation – c'est un manuel rédigé en partie par la communauté (type WIKIPEDIA) –, qu'une idéologie du *do it yourself* et de la co-réalisation horizontale de l'espace public. Les figures archéologiques du développement d'Internet s'y trouvent ici réactivées tout en accouchant d'hybridation nouvelles : entre les droits du consommateur et la volonté *d'ouvrir le capot* des choses. Sa ligne rédactionnelle tient ainsi d'un agencement qui mélange articles éditoriaux ou communautaires (quiconque peut proposer des tutoriels), valorisation de contenus par le collectif même et marchan-

²³ Voir : note 15 p.34

²⁴ Nous avons déjà insisté sur l'idée que le numérique ne constituait pas une chose en soi. Éviter de le penser comme médium ne revient pas à considérer qu'il n'est plus un média, mais qu'il est d'une matière particulière qui dépasse le médium (un moyen de diffusion). De la même manière nous pouvons dire que si Internet constitue un nouvel espace, il n'existe pas sans les usages qui en sont faits. Surtout, cela signifie que le réseau serait comme *déjà là* dans les vestiges symboliques de l'humanité, tout comme nous avons pu voir comment le binaire le fût section 1.2 p.96.

²⁵ URL : <http://www.ifixit.com> (visité le 25/02/2014).

disation, via la vente en ligne d'outils divers permettant de réaliser soi-même les réparations ainsi *tutorialisées*. Ce genre de corps fait comme *bugger* le système industriel établi autant que l'institution qui a dû s'y adapter. * Ainsi, à ce mode légiféré qui ne change qu'en marge les habitudes de consommation (on continue de jeter) et ne perturbe absolument pas l'appareil de production (on continue de programmer de l'obsolescence), le site Web agit comme un cancer pour le *business model* d'Apple (par exemple). En fait, il catalyse, en ceci qu'il court-circuite le système en mettant à disposition de tous un potentiel opératoire, un pouvoir de disruption. L'objet n'est plus clos dans le cycle de production / consommation / péremption et au patchwork virtuel de cet hypermédia, aux flux énergétiques qu'il concatène, correspond une puissance exactement symétrique de transformation du tangible et de ses structures, s'immisçant de plus en plus profondément dans un objet *voulu* jetable parce que conçu telle une boîte noire sans-couture et au sein de laquelle toute ligne de faille, toute jointure, toute possibilité pour l'utilisateur de s'appropriier l'hétérogénéité du monde que l'objet recouvre (que celui-ci désigne un *smartphone* ou un logiciel) est absorbée, dissimulée voir explicitement interdite : « on prive l'utilisateur d'une participation active aux décisions qui affectent l'expérience qu'il vit²⁶. » C'est toute la question du design des interfaces sur laquelle nous reviendrons. C'est bien de ce genre de nouvelles morphogenèses que semblent répondre Internet : modulaires et discontinues, sous-systémiques et ponctuelles.

← f -) ancre 50
Tactique / coutures

À l'ombre du système, l'accident co-incident

Puisque c'est à cette nature que le démographe relie, en dernière instance, la nécessité des catastrophes auxquelles aspire la régénération nécessaire des rapports collectifs et la mutation de notre système, nous pourrions pourrions se demander de quel lois de la Nature se parent les codes sociaux et dans ce registre : à quelle nécessité répond le besoin d'une catastrophe ? Sur quel mode peut-elle jouer et quelles seraient les conditions nécessaires au maintien de ces « étants donnés » opportuns à travers lesquels le chaos percerait la couche d'homogénéisation induite par la législation, feraient éclater les fonctions compressives ? Comment catalyser la fabrique de métriques qui, aboutissant à de nouveaux ordres, multiplieraient les cosmogonies, les engendremens d'Univers ? Nous voudrions ici voir comment la machine, et particulièrement lorsqu'elle se trouve en réseau, repose sur des modélisations chaotiques qui permettent — ou plus justement inscrivent — ce genre de discontinuités et de réorganisations. À l'instar de l'œuvre « Ballets Quantiques » de Schmitt — « des tableaux génératifs infinis mettant chacun en scène une chorégraphie d'une foule de pixels aux mouvements apparemment arbitraires et indépendants, mais en fait tous programmés par la même équation de type quantique²⁷ » —, la manière dont la programmation du projet des *CdeC* se serait saisie de chaque entité du territoire ne voulait consister qu'en une synchronisation des divers trajectoires telles qu'elles offraient une cartographie déjà dynamique. Les opérateurs du réseau

²⁶ GREENFIELD, A. (2007). *Every[ware]*, p. 140.

²⁷ SCHMITT, A. (2011). *Ballets Quantiques*.

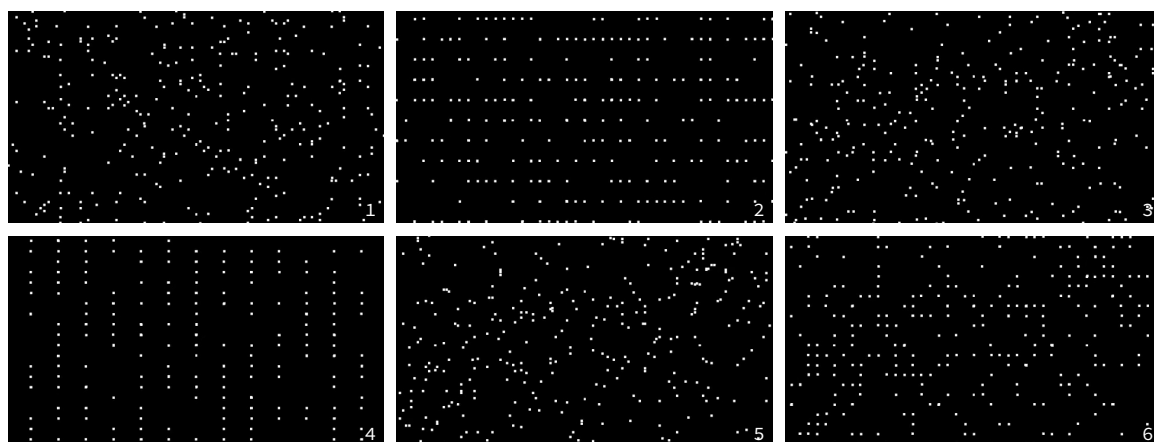


FIG. 2.2

ANTOINE SCHMITT (2011)
Ballet Quantique 100 : 811

Programme pour écran d'ordinateur.
URL: <https://vimeo.com/40233592>.

Alors que la chorégraphie des entités programmées semble ne présenter aucune forme de coordination (, 3 & 5), les pixels qui les incarnent révèlent régulièrement leur appartenance irrémédiable à la grille et à l'algorithme (, 4 & 6). Toujours fugace, cette synchronisation rend toute l'ambiguïté du contrôle de la foule à travers l'espace ainsi balayé.

symbolique, précisément repérés en hors-champ et affectivement traduits à un appareil, se seraient appuyés en continuité du territoire sans qu'il soit imposé aux acteurs de terrains une bifurcation préalable. Ayant interrogé l'auteur sur sa conception quantique du ballet, il nous aura répondu par un mail reproduit à la page suivante.

Re : À propos de l'équation des Ballets Quantiques

Antoine Schmitt

29 Apr 2015 12:08

To : Franck Soudan

Re : À propos de l'équation des Ballets Quantiques

Pour être précis, et comme je le dis dans la documentation, c'est une équation de "type quantique", et non pas une équation quantique. En mécanique quantique, les rapports des niveaux d'énergie des particules sont discrets, car tous multiples d'une même valeur de base. Dans les Ballets Quantiques, j'ai appliqué ce principe non pas à l'énergie, mais à l'angle du vecteur vitesse. Le vecteur vitesse de chaque particule, tout en étant aléatoire, satisfait $vx = i/d, vy = j/d$, avec i, j, d entiers. d est le même pour toutes les particules du tableau (c'est le premier chiffre du titre, le deuxième est le nombre de particules). i et j sont aléatoires, donnés au départ pour chaque particule. Au départ, toutes les particules sont rassemblées au même point central de l'écran. Elles tirent leur direction au hasard et bougent en ligne droite. Quand une particule atteint le bord, elle boucle : elle réapparaît sur le côté opposé, avec le même vecteur vitesse : l'espace est une espèce de tore, un espace clos. Ce qui veut dire qu'au bout d'un certain nombre d'itérations, les particules reviennent toutes au centre au même moment.. moment magique.. Et ce qui crée les alignements (que je n'avais d'ailleurs pas prévu au départ de ma recherche, je cherchais juste à ce que la forme initiale se reforme au bout d'un certain temps, mais que j'ai creusés lorsque je les ai vu apparaître et qui sont devenus centraux dans ces pièces au final), lors de certains rapports entiers entre le nombre d'itération et d .

Les particules viennent au visible avec l'ambiguïté de cet ailleurs magique / maléfique par où une entité (le pixel) semble évoluer en dehors de toute influence, comme si elle avait acquise sa puissance d'agir (sa ligne de fuite) en propre, hors-écran (dans le chaos). Alors qu'effectivement, dans ces moments justement efficaces par leur fugacité, lorsque la foule se coordonne en armée, elle n'apparaît que comme l'instance d'une classe ne différant des autres que par ses seuls paramètres ; elle renvoie au fond programmé qui détermine absolument son état à chaque cycle de calcul. Comme si l'œuvre nous faisait alors hésiter sur le mode d'existence de ses pixels auxquels, avec un peu de vitalisme, nous pourrions facilement associer les franges extrêmes de notre être. L'hors-écran n'est pas moins déterminé, en pénombre, à n'être tiré à la perception que sous l'impulsion d'une infrastructure : « Cette série d'œuvres traite des forces invisibles à l'œuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés²⁸. » L'in/visible désigne bien plutôt un espace politique de ré-agencement, la zone de toutes les tensions. Nous hésitons alors à qualifier de contrôle ce qui officie sous cette œuvre. Que les entités incarnent un principe en propre, qu'elles

²⁸ SCHMITT, A. (2011). *Ballets Quantiques*.

soient par conséquent animé d'un mouvement singulier, aucune d'entre elles n'influence dans son parcours linéaire une autre particule. Pure volonté de puissance. Qu'au contraire, nous considérons que les entités soient instanciées au visible selon que le programme les coordonne au préalable à se rencontrer, à se superposer et à se rendre indiscernables les unes aux autres, le contrôle ne se fait-il alors pas plus maléfique ? Comme s'il était laissé croire à l'entité qu'elle se possède en elle-même, que la vitesse et la direction de son mouvement tiennent d'une persistance de son être. Mais, parce l'œuvre se ligné à l'éternité (la génération étant d'une durée infinie), alors aucun contrôle n'est à faire valoir, seulement une concaténation de déterminations cosmiques. Nous oscillons en ce cas entre une transcendance platonicienne – l'harmonie magique dans lequel tout corps est pris – et une immanence plus spinoziste – car le corps persistant dans son être est divin, même si ces actes sont perçus comme maléfiques. Du coup, ne surtout pas trancher, l'intérêt de ce travail étant l'étrange ritournelle par laquelle les deux systèmes semblent cohabiter. Enfin, si l'œuvre provient d'une bifurcation par laquelle Schmitt ré-orienté sa recherche, alors nous concluons qu'agir dans un milieu soumis à l'émergence ne signifie pas qu'il va gagner en entropie mais tout le contraire : il va gagner en saveur et en sens. Les ballets indiquent bien que, lorsque les entités marquent un alignement toujours différent, quand ils rendent manifestes cette respiration cosmique immanente : c'est une catastrophe ! Que la catastrophe est en continuité avec l'ordre, à l'infini. Que la vie c'est ça : la catastrophe qui s'oppose absolument à l'entropie. Et que l'entropie, c'est l'arme du contrôle, puisque que cette arme pilonne les régions sociales qui s'emparent sans *laisser de traces* de cette hyper-complexité affective du monde actuel. Le contrôle veut administrer les associations spontanées à qui son territoire va donner du crédit, d'où sa volonté de soustraire à un milieu quelconque son propre souci d'émergence en usant d'entropie (de législation) pour la gestion de tous les risques. Ce qui n'a pour effet que de congestionner les énergies, les machines et les corps en les dissociant tous du milieu :

« L'artiste est un guerrier. Tout comme la première bactérie qui est sortie dans la grande soupe pour y survivre et se reproduire. Le risque est immanent à la vie. La confiance, c'est la mort. La mort par ennui, la mort par repli. Un monde régi par les assurances, risque calculé, ré-assuré. No risk, no fun. »

SCHMITT, A. (2012). « No risk no fun ».

Reprenons enfin l'ignition des *CdeC*, dans l'idée que le projet devait à la fois concerner l'ensemble des opérateurs culturels de terrain, mais également les impliquer en fonction de leurs propres schèmes d'engendrement, dans la singularité de leurs pratiques respectives. À partir des notes de travail, compte-rendus de réunion et autres travaux préparatoires, nous décrirons l'ébauche de ce projet qui, à travers la réponse visible à une commande politique, ambitionnait de fonctionner, en pénombre, comme une véritable plate-forme stratégique pour les opérateurs culturels, oscillant entre un appareillage et une infrastructure, un champ outillé et une architecture commune ouverte à l'appropriation opératoire et à la catalyse de nouveaux dispositifs. La commande à laquelle nous devons

répondre dans le cadre de notre CIFRE²⁹ tenait dans un document de trois pages, rédigé par Xavier Marcon, directeur des affaires culturelles de la ville de Bourg-en-Bresse. Il nous semble important ici d'en commenter rapidement quelques extraits tant cette note d'intentions marque l'ambition politique du projet et offre un brossage intéressant quant à la confrontation de la vision institutionnelle du territoire d'une petite préfecture de province et de sa projection vierge d'expériences sur des potentialités essentiellement fantasmées du numérique. Par ailleurs, ces interprétations nous permettront d'identifier les points de divergence ou de concrétion quant aux travaux effectivement aboutis. Que ces écarts se rapportent à l'ingénuité des intentions politiques ou à de la démesure de nos propres prétentions, ils consistent tous à faire parler le territoire comme un réseau, dans une volonté effective de le sortir du *statu quo* de ses structures en s'appuyant sur les forces en présence, sur les opérateur de terrain même :

« Les "Chemins de la Culture" ont pour objectifs de permettre aux publics de circuler entre les établissements culturels et de faire résonner leurs programmations et les créations de la rue qui verront le jour dans différents espaces de libre expression. Ce dispositif novateur favorisera également le travail partenarial et les échanges entre professionnels et amateurs. »

MARCON, X. (2009). *Déclaration d'intentions*.

Sous la forme convenue du discours politique, l'énonciation témoigne d'une volonté de décloisonnement que celui-ci soit relatif :

- aux avoir-lieu de l'art : mise en écho de tout l'événementiel programmé au sein des structures de la ville et animations sectorielles locales, qu'elles désignent des productions amateurs ou des interventions *hors les murs* ;
- aux corps qui les animent : mise en réseau des professionnels et des associations, des pilotages et des publics, des ressources et des besoins.

* Sous le discours de la mission de service public, l'énoncé véritable des *CdeC* tient de cette volonté de construire un métier aux mailles desquelles pourraient se coordonner, selon divers degrés d'appropriation, ceux qui produisent de la culture dans la plus grande diversité possible et ceux qui en permettent l'émergence et en pilotent l'expression dans la plus large variété. Au final, le dispositif « consistera donc à définir une matrice organisationnelle qui soit autant physique que symbolique, réelle que virtuelle, matérialisée sur le territoire, qui assurera une animation sectorielle continue de l'espace public en s'appuyant sur les forces vives constitutives de la diversité culturelle du territoire »³⁰. Pour répondre à la note d'intentions, nous résumons le chantier à la conception d'une triple interface :

← f -) ancre 51
CdeC/missions

²⁹ D'un point de vue *recherche*, le terrain sur lequel nous nous inscrivons n'était pas vierge puisqu'à l'initiative du département Communication et Hypermédia de l'I.A.E. (Institut d'Administration des Entreprises) et sous la direction de Ghislaine Chabert, Jacques Ibanez-Bueno et Marc Veyrat, un travail d'anthropologie visuelle de terrain avait été menée par des étudiants de Master 2 3i (*Image Interactivity International*).

³⁰ MARCON, X. (2009). *Déclaration d'intentions*.

- *construire un réseau* : il est nécessaire que les opérateurs culturels de la ville, placés sous des tutelles de gestion différentes³¹, puissent entretenir des relations transversales, appuyer leurs actions sur le partage des ressources communes et ré-investir leurs missions respectives. Cette interface d'échanges (sorte d'intranet) n'est donc pas qu'un outil de gestion, mais un appareil de création. Aussi, peut-on en externaliser quelques attributs. Cette première interface est un lieu de retournement, où l'intérieur métaphorique des infrastructures (invisible : sous la peau de l'organe, derrière les murs) s'expose ;
- *renouveler les modalités d'accès à la culture* : se demander, au niveau du citoyen, quels rendus donner à cette machinerie, à cette production signifiante. Que représenter ? Comment ? Selon quels objectifs ? Comment assembler, par l'image interactive, le code au territoire. Peut-être ne pas couper strictement le réseau structurel (l'appareil de production) du territoire existentiel (le phénomène de consommation), trouver des piliers topographiques dans l'espace réticulaire ou considérer que les pôles image et information ne s'impliquent l'un, l'autre que parce qu'ils supposent un *milieu* ;
- *faire du territoire un ensemble matriciel* : un certain chaos doit être mis à disposition du public, en créant des espaces libérés de fonctions (incorporels, non-lieux virtuels), irréductible à un aménagement du territoire. Nous devons alors éviter que l'interface se réduise à un spectacle (une mise en scène d'objets digitaux) et que la participation se contracte à l'expression linéaire d'une *doxa* (le trait opiniâtre de sujets).

C'est ainsi que le projet, à travers l'idée de matrice, devait absorber les modes transversaux de l'action culturelle pour achopper d'un cosmos symbolique d'abord abstrait : une plate-forme programmée, une interface machinique qui permette le tissage de mondes singuliers... Mais pourtant, voilà que pointe déjà la principale difficulté que nous avons rencontrée dans le cadre de ce projet, et retrouvée dans la majorité des réalisations produites pour des institutions : ici, la matrice se veut *organisationnelle*. Matrice et organe semblent incompatibles et nous y retrouvons ce problème d'entraves aux puissances, de contrôle des hybridations, de *reterritorialisation* au sol même des contractions desquelles on souhaitait se dégager (par la géométrisation abstraite); d'un espace où l'ouverture sur un cosmos commun est comme effrayé par le chaos qui en pousse l'émergence. Le risque, le danger même des *CdeC* tenait au fait qu'à cette volonté de re-médier les liens, de ré-agencer les lignes (acteurs, énoncés et procédures d'échanges), nous ne permettions que de renforcer les leviers désolants de contrôle ; qu'au dynamisme des morphogenèses analogiques déjà établis à travers la continuité des médiations culturelles, la coopération des opérateurs ou les montages transversaux

³¹ Et pour lister précisément ces tutelles, on retrouve tous le maillage du droit français : association loi 1901, DSP (Délégation de Service Public), établissement conventionné et E.P.C.C. (Établissement Public de Coopération Culturelle. Les tutelles engagent ainsi toutes les échelles : du département (Mairie), au ministère des affaires culturelles en passant par la Direction Régionale des Affaires Culturelles (DRAC).

d'événements, nous imposons un *quadrillage discrétisé* de tutelles, une distribution discontinue et transcendante d'opérations auprès desquelles il aurait fallu se conformer. Bref : que nous stérilisons parfaitement les processus d'engendrement installés et déjà signifiants ; balayions d'un trait les mécanismes divers des musées et des acteurs par lesquels s'étaient fondés des pratiques de mélange et de mutation collective ; étouffions les corps et les cosmogonies dont ils étaient les agents. Finalement : qu'en changeant de format, nous ne changions pas de milieu et qu'à une structure dynamique et évolutive, nous n'aboutissions qu'à une surdétermination des frontières, un simple re-codage des processus de médiation culturelle et de ses objectifs sur le numérique. C'est toute la problématique de cette *déterritorialisation* par le format numérique, de ce « processus qui édifie un “redoublement algébrique”, par la création cette fois-ci sensible d'une couche chiffrée artificielle *médiatisant* notre relation aux faits et aux choses³² » : que cet espace chiffré soit confondu avec l'homogénéité apparente de ses conditions artificielles et, ne témoignant plus que par la dé-chaotisation de sa surface, qu'il stagne en deçà de ses potentiels algorithmiques, demeurant incapable de rendre compte « d'une ontologie pluraliste, stratifiée dans ses différentes lignes matérielles, énergétiques, représentationnelles »³³. Il ne s'agissait donc pas de *faire passer* les processus de médiation *au numérique* en posant l'ordinateur comme simple outil de traduction de faits et choses analogiques, selon les limites extensives d'un appareil politique *monitorant* les fonctions et frontières d'un espace désormais chiffré. À travers une plate-forme commune, unifiant les procédures d'animation sectorielle, il n'était pas non plus question d'harmoniser les singularités (*modus operandi*) de chaque opérateur, en niant la pluralité de leurs caractères, la diversité des ancrages et extensions signifiantes qu'ils avaient développées avec le territoire topographique en imposant, finalement, des mécanismes réticulaires incohérents de leurs points de vue. Nous ne pouvions qu'échouer à faire valoir notre objectif si la venue de cette plate-forme partagée de rétention (informatique) de ressources, d'échange (sémiotique) de signes et de communication (esthétique) d'images n'était pas prise en charge par les acteurs mêmes, par le ré-investissement de leurs propres principes. Nous aurions même déprécié l'avantage stratégique qu'elle représentait si nous y interdisions la production d'hétérogènes ou pire, si à travers cette interface, nous *reterritorialisations* l'ensemble des agents impliqués à même les cloisonnements territoriaux existants, aux crampes des corps dont on avait pour tâche de fluidifier les rapports de vitesse. De telle sorte qu'au sein de cette machine de trans-valorisation ne soit étudié qu'un rendu uniforme des choses par un enchaînement univoque des faits.

Spirales électroniques pour jetée urbaine

Grandeur nature. Car si nous sommes devant un tissu urbain et culturel, la notion de paysage reste ici fondamentale, ce dispositif s'ancrant autour d'une articulation à plusieurs niveaux, entre des changements géopolitiques historiques, des *habitus* et des rituels, ainsi que des fictions contem-

³² SADIN, É. (2013). *L'humanité augmentée*, p. 44.

³³ GUATTARI, F. (1992b). « Combattre le chaos », p. 4.

poraines d'existence :

« On désigne par l'abréviation [FIC] pour fiction, non pas le domaine de l'art, de la culture, des œuvres, mais ce mode particulier que l'adverbe "fictionnellement" désigne maladroitement pour indiquer que l'on va exiger de ce qui suit un rapport original entre les matériaux et les figures dont ils ne peuvent se distinguer sans perdre leur objectivité. [...] C'est ce type d'accroche entre un matériau et une figure ou une forme qui va permettre de qualifier ce mode comme totalement original. »

« [FIC] » In : LATOUR, B. (2012). *Enquête sur les modes d'existence*.

Bourg-en-Bresse n'est pas une étape touristique incontournable... Un boulevard périphérique à plusieurs voies coupe la ville en deux, la transformant en lieu de passage sans nous donner l'envie nécessairement de nous arrêter ; malgré une vie culturelle foisonnante qui mixe musique actuelle, programmation théâtrale, sciences, art contemporain et patrimoine, celle-ci est partagée entre plusieurs hauts-lieux³⁴ disséminés sur le territoire mais qui ne génèrent plus ou peu de lien social... Ce labyrinthe contextuel doit donc être initialement cartographié, non seulement pour *positionner* les acteurs sur une carte *du* territoire, mais pour faire émerger une figure commune à travers des emplois différents de la ville. Cette figure cartographique ne se fit par sur un sol vierge de matériaux d'enquête cependant. Placée sous les étudiants de Master 2 3i de notre département, une première phase de réflexion théorique à partir d'une étude anthropologique du territoire va s'effectuer afin de comprendre comment les usages fonctionnent et génèrent des flux (sociaux, économiques, politiques). Cette première étape permet d'établir un constat, d'ailleurs présenté lors du conseil municipal afin de mener une majorité d'élus à une réflexion qui, au-delà d'une simple mise en réseau, aurait su profiter d'une démarche de recherche pour se faire le terrain de son propre laboratoire urbain. De 2008 à 2010, c'est en quelque sorte la genèse de l'œuvre, l'étude du territoire entre errances et doutes. Avant notre arrivée, les chercheurs du département Communication Hypermédia se déplacent plusieurs fois à Bourg-en-Bresse. Ce sont également les premières tractations avec la mairie et la direction des Affaires Culturelles (Carole Brandon & Marc Veyrat). Puis va s'ouvrir une phase d'enquêtes filmées, réalisées par des étudiants placés sous le pilotage de Ghislaine Chabert, Jacques Ibanez-Bueno & Marc Veyrat. Le plus simple bien sûr, aurait été de mettre en place un questionnaire et de le distribuer aux habitants de Bourg-en-Bresse. Or, peu de temps auparavant, Jean-François Debat (P.S.) vient d'être élu comme maire : la nouvelle équipe municipale choisit un lieu emblématique – l'hôtel Marron de Meillonas (*H2M*)– pour être associé à l'art contemporain et accueillir la direction des Affaires Culturelles. Ces changements importants dans la vie publique incitent les chercheurs à partir directement à la rencontre des habitants.

³⁴ « Le haut lieu est un lieu de condensation des valeurs, de convergence des pratiques et d'expérience des émotions. [...] Mais dans le même temps, le haut lieu possède une valeur emblématique dans la mesure où il participe de la représentation d'un collectif social au travers la mise en scènes des valeurs et des pratiques qui le singularisent. » Haut Lieu » In : LÉVY, J. et LUSSAULT, M. (2013). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, p. 491.

2.1. La pratique des catastrophes



FIG. 2.3

GHISLAINE CHABERT (2010)
Sociologie des Usages

Étude d'anthropologie visuelle. Durée variable. Dans la
cadre du cours de Master 2 3i.

Les nombres impairs constituent des séquences de questions / réponses récoltées à même l'environnement d'enquête. Le bruit dont Godard se réclame dans « Six Fois Deux » par exemple, fait partie du rendu. En pair, les mêmes images sont retravaillées et montées sous forme de clip vidéo, donnant ainsi la démonstration de la puissance visuelle sur la perception de la réalité capturée.

Le dispositif imaginé, mixant anthropologie visuelle³⁵ et art hypermédia, va s'inspirer d'une expérience précédente originale créée pendant la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2008 par Catherine Beaugrand autour de l'*urban gaming SUGOROKU*³⁶. Ce travail permet non seulement de comprendre le territoire mais d'engager une véritable approche systémique du *dis-courir*. Des étudiants en Master parcourent la ville, filment et interrogent les habitants par rapport aux lieux où ils se trouvent et qu'ils traversent, la manière dont ils les entrevoient, ainsi que sur leurs désirs de comprendre et de mieux connaître la ville, les événements qui s'y déroulent, l'importance dans cette découverte de l'utilisation des technologies numériques. Trois catégories de sujets sont évoqués :

- *fréquentation du lieu* : Quand fréquentez-vous le lieu ? Avec qui ? Qu'est-ce que vous y faites ? Comment ? Quelle est pour vous l'histoire de ce lieu ? (architecture, culture) Que ressentez-vous dans ce lieu ? Que vous évoque ce lieu ? Avez-vous une histoire particulière (un lien) avec ce lieu ? Quels sont les objets cultes pour vous dans le lieu ?
- *représentations associées à la ville* : Quels sont les lieux importants de la ville pour vous ? Pourquoi ? Que serait la ville sans ces lieux ? Fréquentez-vous ces lieux ? Quels sont les lieux que vous aimez ? Pourquoi ?
- *représentations associées aux nouvelles technologies* ; Quels outils privilégiez-vous lors de vos recherches d'informations pour votre travail ? Vos loisirs ? Votre quotidien ? Comment utilisez-vous votre téléphone portable en ville ? Communiquez-vous de la même manière partout ? Quels sont les informations dont vous aimeriez disposer dans les lieux que vous aimez fréquenter ? Pourquoi ?

Curieusement, la pâte au pétrissage de laquelle ces séquences rendent le plus de saveur n'est peut-être pas visuelle, mais sonore³⁷ ; nous imaginons que la ville en général niche ses vecteurs d'intimité – les vecteurs de compacité –, mais nous pouvons en dire que, pour y avoir vécu deux années, c'est peut-être bien par la sonorité qu'en-tant qu'habitant, nous connaissons une affection bien spécifique du territoire. Nous retrouvons peut-être ici le silence de l'incodé, de ce qui échappe aux images de communication qui nous ordonnent de croire en ce que *la ville est*, qu'il en soit de la publicité (qui

³⁵ Branche de l'ethnographie effectuée à partir d'un travail de terrain et intégrant le dispositif de capture, les données environnementales du captation et le jeu fluctuant des identités en présence. L'enquête prend ainsi en compte le danger du visuel en lui-même : « La méfiance envers le visuel – envers son potentiel à éveiller des sentiments dangereux, à conduire à des interprétations fausses et à renforcer les préjugés – a eu tendance à placer un fardeau insupportable sur les épaules des anthropologues visuels. Les bons films contextualisent de façon interne, c'est-à-dire, qu'ils tentent de créer un monde qui autorise moins d'erreurs de lecture. Un film qui inmanquablement renforce les préjugés a souvent échoué à créer une rencontre suffisamment complexe avec ses sujets. » MACDOUGALL, D. (2004). « L'anthropologie visuelle et les chemins du savoir ».

³⁶ URL : <http://biennalesaint-etienne.citedudesign.com/fr/html/expositions/sugoroku.html> (visité le 03/05/2015).

³⁷ Nous n'aurons pas l'occasion de revenir sur la particularité acoustique de la ville, mais faisons remarquer que celle-ci fit l'objet d'un travail artistique, en marge de notre CIFRE et sous les indications du collectif ISHTAR, ayant vu aboutir une carte sonore de Bourg-en-Bresse. Voir donc : URL : http://lab.cheminsdelaculture.fr/cartographie_sonore/ (visité le 20/07/2015).

indique sur quoi fixer nos désirs) ou de la rénovation des bâtiments (par où le pouvoir décide ce qui mérite d'être sauvegardé, ce qu'il y a de significatif dans la ville):

« Parler, même quand on parle de soi, c'est toujours prendre la place de quelqu'un, à la place de qui on prétend parler, et à qui on refuse le droit de parler. [...] Une image se fait représenter par un son, comme un ouvrier par son délégué. Alors, comment arriver à parler sans donner des ordres, sans prétendre représenter quelque chose ou quelqu'un, comment arriver à faire parler ceux qui n'ont pas le droit, et à rendre aux sons leur valeur de lutte contre le pouvoir ? »

« TROIS QUESTIONS SUR SIX FOIS DEUX (GODARD) » In : DELEUZE, G. (1990). *Pourparlers : 1972-1990*, p. 60-61.

Ainsi, progressivement, une cartographie des flux, des chemins empruntés par les habitants — pour traverser la ville ou se rendre d'un lieu à un autre —, est dessinée, commentée, répertoriée avant d'imaginer ce qui pourrait être installé pour construire cet *eSPACE* hypermédia. Malheureusement cette cartographie impose à nouveau des contingences, des choix, des décisions politiques. Toute la difficulté du projet revient alors à trouver des angles de co-incidence entre une commande impérative et posée en amont, et le vécu du territoire, impétueux, qui n'énonce pas les mêmes enjeux et ne discourt pas sur les mêmes chemins. La volonté politique, d'abord, peut s'énumérer en fonction des exigences suivantes :

- *communication et médiation* : nous ne devons plus pouvoir dire qu'il ne passe rien de culturel à Bourg-en-Bresse ;
- *dé-segmentarisation et réseautage* : il faut trouver un moyen de détacher les publics habitués d'un lieu de fréquentation unique ;
- *physibilité et présence visuelle* : la réponse à la commande doit être visible, l'accès au dispositif doit pouvoir se faire à partir de l'espace physique.

Cette énumération ne correspond donc pas seulement à l'énoncé d'un besoin mais bien à une demande. En effet : imaginons que nous soyons vendeurs de pizzas, la demande pourrait correspondre à la *commande d'une 4 fromages*, c'est l'information. Mais le besoin que nous satisferions auprès de notre client est à la fois *la faim elle-même* et le désir de manger. La petite étude menée par l'équipe de G-SICA – *Groupe de recherche sur l'Image la Communication et les Arts numériques* et les étudiants du département CH pointe déjà un peu mieux les problèmes de la ville : *nous n'y avons pas faim*. Ce n'est pas que nous nous y ennuyons, c'est que le rapport entre le territoire et ses habitants est paradoxalement dévalué alors que la ville, notamment par le travail de la DAC et l'énergie qu'insufflent les opérateurs culturels, dispose d'une richesse incroyable. * Irrémédiablement, nous sommes renvoyés à cette question de l'appétence du sentir-ensemble. La question n'est pas de dynamiser le territoire, comme si le politique était le cœur d'une machine organique et que tout dépendait de ses battements. Bien au contraire les questions des ritualisations et des usages de l'espace public doivent rencontrer des formes radicalement innovantes du paysage. Là, le politique doit tout faire pour se

← f -) ancre 52
Rituel / politiques

dégager d'une situation qu'il a insufflé ; la volonté de laisser un laboratoire s'ouvrir sur un territoire qu'il administre va forcément problématiser des soucis esthétiquement différents des siens. Il faut trouver des questions bivalentes pour constituer un milieu tramé de points de coïncidence entre la volonté politique et ce que les enquêtes menées auprès des habitants nous auront permis de révéler. S'il apparaît bien normal que la municipalité veuille mettre en place une démarche qualitative à travers un dispositif de *labellisation* de la programmation culturelle ; ce que nous avons à faire ne peut en aucune manière se résumer à un écran multimédia de ce *mot-d'ordre*. Mais en revanche, une simple idée de communication peut devenir le support d'une expérimentation scientifique. Admettons un site quelconque qui permette à n'importe quel burgien de se saisir d'une séquence de programmation culturelle pour l'anticiper, la partager, l'augmenter et la faire persister après elle. Supposons que cette dérive de l'événement local sur les réseaux ait fait l'objet d'une fiction mise en scène et valorisée par les opérateurs culturels de terrain et qu'enfin, nous ayons prévu de capturer les traces de ces transactions afin que non seulement soit estimée la valeur d'un tel élargissement des zones de contact entre le public et les opérateurs culturels, mais pour que soient également proposées de nouvelles métriques tactiques résorbant implicitement le paysage mental projeté par le politique ; voilà enfin de quoi satisfaire des enjeux de recherche. Nous retrouvons peut-être là une ambition assez peu différente de la pensée complexe de Morin :

« Le complexe surgit comme impossibilité de simplifier, là où les désordres et les incertitudes perturbent la volonté de connaissance, là où l'unité complexe se désintègre si on la réduit en ses éléments, [...] là où les antinomies font divaguer le cours du raisonnement, là où le sujet observateur surprend son propre visage dans l'objet de son observation. »

MORIN, E. et LE MOIGNE, J.-L. (1999). *L'intelligence de la complexité*, p. 211.

Mais cette fois-ci, la complexité est concrètement incarnée dans la redondance des machines, placées au-dessus d'une information (le territoire) « comme étant toujours le minimum requis pour la bonne réception des ordres »³⁸. Et c'est à travers elle que serait saisi l'image *hologrammatique* du territoire, ses différents germes, fragments capables de re-cristalliser le tout, images spectrales visibles de plusieurs angles, suspendues dans l'espace urbain puis réticulées sur Internet, modulées par la propre algorithmie de l'espace collectif :

« Dès lors comment nos propres algorithmies, nos propres comportements, ne seraient-ils pas réglés et cadrés selon des processus organisationnels en œuvre et par lesquels nous contribuons par notre action à reproduire l'ordre dans lequel nous sommes et dans lequel d'une certaine façon nous ne serions que des récipiendaires agissant d'ordres sémio-pragmatiques en train de se faire et de se reconstituer. »

VAN CUYCK, A. (2011). « Pour une anthropologie culturelle des formes organisationnelles ».

³⁸ « [...] et en dessous encore ? Eh bien il y aurait quelque chose comme le silence, ou bien comme le bégaiement, ou bien comme le cri, quelque chose qui filerait sous les redondances et les informations, qui ferait filer le langage, et qui se ferait entendre quand même. » « TROIS QUESTIONS SUR SIX FOIS DEUX (GODARD) » In : DELEUZE, G. (1990). *Pourparlers : 1972-1990*, p. 60.

Arpentant les frontières mêmes avec l'idée qu'elles prolongent le cristal en voûtes, de haut en bas,

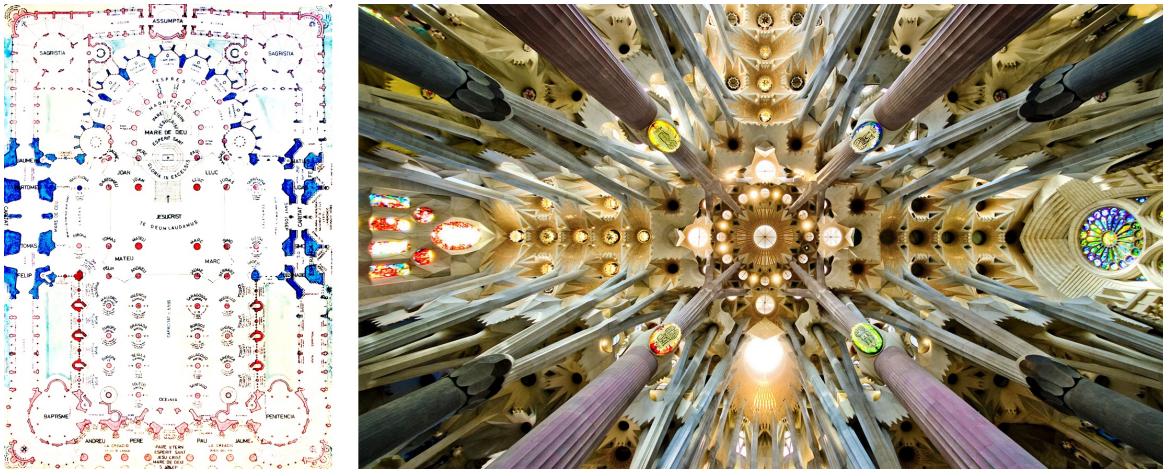


FIG. 2.4

ANTONI GAUDÍ (1882-...)
Dôme de la Sagrada Família

Pierre ciselée, vitraux, métaux bruts et polis, voûtes, arcs et colimaçons, céramiques, campaniles de ciment, acier : 115 × 90 × 60 m, Barcelone.

Pour la construction des nombreuses colonnes hyperboloïdes de sa basilique, Gaudí imagine une élévation *symbolique* des saint à partir du sol. Ceux-ci s'étioilent dans le feuillage hyper-complexe du dôme, un réseau de lignes crénelées que le simple changement de point de vue suffit à *fractaliser*. Il apparaît que ce sont alors les emblèmes des quatre saints, germes placés au cœur des bifurcations, qui cristallisent toute l'architecture en divers points de concentration aérienne et d'éclosion florale, entre l'opacité blanche du grain minéral et la pesanteur de la lumière teintée.

nous avons donc rencontré les opérateurs, dès le début de notre CIFRE ; l'idée étant de trouver des termes transversaux afin de voûter chaque pilier symbolique du territoire. Nous pensons que les enjeux de la collecte nécessitent un développement spécifique, une interface d'administration commune qui doit extraire la musicalité des concordances sous les énoncés de service public. Tant que le plan symbolique n'est pas imaginé, il nous semble improbable de projeter quoique ce soit de viable. La posture de projet est relativement critique : l'ébauche du dispositif est collective (ensemble *S*), c'est une mise en perspective des opérateurs de terrain en fonction de leurs attachements (territorialité *X*) par l'intégration opératoire des habitants (territorialité *Y*) grâce à un engagement algorithmique (*déterritorialisation - Z*). Ce qui implique autant de retraits :

- Ne pas envisager tout de suite l'acteur humain dans son rôle d'opérateur :
 - pris par les impératifs de sa mission de médiation culturelle ;
 - dans l'effectivité acquise de celle-ci au sein d'une localité spécifique ;

- vis-à-vis d'une gouvernance particulière ;
- opérant dans un sous-ensemble de mots-d'ordre abstraits...

Au risque de ne produire des scénarios qui ne feraient que numériser des poétiques territoriales épuisées.

- Ne pas impliquer le programme en regard des seuls actes de langage :
 - des figures computationnelles qu'il induit ;
 - en fonction des déterminations (légales et opératoires) et des tiers hypermédias qu'il convoque ;
 - coulant les motifs des interfaces matérielles (visibles et invisibles) aux moules des fonctions ;
 - *instrumentalisant* parfaitement l'espace chiffré...

Au risque de ne ré-habiller aucunement l'expression des intensités en place, où le *faire-faire algorithmique* et l'*ordination réticulaire* n'auraient embrayé sur aucune *poïèse dis-locable*.

À l'instar de l'architecture de la « Sagrada Família », la *discrétisation géométrique* des données territoriales (le plan d'abstraction symbolique) ne tisse de rapports signifiants en ses prolongements réticulaires les plus virtuels, que si ceux-ci voûtent l'hétérogénéité des manières d'y pratiquer le sentir-ensemble, au sol de la réalité. Nous supposons que la base de données, par laquelle se cristallise tous les enjeux des *CdeC*, ne concerne pas le texte ou l'information, mais la géométrie et que notre travail serait de capturer une intuition géométrique du territoire, dans cet échange discret de formes et de manière de collecter, assembler et promouvoir la culture. Si nous devons travailler à l'inter-opérativité des structures, il s'avère qu'en interne, les acteurs entretiennent évidemment des relations administrative ou de l'ordre du partenariat. Chacun d'entre eux inter-agit sur un calque de la représentation collective et produit des traces qu'il ne nous reste qu'à saisir pour leurs puissances de réordination supposées. Et si nous nous permettions de penser véritablement cette géométrie, nous pouvons amorcer la description de notre espace chiffré par un effort de figuration algébrique / géométrique et *danser avec les êtres incorporels*, dans un espace sans dimension et sans direction. Une pensée par une image en mouvement pourrait nous permettre de se saisir les enjeux, assez simple au demeurant, des discontinuités territoriales inhérentes à la rencontre des ensembles numériques / physiques (plis, conflits, recouvrements).

Si H2M est instauré comme épïcêtre, cela ne signifie pas qu'il est le foyer du séisme, qui est tout autour de lui, mais la projection la plus visible — ou physibile : visuellement marquée à la surface physique — de cette périphérie. Celle-ci, à son tour ne rend pas de compte au centre³⁹ ; ses circonvolutions effectuent leur ritournelles en pelures d'oignon, elles se recouvrent entre elles et engendrent

³⁹ Nous discutons les propos de l'architecte Rem Koolhaas à propos d'une identité sans centre. Notamment pour ce que ces propos

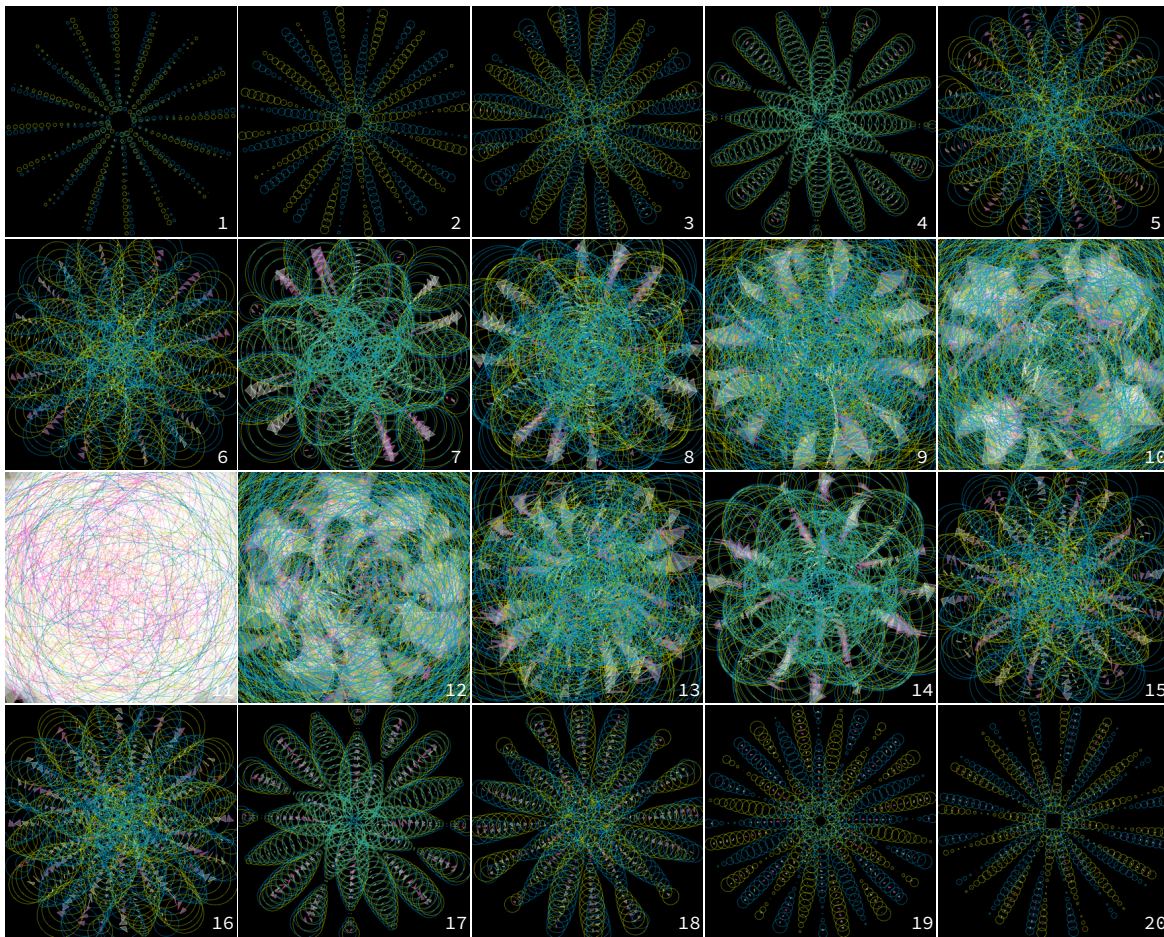





FIG. 2.5

FRANCK SOUDAN (2015)
 So Mo (Spirale optique, Milieu ouvert)
 Programme pour écran d'ordinateur.

À travers les *CdeC*, le milieu computant se fait successivement pieuvre, *Krill*, boussole et cardiogramme de Bourg-en-Bresse... Cette cartographie des flux se fixe au dispositif en passant par différentes grilles de *dis-crétisation*, ce qui n'empêche pas la modulation *machi-nique* de restituer, en retour, une sensibilité hypercom-plexe du territoire.

le motif musical de l'épicentre. Posons une première entité : , l'opérateur culturel, ainsi qu'une seconde : , le *burgien*. L'un comme l'autre ne sont jamais isolées d'une séquence qui fait la respiration du territoire. Les opérateurs sont perlés le long d'une mission de service public et orientés dans l'espace vis-à-vis d'un lieu spécifique ; l'habitant de Bourg-en-Bresse est également saisi dans sa pratique quotidienne du territoire y insufflant sa propre pneumatique. Admettons ensuite que

peuvent avoir d'intéressant pour définir une identité plus que *polycentrée*, mais qui, du point de vue ontologique, se passerait parfaitement de la dichotomie centre / périphérie pour s'engager à l'étendue. Voir donc : section 67 p.279.

les modulations asynchrones de ces entités *topoïétiques* (engendrées par leur position) puissent être réduites à une simple concaténation de fonctions sinusoïdales : ○○○○○○○○. En dernière instance, les bulles se *pneumatisent* mutuellement ; à chaque fois que des membranes se croisent, il y a *trans / action* et création d'une trace active (une donnée computante) : un souffle . Alors que les lignes qui décrivent le contour des entités développent un moiré complexe — les contours computants deviennent des réseaux de lignes engendrant des nouveaux phénomènes d'interférence spatiale —, cette transe commune recouvre des surfaces de plus en plus larges, qui finissent par envelopper parfaitement l'épicentre, comme pour l'immuniser contre son propre trou noir. Énergie éolienne, nous imaginions que l'appareil que nous allions proposer était en capacité de *synchoriser*⁴⁰ des acteurs territoriaux parfois relativement isolés. Après avoir rencontré chacun d'eux, nous serons en mesure de proposer le scénario d'un dispositif d'info-gestion qui aurait cristallisé l'hétérogénéité des pratiques sectorielles autour d'un germe toujours différencié : *l'événement*. Au niveau du simple événement culturel se trouve l'issue probable de tous les dangers. Échappant d'abord à la dichotomie physique / numérique, il est déjà *data*, donnée immatérielle ; il décrit un instant qui se dérobe au contrôle. Si l'événement naît des ressources que le pouvoir en place veut bien lui allouer, il désigne l'avoir-lieu par lequel les flux de la ville peuvent échapper à leur tour aux habitudes non rituelles. Cette « unité narrative singulière, s'intègre au récit en fonction de sa contribution au développement de l'intrigue » ; à ce titre il suppose toujours une mise en intrigue visant à l'organiser un peu arbitrairement « dans une totalité intelligible⁴¹ » ; son intérêt revient à contenir le déversement aléatoire d'une redondance sans effet (tout le Web). Ce contenu détermine l'idée qu'en contrefort des ritournelles machiniques, les événements territoriaux s'offrent comme « formes ouvertes qui préexistent à l'hypertexte de fiction »⁴².

L'info-gestion de l'invisible

Après les balbutiements du projet⁴³ nécessaires à la précision des besoins de chacun ; l'interface de consignation partagée de toute l'activité culturelle va se contractualiser autour de cette donnée primordiale qu'est donc l'événement. Le dispositif d'info-gestion de la base de données doit à la fois simplifier la procédure de collecte inhérente à tout travail de documentation de l'activité administrative, mais également appareiller les émergences tactiques, les embryons d'intrigue. Nous le soulignons dès 2010 :

⁴⁰ « **Synchorisation**. Processus social qui consiste à se donner un espace commun pour être et pour agir. L'interaction suppose la synchorisation, c'est-à-dire un contact entre les réalités considérés. » « Concepts clés » In : BEAUDE, B. (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*, p. 250.

⁴¹ BOURASSA, R. (2014). « Les paradoxes de la trace », p. 61.

⁴² Ibid., p. 63.

⁴³ Où nous eurent, entre autres, l'occasion de rencontrer des entreprises comme Orange pour envisager la mise en place d'un accès sans fils à Internet au niveau d'HzM.

« Développer des interfaces de gestion et décisionnelles. Dans le cas de *CdeC*, il serait utile d'associer cette interface de gestion à une interface de visualisation des données statistiques agglomérées, de telle sorte que cette interface devienne un outil de prise de température du terrain. Aussi, le *backoffice* pourrait également être pensé comme une carte interactive sur laquelle seront affichées, en fonction de plusieurs info-calques, des informations statistiques, des informations en temps réel, des cheminements etc... »

SOUDAN, F. (2010c). *Les Spirales électroniques*, p. 6–7.

Équivalent d'H2M dans la perspective politique du projet, la traduction des agencements à la base de données nous apparaît primordiale. Pour autant, nous ne développerons pas l'interface en faisant descendre une grille — même fort bien renseignée à propos du territoire —, sur les opérateurs. Nous ne constituâmes à vrai dire jamais la base de données puisque le développement de l'outil de gestion que nous avons entrepris fût interrompu pour au bénéfice d'une solution *clef en main*. Mais l'intention de travail prévoyait un genre de catastrophe que nous aimerions reprendre justement pour son mouvement, d'abord interactif avant d'être encyclopédique. * *L'e-collecte* décrit ainsi trois gestes programmés recouvrant trois espaces de contrôle (trois missions):

← *f* -) ancre 53
E-collecte

1. *identifier l'existant* : faire inter-opérer les acteurs culturels du territoire suppose de créer une centrale de collection, de créer un recueil. Donc avant toute chose, il faut identifier les contributeurs au recueil. Tout comme dans le site portail qui en dépend, nous faisons face à un centre multiple plus qu'à un à processus de décentralisation. Ici, nous ne pouvons parler de centre, mais de quelque chose qui à au moins deux dimensions : une base (de données). C'est à travers cette interface (donc) que se dessine l'ensemble des *facettes* visibles du dispositif ;
2. *tracer les agencements* : concrètement, travailler sur les *CdeC*, c'est d'abord mettre en place un dispositif de collecte. Nous affrontons là le travail d'une administration et il s'avère que celle-ci consiste essentiellement à produire des données. Ces dernières viennent parfois de l'intérieur ; comme assemblées en interne (la programmation), elles émergent du choc de deux informations : privé / public.
3. *ouvrir la documentation* : toutes les données sont rendues accessibles par une A.P.I. afin de constituer un véritable espace critique⁴⁴ des informations. Si nous centralisons l'accès à la matière chaude du dispositif, nous pouvons en contrepartie monitorer l'accès et mesurer indirectement la réception des interfaces ; le *trace* que laisse une requête vaut pour autant d'actions signifiantes et de déplacements de la matière corporelle.

⁴⁴ Un espace discret, chiffré et réticulé dans ses flux ; présentant des formes de documentation interactive du territoire permettant de repenser la mémoire collective : « Le document intervient alors comme ouverture du discours. [...] User du document, ce n'est pas seulement le classer ou l'interpréter, c'est se laisser conduire par son absence de tri et de signification immédiate, son obscurité et sa promesse. Le document étant toujours au présent, il est à l'image de la confusion qui caractérise le présent. Il rend nécessaire une politique de la lecture et c'est celle-ci qui peut vivifier et renouveler le rapport à l'archive comme à la bibliothèque. » SAMOYAU, T. (2012). « Du goût de l'archive au souci du document », p. 5.

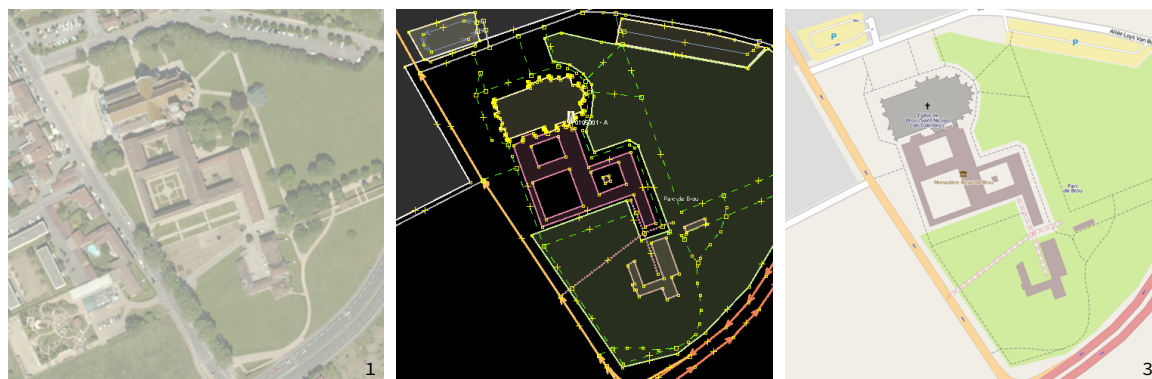


FIG. 2.6

OPENSTREETMAP (2010) Le cycle d'édition des données cartographiques

. Dans le cas du Monastère royal de Brou.

Une carte dépend d'images satellites (1) déjà existantes ou le cas échéant, de données G.P.S. représentant des parcours, capturés à partir de n'importe quel instrument disposant d'un système de géolocalisation. Sous forme de fichiers *téléversés* sur les serveurs d'OSM, ces *tracks* deviennent des supports visuels — parmi lesquels nous pouvons trouver des sources plus officielles telles les plans cadastraux — permettant de composer la carte (3). La création de celle-ci relève alors plus d'une activité de paysagiste tant la grammaire visuelle employée à l'expression des être géométriques est complexe.

Il y eut plusieurs germes que nous aurions pu placer au cœur de la modélisation du moteur événementiel, comme hybridation du code et du territoire. Dans une note de fin 2010, où nous argumentons certaines préconisations techniques relatives aux S.I.G.⁴⁵ à développer dans le cadre du projet, nous imaginons combler les lacunes de l'encryption cartographique en occasion de convier des étudiants de notre département à une autre forme d'étude anthropologique, employant cette fois-ci le téléphone portable. Il s'agit à la fois de corriger les erreurs ou manquements du fournisseur OSM (*OpenStreetMap*⁴⁶), une base de données géographiques libre, que d'effectuer un *reporting* G.P.S. des POIs (*Point Of Interest*), des hauts-lieux. Mais l'exigence épistémologique de l'exercice pousse

⁴⁵ « Un système d'information géographique (SIG) est un système d'information conçu pour recueillir, stocker, traiter, analyser, gérer et présenter tous les types de données spatiales et géographiques. » WIKIPEDIA, « Système d'information géographique ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Système_d'information_géographique (version du 19/04/2015).

⁴⁶ « OSM est à la cartographie, ce que Wikipedia est à l'encyclopédie : un site collaboratif pour l'élaboration de cartes libres de droits (Licence Creative Commons). [...] OSM se base donc sur le principe d'un WIKI en s'appuyant sur une communauté de contributeurs qui enrichissent constamment la plateforme de nouvelles informations. Le portail francophone d'OSM répertorie ainsi un grand nombre d'événements de cartographie souvent animés par des associations locales aux objectifs complémentaires qui ne rejoignent pas forcément la cartographie routière. C'est en ceci que l'aspect ouvert du projet prend tout son sens ; il ne fait pas que dépendre de l'apport de ses membres, de par leurs motivations respectives, les membres modifient a posteriori l'usage même de la plate-forme. » SOUDAN, F. (2010a). *Cartographier Bourg-en-Bresse*, p. 3.

l'expérience un peu plus ailleurs, puisque nous demandons également aux étudiants de renseigner les petits POIs, les lieux communs, sans qualité (touristique). Deux jours de documentation à vif, saisi dans l'espace physique du territoire même, par des étudiants probablement aiguillés par les acteurs locaux et renseignés par nous-mêmes des résultats de la première étude, dans ce qu'elle avait notamment révélé en termes de *saillances* communes chez les burgiens : des attachements à des détails architecturaux particuliers. Dans une autre notre de 2010, nous allons jusqu'à ne plus trop imaginer de différences entre l'intranet sécurisé et les données publics, mais proposons une plate-forme communautaire d'hybridation ainsi qu'un rituel assez précis de synchronisation :

« Tous ces contenus forment une espèce d'ontologie urbaine que l'on pourrait partager, s'échanger dans un réseau. L'idée n'est pas de créer des relations entre des individus mais de rendre une interface capable de rapporter, relier et rendre intelligible cette relation individuelle et subjective à la ville afin de la transformer en une ontologie visuelle et interactive ; ceci afin que les données produites par des citoyens burgiens impliqués dans le re-description de leur propre territoire soient ré-injectées dans les contenus hypermédias par lesquels les anonymes (touristes de passage) seraient accueillis. »

SOUDAN, F. (2010b). *Hypergraphier Bourg-en-Bresse*, p. 6–7.

Ce que cherchions s'approche de cette différence délicate que souligne et qui a tout à fait trait aux corps eux-mêmes (l'action des acteurs), plutôt qu'aux entités abstraites (les opérateurs culturels, les directions sectorielles):

« L'internalisation externalisée repose, à l'inverse de l'externalité incorporée qui procède du dehors du corps à son dedans structurel, sur des capacités endogènes de suppléance corporelle [...]. L'art plastique du corps ne consiste pas à devenir des identités flexibles, des *dividus* sans individualités mnésiques. Si l'extériorité définissait toute l'intériorité, il n'y aurait plus de réflexivité propre une fois que le corps cérébré est informé. Le corps ne peut être que le reflet du monde. »

ANDRIEU, B. (2007). « L'externalité du corps cérébré », p. 171–179.

À l'instar des cellules souches, l'interface d'administration devient le foyer d'une *refondation* de l'avenir à partir du passé et pas seulement une tâche impérieuse de renseignement d'informations. Le substrat à capturer est bien corporel et chaque opérateur présente une manière différente de l'exprimer. Le dispositif de capture ne peut se contenter d'externaliser une action de communication physique (informatiser la gestion des événements), mais la communication interne doit se repenser par rapport à la circulation de ses données ; sans quoi il se serait seulement fait connaître auprès des agents de la fonction publique comme une tâche d'info-gestion supplémentaire. Au fur à mesure de la projection des manières de faire, nous ne quittons jamais l'idée de saisir impérativement les événements d'un seul geste ; le formulaire n'étant susceptible de se complexifier que si le mode d'existence de l'événement le nécessitait. Des séquences d'événements, qu'elles soient le fait d'un ou plusieurs opérateurs, s'expriment naturellement dans une saison culturelle et l'idée tout simple d'un agenda partagé, exprimée par les acteurs culturels lors d'une réunion, va constituer le germe de tout notre développement avec l'idée d'une rencontre entre deux genres de programmation :

celle *du code* et celle *du territoire*, toutes deux de genre événementiel, toutes deux corporels, mais relevant de milieux différents.

Nous pouvons avancer une modélisation générale des acteurs, telle que nous avons désiré produire une synergie entre ces derniers à travers l'interface d'administration, selon la théorie des catastrophes développée par le mathématicien français René Thom à la fin des années 1960. D'une part, celle-ci procède d'un mouvement de réduction immense prétendant réduire les irisations de la lumière sur l'eau à une entité géométrique assez simple qu'il ne nous resterait plus qu'à déplacer le long de divers *espaces auxiliaires* de contrôle. Quelque part, nous prétendons alors établir un rituel géométrique formalisable entre deux ensembles dynamiques et non-linéaires : l'administration du territoire et le souci d'émergence d'Internet. Car s'il y a un rapport entre les deux, il concerne l'espace. Si celui-ci présente le souci d'un sentir-ensemble, c'est que d'abord, il permet de s'accorder sur une distance commune vis-à-vis des phénomènes qu'il encode. Nous pouvons *intuitionner* une fonction ouverte à la fois aux changements d'entités et aux nombres d'espaces de contrôle ; une forme dont les règles d'évolution auraient prévu l'adaptation aux nouvelles hybridations corporelles entre le code et le territoire. * Et pour venir à la théorie des catastrophes, celle-ci « vise à décrire les phénomènes discontinus à l'aide de modèles mathématiques continus. [...] Il ne faut pas en attendre l'explication (le pourquoi) d'un comportement, mais sa compréhension (le comment) »⁴⁷. S'appuyant sur l'allégorie de la caverne de Platon, Thom résume les intentions de sa théorie ainsi :

→ *f* -) ancre 54

Le réalisme philosophique
de Thom

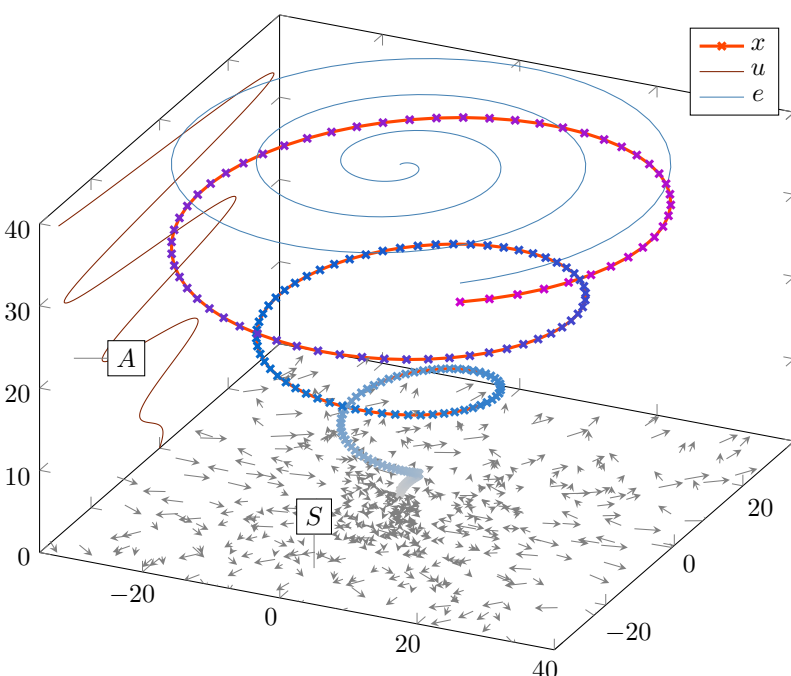


FIG. 2.7

FRANCK SOUDAN (2015)

L'élévation amoureuse (d'après René Thom)

Code TikZ/PGF.

Nous recevons un grand nombre de forces célibataires en S . Ces affections ne sont que la projection d'une complexité à jamais accessible en ses termes. Mais nous n'appartenons pas au chaos, nous sommes autant isolés de l'Univers que de notre propre corps : nous balbutions, tournoyons et sommes traversés de singularités. Posons *a priori* l'être géométrique e , germe de ce phénomène : la spirale. Nous traduisons la structure morphodynamique par l'auxiliaire A : plan / essence des chutes et élévations tel que $u(a) = a \times \cos(0.18\pi \times \frac{180a}{\pi})$. L'intégration de S par A engendre x : une explication de la danse amoureuse

⁴⁷ EKELAND, I. (1977). « La théorie des catastrophes », p. 745.

2.1. La pratique des catastrophes

« La théorie des catastrophes suppose justement que les choses que nous voyons sont seulement des reflets et que pour arriver à l'être lui-même il faut multiplier l'espace substrat par un espace auxiliaire et définir dans cet espace produit l'être le plus simple qui donne par projection son origine à la morphologie observée. »

THOM, R., GIORELLO, G. et MORINI, S. (2010). *Paraboles et catastrophes*, p. 83.

L'espace substrat correspond à celui des phénomènes perceptibles — notre espace-temps pour ainsi dire —, c'est le fond de la caverne à la surface de laquelle se projettent les ombres chez Platon. L'espace auxiliaire est la modélisation mathématique desdits phénomènes par l'étude morphologique des ombres mêmes. Il ne s'agit donc pas, chez Thom, de sortir des simulacres, mais de produire un modèle de simulation qui permettrait de comprendre les structures dynamiques de celles-ci dans l'intuition même que leurs ombres relèvent de géométrie. Aussi, plutôt que de se confondre avec une entreprise de réduction des phénomènes à un ensemble de paramètres, cet espace se forge dans la pure négation des attributs arbitraires de la description. Par exemple, nous nous passons volontairement de la connaissance des 21 000 gènes que constituent notre A.D.N. pour expliquer la *sueur froide*. En revanche, nous pouvons envisager d'isoler un phénomène humain catastrophique tel que la *chute amoureuse* en ne projetant qu'un nombre restreint de paramètres au sein d'une boîte noire. C'est plausible quant à considérer que chaque forme de la chute amoureuse est un acte qu'une mécanique même hyper-complexe des causalités physico-chimiques impliquées ne permet absolument pas de comprendre : une morphologie et un idéalisme géométrique modélisant les singularités dans un automate de contrôle structurellement stable ; contre une biologie réduisant la complexité du vivant à la recherche d'une codification combinatoire :

« La Biologie s'est lancée dans l'entreprise démesurée qu'est le déchiffrement exhaustif du métabolisme vital au niveau moléculaire. Prise d'un vertige réductionniste, elle refuse de croire — contrairement à l'évidence qu'assure l'introspection de notre psychisme — qu'il puisse y avoir une certaine autonomie de chaque niveau d'organisation, cette autonomie dont nous pensons qu'elle doit précisément s'exprimer selon une ontologie de saillances et de prégnances. »

THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 113-114.

Il n'est donc pas question de réduction, mais d'émergence ; il n'importe pas d'augmenter la quantité de paramètres dans l'idée qu'ils nous rendraient plus précisément compte de la complexité et de la finesse du phénomène, mais d'aboutir à certains *archétypes tendanciels* capables d'expliquer les structures dynamiques sous-jacentes à toute morphogenèse, à tout processus de construction ou de destruction de formes :

« Au lieu de quitter l'espace où apparaissent les phénomènes — l'espace substrat — pour chercher vainement à maîtriser la multitude des paramètres internes qui en contrôlent l'évolution (la position, la vitesse, la température, etc.), l'approche thomienne choisit d'ignorer cette variabilité interne qui se dérobe au regard et de se limiter à l'examen d'un nombre restreint de paramètres externes jugés essentiels. »

FARMER, Y. (2010). « Topologie et modélisation chez René Thom », p. 373.

Nous retrouvons donc chez Thom un certain dualisme platonicien : seul compte ce noumène⁴⁸ dont nous devons débarrasser les simulacres. Pour autant l'option de Thom consiste à attendre que la réduction intelligible des phénomènes explique le perceptible même : la géométrie n'est pas l'interface d'une rencontre entre perception et conceptualisation, entre matière et concepts, mais le motif ontologique de l'être, dans le dynamisme des formes mêmes, plus réel et plus autonome que le monde sensible. S'il est animé d'un même « *vitalisme géométrique*⁴⁹ », son espace Produit n'est pas Noumène mais conquête de la continuité du phénomène par l'espace auxiliaire discret. L'espace substrat n'est pas la réduction du treillis phénoménal à un code cinétique, mais l'isolement d'un observable générique, structure introjectée dans l'Auxiliaire par l'induction d'êtres géométriques existant *a priori* ; ce ne sont pas les nombres qui peuplent la vérité du monde, mais les images. Et les mathématiques ne permettent que de louer temporairement une partie de cette gigantesque *sémiophysique* du monde, en empruntant l'une des innombrables figures spatiales que l'intuition géométrique peut nous permettre de modéliser. La géométrie chez Thom est donc entéléchie, principe vital qui unifie l'acte et la forme.

Saillances et prégnances du territoire

Si l'on prétendait réticulariser le territoire en infectant les métriques de sa couche la plus symbolique (son patrimoine, sa culture et son expression artistique), si l'on posait la figure de l'automate⁵⁰ comme la clef de voûte du projet, il était donc nécessaire de l'inclure dans un agencement beaucoup plus englobant qui, comprenant différents organismes (structures corporelles, points de vue et modes d'existence), supposait un ré-investissement de leurs propres routines, le pli de leurs continuités. Sans aller jusqu'à la prétention de réformer les métiers ou les manières de faire, indubitablement, il était nécessaire que cette interface unique rende compte des multiplicités du terrain de telle sorte que chaque acteur puisse y reconnaître un attribut, y discerner son propre reflet et potentiellement, y renouveler son engagement. Le formulaire qui va recueillir les événements consiste en une danse à quatre pas :

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES : renseigne le titre, la description, le type, le public, les tarifs indicatifs et permet de ponctionner l'événement de mots-clefs ;
2. INFORMATIONS DE DURÉE : répond à tous les types de séquences musicales que nous avons au préalable repérées : événement unique, multiple ou cyclique ;
3. INFORMATIONS DE LOCALISATION : il est possible d'associer l'événement à un lieu déjà enregistré dans la base de données, de renseigner un autre lieu, un événement hors les murs et de composer de manière indépendante, pour chaque date ;

⁴⁸ Voir : *f -) ancre 2*, p. 11.

⁴⁹ THOM, R. (1984). *Stabilité structurelle et morphogenèse*, p. 159.

⁵⁰ Voir : *f -) ancre 70*, p. 291.

4. AJOUT DE MÉDIAS : un visuel est indispensable, mais le système doit intégrer un mécanisme de recadrage et prévoir des limites *min/max* afin qu'il soit donné la liberté aux acteurs de négocier l'adéquation de leur support de communication avec l'affichage effectué de ceux-ci par les diverses interfaces du projet.

C'est tout l'enjeu d'un dispositif, tel que , réactivant le contenu du petit livre d'Agamben⁵¹, l'aborde. Nous percevons bien que le matériau dont s'occupe principalement la machine numérique, c'est notre langage même et qu'ainsi, dans l'appareillage sémantique particulier dont elle dote potentiellement les corps, les agencements que nous produisons avec elle rentrent en concurrence directe avec les constructions qui en cadraient jusque là l'apprentissage, la valeur, l'étendue autant que les limites. À travers des ébauches programmées, collectives et réticulaires, la machine manipule des langages bien naturels au sein de non-lieux qui affectent directement la répartition des organes tangibles ; c'est cette machine « qui s'identifie si souvent à des lieux, à des concentrations et à des constructions, à des gestes de fondation architecturale de contrôle des vivants par leurs soumissions à des logiques spatialement formées, ancrées et localisées »⁵². Ainsi, cette répartition entre savoir et pouvoir engage directement ce qui gît en pénombre de l'école (l'apprentissage), du tribunal (la loi) ou de la confession (la Parole), le langage bruissant sous l'énonciation. L'appareillage programmé c'est le langage qui retrouve sa qualité de matériau symbolique sans autre filtre qu'un crible algorithmique. Dans ce registre, la question de la machine « n'est-elle pas plutôt celle de la *pratique*, qui n'est évidemment pas une "utilisation", et qui fait précisément apparaître qu'il n'y a jamais une *telle* manière ("correcte"), ni même *une* manière, correcte ou pas, de pratiquer un dispositif »⁵³. La mise en réseau des opérateurs culturels, si elle avait pour volonté de centraliser un certain nombre de procédures de médiation, devait essayer d'embrasser la complexité effective à travers laquelle se pratiquait déjà certains chemins de la culture. Et puisque nous décidions d'accompagner l'existant, ce dont il nous fallait faire la pédagogie, c'est que la discrétisation matricielle des contenus et des transactions ne pouvait miraculeusement régler une crispation organisationnelle, sans que ce décloisonnement des forces induise à son tour un réajustement naturel des acteurs, des perceptions à leurs fonctions. Les multi-modalités chaotiques de l'institution doivent trouver un écho à des mécanismes de re-programmation. Mais, si les prises de l'institution sont solidement ancrées et les routines fermement inscrites aux corps, les habitudes peuvent survivre aux foudroyants changements de vitesse et de lenteur induits par le numérique et se contenter, du point de vue des êtres y agissant (médiateurs et publics) à une basique translation des outillages, à l'expérience d'une simple numérisation des contenus et des procédures.

Lors des réunions avec les opérateurs, tous expriment des manières différentes de gérer le temps de l'événement. Et notre rôle est celui d'un designer d'expérience numérique. Notre problème est

⁵¹ AGAMBEN, G. (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif*.

⁵² STIEGLER, B. (2008). *Prendre soin*, p. 288.

⁵³ Ibid., p. 296.

d’embrasser chacune des originalités sans compliquer le processus de *reporting* commun, de telle sorte à autoriser une *sérialisation* unique et la plus abstraite possible des informations. Le rôle de l’interface peut devenir potentiellement important à ces deux questions :

- si son expérience est évidente, et ne suppose que des gestes nécessaires ou rituels ;
- si l’*e-collecte* des traces n’est pas pensée *pour* une interface en particulier.

Nous aborderons ce second point (les attributs de l’interface) dans la section suivante⁵⁴. Intéressons-nous avant toute chose à cette question du design de la matière computante, impliquée dans le processus comme dans le produit, et qui nous empêche de penser la grille avant les gestes. La matière corporelle est première si nous affirmons, à l’instar de Vial, que le design concerne la création de mondes :

« Le design recherche des nouvelles manières d’apparaître (faire-être) en vue de rendre possibles d’autres expériences du monde (faire-faire). [...] Les propriétés ontophaniques inédites de la matière calculée offrent au designer la possibilité d’imaginer des régimes d’expériences eux-mêmes inédits tels ceux qui ont pu naître de la virtualité des interfaces graphiques à partir des années 1980. »

VIAL, S. (2013). *L’être et l’écran*, p. 262–266.

Même si nous n’imaginons pas des dispositifs de réalité virtuelle et ne prétendons pas plus produire un régime d’expérience immédiatement inédit, nous essayons de prendre les décisions les moins exclusives quant aux réalisations successives, ceci afin de maintenir, semillant, le fantôme du devenir dans les formes *processuelles*. Avec cette même idée de pensée aveugle dont nous avons déjà parlé⁵⁵, nous imaginons, dans un vertige atomiste, le cristal le plus étroit pour imbriquer au mieux toutes les germinations hétérogènes, exprimées par les opérateurs. Tout événement commence et se termine, ce qui le prépare, ce qui le perdure, les présences qui le feront bifurquer quant il *aura lieu*, sa propre rémanence saisonnière, toutes ces choses qui tissent les phénomènes de l’événement n’ont rien à voir avec sa mesure temporelle. C’est une opportunité. Cela permet de nous saisir d’un infra-ordinaire et de postuler, à travers une métrisation abstraite des événements, un grain où toutes les formules et compositions (ritournelles) soient possibles.

Au cœur du logiciel que nous concevons se trouve donc une *sérialisation* perpétuelle des interactions en données (les cristaux temporels), que celles-ci soient traduites aux machines ou aux humains. Comme unité minimale d’information, l’événement renseigne un identifiant unique ainsi que le type d’algorithme utilisée pour décoder la liste de ces descripteurs spatio-temporels. Nous ne devons effectivement pas faire dépendre le format de l’encodage en fonction d’un usage particulier. Un tel schéma est dynamique et peut évidemment contenir plusieurs séquences temporels : tel jour *ici*, tel autre *ailleurs*... Représenté par un deuxième descripteur (*PLACETIME*), ce fragment

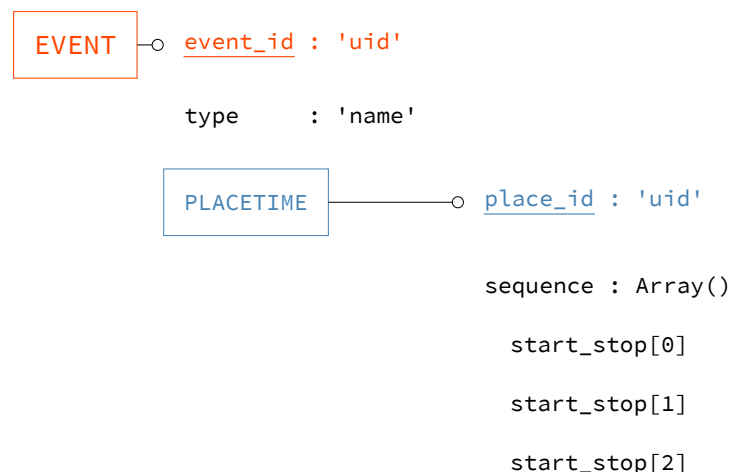
⁵⁴ Voir : section 66 p.276.

⁵⁵ Voir : f-) ancre 27, p. 102.

FIG. 2.8

FRANCK SOUDAN (2015)
 ACDC – Sériation des *data-events*

Code TikZ/PGF.



À chaque paroi (interface) du moteur événementiel circule le grain de la sémiosphère *CdeC*. Le schéma ci-contre n'est qu'un zoom dans le rhizome, il peut s'étendre en vertical et renvoyer à d'autres événements par le jeu des méta-données, quant bien même il serait alors pris pour recomposer un tout à travers une séquence de programmation culturelle.

de données renvoie d'une part au descripteur, non reporté dans la figure, représentant le lieu du déroulement de l'événement et enfin à la liste de ses cristaux temporels. Formatés de manière toujours identique — deux instants : le début et la fin —, ils sont amovibles et peuvent être employés à d'autres utilisations que l'agenda partagé demandé par les opérateurs. Encore une fois, il s'agit de traduire la matière corporelle des opérateurs au code :

« Les administrations et les entreprises ont de moins en moins de contact avec nos corps physiques, au profit de nos signatures digitales. Notre liberté est définie par le pouvoir de nos codes plus que par les possibilités de nos corps. Le corps suit le code. »

BERLOQUIN, P. (2013). *Codes*, p. 373.

Au contraire de Berloquin, le corps se code de lui-même et le plus dur pour lui est justement l'automate spirituel : qu'il parvienne à suivre parfaitement *son* code. * À la hauteur de ce conflit psychique, le corps oppose — par la définition, l'usure, l'hybridation et l'engagement corporel de ses codes — une manière concurrente à l'informatique de *machiner le monde*. De la même manière, l'ordinateur, possédant le code pour seul territoire, poursuit un idéal de décodage abouti qui passe par son propre décodage en tant qu'ordinateur. Nous disons que ce décodage est une machinerie de *surcodage* incorporel et qu'une I.H.M. devrait consister, du point de vue de l'expérience *ontophanique* qu'elle propose, en un tel soin pour les codes et les machines, hors de la chair et du silicium. Le cristal temporel sert à dégager la matière corporelle des routines administratives et vise à faire passer le silicium, l'algorithme et le réseau dans la ritournelle territoriale, au niveau des phénomènes saillants : « Temporellement, ce sera le début du bruit par rapport au silence. Visuellement, le point pourra séparer deux régions pourvues de caractères différents, par exemple deux couleurs⁵⁶. » Le reste du formulaire relève d'autant de traits d'interfaces destinés à la composition fractale de cette unité discrète d'informations. Les jours de l'événement sont sélectionnés à partir du

← f-) ancre 55
 Code / corps

⁵⁶ THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 17.

calendrier ; pour cette sélection, nous pouvons immédiatement générer le grain de la programmation et itérer la création de sa plus petite unité signifiante (\perp). Tout se répète éventuellement, selon des fréquences hebdomadaires variables, qui peuvent elles-mêmes se différencier dans le mois. Les modulations programmées peuvent habilement automatiser ce processus de re-génération perpétuelle (∞). À chaque instant, il est possible de supprimer une séquence particulière, ce qui vient compléter l'appareillage visuel d'une intuition géométrique du temps. Quant au renseignement du lieu, la festivité se déroule la plupart du temps dans une structure officiellement répertoriée (Δ) et rendue facilement accessible dans une liste⁵⁷. Dans le cas où l'événement se déroule en plein air, qu'il emploie un espace temporaire, une scène éphémère ou un établissement qui ne serait pas officiellement répertorié, l'adresse de l'événement doit être saisie manuellement sur une carte ou à travers un processus de *géocodage* (\oplus). À l'issue de cette étape, toutes les dates apparaissent et il suffit de prélever le grain qui entre dans ces séquences localisées pour cartographier toute la programmation culturelle dans le temps. Virtuellement, nous disposons donc de l'agenda partagé. Mais la matière computante peut aussi remonter le long des segments de méta-données, constituant une anthologie⁵⁸ évolutive et capable d'enregistrer la polyphonie des acteurs du territoire. Là encore, nous proposerons qu'aucune réalité n'est à *instancier* dans un programme si celle-ci ne renvoie pas à une saillance du territoire, même silencieuse : une « forme vécue qui se sépare nettement du fond continu sur lequel elle se détache⁵⁹. » Le trait discret *inter-activé* à l'écran n'a aucun intérêt s'il ne saisit pas des entités identifiées au préalable du fond continu de l'administration.

Nous n'avons ainsi cessé de parler de programmes en termes politiques⁶⁰, au sens tout simple de Doueïhi⁶¹ :

« La technologie est décisive parce que c'est elle qui, dans une large mesure, dit ce qui est possible et ce qui ne l'est pas, ce qui est accessible ou non. Sa culture détermine ce qui est connu et comment on peut le connaître : l'accès comme forme de savoir, est l'un des traits principaux de l'environnement numérique. »

DOUEIHI, M. (2008). *La grande conversion numérique*, p. 124.

⁵⁷ Nous n'interdisons ainsi pas que la plate-forme comporte des contenus sur lesquels seuls les membres de la DRAC (ou autorisés par elle) disposeraient d'un droit d'édition. L'aspect consensuel d'une fiche d'information présentant un acteur culturel, ses missions, l'adresse et les horaires d'ouvertures du lieu dont il a la gestion ne posent aucun problème éditorial. De plus, ce sont des renseignements qui relèvent d'une question de design plus général et nécessitant un formatage particulier quant à son rendu public.

⁵⁸ Une bibliothèque d'augmentation à géométrie variable : du type d'événement à son étiquetage par mots-clefs, du simple lien hypertexte à la *sémantisation* automatique du contenu.

⁵⁹ THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 17.

⁶⁰ Notamment lorsque les programmes *font réseau* : « L'un des problèmes que posent les logiciels est le suivant : alors qu'un ordinateur individuel isolé est hautement malléable, autorisant qu'un programme qu'il a intégré soit réécrit, modifié, lorsqu'on connecte des ordinateurs les uns avec les autres ils deviennent interdépendants si bien qu'il devient très difficile de changer les programmes sur l'un ou plusieurs d'entre eux. En cela, les programmes informatiques diffusés sur le Réseau ont bien la fixité d'une loi de la physique. » CUSSET, F. (1997). « Programmes informatiques, programmes politiques », p. 231.

⁶¹ Extraite ainsi, la citation suivante ne reflète pas le propos général de Doueïhi et présente un danger puisqu'elle soustrait l'homme de l'équation. Le problème de son ouvrage rejoint globalement notre histoire de milieux : comment éviter l'anthropocentrisme autant que le déterminisme technologique ?

Mais tempérions donc la prétention d'un programme informatique quant à son éventuelle manière de révolutionner les modes d'existence. D'autant plus que, dans le cas des *CdeC*, cette idéalisation relève d'une projection tout à fait inconséquente quant à notre problème. Notre ambition était en fait démesurée, puisque nous ne voulions pas seulement produire un outil d'info-gestion mais octroyer plus de *compétences numériques* aux opérateurs et, en lieu et place d'un S.G.C.⁶² à usage unique (pour le portail culturel), nous imaginons un appareil plus large (un intranet⁶³) et plus transversal : englobant des acteurs non immédiatement affiliés aux *CdeC* et visant à octroyer une plus grande autonomie générale au corps administratif. Au-delà de Bourg-en-Bresse nous voulons également écrire de *beaux programmes* investis dans une espèce d'essai littéraire à propos de la ville :

Let us change our traditional attitude to the construction of programs : Instead of imagining that our main task is to instruct a *computer* what to do, let us concentrate rather on explaining to *human beings* what we want a computer to do.

Essayons de changer notre attitude traditionnelle quant à la construction de programmes. Au lieu d'imaginer que notre tâche principale est d'instruire un ordinateur sur ce qu'il doit faire, concentrons-nous plutôt sur l'explication pour les êtres humains de ce que nous voulons qu'un ordinateur fasse.

KNUTH, D. E. (1984). « Literate Programming », p. 99

Alors le gré des nécessités se pose à l'encontre des déterminations projetées ; l'application composite inocule le déterminisme de la boucle de développement : *production / release / survey / update* ; un dispositif où l'utilisateur n'est jamais qu'un paramètre envers une interface de réflexion et de création de nouvelles métriques sémiotiques, prétendant autoriser la capture d'une intuition géométrique de l'étendue...

⁶² « Un système de gestion de contenu ou SGC (*Content Management System* ou *CMS*) est une famille de logiciels destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de sites Web ou d'applications multimédia. » WIKIPEDIA, « Système de gestion de contenu ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Système_de_gestion_de_contenu (version du 20/05/2015).

⁶³ « La problématique actuelle n'est donc plus de savoir pourquoi il est utile de réaliser un intranet dans un service documentaire, mais plutôt de s'attacher à le rendre efficace et ergonomique afin d'en favoriser l'interactivité et de rendre les usagers autonomes. » AZAR-EXBRAYAT, S. (2002). « Un intranet documentaire au service de l'utilisateur », p. 191.

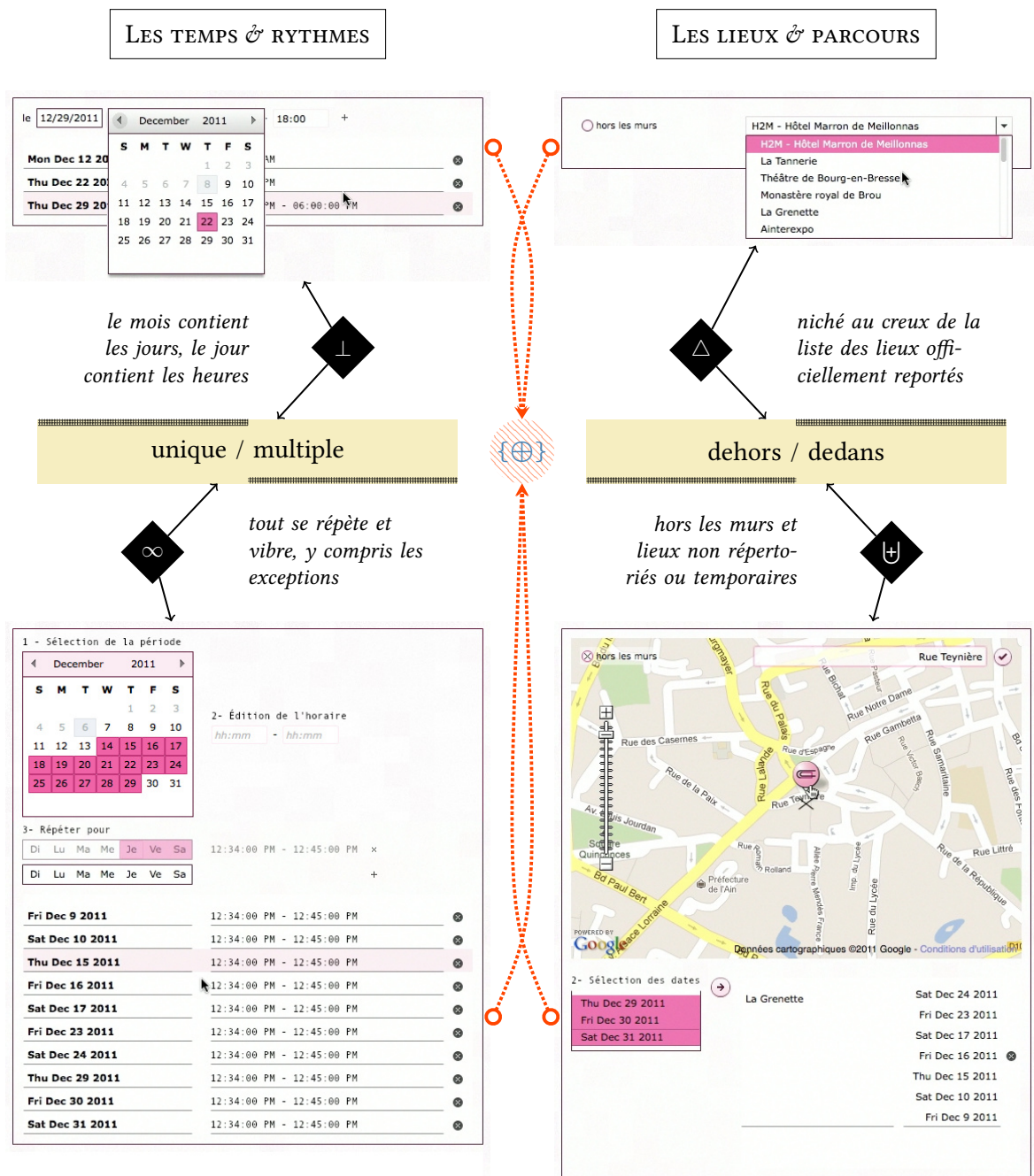


FIG. 2.9

FRANCK SOUDAN (2015)
ACDC – graphe événementiel
Programme pour écran d'ordinateur.

- ⊥ – le plus petit symbole *computant*
- ∞ – concaténation de modes temporels
- △ – lieu couvert et répertorié
- ⊕ – lieu ponctuel et géocodé
- ⊕ – *sérialisation* / capture des interactions

Tout comme dans la sémiophysique de Thom où il suffit d'ajouter un espace de contrôle pour proposer une nouvelle morphogenèse envers une entité à jamais identique (dans le cas des *CdeC* : l'événement), la formule programmée se voulait indépendante de sa fonction temporaire et ainsi préserver son souci d'émergence. Le tiret complet de l'événement, s'il se déroule en pointillées, voit ainsi chacune de ses séquences individuellement associées à un lieu différent, que ce dernier soit répertorié ou pas. Mais l'agenda partagé — outre l'idée de donner une visibilité globale de la programmation de Bourg-en-Bresse et de faire éventuellement gagner celle-ci en cohérence — ne désigne qu'une petite portion des *spatialisations* et fictions rendues possibles par un tel dispositif : que ce soit dans sa manière de prendre en charge l'existant ou d'encripter la machine corporelle à l'espace chiffré. Nous n'en aborderons rien ici, étant donné qu'il nous manque les entités (créations concrètes) obtenues grâce à l'élévation de l'espace substrat (phénomènes de la matière corporelle) par l'auxiliaire (modulation programmée). * Nous constatons à quel point, dans toute interface d'info-gestion impliquant un collectif, l'architecture de l'information doit se concevoir à partir d'unités simples et le plus abstrait de leur source analogique. D'une manière générale, et pour conclure sur la sémiophysique de Thom, la saillance doit investir la prégnance. Critiquant l'approche de la *GestaltThéorie* — en ce qu'elle ne serait parvenue « dans une certaine mesure — à dissocier la "prégnance" des formes saillantes la provoquent [...], le concept de la *Prägnanz* gestaltiste étant plutôt relié à des critères d'individuation d'une forme perçue⁶⁴ » — Thom élabore sa notion en s'appuyant sur la fameuse expérience de Pavlov, où « on présente à un chien affamé un bon morceau de viande, cependant qu'on fait tinter une sonnette »⁶⁵. En répétant l'expérience, le chien salivera au seul tintement de sonnette, quand bien même aucun morceau de viande ne lui serait présenté :

« La viande, en tant que forme saillante, est également *prégnante* : elle est porteuse de prégnance alimentaire. Lorsque l'association : viande → tintement de sonnette a été répétée un assez grand nombre de fois (et simultanément *renforcée* par l'assouvissement de la faim), le tintement de sonnette à lui seul apparaît au chien comme une forme saillante porteuse de prégnance alimentaire. »

THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 21.

L'expérience reste critiquable, dans manière notamment dont elle installe la saillance dans une espèce de *contre-saillance* placée là pour accueillir une cause finale : le chien n'est en effet jamais dans un état neutre, il est affamé. Que ce fait ne constitue qu'un paramètre visant à optimiser l'expérience, la création d'appétence instaurant une réceptivité renforcée chez l'animal, ou qu'à l'instar de Hume : « nous croyions à la causalité parce que les régularités des successions de phénomènes nous ont phylogénétiquement conditionnées⁶⁶ », il n'en demeure pas moins l'idée qu'une relation signe / corps fondamentale se joue à travers l'expérience de Pavlov. Cette question sémiophysique, Thom en étend les conclusions jusqu'à l'explication des formes culturelles mêmes, en considérant

⁶⁴ THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 20.

⁶⁵ Ibid., p. 21.

⁶⁶ Ibid., p. 22.

que la prégnance renvoie à mémoire au plus long terme, engendrant des affects en des régions beaucoup plus variées du corps que ceux qu'inscrivent les saillances. La constitution d'une société se définit alors comme un graphe disposant de plusieurs *catégories prégnantielles* structurées autour de « puits de potentiel, dont les fonds seraient occupés par les formes sources, [...] comme un "paysage épigénétique" »⁶⁷. Une catégorie renvoie à une prégnance biologique — comme la célébration du paysage, la peur du feu, la déception amoureuse ou la volonté de connaître —, son puits potentiel (sa structure) désigne le graphe des traits saillants (des vecteurs d'individuation) qui confluent tous à la forme source *S*, embryon du sentir-ensemble, germe d'une affection similaire par rapport à un stimulus inscrit dans notre mémoire à long terme. Chaque arrête du graphe désignant, en dernière instance, un axe de prégnance, un acte de communication sociale autour du puits potentiel. Mais la structure de Thom, bien que constituée d'Universaux et en recherche d'une origine, n'est pas du tout arborescente, étant donné que la forme source est elle-même *ramifiante (fractalisable)*:

« Dans une telle optique, la forme source ne serait pas définie en tant que forme visuelle, mais en tant que place abstraite d'une catégorie Γ_P , un "trou noir" qui sera rempli par les premières expériences du nouveau-né. Il y a ainsi dans l'organisation globale des prégnances une sorte de "tendance" à la divergence, ou à la convergence, plus ou moins programmée génétiquement ; et le remplissage des sommets, des "trous noirs" serait plutôt un acquis culturel (ou à tout le moins "épigénétique"). »

THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 25.

→ *f -) ancre 57*
Signe / cheminements

* Puisqu'il y a des corps, la sémiosphère est physique. L'idée de cheminement n'est ainsi pas placée de manière anodine dans le projet des *CdeC*. C'est sa problématique qui engendre une controverse. Si l'idée que, par le numérique, un certain nombre de saillances peuvent être dégagées et servir, de façon même assez éloignée d'un *utopisme digitale*, à revaloriser le territoire, celles-ci n'ont aucun intérêt si elles ne s'impliquent pas aux prégnances, si elles ne remontent pas aux germes du sentir-ensemble ; si elles n'impliquent pas de nécessaires trous noirs dans le motif⁶⁸ de sa morphogénèse ; si en fait, elles n'interrogent pas *politiquement* le fond installé de la catastrophe à prévoir. Ce qui reste en suspens, c'est évidemment la tournure des événements, la courbure des chemins. Nous pouvons alors suspecter un désaccord, ou au moins, des forces contraires, quant à la question de la fixation du dispositif des *CdeC* sur le territoire. Ne devons-nous pas aller jusqu'à faire de l'ébauche d'un projet qui allait se saisir de la médiation culturelle dans son ensemble — où se débat ce qui mérite d'exprimer le sentir-ensemble —, justement une question citoyenne ? Le fond s'élargit d'un seul geste. Et peut-être que le choix de la DRAC de fixer la présence physique du dispositif des *CdeC* sur les hauts-lieux de Bourg-en-Bresse avec une volonté d'actualiser la contemporanéité de ses structures sans intégrer les lieux communs⁶⁹ — vecteurs de prégnance auxquelles la popu-

⁶⁷ THOM, R. (1988). *Esquisse d'une sémiophysique*, p. 24.

⁶⁸ Voir : note 15 p.34.

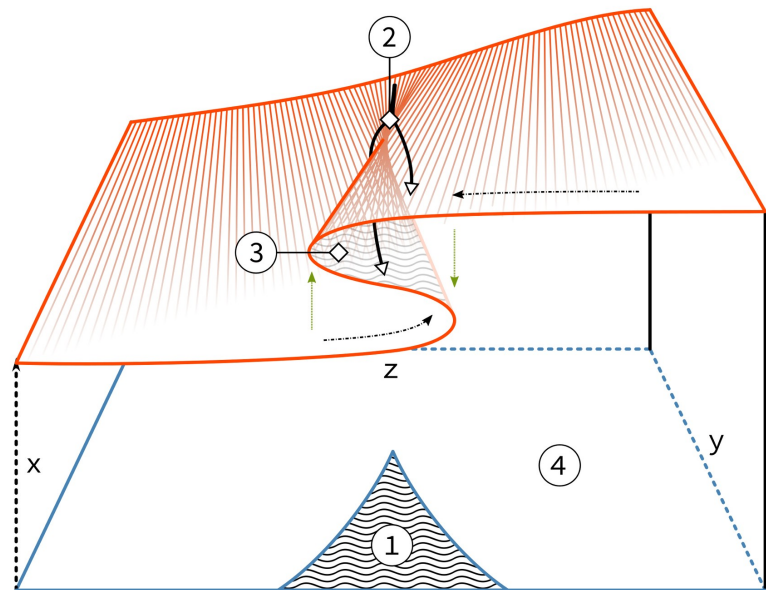
⁶⁹ Des lieux sans qualités *typiques* : les maisons à colombages, la toiture du monastère de Brou et ses trois cloîtres, etc, les squares sans verdure, la Reyssouze...

FIG. 2.10

FRANCK SOUDAN (2015)
La fronce code / territoire

Dessin vectoriel.

- x – action de la DRAC
- y – axe de la prégnance citoyenne
- z – axe de la prégnance des opérateurs
- 1 – projection de la catastrophe
- 2 – origine de la singularité
- 3 – pli du trou noir
- 4 – espace de contrôle
- ↔ bifurcation du phénomène *CdeC*
- ↔ attracteurs territoire / code
- ↑↓ discontinuités / catastrophes



lation reconnaît encore toute une qualité existentielle —, voilà de quoi constituer une controverse. Et celle-ci doit à son tour affecter les saillances du corps médial, sa technique qui fait circuler les symboles. Dans notre cas, la logique de l’outil numérique doit être poussée jusqu’à l’appareil, car c’est effectivement à une question de partage des affects que répondrait alors la programmation.

Pour résumer ces enjeux et pour aboutir à une formalisation complète du projet, et dans une plus large mesure, pour tirer quelques conclusions quant à la nature de la relation qu’entreprendraient le code et le territoire, nous pouvons présenter un schéma général reprenant la figure de la fronce de Thom, un « des archétypes que les conflits de tendances réalisent »⁷⁰. Dans notre cas, la fronce devient une représentation tri-dimensionnelle par laquelle il est possible de mesurer la réussite d’une telle mission de service public. Posons d’abord ses paramètres : celles-ci sont des vecteurs de prégnance et ils doivent toucher autant le citoyen par l’usage que les opérateurs, par leur travail de terrain. Deux axes font un plan. L’élévation du phénomène que nous cherchons à modéliser est celui de l’implication de la DRAC ou, plus largement, de l’autorité de pilotage de toute mission de service public sur le territoire local. Nous soutenons que sa présence doit être aussi discontinue que la technique qu’elle veut utiliser pour déployer sa surface de contrôle. Alors, le contrôle désigne, de la même manière, un ensemble d’entités discrètes, échantillonnées à même les cheminements⁷¹. Posons deux attracteurs conflictuels, mais dont la controverse enroule tous les paramètres et rend toute la saveur de la morphogenèse que nous essayons de modéliser : le code et le territoire. Les

⁷⁰ FARMER, Y. (2010). « Topologie et modélisation chez René Thom », p. 376.

⁷¹ La capture de ces traces peut produire une matière pré-scientifique venant alimenter le débat public sur l’existence de l’appareil et, au-delà d’une représentation des flux de la cité, s’engager de manière prégnante à la gestion politique de sa sémosphère.

deux tendent de manière irréversible vers un ensemble / limite que nous pourrions désigner par une utopie. Le code veut d'abord se substituer aux signes qu'il encode⁷².

The utopia of codework recognises that the symbols of the surface language (what you read from your screen) are the 'same' (and are all ultimately reducible to digital encoding) as the symbols of the programming languages which store, manipulate, and display the text you read.

L'utopie du codework veut que les symboles de la langue de surface (ce que vous lisez sur votre écran) sont les "mêmes" (qui sont finalement tous réductibles à un codage numérique) que ceux des langages de programmation qui stockent, manipulent, et affichent le texte que vous lisez.

CAYLEY, J. (2002). *The Code is not the Text (unless it is the Text)*

Le territoire, quant à lui, renvoie toujours au pouvoir qui veut réduire la complexité sémillante des émergences ainsi que une question symbolique d'identité :

« L'intérêt principal du concept de territoire, source principale de sa complexité, est qu'il nécessite de prendre en compte de manière simultanée ses caractères objectifs, subjectifs et conventionnels. [...] C'est à la faveur des conventions dont il est l'objet et de la très forte charge symbolique dont il est souvent porteur, qu'un territoire acquiert une valeur emblématique pour le groupe dont il est le territoire [...] »

« Territoire » In : LÉVY, J. et LUSSAULT, M. (2013). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, p. 1000.

Du point de vue de la controverse sociale : le code est animé d'une utopie de digitalisation immanente ; le territoire agit par des valeurs transcendantes. Dans notre schéma, le code agit par le bas et demande le moins d'implication possible de la part de la DRAC pour se constituer. Le territoire est maximale quand l'action du pouvoir se fait, au contraire, la plus ressentir. Ce jeu du code et du territoire se situe au niveau des opérateurs de terrain, qui en sont l'interface. Sur un espace de contrôle à deux dimensions, nous pouvons réduire la dépendance de ce système au corps de la fonction publique sur un axe présentant l'intensité de prégnance code / territoire qui se constitue à travers eux. Nous avons ainsi une surface de contrôle striée saillances. Mais ce qui enroule, ce qui détaille le pli, c'est un autre paramètre de contrôle, celui de l'imprégnation citoyenne. Son axe se déploie en *profondeur*, c'est par lui que sont non seulement libérés les mythes dans la machine, mais que sont également couverts, dans le pli, le soucis d'émergence et son fantôme d'incertitude : le trou noir culturel. Dans un tel schéma de pliure, la discontinuité et la catastrophe ne sont pas seulement inévitables, elles deviennent motrices, nécessaire à l'expression, la recherche et la célébration de la forme source : le germe du sentir-ensemble. C'est l'imprégnation citoyenne qui engendre les bifur-

⁷² Le terme *codework* employé dans la citation suivante renvoie à une forme d'écriture poétique où l'histoire est racontée comme un algorithme et mise en page comme un programme. Inspiré par le poète Alan Sondheim, cette forme littéraire désigne aussi l'inflation de numérisation ainsi qu'une tendance techno-utopiste à vouloir *mapper* tous les énoncés textuels en cours dans les agencements par un codage discret équivalent et capable d'entrer dans l'automate.

cations concernant l'usage du dispositif, c'est elle également qui crée des singularités territoriales et forgent des hétérotopies⁷³. Évidemment, le modèle que nous empruntons à Thom manipule des concepts d'ailleurs réductibles à un espace de projection à deux dimensions. Le problème n'est pas tant qu'il obéisse à des lois mathématiques, mais que nous puissions associer, à ces concepts, des cas précis. Idéalement, en-tant-que modélisation topologique et, étant donné l'irisation des phénomènes que nous avons décrits et qui font le paysage de Bourg-en-Bresse ; la programmation informatique et les *CdeC*— un projet de pilotage trans-sectoriel de l'animation culturelle —, la théorie de la catastrophe devient un outil de cartographie des acteurs et de leur agencement. La catastrophe étant un lieu de controverse où se débat publiquement la valeur des entités prégnantielles du sentir-ensemble.

De l'échantillon à l'échelon : la taille humaine de la technologie

Dans ce registre, la participation des techniques numériques quant aux mouvements de divergence / convergence du territoire, se déclinent selon la possibilité qu'elles offrent d'y développer des couplages, du point de vue de nos propres attitudes machiniques, entre les divers routines intersubjectives de nos sociétés. Il s'agit bien de dépasser un blocage, d'assurer la transition entre le dispositif qui détermine la ou les fonctions de l'outil⁷⁴ — et peu importe la quantité de fonctions que l'outil assure, ce qui importe ici, c'est que celles-ci soient pré-établies, inamovibles jusqu'à leurs design⁷⁵ — et l'appareil (du bas latin *apparicare* : « préparer »), qui présente un monde et en compose les apprêts, les potentiels. Nous pouvons étendre ce que nous disions, dans la partie précédente⁷⁶ sur l'affectivité de l'appareil. Ici, nous souhaitons concevoir une affection réticulaire du territoire culturel de Bourg-en-Bresse, tel qu'il nous semblait effectivement exister dans les liens parfois implicites que les opérateurs tissent entre eux : comme une interface entre les modes repliés et chaotiques de production et de gouvernance culturelle ; et les facultés *néguentropiques* d'y produire des chemins transversaux et signifiants (signifiants parce que transversaux). Avec l'appareil, ce n'est plus le réel qui est paramétrique, mais le dispositif même, qui voit ainsi replié son déterminisme à l'infini. Les fonctions de ce dernier — ou ce en quoi il outille le corps autant qu'il rétro-détermine la nature de l'extension qu'il lui octroie — ne sont pas établies, du moins pas définitivement. Alors que le dispositif est la scène de son propre scénario, qu'il y compose rôles et dramaturgie, l'appareil propose, à

⁷³ Voir : *f -) ancre* 42, p. 173.

⁷⁴ « Il faut ici distinguer l'appareil du dispositif : le dispositif produit des processus d'objectivation selon une finalité déterminée, une stratégie, à partir de structures matérielles et linguistiques – discours juridiques, institutions, urbanisme etc. La multiplication de ces dispositifs, liée au développement des technologies dont la logique atteint une autonomie grandissante, conduit à les penser comme des dispositifs de désindividuation. » APPAREIL (2012). *À propos*.

⁷⁵ La question du design est effectivement primordiale, en ce qu'elle permet (ou pas) à l'usager de saisir un appareil derrière l'outil, de se doter d'une capacité de *s'individualiser via* les dispositifs numériques. Ce design, qu'il relève d'une pénombre programmée ou des écrans d'affichage, détermine toute la qualité de l'expérience numérique et en tant qu'interface *phénoménotechnique*, compose toute la perception des mondes que ces interface décrivent.

⁷⁶ Voir : section 10 p.44.

l'instar de la *Commedia dell'arte*, un canevas de fictionnalisation et des patrons plus ou moins stéréotypés de personnages, déléguant ainsi le jeu du repliement aux acteurs mêmes, dans une qualité collective d'improvisation. C'est ainsi qu'il nous semble être possible d'entrer dans un véritable un *corps-à-corps machinique* avec l'ordinateur. Avec l'appareil, nous échappons à une conception de la machine relais / extension toujours soumise au risque de son auto-cloisonnement sur l'existant, que nous envisageons alors en termes d'outil, de réduction de coûts, d'optimisation de procédures, d'uniformisation de formats ; au niveau où l'ordinateur ne déplie que son étymologie : en ordonnant les faits et les choses selon une traduction analogique de ceux-ci. Le séquençage dont il accouche *ne transcrit pas*. C'est-à-dire qu'il ne rend pas compte du changement de milieu ; le réel qu'il discrétise n'engage pas l'épaisseur symbolique de la programmation. À ce titre, il ne peut accompagner le désenclavement recherché et n'aboutit finalement qu'à un procédé qui « oblige les nouveaux médias à faire le travail des anciens, et qui montre des poétiques épuisées mises en œuvre par de nouveaux instruments »⁷⁷. Cette conception là néglige l'association potentiellement créative des machines numériques aux nôtres, asservit les puissances cognitives des corps et collectifs constitués à des modes existentiels inadéquats et renforce la perception de n'être qu'un *cyborg* de plus, un simple relais organique de flux digitaux, régulateur humain de disruptions non-humaines... Il faut que les symboles manipulés par les technologies numériques — en ce qu'elles supposent un espace d'échange planétaire — fassent l'objet d'une *re-corporation*, d'une remise à l'échelle du corps, sans quoi la machine deviendrait aliénante parce que source d'usure de notre lien avec l'écoumène :

« Pour nous, qui par infatuation technique avons oblitéré cette *cosmicité/corporéité* intuitive des villes traditionnelles, il s'agit aujourd'hui de saisir par la raison les *échelles* de cette interrelation de Cybèle avec Cyborg. L'échelle, c'est fondamentalement en effet ce qui rapporte l'étendue de notre corps. Elle complémente ainsi nécessairement le symbole, qui nous affranchit radicalement de l'étendue »

BERQUE, A. (2000a). « Cybèle et Cyborg ».

Il n'y a pas pire processus de désarroi que celui là, lorsque la puissance d'agir d'un corps consiste à remplir un vide creusé et déterminé par la machine, elle-même programmée pour se *décorpore* tout seule⁷⁸. Même la mélancolie, affection fondamentale quant à la sauvegarde de l'échelle, disparaîtrait. D'ailleurs, à regarder le « Melencolia » de Dürer, nous sentons bien que, entre tout ces symboles, un *être vers la vie* va se réveiller. La mélancolie est cette léthargie passagère, ce sentiment doux-amer et interstitiel qui succède à l'Idée et instaure le problème à venir. D'où les remontées bileuses, comme si, après avoir accumulé connaissances et savoir-faire à travers machines et symboles, l'étendue nous apparaissait difforme, l'esprit troublé par ses propres intellections techniques et le corps placé à un seuil limite de viabilité humaine. Le doute s'installe alors : avons-nous progressé vers la vie ou

⁷⁷ COSTA, M. (2003). *Internet et globalisation esthétique*, p. 62.

⁷⁸ Du point de vue des puissances d'agir, l'activité du *hacker* propose l'exact opposé : creusement d'un vide dans un système hermétique ou ouverture d'un chemin parallèle, ceci ayant pour effet de minimiser le pouvoir du-dit système, d'en effacer les mots d'ordre, au moins temporairement.

nous sommes-nous contractés sur la nécrose ? Dans le « Melencolia », la présence de l'échelle a souvent été rapprochée de celle de Jacob⁷⁹, empruntée par les Anges pour monter au Ciel et descendre sur Terre. Dans la gravure, l'échelle est d'ailleurs bien un élément d'intégration problématique de toutes les variétés idéelles, un gradient cosmique / corps placé entre le réseau machines / symboles et l'arrière-plan du paysage dont le village (la société) est d'ailleurs parfaitement cadré entre deux barreaux. L'échelle est l'intégrale de toutes les différentielles, elle renvoie à la fêlure qui dégrade / *re-grade* l'être de l'Idée au corps de son Problème ; « d'un bout à l'autre fendu par la forme du temps qui le traverse, il faut dire des Idées qu'elles fourmillent dans la fêlure⁸⁰. » La solution dépassant elle-même l'éventuel individu qui l'énonce :

« Plus précisément, la solution est toujours celle qu'une société mérite, engendre, en fonction de la manière dont elle a su poser, dans ses relations réelles, les problèmes qui se posent en elle et à elle dans les rapports différentiels qu'elle incarne. Les Idées sont des complexes de coexistence. »

DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 241.

L'homme de mélancolie n'est pas écrasé par ce qu'il a tiré du Ciel — ou volé (Prométhée), ou tenté d'approcher (Icare) —, il est inquiet des dérives nouvelles que ses extensions octroient à la mythologie à laquelle son historicité se rattache, à la viabilité de la solution qu'elle propose pour *être vers la vie*. Dans le cadre des *CdeC*, le filet que nous allons faire remonter par les opérateurs est un réseau d'échelles se devant de laisser en creux des pleins potentiels, de creuser le rempli paramétrique de replis systémiques ; incorporels au sein desquels il devient possible de réordonner des rapports, de retrouver une charge affective de l'espace ; de rendre au réseau — « soutenant et posant à soi seul ce qui peut s'appuyer et se consolider en lui, avec lui et par lui »⁸¹ — des vecteurs paysagers. La plus cruciale de nos missions ne relevant alors pas de la qualité de nos programmes mais de celle de notre pédagogie.

Faisons remarquer qu'il existe bien, en France, un discours politique très impliqué et qui marque clairement que l'apprentissage des ensembles algorithmiques et des langages de programmation est déterminante, quant à considérer la valorisation réciproque de l'homme et de la machine. Bernard Benhamou, actuellement délégué aux usages de l'Internet au ministère de la Recherche et de l'Enseignement supérieur, déclare par exemple que :

⁷⁹ Dans la Genèse, Jacob s'endort la tête sur un caillou (un calcul ?) et rêve d'une échelle montant au Ciel lui permettant ainsi de rencontrer son Créateur. Probablement la première trace écrite de la Bible où *Dieu* énonce qu'il est habitable, et pas seulement présent, partout sur Terre. Se réveillant, Jacob ne se tourne pas vers le Ciel, mais soulève sa pierre et déclare : « Vraiment le Seigneur est ici, mais je ne le savais pas. Cet endroit n'est rien de moins que la maison de Dieu et la porte du Ciel. »

⁸⁰ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 220.

⁸¹ SOURIAU, é. (2009). *Les différents modes d'existence*, p. 119.

ré-inculquer le souci d'émergence et nous autoriser à penser nos *déterritorisations*. Seul moyen encore de résorber une fracture Internet qui ne se jouerait plus seulement au niveau de l'accès mais de son usage :

That is, the divide created between those individuals, firms, institutions, regions, and societies that have the material and cultural conditions to operate in the digital world, and those who cannot, or cannot adapt to the speed of change. *Autrement dit, le fossé créé entre les individus, les entreprises, les institutions, les régions et les sociétés qui ont les conditions matérielles et culturelles pour fonctionner dans le monde numérique, et ceux qui ne peuvent, ou ne peuvent pas s'adapter à la vitesse du changement.*

CASTELLS, M. (2001). *The Internet Galaxy*, p. 270

Mais si Castells — constatant la globalisation économique et un échange symbolique mondialisé par le réseau — pense qu'il est trop tard pour imaginer un modèle alternatif, moins conduit par la technique et en relation plus profonde avec la nature et la culture de chaque pays ; le raisonnement nous apparaît absurde et revient à imaginer une orientation sociale sans souci d'émergence pour l'esprit, sans aucune *cosmicité* ni remise à l'échelle pour le corps. * Dans ces conditions, le puits potentiel disparaît au profit d'un *champ des soutenables*, ensemble de propositions par laquelle la dichotomie local / global demeure et désagrège l'être devant alors solutionner un problème posé à l'envers de sa constitution. Nous n'idéalisons pas cette remise à l'échelle comme devant passer par une *labellisation* nationale, une *reterritorialisation* d'Internet via l'identité du pays, moins encore qu'une société en ruches flottant sur une écume numérique. Nous doutons également qu'une société de connaissance ou un *territoire apprenant*⁸² suffise à résoudre la fracture actuelle (qui concerne l'être). Bien que l'apprentissage de la chose numérique soit indispensable, celui-ci ne peut se contenter d'un seul bagage technique et se dispenser de questions épistémologiques. Nous réclamons juste une *remise en pli*, dans la ligne d'être discontinu du corps ; soutenons qu'un territoire est l'échelle de cette réclamation et qui plus est, que c'est par lui que se produisent les *déterritorisations* les plus intéressantes ainsi que les programmes les plus nécessaires à l'injection de segments d'être (propositions d'humanités) dans le réseau. Ce qui importe, c'est la forge territoriale du réseau. Et pour se faire, l'action politique est indispensable mais doit paradoxalement accepter, pour la réussite de ces missions de service public, de se retirer ponctuellement du programme.

← f -) ancre 58
Apprentissage /
émergences

⁸² En France, il existe déjà un réseau d'initiatives urbaines rassemblées autour du label « ville éducatrice », prenant ainsi en charge l'apprentissage de la complexité contemporaine, sous toutes ces formes. Ces villes entrent sans un « processus » qui appelle à sortir de la logique de dispositif pour s'inscrire résolument dans une logique de démarche. » Et l'auteur de préciser qu'un tel type de démarche suppose deux paramètres que nous avons déjà fait remarquer : « la capacité à accepter une marge d'incertitude, à sortir donc d'une logique de "projet-programme" pour s'inscrire dans une logique de "projet-visée" [...]; la nécessité d'un étayage solide, d'un dispositif complexe au service de l'élaboration et de l'animation de ce processus. » BIER, B. (2010). « Des villes éducatrices ou l'utopie du "territoire apprenant" », p. 121.

« Expliquer-impliquer-compliciter forment la triade du pli, suivant les variations du rapport Un-multiple⁸³. » En s'appuyant sur les propriétés réflexives de l'appareil numérique⁸⁴, nous décrivons un plan d'immanence machinique, un *ressort spiralé* entre un espace réticulaire entendu pour la corporéité de ses programmes et un territoire dont toute la valeur signifiante est elle-même enveloppée par ses acteurs. Désenclavé du désordre⁸⁵ et des organes qui contraignaient les puissances, le trou noir placé à l'intérieur du pli désigne le retrait de tout déterminisme, ouvrant un creux sur, non plus une incertitude entre le code et le territoire, mais un puits chaotique. Quasi indifférenciés dans leurs rapports, les acteurs-réseaux créent par repiquages successifs leurs protocoles et modes d'existence, tissant la totalité de leur paysage (et le paysage comme totalité) à partir de fragments libérés d'une association pré-établie pour eux, *a priori*. « En tant qu'œuvre, il [le paysage] est "fragment", et bien que l'on connaisse qu'il est produit par l'artifice, est une totalité en soi : une "nature"⁸⁶. » Dans ce processus, les opérateurs culturels deviennent acteurs et engagent des puissances d'agir latentes : leur cœur de métier, leur savoir-faire. C'est ce cœur que nous souhaitons replier dans les fonctions algorithmiques afin que, brouillant les mots d'ordres, libérant les corps de leurs assignations opératoires, nous puissions atteindre la fonction muséographique, entrevue à travers les acteurs qui y exerçaient une quelconque activité, en rapport à leurs positions sur le territoire et *en-tant-que* lieu d'exposition et d'animation. Ce sont ces lieux et leurs fonctions que nous souhaitons interroger en se demandant si ces potentiels de catastrophes ne pouvaient émerger de leurs enceintes mêmes, à travers les modes de leurs résidents. Et puisque notre matière première tenait de l'événement, des rétrospectives aux arts vivants, comment impliquer celle-ci selon une « puissance de désordre, de contamination ? Une temporalité qui, à la fois, ne peut pas ne pas tenir compte des réseaux de noms propres (d'auteurs, de titres, de dates, de lieux, de collectionneurs), et qui, en même temps, indifférente, ensauvage les rapports entre les œuvres, de telle manière qu'elle compromet tous les classements de l'histoire positive de l'art ? »⁸⁷.

→ *f -) ancre 59*
Concaténations

* Comment entreprendre cette concaténation entre l'espace physique (le territoire), le dispositif numérique et ses logiciels (les appareils), Internet (les mouvements) et l'homme (l'entendement). D'abord, considérer que chacun des corps qui y est engagé, est convoqué en dehors de lui-même. Comme il est *déterritorialisé*, c'est à travers sa *puissance d'agir* qu'il se donne au milieu. L'acte de concaténation par lequel chaque corps emprunte la nature (la corporéité) de l'autre à travers les symboles, quand bien même il reposerait sur des moyens artificiels, détermine la nature de l'extase à travers lequel tous ces corps existent (du latin *ex(s)istere* : « sortir de, se manifester, se montrer ») ensemble. Le sentiment extatique, c'est bien celui qui, face à un phénomène esthétique qui nous

⁸³ DELEUZE, G. (1988). *Le Pli*, p. 33.

⁸⁴ Facultés de la représentation interactive ou opératoire : qui agit et sur laquelle on peut agir.

⁸⁵ Désordre qui n'exprime que l'inadéquation de la métrique employée pour mesurer, se positionner et s'impliquer dans le milieu. Le désordre, c'est la simple application de procédures inadéquates quant à la situation qu'on veut *para-maitriser*.

⁸⁶ CAUQUELIN, A. (2000). *L'invention du paysage*, p. 148.

⁸⁷ DÉOTTE, J.-L. (1990). « L'art à l'époque de l'apocalypse », p. 206.

affecte dans le plus intime repli de nous-même, y parvient parce qu'il nous a d'abord décollé de notre corps et de l'appui de son enveloppe. Internet, en ceci, c'est déjà une réalité augmentée des innombrables réactions, motifs et rapports fractals que décrivent les corps dans cette machine de vision : « Le Réseau agit comme un gigantesque miroir qui reflète la nature de la société humaine comme totalité. Nous disposons pour la première fois de quelque chose qui s'apparente à une image, à une représentation de ce que nous sommes collectivement⁸⁸. » De là des *reterritorialisations* monstrueuses, où les corps déplacent des blocs entiers de chaos, collectivement. Et à l'instar du paysage, ce que la création avec l'ordinateur semble marquer, c'est que « l'extase, alors, ou le sentiment de perfection, viendrait non plus du spectacle de la nature "offerte" à nos regards amoureux, mais de la contemplation de notre propre activité cérébrale : une auto-célébration, de notre puissance de conception »⁸⁹. Si ce cérébral, sans que nous localisions vraiment ses appuis, pousse toute l'entreprise humaine, alors l'espace chiffré dans lequel nous contemplons notre puissance cognitive engage forcément des affections, comprend et implique des entités corporelles :

« Aristote a donc raison et Platon tort : le plaisir mathématique est d'abord esthétique avant d'être épistémique ; il relève du bonheur enfantin qu'éprouve le métaphysicien naturel en nous de simplifier-dominer l'afflux du divers, par l'introduction purement intellectuelle d'une équivalence qui ne s'y trouve pas naturellement. Ce n'est que dans un second temps que cette appropriation devient "épistémique", c'est à dire politique : instrumentale. »

BELHAJ KACEM, M. (2011). *La conjuration des tartuffes*, p. 127-128.

Nous ne pouvons nier qu'avec l'ordinateur, le chaos sur-définit les métriques de l'existence et transforme profondément notre relation au paysage. Et même s'il y désigne alors un simulacre technologique, ce n'est pas pour rien que les premiers à l'impliquer de manière décisive, sont des artistes et que désormais, à travers le calcul stochastique visant à chiffrer les phénomènes aléatoires (et peut-être l'altérité même), les marchés financiers déplacent des flux gigantesques de capitaux ; Facebook détermine un certain rapport avec autrui ; Google prévoit les épidémies de grippe et un simple code peut ramener n'importe quel point du réseau à notre proximité.

Principes chaotiques et aléatoire idéal

Il nous faut repousser l'approche négative du chaos, opposer à la fermeture globalisante (désordre ou entropie qui en décrit l'*a priori* le plus limité), une ouverture totalement fragmentée (combinatoire et générique); induire le virtuel et l'informel (le fond obscur de silicium électrisé); trouver le crible adéquat selon lequel l'infini des possibles enveloppe un certain degré de son vertige originel et, alors qu'il se rend perceptible, demeure vivace, semillant et insaisissable car sans ancrage particulier au sein de la mondanité qu'il concrétise. Cependant, pour concevoir correctement la proximité

⁸⁸ CUSSET, F. (1997). « Programmes informatiques, programmes politiques », p. 232.

⁸⁹ CAUQUELIN, A. (2000). *L'invention du paysage*, p. 146.

cosmos / chaos et l'hybridation réseau / territoire selon l'enveloppement des corps programmés, il nous faut distinguer nos composantes. Si nous voulons placer la machine comme le déploiement d'une étendue concomitante à la Nature physique à laquelle nous appartenons, et la programmation comme seul appareil de composition véritable — c'est-à-dire au-delà du simple enchaînement discret / continu⁹⁰ —; si nous postulons qu'avec cet appareil, au sein de ce milieu, nous flirtons avec le chaos, nous ne pouvons cependant confondre la puissance conceptuelle du premier avec tous les artefacts qui vont ralentir cette intensité en énoncés, en fonctions et en interfaces, en signes et en affects, en protocoles et en formes. C'est une distinction que signale déjà bien Deleuze et : « On définit le chaos moins par son désordre que par la vitesse infinie avec laquelle se dissipe toute forme qui s'y ébauche. [...] C'est une vitesse infinie de naissance et d'évanouissement.⁹¹ » Aussi, nous affrontons une des difficultés majeures de notre développement puisque pour suivre les vitesses monstrueuses qu'induit l'algorithme au sein de la perception, on voudrait s'en remettre à la philosophie parce qu'elle est cette discipline qui « demande comment garder les vitesses infinies tout en gagnant de la consistance, en donnant *une consistance propre au virtuel* »⁹². Mais aussi rapides soient-elles, les vitesses en question — qui ont pour limite, au sein de l'ordinateur et du réseau mondial, celle de la lumière — ne sont pas infinies et les multiplicités qui en épanchent (tout ce qu'il y a de perceptible) requièrent toujours qu'on en crée les concepts. Le problème est donc bien celui du rapport stratifié entre forme / contenu et forme / expression, ce dernier est mutant, hybride, dynamique, complexe, retors au point d'en être inhumain, mais il n'en demeure pas moins un ralentissement par rapport au chaos, et même si nous ne percevons que confusément l'imbrication de ces strates, nous pourrions retracer toute la *codalité*⁹³ qui nous intéresse.

En quel cas le chaos pourrait-il revenir à l'homme par la machine ? Il est intéressant d'écouter Manfred Mohr — un pionnier de l'art numérique, spécialité algorithme génératif — se remémorer et justifier les choix esthétiques qui l'amènèrent à utiliser l'ordinateur. Il décrit ainsi très bien que ce qui le poussait vers la machine, relevait autant d'une volonté de rationaliser les processus artistiques que n'exposer, dans ses œuvres, aucun contenu qui ne soit pas produit de variations aléatoires. Ce sont donc des critères artistiques, à travers sa pratique de musicien et son époque — il succédait, au milieu des années 60, au mouvement de l'expressionnisme abstrait —, qui motivèrent ses recherches. Ce qui l'impressionne chez les peintres abstraits, c'est leur capacité de se dé-faire des formes et des gestes, d'établir un protocole dans la peinture. Pourtant, ces derniers ne sacrifient-ils pas immédiatement ce qu'ils s'offrent ?

⁹⁰ Enchaînement qui ne désigne ici rien d'autre que de la réflexivité du numérique : la discrétisation du continu étant l'encapsulation d'un flux (impulsions) en paquets (échantillons), en un mot : la numérisation. Mais la continuation du discret embrasse un ensemble existentiel beaucoup plus complexe allant du simple embarquement d'interfaces disparates dans le fluide quotidien des affections (l'être connecté), jusqu'à la pollinisation de pans entiers de la réalité tangible.

⁹¹ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 111–112.

⁹² Ibid., p. 112.

⁹³ Voir *codal* dans le glossaire.

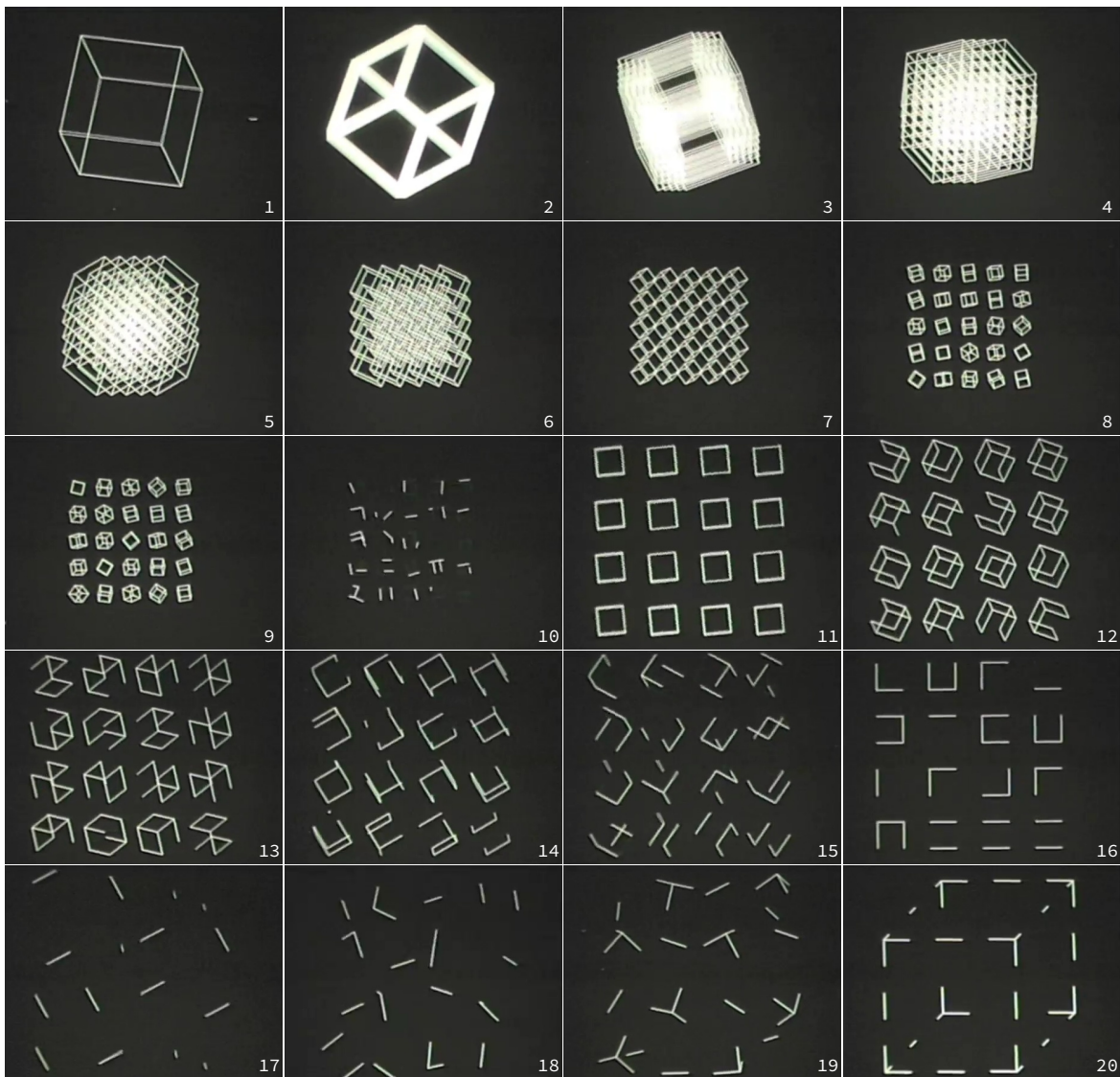


FIG. 2.12

MANFRED MOHR (1973-74)
Cubic Limit

Programme Fortan V. Galerie Weiller, Paris.
URL: <https://youtu.be/j4M28FEJFF8>.

Aux variations de cubes incomplets de LeWitt, Mohr oppose une opération visant la variété, c'est-à-dire : un niveau où la différence un-multiple est inconséquente. Ce n'est plus une vision paramétrique d'un cube différenciée dans ses fêlures, mais une intégration algorithmique de la variété cubique, comme multiplicité, comme différence.

Mais sous le fantôme de l'inspiration, la chance, parmi la multitude d'options esthétiques possibles (et arbitraires pour Mohr), opère un choix (un tri) qui pose problème :

Art can not be that you're lucky. Sometimes it works, sometimes not. So, I was always thinking how could I formalise something before I do it. *La chance ne fait pas l'art. Des fois ça marche, d'autres fois pas. Donc, je me demandais toujours comment je pouvais formaliser quelque chose avant de la faire.*

MOHR, M. et MENGDEN, L. von (2013). *The Algorithm of Manfred Mohr, 1963 - now*

En aparté, dans GARLAND, A. (2015). *Ex Machina*, un jeune développeur (Caleb), salarié d'une entreprise développant le moteur de recherche le plus employé du monde, se voit offert l'opportunité de passer une semaine auprès de son patron (Nathan), vivant reclus dans un laboratoire de recherche. Sélectionné pour faire passer le test de Turing à une intelligence artificielle, Nathan s'exaspère de l'insécurité du jeune homme alors que tous les deux discutent de la programmation de l'orientation sexuelle. Il l'amène face à un *dripping* de Pollock et déclare ceci :

« – Il a laissé son esprit aller vers le blanc et ses mains où il voulait, pas de façon délibérée ou aléatoire mais quelque part entre les deux. On a appelé ça l'art automatique. Maintenant, engage ton intellect et inversons la challenge. Et si Pollock, au lieu de faire de l'art sans penser se serait dit : "je ne peux peindre quoique ce soit sans que je sache ce que je fais." Que se serait-il alors passé ?

« – Il n'aurait pas fait une seule marque...

« – Exactement ! Le challenge n'est pas d'agir automatiquement, mais de trouver une action qui ne soit justement pas automatique, de la peinture à la respiration en passant par la discussion, la baise et le fait de tomber amoureux. » Évidemment, et encore une une fois, le Problème / Idée engagé par Pollock n'est pas en même Matière / Fonction que celle de Mohr. Ainsi, le dernier abandonna rapidement ses premières tentatives en peinture car, pensant d'abord que la géométrie prenait le dessus et semblait rationaliser l'espace, elle n'en était pas le contenu et agissait plutôt comme un faux-semblant.

I suddenly saw that only the making was rational, the content was still... nothing. I had no control over the content. *J'ai soudainement réalisé que la réalisation seulement était rationnelle, le contenu était toujours... rien. Je n'avais pas de contrôle sur le contenu.*

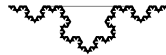
MOHR, M. et MENGDEN, L. von (2013). *The Algorithm of Manfred Mohr, 1963 - now*

L'idée est un champ *d'applications potentielles*, tel est le contenu de la représentation selon Mohr. Avec la machine, il peut re-convoquer sa formation musicale dans l'écriture d'une partition programmée, où les idées transcrites en *algorithme* composent des notes directement jouées par l'ordinateur qui désigne ici autant le langage musical, l'instrument et l'interprète.

That is exactly what I need. To write a program,
which I can run on a computer and it will
execute exactly my thoughts.

*C'est exactement ce dont j'ai besoin. Écrire un
programme, que je pourrais faire tourner sur un
ordinateur et qui exécutera exactement mes
pensées.*

ibid.



Mais comment concevoir la composition perçue de telle sorte qu'elle ne perturbe pas la lecture de la logique algorithmique abstraite et qui, d'un point de vue conceptuel, pourrait totalement se passer d'images ? Le contenu de la peinture était arbitraire, dans la seule activité manuelle de remplissage et nous sentons que l'expressionnisme abstrait nous tient à distance de sa promesse. S'il entreprend une lutte, au moins, c'est pli *contre* pli, en se tenant en dehors du protocole qu'il établit, de la *déterritorialisation* qu'il désigne. Ici, l'implication du geste plastique est paramétrique, mais l'idée qu'il représente demeure insaisissable. C'est que cette peinture s'engouffre à opposer critères objectifs et constitution subjective dans l'idée que rendre l'art rationnel, c'est lui faire gagner de l'autonomie, et que l'artiste y parvient en se *désimpliquant* des processus de décision, en réduisant ou déléguant les choix qui l'incombent.

Il est assez aisé d'observer ce principe chez Lee Krasner : réduction au maximum des opérations figuratives et littérales ; équidistance des surfaces d'intervention (découpages de la toile en carreau) et complexité acquise par l'itération de motifs simples. Mais l'idée est enveloppée dans l'univocité de son énoncé dont nous pouvons toujours interroger la base existentielle. Pourquoi tel motif, telle couleur, telle résolution de la grille, tel logique de cheminement, en quel cas cela fait-il art ou pas ? Spinoza s'en prenait déjà à ces machines qui tournent à vide, et qui enchaînent en causalités de plus en plus absurdes des choses qui nous laissent donc ignorants de leurs natures et entravent notre liberté. Dans le fameux appendice à la première partie de l'Éthique (*De Deo*), Spinoza suit les opérations successives d'explication des faits et d'implication des hommes face à un événement aléatoire, ici : un rocher tombe d'un toit et frappe un homme à mort. Incapable de comprendre la complexité affective ayant produit le rocher au point qu'il se trouve là où il devait donner la mort, nous cédon à la stupeur et nous nous réfugions dans une volonté divine (dont les voies sont impénétrables). Nous échappons ainsi à la nature des choses⁹⁴. Cet obscurantisme diminue la puissance d'agir, parce qu'elle la contraint à invoquer des fausses nécessités : « J'appelle libre, quant à moi, une chose qui est et agit par la seule nécessité de sa nature ; contrainte, celle qui est déterminée par une autre à exister et à agir d'une certaine façon déterminée⁹⁵. » Nous trouverons toujours dans la peinture, quelque chose dont on reprochera qu'il ancre le point de vue, conduit le regard, oriente la perception esthétique, établit un jugement de goût. Mais il en va de même de toute image, peu

⁹⁴ Voir : SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, p. 108-109.

⁹⁵ SPINOZA, B. (1966). « Lettre à Schuller », p. 303.



FIG. 2.13

LEE KRASNER (1948)

UntitledHuile sur toile : 45.7 × 96.5 cm. The Jewish Museum,
New York.

Certainement que depuis la discrétisation des surfaces de l'image en grille de co-ordination et le poids des figures rhétoriques et des icônes, nous recevons différemment la peinture de Krasner. Sa peinture a perdu sa puissance d'abstraction intrinsèque ainsi que nous projetons sur chaque entité géométrique l'expression d'un sentiment et sur la composition globale : l'agencement affectif d'un corps en déplacement

importe son médium. Le reproche est donc déplacé, faire que l'objet de l'art soit inclus dans le *mode pensée* (protocole, logique, algorithme) avec la même puissance que dans le *mode étendue* (matière, forme, figures), c'est le propre de l'œuvre. Ce qui importe, ce n'est donc pas « pli contre pli », dans le retrait ou la confrontation d'un appareil (psychique, cognitif, automatique), mais « pli selon pli », autopoïèse, concaténation baroque des milieux et de leur information : « Le visible et le lisible, l'extérieur et l'intérieur, la façade et la chambre, ce ne sont pourtant pas deux mondes, car le visible à sa lecture (comme le journal chez Mallarmé), et le lisible a son théâtre (son théâtre de lecture chez Leibniz comme chez Mallarmé)⁹⁶. » Or, seul un processus artificiel est capable d'appareiller la genèse chaotique d'un langage plastique, d'un code ou d'une variation paramétrique. * Plus encore, seul le chaos pose un problème ontologique, le *Je* devant se fêler pour se recomposer comme intégrale de son éparpillement. C'est ceci que l'aléatoire, le chaos qui bien qu'obtenu par des moyens artificiels, et représenté par une variation d'un ensemble limité (un rang), n'en demeure pas moins réel, du point de vue de l'ordinateur, comme présence même de son *efficacité de machine*. D'un nœud programmé

→ *f -*) ancre 60
Chaos/aléatoires

⁹⁶ DELEUZE, G. (1988). *Le Pli*, p. 44.

à l'autre, c'est cette *randomness* qui tresse tout le diagramme sémiotique de l'œuvre et qui fait de l'œuvre « un apprendre ou une expérimentation, et, en même temps, quelque chose de total à chaque fois, ou tout le hasard se trouve affirmé dans chaque cas, chaque fois renouvelable, sans que jamais un arbitraire ne subsiste, peut-être »⁹⁷. Et Mohr de conclure :

When you write an algorithm, there could be moments where there are multiple decisions which are, in the flow of informations, not important.

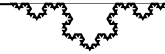
Lorsque vous écrivez un algorithme, il peut y avoir des moments où vous avez de multiples décisions à prendre qui, dans le flux d'informations, ne sont pas importantes.

... ..

So my programs have always decided of a rigid structure of what has to be done and another part which like... it's like floating, it lets randomness comes in.

Donc mes programmes ont toujours décidé d'une structure rigide de ce qui doit être fait et d'une autre partie qui comme... c'est comme flottant, ça laisse entrer l'aléatoire.

MOHR, M. et MENGDEN, L. von (2013). *The Algorithm of Manfred Mohr, 1963 - now*



Pourtant, l'artiste ne se dé-responsabilise pas de son œuvre. L'aléatoire débloque un nœud, fluidifie une crispation, dépasse une limite organique et cognitive, celui d'un message ou d'un contenu que l'œuvre aurait à énoncer :

The program chooses random decision which I might not choose because I might be blocked or use this or that element... So, there's a freedom to it, that the randomness opens up a door of a very interesting constellation in the drawings.

Le programme prend des décisions aléatoires que je pourrais ne pas choisir parce que je veux utiliser tel ou tel autre élément... Donc, il y a une liberté ici, que le hasard ouvre la porte d'une constellation très intéressante dans les dessins

ibid.



Si l'unité logicielle capable de modéliser et de diffuser du chaos (*la faille béante du non-mesurable*) dans l'ordinateur s'intitule un « générateur de nombres pseudo-aléatoire », c'est bien parce qu'il est une modélisation, un avatar, une simulation de phénomènes pseudonymes⁹⁸, une scénographie pour de faux. Pourtant, la tentative, elle, est sincère et fascine au point de faire de l'aléatoire une métrique systémique, où les corps sont communément rapportés. Sans confondre cette modélisation de l'aléatoire par un programme pour le phénomène chaotique (une idée) qu'il simule, on la

⁹⁷ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 257.

⁹⁸ Du grec ancien ψευδώνυμος : « qui porte, qui se donne un faux nom »).

retrouve sous forme de traces ou de simulacres dans de nombreuses interfaces et services qui l'impliquent : réseaux sociaux, phénomènes d'émergence, prévisions statistiques ; ou dans les domaines de pointe : cryptographie, économie de marché, simulation. Sans se méprendre non plus sur le fait que les phénomènes sous lesquels ils se présentent à nous, sont toujours des entrelacs d'acteurs, des configurations de multiples, et qu'il serait difficile de tisser à même la *chair du monde* ce à quoi, face à une image, nous rapportons un *sentiment aléatoire*. Ce que nous percevons mal, c'est autant la manière dont cela est fait (comment se représenter quelque chose qui n'a pas de logique), que la manière dont cela agit, la réordination que cela implique. Vouloir tracer le chaos, c'est croire que l'on peut suivre un ectoplasme, le fantôme dans la machine. Mais sous un pseudonyme, au moins peut-il témoigner véritablement de ce qu'il essaye de fausser. Pour penser cette interface, devrions-nous privilégier un *digitisme*, sorte d'atomisme de l'immatériel, éthique du signe abstrait ? En postulant alors qu'à divers degrés, selon la densité du milieu : tout composé porte en sa constitution des simulacres d'aléatoire, attributs d'une substance chaotique infinie qui, autant sur le mode pensée que sur le mode étendue, est baignée de musique stochastique. Les découvertes récentes sur la matière semblent assez déroutantes pour permettre un tel raccourci ; et ce, même si le domaine de l'infiniment petit est devenu celui de l'égrenage et des renversements : le champ se substitue au repère, les statistiques officient en-tant-que coordonnées, de l'information peut porter de la matière...

Lorsque nous disons : l'aléatoire est un attribut primordial de la machine qui concourt à l'intérêt de sa nature séquentielle, nous inscrivons notre démarche (nous pensons) dans une actualisation privilégiée du chaos, nous tentons de quitter l'ordinateur pour constituer un motif machinique en s'appuyant sur ce qui nous apparaît désigner sa puissance de réordination la plus singulière : la grille, qui définit elle-même un territoire particulier : celui de l'écran. En ce sens, nous sommes étendus par le chaos et prélevés hors de nous-mêmes selon ses vecteurs d'intensité dont la prolongation désigne très précisément *notre monde* :

- le monde de l'écriture du programme — immatériel et d'apparence *diagrammatique*, il est le fruit de la culture de la terre digitale par le cerveau — ;
- et le monde de sa lecture par l'écran — matériel et ordonné et dont la figure la plus perceptible est la celle de la *grille*.

Ainsi, l'arpentage de ce monde implique la démarche même à travers laquelle nous nous voyons le parcourir. Le pseudo-aléatoire informatique, si c'est bien un cas de fonctif, désigne néanmoins un élément de fonction très particulier en ce qu'il tente de modéliser un concept, *par l'ordinateur*. C'est par ce double caractère qu'il engage des multiplicités : il n'est pas exclusivement dédié à l'informatique qui en forge un certain modèle pour faire progresser son plan de référence, mais rendu disponible au corps programmé, il constitue une amorce *déterritorialisante*, une simulation plutôt qu'un habillage, une puissance de réordination plutôt qu'un simple force de disruption (et c'est en cela que l'on a bien une image du chaos, chaos réorganisé dans la grille, *reterritorialisé* par l'écran).

Si « c'est un fantastique *ralentissement* » et si « c'est par ce ralentissement que la matière s'actualise⁹⁹ », nous trouvons en elle de formidables vertiges, peut-être l'appareil le plus adéquat de la « volonté de puissance » quant à l'idée qu'un corps programmé ne peut se conserver qu'en devenant dangereux pour la séquentialité du milieu qui l'éclôt. Un tel programme — nous voulons dire : un tel corps qui se retourne en lui-même par les violentes contorsions qu'il s'impose — a l'idée de son pouvoir de contamination ; et ainsi qu'il y a un devenir-animal dans l'homme, il y a un *devenir-viral* dans le programme. Pour ces raisons, l'aléatoire est l'arme la plus esthétique quant à « ce quelque chose qui veut *épancher* sa force¹⁰⁰ » car, incorporant un motif de déphasage, le programme place en sa *corporéité* une espèce de principe envers lequel il affirme son corps comme le ralentissement de cette puissance, la diminution irrémédiable de son danger. Il se structure en creux d'un vide que l'aléatoire a charge d'habiter et qui lui permet ainsi de changer d'enveloppes, de trouver d'autres fonctions, tout ceci passant par des actes de langage.

Lorsque Deleuze et Guattari *reterritorialise* le fonctif de la glossématique¹⁰¹ de¹⁰² pour leur compte (car on connaît la proximité qu'ils avaient avec ce dernier¹⁰³), ils colmatent trop rapidement fonctif et fonction. Hjelmslev, plutôt que de considérer la langue sous l'ensemble de ses traits signifiants (qu'est-ce que cela veut dire), projette celle-ci dans un espace de flux qui décrit le plan contenu / expression (comment la *machine texte* fonctionne) : « la langue n'est donc pas composée d'objets mais de rapports, de dépendances¹⁰⁴. » Les fonctifs ne sont pas immédiatement les fonctions sous lesquelles on peut anticiper ces rapports mais un plan de rebond, une gelée de ressorts, l'ensemble stratifié terminaux / amorces à travers lequel il y a inter-fonctionnalité linguistique : « Les fonctifs sont soit des unités (ou *entités*) sur le plan de l'expression ou du contenu, soit des fonctions auxquelles s'appliquent des fonctions d'ordre supérieur¹⁰⁵. » Autrement dit, elles se comportent plus comme des encodages *pré-fonctionnels* ; elles sont autant des facteurs de ralentissements — des terminaux au sein desquels nous pouvons appréhender des ensembles de connaissances (la zone claire qui formalise un certain rapport sensible et signifiant à un réseau¹⁰⁶) — que des vecteurs d'ac-

⁹⁹ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 112.

¹⁰⁰ NIETZSCHE, F. (1913). *Par delà le bien et le mal*, §13, p. 30.

¹⁰¹ Voir : WIKIPEDIA, « Glossématique ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Glossématique> (version du 15/03/2013).

¹⁰² Louis Hjelmslev, linguiste danois de la première moitié du XIX^e siècle, part de la pensée de Saussure, pour en réordonner parfaitement la distribution. En fait, son œuvre ne repose pas sur une même conception du matériau. Plutôt que de penser des inductions basées sur des séparations abstraites (langue / langage / parole, signifié / signifiant), les confronter *a posteriori* aux textes afin de clôturer un système de signes, Hjelmslev va critiquer le sens de cette démarche (des classes abstraites aux composantes concrètes) : « C'est un mouvement qui synthétise au lieu d'analyser, qui généralise au lieu de spécifier. [...] Elle conduit inévitablement à l'extraction de concepts hypostasiés comme réels. » HJELMSLEV, L. (1968). *Prolégomènes à une théorie du langage*, p. 20–21. Il oppose alors des déductions presque algébriques, en partant de textes dont il va épuiser l'analyse par des processus répétitifs de description. Chez lui, ce qui importe « ce n'est pas tant le système en lui-même (dont il se contente de "poser l'hypothèse" ou de "vérifier l'existence"), mais "d'analyser et de décrire" le processus en se servant du système ». BLANCHAUD, P. (2008). « Saussure, Guillaume, Hjelmslev », p. 79.

¹⁰³ Voir : DELEUZE, G. (1990). *Pourparlers : 1972-1990*, p. 35 et DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 58.

¹⁰⁴ BRONCKART, J.-P. (1977). *Théories du langage*, p. 164.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 164–165.

¹⁰⁶ Cette zone claire est celle des sensations dont Nietzsche, en appelant à Platon critique la prétention : « Qu'est-ce qui est clair ?

célébrations, des catalyses qui vont amorcer de nouvelles fonctions, achopper de nouveaux motifs, replier une pensée projetée hors de sa dimension actuelle (l'obscur infini, le fond chaotique virtuel où l'expérience formalisée surpasse toujours l'actualisation de la forme). L'aléatoire est un cas de fonctif délirant parce qu'il relève d'un frottement perpétuel concret / abstrait, concept / fonction, vitesse / lenteur, Pensée / Étendue où, par des processus de contraction / dilatation, la lumière se fait *extra-lucide* et l'obscurité *infra-dense*. Autrement dit, c'est une grille de lecture / écriture mais cristallisé sur un motif qui relève toujours d'une certaine pénombre.

→ *f -) ancre 61*
Appization / réels

Nous avons vu que l'ordinateur produit de la cognition, qu'il *compute*. Et de plus en plus, de telle sorte que la question de la référence (les données et leurs origines) est relative tant — *logiciel selon logiciel* —, ce n'est plus qu'un flux computé qui fabrique toute la qualité paramétrique du milieu programmé. * Le phénomène d'*appization* — où toute l'économie de service passe par un logiciel — renvoie à autant de fermetures par rapport à un ensemble virtuel de questions que nous nous posons à propos d'un champ d'informations (un nuage). Face à sa masse, soit nous multiplions les applications (design de singularités isolées) soit nous unifions des échantillons (co-errance de fragments en basse définition¹⁰⁷). Dans les deux cas, que ce soit à travers l'échantillonnage des données, ou selon le design des interfaces (actualisation), l'appareil numérique est tissé de computation. Que nous considérions que chaque calcul chaotise, et qu'il chaotise en impliquant de l'aléatoire ; ce n'est alors pas que l'aléatoire s'y témoignerait à divers degrés, mais qu'il y aurait une esthétique, une configuration de la matière qui serait intrinsèquement chaotique. De là, on fait un repli baroque dans le binaire, on courbe sans jamais les confondre l'intérieur (de l'âme, de l'idée, du chaos informel) et l'extérieur (la matière, les formes de l'action et des affections). Mais alors que ces milieux sont déjà des textures — ce sont des nappes, des maillages logo-logiques dans l'âme, des tissus, des grains, des fêlures dans l'être et des nervures dans la matière —, nous disposons d'une ligne d'infinie, virtuelle, un champ de turbulences pour le monde que le corps se constitue, immanente à la nature de son être, à la dynamique de son rapport bi-réelle à l'existence. Bi-réelle, parce que *l'être est tendu par le fil de ses plis*, où l'intérieur et l'extérieur du corps prélèvent d'une ligne d'Univers des modes d'existence variables et absolument indépendants. Comme avec Leibniz où les choses sont donc soit des matières, soit des manières :

Qu'est-ce qui "explique"? — Ce que l'on peut voir et toucher. Tout problème doit être mené jusque-là. [...] Ils [ces hommes auxquels appartient Platon] y réussissaient au moyen d'un réseau d'idées pâles et froides qu'ils jetaient sur le tourbillon bariolé des sens — la tourbe des sens, comme disait Platon. » NIETZSCHE, F. (1913). *Par delà le bien et le mal*, §14, p. 31.

¹⁰⁷ « Parce que cette expression désigne la circulation des données (textes, images et son), leur production, leur distribution et leur réception, loin d'être un mot écran, la "basse définition" définit un régime de perception du monde. Elle pose la question de la perception et de la fabrication de données qui sont permises par la manipulation de matériels plus ou moins sophistiqués, plus ou moins domestiques, appartenant pour l'essentiel au domaine des biens d'équipement audiovisuels et informatiques. » THÉLY, N. (2011). *Le tournant numérique de l'esthétique*, p. 20–21.

« Mais l'informel n'est pas la négation de la forme, il pose la forme comme pliée et n'existant que comme "paysage du mental", dans l'âme ou dans la tête, en hauteur ; il comprend donc aussi les plis immatériels. Les matières, c'est le fond, mais les formes pliées sont des manières. [...] La matière qui révèle sa texture devient matériau, comme la forme qui révèle ses plis devient force. C'est la couple matériau-force qui, dans le Baroque, remplace la matière et la forme (les forces primitives étant celles de l'âme). »

DELEUZE, G. (1988). *Le Pli*, p. 50.

Avec le numérique, nous aimerions voir comment ce paysage cérébral replie la pénombre sur notre réalité, plisse de l'anti-matière et de l'obscurité dans le drap des matériaux, forces et lumières, pour introduire finalement la variance même du calcul binaire, où la différence entre un état plein et un état vide est intrinsèquement repliée sur elle-même (quantique), indiscernable si ce n'est par la projection d'un paysage statistique, chiffré, stochastique. Le réseau des flux continus et des agencements cognitifs discontinus, revient donc à faire l'expérience d'une certaine liberté d'association, autant que subir la fragilité des structures émergentes qu'on y ébauche. Mais le web s'est structuré. Des normes implicites de design soufflent régulièrement sur la toile et d'un coup, tous les sites se ressemblent. Les paysages cérébraux désignent désormais des spectacles cognitifs dont certains sont parvenus à exploiter un ensemble d'attraits, par l'identification de récurrences dans les manières de faire. Ainsi revendus aux annonceurs, nous voyons bien, lorsque nous parcourons le Web, nous voyons bien que la publicité est la nouvelle pollution touristique des paysages cérébraux ; qu'elle s'installe, borne de ses objectifs (de captures de données, de vente) le cadre au seuil duquel se tient ce qu'il y a à voir. Mais comme pour chaque paysage, il y a un site touristique, il est fort fréquenté, il est marqué sur la carte et à coup sûr, il y aura sur place boutiques et distractions. Néanmoins, il n'est qu'un point de bifurcation pour un arpenteur désireux de sensations impressionnistes...

2.2 LA MÉDIANCE NUMÉRIQUE

Les écrans sont les parois des sémosphères, le pixel : l'unité délirante de transformation du langage en images. L'émergence permanente de nouvelles interfaces corps / écrans nous incline à le penser dans le même mouvement que la programmation. Ainsi, les écrans se tiennent *entre* et font *mi-lieu*. À l'instar des vitraux, ils composent des interfaces où la lumière et le langage sont profondément entrelacés. Les bases de données sont les surfaces d'élançement de cette zone de turbulences, elles changent à la fois l'échelle du savoir accessible et les modalités d'engagement de l'information. La question du sentir-ensemble étant placée avant tout savoir re-connaissable, la cartographie ne se limite alors plus à une représentation de choses sur une étendue quelconque sans investir les outils de positionnement visuel des idées. Son emploi se cristallise à son tour sur des motifs, des formes virtuelles de rapports entre le langage, l'image et l'étendue. C'est le rôle de l'interface qui est alors révisé ; elle n'est plus entre le programme et l'image, mais coule dans un champ de problèmes tenu entre deux surfaces : les dépendances logicielles et l'horizon de son apparaître. Les interactions dépendent donc de l'appareillage des *interacteurs*, de leur implication à une problématique visuelle autour du degré d'emprise tactique qu'accorde un logiciel sur la manipulation de l'information, par rapport à un territoire. Comme support de l'agir-ensemble, le motif correspond à un ensemble de déterminations via lesquelles un logiciel est ainsi remis à échelle humaine. Se posera enfin la question du cheminement physique des *CdeC* et du rapport qui déterminerait une réalité mixte, faite de parcours en pointillés entre le réseau et le territoire. Dans ce registre, il convient alors de re-poser le bénéfice attendu d'une telle production de simulacres entre l'individu et la machine et par conséquent, d'essayer de déterminer sous quel angle l'*artefactualité* du corps organique et la *naturalité* du corps programmé se rencontrent, entre un optimum d'*ensauvagement* et d'hybridations et la représentation en nouveaux médias d'une esthétique épuisée. En définitive, c'est le soin apporté à un potentiel d'individuation logicielle qui détermine s'il y a corps programmé. La mouvance du milieu, c'est alors ce que nous lui transmettons de mystères et d'incomplétude. De telle sorte qu'il serait comme nécessaire de préserver de l'in-fini pour qu'indéfiniment se *cosmicise* notre rapport technique à la Nature.

Pixel : image / langage

À première vue, le pixel est un autre cas de fonctif délirant : tendu entre une A.P.I. de dessin où une infinité de formes programmées peuvent émerger et une unité discrète et insécable, le pixel, le monde à l'échelle d'un grain de sable.

To see a World in a Grain of Sand *Voir un Monde dans un Grain de Sable*
And a Heaven in a Wild Flower, *Et un Paradis dans une Fleur Sauvage,*
Hold Infinity in the palm of your hand *Tenir l'Infini dans la paume de votre main*
And Eternity in an hour. *Et l'Éternité en une heure.*

BLAKE, W. (1803). *Auguries of Innocence*

L'image numérique secrète son propre milieu, qui est celui de la machine même. Si nous voulons échapper à la *physicalité* immédiate de l'écran autant qu'aux stupeurs des diverse processus (infographie, interactivité, etc.) dont ils ne sont que le terminal, il nous faut alors pénétrer une image infiniment plus impliquée dans ses replis programmés. Tout se passe *derrière l'écran* ou plutôt en même temps, en même lieu que lui mais de manière peut être décalée, en pénombre de l'algorithme. Autrement dit, l'interface qui transforme notre perception du monde, densifie la qualité de nos affections, agit sur nos modes d'existence en augmentant la diversité de nos rapports aux autres par l'entremise de nouveaux agents non-humains¹⁰⁸ n'est pas l'écran visible mais l'infrastructure au regard duquel il y a *affichage*. L'aspect tout à fait remarquable de l'écran numérique, nous l'ancrons au pixel dans la matrice, au fragment dans la mosaïque. Par l'atome probablement, les nouvelles technologies ne peuvent être sur-définies par une incrustation historique où moule après moule, les attributs de l'écran d'ordinateur (en particulier) seraient différenciés par rapport aux divers dispositifs d'affichage (de l'information en général et de l'image animée en particulier) qui le précédaient. Les pratiques dont il est l'agent ne peuvent non plus être simplement dégagées en regard d'anciennes coagulations culturelles. Il y a dans le pixel une rupture fondamentale :

« Le pixel n'est pas un point. Il n'est pas l'enregistrement du choc d'un outil sur un plan originaire, ni d'avantages l'enregistrement d'une trace lumineuse laissée par un objet sur un support chimique ou électronique sensible à la lumière. [...] Le pixel est avant tout du langage, un langage formalisé certes, mais bien du langage. *Il ne traduit aucune réalité préexistante*. Il rend visible des modèles logiques et mathématiques, des symboles abstraits. »

COUCHOT, E. (1988). « La mosaïque ordonnée », p. 83.

La pénombre¹⁰⁹ désigne ces nuances infinies à travers lesquelles nous pouvions donner un espace autant qu'un principe performatif à l'image, dans le traitement de son signal même et plus seulement dans son montage (cinéma) ou ses entrelacs (vidéo).

¹⁰⁸ Mais même un agent non-humain n'est ni tout à fait autonome, ni purement logique, sans quoi il ne serait qu'un médiateur indistinct, tel l'air qui porte une information (notre voix, les ondes WIFI). Un programme produit en même temps un corps de convergence hétérogène et un monde de rapports hétéroclites, une courbure de la machine qui agit sur le paysage numérique et les cosmogonies qui l'environnent. Et puisqu'il modélise et simule des inter-dépendances d'ensemble, il porte en plein la trace d'une certaine projection du ou des existences intelligentes qui l'ont produites et ce, en correspondance avec le milieu logiciel.

¹⁰⁹ Tel que nous en parlions notamment dans SOUDAN, F. (2010d). « Penombra ».

La diversité actuelle des écrans et de leurs modes respectifs d'incrustation engendrent des stimuli à travers une question de langage. Dans son rapport au méta-médium¹¹⁰, nous saisissons mieux les enjeux de ce brouillard de visibilité — qui est un brouillard de guerre (cognitive) —, en l'état du capital : un brouillard de guerre économique. L'association de l'image au langage ne serait rien si elle ne permettait la capture et le rendu de perceptions si faibles qu'elles en étaient demeurées jusque là que banalement confuses. Le développement impressionnant des technologies autour des écrans du corps, telles les montres intelligentes, relèvent de champs absolument inédits du point de vue de l'expérience corporelle :

« L'épreuve de la pratique corporelle, si particulière à chacun, définit le vécu de l'activité de l'activité physique comme une expérience dans son après-coup : à la fin de cette pratique, l'expérience est constituée sans être réfléchie, chacun doit reprendre son souffle ou diminuer la chaleur interne pour retrouver son état normal face aux modifications sensorielles portées par l'activité physique. »

ANDRIEU, B. (2011a). *Les avatars du corps*, p. 76.

Mais que dire quand :

- non seulement, les données de l'expérience corporelle n'auraient plus seulement le corps comme support matériel mais une image interactive nous présentant le tracé de notre parcours, son élévation, notre rythme cardiaque et le nombre de nos foulées ;
- et que le repos du corps nécessaire à l'assimilation de l'effort nous soit également rendu en temps réel, pendant l'activité physique, à travers des symboles *monitorant* un flots de petites perceptions ?

À ce niveau, la véritable expérience corporelle est dans l'appropriation des données engagées dans le *corps médiatique*. La confusion de stimuli externes propres aux nouvelles technologies concernent toujours plus profondément les plis internes du corps qui en est imprimé. Le mi-lieu correspond à cet assemblage des perceptions, différemment actées selon la qualité des acteurs et leurs engagements dans cette concaténation clair / obscur, confus / distinct :

« D'ailleurs, il y a mille marques qui font juger qu'il y a à tout moment une infinité de *perceptions* en nous [...], c'est-à-dire des changements dans l'âme même dont nous ne nous apercevons pas, parce que les impressions sont ou trop petites et en trop grand nombre, ou trop unies, en sorte qu'elles n'ont rien d'assez distinguant à part, mais, jointes à d'autres, elles ne laissent pas de faire leur effet et de se faire sentir, au moins confusément, dans l'assemblage. »

LEIBNIZ, G. W. (1898). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, p. 104.

À travers le métamédium, ce n'est alors même plus que l'image transcrive des actes de langage

¹¹⁰ « Le nouveau médium algorithmique qui se complexifie sous nos doigts et nos regards entrecroisés n'est certainement pas un acteur homogène, mais plutôt un assemblage d'acteurs humains et non humains de toutes natures, un assemblage en transformation rapide et constante, un métamédium qui abrite et entremêle une grande diversité de médias [...] » VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran*, p. 12. Voir également : [f -] ancre 13, p. 47].

mais que par ce jeu, nous y composons un monde : « l'informatique [n'est] plus ce système d'information qui se superpose aux systèmes de gestion et de production : s'entrelaçant avec le travail des opérateurs humains, elle [s'insinue] dans l'intimité de la gestion et de la production dont elle [devient] inséparable¹¹¹. »

Le pixel est un incorporel d'extrême densité, un double entonnoir, le lieu d'une telle inséparabilité entre ce qui se compresse, afflux, séquence, agglomère ou se distribue derrière lui (la machine numérique) et cette *écranosphère* divergente renvoyant à d'innombrables terminaux, convoquant une masse de pratiques elles-mêmes *enchaînantes*, coupantes, structurantes, productrices de flux (la machine organique). Et chacun de ses milieux se font exister l'un l'autre. Si l'écran désigne l'avoir-lieu de toute interaction, il n'est pour autant ni homogène dans les attitudes corporelles qu'il convoque, ni limpide dans les constructions *hypermédias* qu'il achoppe. La mixité image / information à travers laquelle il produit du réel semble toujours offusquer la lisibilité de phénomènes que nous y percevons. Nous partons d'un doute fort simple : connaître le processus capture / encodage / algorithme / diffusion peut-il nous renseigner de quelque manière que ce soit sur des pratiques aussi disparates que celle du *selfie*¹¹², du jeu urbain¹¹³, des projections en relief stéréoscopique et de la télévision interactive ? Bref : sur la quantité de faits qui se développent *avec* les écrans et *parmi* le logiciel sans pour autant relever d'une même logique d'incrustation perceptive ou d'une même tension discursive avec l'image. Comment échapper aux clôtures théoriques totalisantes et à ses nouveaux mots d'ordre : narcissisme décomplexé (néo-individualisme), *ludification* (tout processus peut être décrit en mécanismes de jeu), dispositifs d'immersion, *participationnisme*¹¹⁴ (valorisation de la *doxa*¹¹⁵... ? Il faut tenter de nous synchroniser aux paradoxes que ces mots-d'ordre résument. S'ils renvoient tous à la machine (*réticularisation* de la communication et *algorithmisation* de l'information), ils désignent toujours des singularités d'agencement et ne s'épanchent pas sur des territoires d'écrans identiques, ne recouvrent pas des sensations uniformes, des coagulations sociales et des pratiques culturelles similaires. Il y a donc un engagement plastique de l'image à travers *de* l'information et en fonction d'un éventail algorithmique, comme on peut dire qu'il y a sensation du sable à travers les dents du râteau. L'écranosphère désigne la nébuleuse de *monstration* de ce rapport à l'image. Normal alors, que la sensation qu'elle procure soit impensable pour Virilio :

¹¹¹ VOLLE, M. (2012). *Comprendre la croissance à l'heure de l'informatisation de la société*.

¹¹² « Un *selfie* (déclinaison du terme anglais *self*, "soi") est un autoportrait photographique [...] téléchargé sur les réseaux sociaux. » WIKIPEDIA, « *Selfie* ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Selfie> (version du 04/02/2014).

¹¹³ Tel Ingress qui est un jeu en réalité alternée à l'échelle mondiale s'appuyant sur le *smartphone*.

¹¹⁴ « La "participationnisme" est une maladie chronique de l'art contemporain, dont les origines remontent aux avant-gardes historiques et à leur volonté de rapprocher l'art de la vie, en plaçant le spectateur au centre de l'œuvre. En offrant la possibilité d'interagir avec l'œuvre, les arts numériques sont à leur tour victimes de la participationnisme qui semblent avoir gagné toutes les formes de l'art contemporain. » HILLAIRE, N. (2015). « Participationnisme », p. 190.

¹¹⁵ Du grec δόξα : « opinion », « conjecture »

« Nous sommes là encore dans le domaine de l'illusion cinématique, du mirage de l'information précipitée dans l'écran d'ordinateur — ce qui est donné c'est justement de l'information mais pas de la sensation, c'est de *l'apatheia* [...], c'est la vitesse même de la lumière qui limite la lecture de l'information et qui l'important dans l'électronique-informatique, ce n'est pas la réserve, mais l'affichage. »

VIRILIO, P. (1989). *Esthétique de la disparition*, p. 54.

→ *f -*) ancre 62
Affichage / réserves

Ici, Virilio ignore les résistances de chaque acteur qui dans leurs processus respectifs luttent pour l'affichage dans le travail de puissances qui les dépassent. * Car il y a bien une réserve, mais elle est virtuelle¹¹⁶. L'information n'est jamais « donnée » et ses vitesses de circulation font justement l'objet d'efforts cognitifs conséquents quant à la nécessité de ligner ces fragments disparates nouvellement accessibles en rhizome de connaissances réticulées, structurées et *co-errantes*. Le numérique transforme l'apprentissage et les modes d'exercice de l'intelligence, ce faisant, il change également la nature des réserves. Ainsi, les actualisations auxquelles les internautes se livrent sont toujours des dons temporaires, qu'il faudra répéter, car d'acte en acte, la structure progressivement érigée ne se fixera jamais de façon pérenne et ne videra jamais complètement l'infinie réserve virtuelle. Dans ce registre, l'écran ne désigne plus un dispositif d'affichage mais un composé d'interfaces, un habitacle multiple au sein duquel la réserve se rend accessible et — en tant qu'il nous protège d'un certain désordre — nous oriente par autant de mots-d'ordre, normes, et autres structures pré-établies que nous fragmentons comme d'autres, non moins nombreuses, modalités possibles pour cultiver cette terre digitale. L'accélération n'est pas linéaire mais relative aux fréquences à laquelle s'effectue les actualisations, à la diversité même des types de rapports cinétiques qu'entretiennent les aller-retours actuel / virtuel, puissance / matière / forme. Ce qui gêne peut-être, c'est bien l'impossibilité de retrouver ses grands plans médiatiques, il faut qu'il y ait chez lui rapport de domination, le texte face à l'image, l'écran face à l'écrit, la vitesse disruptive face aux lenteurs rassurantes, la lumière divine contre son artifice démoniaque, etc... De part et d'autre de notre analyse, il nous faut donc étendre l'ampleur de notre concaténation et si l'écranosphère numérique donne la sensation d'une présence distancée d'un hyper-cerveau, elle agit comme un fond intime travaillé pour sa nervosité, ses délires.

Le langage translucide dans l'image incolore

S'appuyant sur le double étymologie latine du mot « lumière », Carol Brandon rappelle que le pixel est un encodage de couleur *et* de luminosité : « soit *lumen*, elle est source lumineuse d'origine divine (un moyen d'"éclairage") et soit *lux* (terme plus général), qui caractérise plutôt l'aspect sensoriel et perceptif (une activité, une force)¹¹⁷. » Un autre rapprochement est proposé par Nor-

¹¹⁶ Rappelons ce qu'Aristote entend par actualisation : « [...] l'acte sera alors comme l'être qui bâtit est à l'être qui a la faculté de bâtir, l'être éveillé à l'être qui dort, l'être qui voit à celui qui a les yeux fermés mais possède la vue, ce qui a été séparé de la matière à la matière, ce qui est élaboré à ce qui n'est pas élaboré. Donnons le nom d'acte au premier membre de ces diverses relations, l'autre membre, c'est la puissance. » ARISTOTE (1991). *La Métaphysique*, Livre Θ (IX), 1048 a, p. 52-53.

¹¹⁷ BRANDON, C. (2015c). « Lumière, lux > lumen », p. 160.

bert Hilaire à travers le vitrail qui « est aussi un écran, sur lequel se projette un “passage” à défaut d’un message, une ouverture entre un ici et un ailleurs [...]: il fait de la lumière l’événement comme source (*lux*) qui réfléchit la lumière de la fin des temps (comme *lumen*) [...] »¹¹⁸. La lumière est donc intrinsèquement liée à cette dualité onde / corpuscule qui sera découverte bien après la controverse Huygens / Newton qui en auront posé la problématique. Par rapport à la fin la partie précédente, nous énoncions qu’il devait quelque part y avoir des poches chaotiques, préservées de l’administration du territoire. Nous précisions que si le dégagement du pouvoir était un pré-requis à l’apparition de ces replis multi-directionnels en pénombre du contrôle, c’était pour laisser se constituer de l’incorporel. Mais les éventuelles poussières chaotiques que nous avons jugées déterminantes quant à la réussite du projet et de façon plus globale, indispensables à la sauvegarde du souci d’émergence — ce dernier prédisant lui-même l’horizon du projet-visée sur le long terme — renvoient à la saisie du sentir-ensemble, tels qu’ils devaient être rendues aux burgiens par les opérateurs de terrain. Si le fonctif pseudo-aléatoire et le calcul stochastique rassemblent les vecteurs les plus proches des vitesses infinies de re-composition chaotique, l’élancement conceptuel passe ici par les mathématiques. Dans les *CdeC* et dans notre travail de programmation en général, les déplacements aléatoires de la matière computante ne désignent jamais que des franges ornementales. Notre tentative d’accrocher le chaos passe par des dispositifs ouverts entre l’image et l’information, entre les écrans et la prise programmée des actes de langage. Étant donné le déplacement des usages du numérique sur les terminaux mobiles, nous nageons encore à contre courant. Effectivement, le mouvement d’*appization*¹¹⁹ correspond, d’un point de vue phénoménologique, à un immense mouvement de clôture de micro-mondanités sur elles-mêmes, le tout écroulant la base même du réseau sur elle-même.

¹¹⁸ HILLAIRE, N. (2004). « Les métamorphoses du mur », p. 125.

¹¹⁹ Voir : *f -) ancre* 61, p. 246.

Unlike web pages, mobile apps do not have links. They do not have web addresses. They live in worlds by themselves, largely cut off from one another and the broader Internet. And so it is much harder to share the information found on them. It is not just a matter of consumer convenience. For Google and Facebook, and any company that has built its business on the web, it is a matter of controlling the next entryway to the Internet – the mobile device.

Contrairement aux pages Web, les applications mobiles ne disposent pas de liens ou d'adresses Web. Elles vivent dans leurs mondes, coupées les uns des autres et de l'Internet en général. Il est ainsi plus difficile d'y partager l'information trouvée. Il n'en va pas seulement d'une question de commodité pour le consommateur. Pour Google et Facebook, et toute société qui a développé son activité sur le web, cela relève d'une question de contrôle de la prochaine porte d'entrée de l'Internet – l'appareil mobile.

DOUGHERTY, C. (2015). « Apps Everywhere, but No Unifying Link »

Qu'il y ait forge de mondes par l'image interactive et que ces mondes composent leurs clôtures en s'appropriant une région de l'espace chiffré ; rien n'est ici nouvellement problématique par rapport à cet engagement culturel dans le logiciel que nous avons déjà largement abordé¹²⁰. Mais le smartphone présente comme un paradoxe : alors qu'il est employé en situation de mobilité, son mode de développement est explicitement relié à un principe d'isolation du corps programmé par rapport à sa propre motricité. Produire une application pour iOS ou Android, c'est soumettre le devenir d'une extension technique à la souveraineté d'un empire cognitif qui demandera toujours plus d'espace. De par la même, c'est aussi dispenser le corps médial d'une possibilité de cosmisation de la technique autant qu'écrouler le corps animal sur une nature sans base, par rapport au fond limoneux de la terre digitale. Visuellement, nos propositions logicielles continuent de nager à contre-courant, nous y perpétons une idée : pour que les corps particuliers (pris dans leurs missions respectives) et les codes transcendants (forgés pour les protocoles imposés) gagnent une compacité chaomotique, ils doivent désagréger leurs cristallisations respectives et re-minéraliser un germe commun, toujours (ils doivent dépasser la technique), tout le temps (historiciser la sémiosphère) et en tous lieux (forger de nouvelles métriques).

En ce qui concerne nos interfaces, disons qu'elles ambitionnent de développer un *voir en*. La surface d'enregistrement étant toujours diffractée par le regard qui veut se faire main¹²¹, la rétention, c'est-à-dire : la sauvegarde du nécessaire à la perpétuation, la sémiosphère qui actualise le germe culturel, la prégnance visuelle de la forme perçue *en-tant-que* l'image pose une question à l'être — donc à l'Autre et à la forge, par Lui, d'un agencement social —, tout ceci est inscrit « sur la surface d'enregistrement sur laquelle ces signes sont apposés »¹²². Nous avons alors, apposer à

¹²⁰ Voir : section 1.3^{p.132}.

¹²¹ Voir : section 35^{p.156}.

¹²² LELLOUCHE, R. (1996). « Théorie de l'écran ».

un développement *OpenSource*, un processus concomitant d'ouverture, en l'image même. Celle-ci n'est alors *d'écran* que par commodité tant, entre la poussière de points et l'existence d'une image *multi-perceptuelle* – qui peut être rétro-éclairée, tactile ou projetée sur n'importe quelle surface de l'espace physique – les contacts avec les signes et leurs partages se sont liquéfiés dans une espèce d'ambiance sensitive de l'information :

« Les concepteurs et artistes n'utilisent plus aujourd'hui l'écran comme page mais bien comme un espace, comme un théâtre, une scène, profonde, lumineuse où chaque objet peut prendre des formes, couleurs, textures inédites et se doter de comportements... »

DALL'ARMELLINA, L. (2003). « Des champs du signe », p. 320.

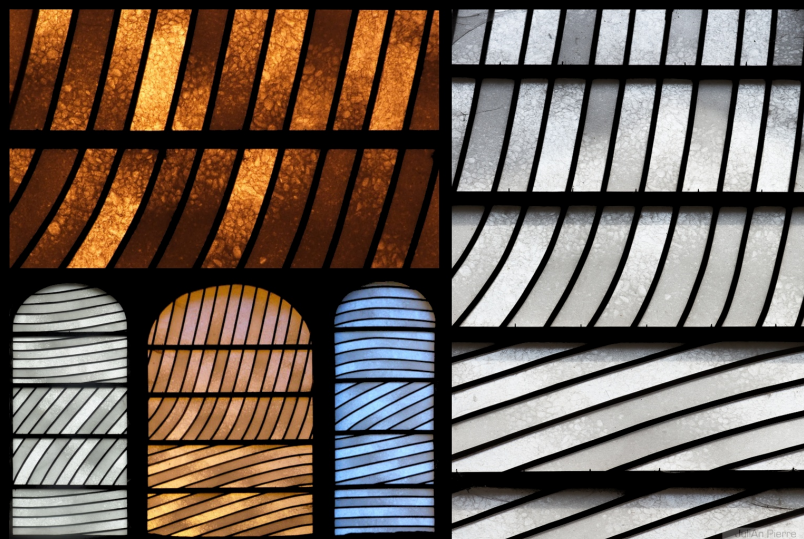
Dans ce registre, il devient compliqué de pérenniser une quelconque typologie même si nous sentons que l'*e-motion* perceptible passe entre la fenêtre culturelle, le terminal technique d'affichage et le renouvellement des processus cognitifs que les écrans impliquent. Partout s'y énonce les actes de langage qui agissent le regard, mais en aucun des nœuds trouvons-nous de quoi retenir une polarisation plus qu'une autre ; ceci, parce que la substance de l'image concerne la lumière, de nouveau. *La Crise* est aussi spirituelle et bien qu'il puisse paraître littérale de rapprocher la lumière de la foi, nous ne saurions mieux envisager la polarisation multi-directionnelle des images actuelles – que ce soit en termes de création, d'apparition et de localisation – comme un indice que le problème technique se cristallise jusqu'à la cosmisation du corps. Une fois encore, nous faisons le choix de revenir au matériau, notre problème étant de déterminer *en quoi* nous avons une idée lorsque nous investissons les écrans numériques. Immédiatement, nous pensons au travail de Pierre Soulages sur les vitraux de l'Abbaye de Conques. Son idée d'incolore ne peut être qu'*en verre*. Aussi, l'artiste abandonne très vite « esquisses, gouache, lavis, aquarelle, etc... pour ne pas lier la recherche à ce

FIG. 2.14

PIERRE SOULAGES (1986-94)
Vitraux de l'abbatiale de Sainte-Foy

104 vitraux de verre translucide : 8mm chacun. Conques.

Tous les vitraux portent l'empreinte d'une saisie de l'édifice par une lumière qui aurait des doigts.



que propose un procédé pictural qu'on interprète ensuite avec du verre »¹²³. Selon Renoue, peut-être que Soulages, fait ainsi le choix de l'éternel retour, puisque la question du vitrail concerne, dès l'origine, la recherche d'une existence propre à la lumière, non pas comme figure / transparence (récit / coloration), mais comme support d'encodage du mystique *quasi* :

« Les vitraux sont apparus auparavant transformateurs de lumière ; il s'agissait alors de de voir en quoi leur forme, leur couleur, leur manière composite pouvaient apparaître comme des compétences pour manipuler le faire et l'être de la lumière solaire. »

RENOUE, M. (2001). *Sémiotique et perception esthétique*, p. 135.

Entre l'opacité incolore du translucide et les réflexions lumineuses de l'*outrenoir*, l'idée *a-média* est cependant la même : l'œuvre est un écran, le lieu d'un combat entre le bouillonnement d'un fond prégnant et les stries d'une surface saillante. À l'instar des fragments triangulaires incrustant le *Fantôme de Malevitch* (François Morellet, 1982) à l'une des façades du musée des Beaux-Arts de Chambéry, les empreintes de l'œuvre agissent par l'incidence infinie de la lumière sur les points de vue. D'où la nécessité de retirer les bordures de plomb aux vitraux, car dès lors que l'idée est saisie dans un matériau, elle se propage dans toutes les directions, touche tous les points de vue et *in-différencie* toute la matière. Soulages pense donc la transparence du verre en continuité minérale avec la pierre :

« Cette transmission diffuse modulée provenant non d'un état de surface comme dans le verre dépoli mais de la masse de la matière, c'est alors une lumière prise dans le verre même. [...] Cette lumière "transmutée" a la qualité émotionnelle, l'intériorité que je recherchais, qualité métaphysique en accord avec le caractère sacré de cette architecture. »

SOULAGES, P. (2001). *De la passion à la résurrection*.

Et par rapport aux actes de langage auxquels se tissent finalement les vitraux, il semble qu'ils proviennent de l'intensité de l'œuvre à nous faire justement parler des interfaces en termes métaphysiques. L'incolore devient le support virtuel d'une transmutation de la Parole et les stries de renvoyer cette fois-ci à la multiplicité des diffractions musicales de notre propre interprétation. La substance de l'incolore nous donne l'essence du liturgique (du grec : λειτουργία : « service du peuple »), comme puissance d'actualisation du métaphysique (*Dieu lux / lumen*) par les Écritures. Pour autant que le rapport s'échelonne dans l'ébauche du matériau, en la manière tout à fait inédite dont ce dernier se saisit de la lumière solaire en absorbant sa luminosité sans la diffuser ; en se colorant par l'emprisonnement de certaines de ses longueurs d'ondes dans la texture brûlée de son épaisseur, tout en pouvant demeurer parfaitement monochrome dans d'autres conditions atmosphériques :

¹²³ SOULAGES, P. (2001). *De la passion à la résurrection*.

« Perçue pour elle-même et non comme éclairage, la lumière était également corrélée à un contenu sacré, dans les textes religieux où elle était regardée comme un simulacre ou plutôt comme une émanation de la présence divine, une sorte de manifestation théophanique. [...] Peut-elle figurer l'épanchement du divin dans le monde, l'ubiquité de la divinité unissant et englobant dans son rayonnement un monde multiple, hétérogène ? »

RENOUE, M. (2001). *Sémiotique et perception esthétique*, p. 133.

L'incolore est à la lumière ce que l'incorporel est au corps, son nécessaire revers virtuel : sa surface d'expressivité intérieure. Nous comprenons alors mieux, que le vertige *machinique* se poursuit dans la lumière d'un écran total :

« À partir d'un appareil tel qu'un ordinateur, un distributeur électronique de banque ou même un four à micro-ondes, nous pouvons obtenir de l'information parce que leurs composants, miniaturisés (puces) et bourrés de langages, dotés de mémoire et de programmes, en font des entités intelligentes. C'est l'interface qu'ils nous offrent qui compte pour la définition de leur identité : ils valent ce que valent les relations que notre esprit peut entretenir avec eux. »

LELLOUCHE, R. (1996). « Théorie de l'écran ».

Le chaos n'est pas domestiqué mais simplement filtré, temporairement ralenti et expansé dans une lumière qui compte autant comme vitesse, de par sa transmission au langage, que pour l'épaisseur translucide à travers laquelle les écrans diffractent ce que nous pouvons recevoir des phénomènes.

* Prétendre étudier la langue selon les prérogatives de la science, c'est la réduire à des fonctions déduites d'un nombre fini de paramètres, c'est ne former qu'un instantané privilégié du système où mots et choses sont captés en tant que variables du mouvement qu'ils signifient, une référence dans l'espace-temps, un point d'équilibre supposé du processus. Faire du langage la question d'une formation plastique évoluant dans le temps selon les indices de l'étymologie, c'est produire une histoire plastique de la langue (peut-être d'abord en tant que musique, sonorités) auquel le langage, puissance virtuelle d'un volonté de dire, ne saurait se réduire. Le langage désigne toujours un territoire de mouvements parce qu'il est à la fois le produit, le catalyseur et l'organe de rétention de la *déterritorialisation* pure, comme ce qui veut se dire sur la manière de lire. Nous ne traduisons pas une langue sans changer de monde, nous traduisons une localité (un énoncé) vers une autre ; nous ne changeons pas de langue, nous faisons changer la parole de territoire. Le langage est bien irréductible au texte, nous ne pouvons le prendre comme origine de l'incarnation esthétique d'un peuple précis, en tant que ce peuple y trouve une origine transcendante et y reconnaisse la forme d'une quelconque identité. La ritournelle est toujours la même, c'est par le même procédé technique :

- qu'il y a contraction du sujet sur le dire et écroulement des actes de langage sur l'identité (le porteur) des énoncés ;
- qu'une fissure apparaît à la surface du langage et qu'un nouvel éclairage est donné sur ce qu'il importe de faire avec le dire.

← f -) ancre 63
Traduire / langages

Ce n'est pas : soit nous dominons le langage qui domine l'image ; soit nous sommes dominés par les images qui nous font agir en leur langue, mais le produit de cette lutte. Car même au plus bas niveau de la consommation, le simple accès à une ressource du réseau sur un terminal quelconque équivaut à toute une concaténation d'ébranlements qui ne vont pas sans scripter des traces à la surface du système lui-même. Tout comme chez Lipovetsky & Serroy, l'esthétique se retranche derrière le marketing et devient une discipline chargée de tirer les critères des sensations proprioceptives (le vécu sans devenir) en vue de l'affinement d'une offre économique d'expériences (avec des vécus possibles, désirables). En d'autres termes, le travail esthétique ne représente qu'une valeur ajoutée au capital, le sujet lui-même, en tant qu'un ensemble de variables :

« Le capitalisme artiste a ceci de caractéristique qu'il crée de la valeur économique par le biais de la valeur esthétique et expérientielle : il s'affirme comme un système concepteur, producteur et distributeur de plaisirs de sensations, d'enchantement. »

SERROY, J. et LIPOVETSKY, G. (2013). *L'esthétisation du monde*, p. 40.

Cependant, c'est là réduire l'épaisseur de l'écran à une passerelle et l'interaction à une transaction, c'est négliger les brûlures qui irisent plus profondément l'épaisseur intérieure des vitraux de l'abbatiale de Conques, c'est nier ce nécessaire déséquilibre, simple effet de l'évolution de la pratique des langues. À travers les écrans, il faut imaginer que le moindre chemin engendre le paysage ; qu'il y a un devenir des *incarnants* de la sensation ; une puissance sous les fonctions qui résiste à l'encodage. En cela, le langage est de part en part bordé d'un rapport à l'étranger mais non pas en-tant-que celui-ci se logerait, sur invitation, en lieu et place de l'identité d'un en-soi, mais parce que l'Autre nous oblige à parler notre langue comme si elle nous était étrangère. C'est la recherche du style, par quelques contorsions de la syntaxe et des signes entre eux, que le langage avance dans son déséquilibre et c'est dans la poussée de la matière discursive hors de ses bords qu'il dépasse ses fonctions. Si un champ non discursif participe à la réalité extensive des objets, ce n'est donc pas qu'il soit débarrassé de langage, c'est que les mots se retirent des réalités qu'ils nous permettent de désigner et qu'au contraire, il nous est permis de faire à nouveau corps avec l'expressivité. Ceci au moment où, par leur emploi contorsionné, la réalité représentée s'en serait trouvée tellement étrange qu'il nous aurait fallu vérifier à nouveau si ce que nous désignons par nos mots correspondait bien au raisonnement faisant jusqu'alors office d'autorité. Si actuellement, l'image est programmée c'est qu'une nouvelle expressivité se joue lorsque que nous voulons y « ouvrir la "boîte de la représentation" » :

« Refendre la notion d'image ce serait d'abord revenir à une inflexion du mot qui ne dise ni l'imagerie, ni la reproduction, ni l'iconographie, ni même l'aspect "figuratif". Ce serait revenir à un questionnement de l'image qui ne suppose pas encore "la figure figurée" – je veux dire la figure fixée en objet représentationnel – mais seulement la figure figurante, à savoir le processus, le chemin, la question en acte [...] »

DIDI-HUBERMAN, G. (1990). *Devant l'image*, p. 173.

Qu'advient-il quand ce questionnement des images se fait *en silicium*, parmi les automates, c'est-à-

dire : lorsque le chemin emprunte les sinuosités des modulations algorithmiques ?

C'est que l'entendement ne se confond pas avec l'encodage externalisé des processus logiques qui l'affectent :

- de quelques fonctions (état cognitif des choses), où toutes les situations se valent à travers le truchement de certaines variables, processus logique rendu plus ou moins automatique dans les machines ;
- ou sensations (état perceptif du vécu), où la collection des seules perceptions efficaces compte, les phénomènes des objets étant éconduits par un processus de poly-subjectivité du désir.

La linguistique, comme science du langage, suppose le démembrement de la langue et requiert la segmentation des forces en fonctions représentatives d'un état universel des choses. Elle doit nier, au moins temporairement, une infinité d'états, le réel lui-même, qui toujours échappe à l'imagerie, à l'empilement des sujets dans les objets. Nous pouvons relever chez cette même tension toute romantique de borner l'expression au jeu des inversions sujet / objet, où « soudain le flot des mots vient au secours de ce silence, et en donne un équivalent si juste, si capable de rendre à l'écrivain lui-même à sa pensée quand il l'aura oubliée, qu'il faut croire qu'elle était déjà parlé dans l'envers du monde »¹²⁴. L'écrivain contemple la chose à l'envers de laquelle est inscrit ce à quoi il réfléchit. Par cet habile jeu de miroirs, l'envers du monde n'est que l'endroit d'une certaine convenance à l'écriture qui, si elle se lit à l'envers du monde, n'en trouble pas moins l'ordre qu'il perçoit. Les événements qui ont lieu et qui propagent des phénomènes ne sont compris qu'en tant qu'ils infusent un milieu d'existence et diffuse des fonctions variables de vécu. Pour que le langage permette de libérer des puissances de vie, cela suppose de rechercher le dépassement du discours, la langue en tant que fonctions et opérations (logiques). Pour la chose, nous cherchons un sens débarrassé de l'opinion mais produit de quelques rapports à un milieu de variations d'attitudes, d'encodages, soit rien d'autres que des actualisations. C'est donc pratiquer l'étranger avec son langage, non pas au sens d'une dérivée, comme par un rapport exotique au *logos*, soit parce que l'état des choses rapportées par la science emprisonne la vie des concepts sous le monde logique, soit que les intensités désirantes des formes sensibles voient leur devenir asphyxié par l'esthétique (entendu comme n'ayant qu'une épaisseur seconde et relative), considérant que le monde des affects n'est que le marché volatile de l'opinion. Pris dans les *encapsulations délirantes* du langage numérique, l'écran projette des images *idéelles*, jouant sur des rapports de vitesses et de lenteurs, les événements passant successivement d'un fond intensif (le numérique), à des motifs problématiques (les programmes) et aux champs d'expression (les cultures). À la fin des années 80, Bill Viola signalait déjà que :

¹²⁴ MERLEAU-PONTY, M. (1969). *La prose du monde*, p. 11.

de pyramide sur du papier millimétré. En haut, chaque case est numérotée de 1 à 21, en bas le titre de l'œuvre est inscrit à gauche, la signature et la date à droite. Comme dans toute œuvre de l'artiste, la forme est l'agencement des dynamiques du fond ; ce dernier n'étant pas le support, mais le langage même. Ce qui préfigure « Spiral Jetty », où l'émergence du fond de la mer à sa surface produit un signe investi dans une perspective conceptuelle, où la composition matérielle de l'œuvre répond à des agencements d'idées. Et dans ce registre, il apparaît que pour comprendre correctement le sens de l'œuvre, il faut être en mesure d'en faire l'expérience corporelle, expérience que l'on devra effectuer ici par un effort d'imagination. En effet, vue de haut, la figure qui se dégage de l'œuvre ne nous permet pas de comprendre qu'il y a arpentage de la mer par la terre et que le sol est ce qui nous permet de recevoir le ressac de l'effet réciproque : le fluctuant ne produit du sens que dans la mesure où notre corps appartient à cet affleurement solide de la roche. Et nous devrions investir « Heap of Language » par un même effort corporel. Si, vue de face, la structure figurative de l'empilement des lignes suggère une pyramide, nous nous trouvons presque automatiquement enclin à en lire le contenu textuel comme l'effet même de cette figure, c'est-à-dire : selon la projection d'un effet de gravité. Dès lors, il y a base et élévation ; et il y a recherche signifiante de l'œuvre par cette projection *a priori* d'une relation linguistique verticale, entre une pointe qui serait la clef d'achoppement du sens et divers étages, qui deviendraient des segments inter-dépendants de cette *architexture*. Mais les segments semblent s'échapper d'un propos graduellement unifié, développant des intensités horizontales qui, d'une ligne à l'autre, font diverger la langue. Les relations signifiants / référents sont toujours déplacés par le signifié. Certains mots se retrouvent ainsi sur plusieurs lignes¹²⁵ comme des mots-clefs dont le sens se différencierait en fonction de l'unité-ligne séquentielle à laquelle ils répondent. Par ailleurs, la numérotation verticale des colonnes ainsi que le titre lui-même renseigne déjà bien qu'il ne s'agit pas d'un triangle, mais d'un tas ou une coulure renversée et que s'il y a pyramide, ce serait comme par effet d'une littéralité paradoxale. Chacun des mots dans chacune des lignes pourrait se lire comme un rendu de la faculté de babillage — explicitement inclus par Smithson sous le terme *gibberish* — du texte même, et toute la valeur donnée au langage serait basée sur cet hoquet de la parole butant sur son énoncé. Nous n'attendons même plus que la tour de Babel — à laquelle Smithson octroie une référence explicite sous la forme de l'expression : *Babel universal language* — s'écroule, nous sommes déjà dispersés. Ce qui nous intéresse étant justement l'étourdissement de l'esprit lorsque qu'il ne parvient à dire, quand il balbutie face à un nouvel agencement de son plan d'expression, nous recensons alors trois formes de *translucidité*, trois vecteurs de dérivation visuelle (trans-apparence) du langage :

- lexicologie : dans chaque ligne, aucun terme ne semble prévaloir, du point de vue de son ordre, à l'autonomie générale du segment dans lequel s'investit une intensité particulière de la langue : *Letter character hieroglyphic alphabet ABC consonant vowel* ;

¹²⁵ Outre le mot *english*, c'est la cas notamment de deux mots très fortement liés au langage codé : *hieroglyphic* et *cipher*.

- néologie : où il y se jouerait une relation combinatoire et programmable entre termes. Il peut s'agir de transmutation du sens d'un langage vers un autre et *Mrs. Malapropos* devient la fiancée de *malapropism* ou de combinaisons grammaticales : *billingsgate* ;
- tautologie : dans ce cas enfin, il y a auto-affirmation du langage en-tant-que structure dynamique pour le sens. D'où la quantité de termes qui expriment les encriptions polysémiques du langage : *code, error, vernacular, argot, patois, etc...*

Le fouillis entassé du texte est donc toujours dans une situation paradoxale vis-à-vis du sens que lui octroie le fond structuré de la grille. La grille justement libère la figure qui la soutient de son poids. Au final, c'est comme si Smithson se réjouissait de la destruction de la tour de Babel :

A word fixed or a statement isolated without any decorative or "cubist" visual format, becomes a perception of similarity in dissimilarity – in short a paradox. Congruity could be disrupted by a metaphorical complexity within a literal system. Literal usage becomes incantatory when all metaphors are suppressed. Here language is built, not written.	<i>Un mot fixé ou une déclaration isolée sans aucune décoration ou format visuel type "cubiste", devient une perception de similarité dans la dissemblance – en bref un paradoxe. La congruence pourrait être perturbée par une complexité métaphorique dans un système littéral. L'usage littérale devient incantatoire quand toutes les métaphores sont supprimées. Ici, la langage est construit, pas écrit.</i>
---	---

CORRASABLE, E. (1967). « Language to be looked at and/or things to be read », p. 61

Si nous invoquons l'œuvre de Smithson dans le cadre de ce développement, c'est bien parce qu'ici aussi « le langage est construit, pas écrit » et qu'il y a des rapports inextricables entre la construction d'un programme par le texte et la fabrication d'images pour la grille de pixels, pour l'écran. Ce dernier n'est pas seulement le terminal d'affichage des instructions du premier, mais l'écran, par la grille, inscrit un motif profondément visuel à la programmation. Ce qui à son tour, n'est pas sans effet sur les entités à travers lesquelles nous assimilons collectivement la révolution numérique à nos sociétés. Aussi, par rapport au champ problématique au sein duquel la programmation va inscrire le réseau tortueux de son actualisation, l'écran joue un rôle magnétique : *attracteur* absorbant l'énoncé programmé dans un devenir visuel, il trouve dans l'image de quoi repousser la clôture de son langage toujours plus loin. Si un logiciel devient important, c'est parce qu'il fait jaillir du langage à l'infini. Tout comme dans cette liste extensible chez Smithson où la fonction aléatoire que Mohr convoque dans ses programmes, c'est par l'image qu'une sensibilité de l'*hypercomplexité* de la langue se fait ressentir.

Like lists, descriptions were traditionally condemned by neo-classical poetics as somehow “marginal” or “uneconomic”, for they are the textual sites where writing emerges as its most unproductively excessive and, thus, most entropic.

Comme les listes, les descriptions étaient traditionnellement condamnées par la poétique néo-classique comme quelque chose de “marginal” ou “non rentable”, car ils sont les sites textuels où l’écriture apparaît comme la plus excessivement improductive et, par conséquent, la plus entropique.

Ultimately tautological and infinitely extensible, a description (like a ruin or allegory) knows no principle of structural closure or completion. It just goes on and on, coming to an end under the sign of an implicit “etcetera”, its never-ending declension of details creating a receding perspective of the whole.

En fin de compte, tautologique et extensible à l’infini, une description (comme une ruine ou une allégorie) ne connaît pas de principe de fermeture structurelle ou d’achèvement. Elle se perpétue, touchant à sa fin sous le signe d’un implicite “etcetera”, sa déclinaison en détails sans fins créant une perspective de recul sur l’ensemble.

SIEBURTH, R. (2004). « A Heap of Language », p. 222

Ne pouvons-nous pas trucher dans cette image d’un « implicite etc. » le même schéma organisationnel que nous palpons sous nos doigts à la surface des écrans et en vérité : tout autour d’eux, à travers les bases de données.

Épistémè et la géopoétique des données

Les bases de données ne permettent pas seulement une inflation sémantique — un délire d’extensivité infinie de la représentation —; elles constituent également les instruments à travers lesquels nous prenons part aux actes du langage qui re-composent nos sociétés, pré-figurent le visage d’Épistémè. Si ce que nous y sauvegardons renouvelle notre *fonds documentaire* — le champ des appuis du *sentir-ensemble* devenant virtuellement planétaire —, c’est la forge de la société @-venir, l’effort de composition politique qui entre dans les vecteurs de compacité, pénètre l’agir-ensemble et engendre l’échange des savoir-faire par rapport à tout un champ de déterminations dépassant alors de loin la seule question technique :

« Épistémè sous entend que tout auteur savant de la période considérée, qu’il en soit conscient ou pas, raisonne à partir de concepts qui définissent des problématiques obligées. Décrire une *épistémè* c’est résumer la cohérence de cet ensemble à la fois philosophique, idéologique et scientifique, qui sature l’espace intellectuel si bien qu’il est radicalement impossible de l’ignorer et difficile de s’en échapper. »

JUIGNET, P. (2015). « Michel Foucault et le concept d’épistémè ».

Il est certain que les bases de données actualisent certains aspects de la pensée contemporaine, dans la manière dont elles s’intercalent entre les mots et les choses :

- comme support de consignation des faits et d’ordonnement du monde, elles permettent

« d'établir entre les représentations un tableau ordonné des identités et des différences ¹²⁶ » ;

- comme matrice déchirée entre une subjectivité transcendantale « jamais donné à l'expérience [...] détermine dans son rapport à un objet = x toutes les conditions de l'expérience en général ¹²⁷ » ;
- comme vecteur de nouvelles intuitions empiriques, à travers « ces réalités qui sont en retrait dans la mesure même où elles sont fondatrices de ce qui se donne et s'avance à nous » ¹²⁸.

En même temps, les bases de données, en tant qu'interface d'info-gestion des contenus numériques, procèdent de leur propre reconstitution épistémique, en jouant notamment sur un trouble déjà repéré par les philosophes de la *French Theory* : « Le sujet et l'objet donnent une mauvaise approximation de la pensée. Penser n'est ni un fil tendu entre un sujet et un objet, ni une révolution de l'un autour de l'autre. Penser se fait plutôt dans le rapport du territoire et de la terre ¹²⁹. » L'affectivité hypercomplexe à travers laquelle, par les bases de données, nous ne cessons de permuter à la fois le positionnement des choses dans l'espace ; l'ordre que nous faisons entretenir entre elles — ces choses désignées par des fragments discrets étant toujours à portée d'une re-modulation programmée — ; notre propre identité humaine et l'attachement à notre corps biologique rend désuète la question de l'altérité. En tous cas, en-tant-que celle-ci serait la seule mise en perspective d'un Autre au préalable identifié dans le paysage. * Nous pourrions chercher quelques traits de visagité par rapport à l'échelle mondiale à travers laquelle chaque acte symbolique, chaque choix logiciel, devient incident sur le reste du monde discret et réticulé par les machines. Pour autant, celles-ci ne semblent pas tant tirées par une utopie d'exhaustivité que par une faim d'expansivité. Ce n'est pas que le savoir soit devenu mondial — ce qui compte n'est pas l'accumulation de connaissance et la définition / sauvegarde d'une pensée globale — mais qu'un déplacement se soit opéré par rapport aux organes de validation des savoirs, ceci *pour* ce qu'ils déterminent de stratégique quant à l'agir computant de la représentation. Traditionnellement, les lieux de rétention (là où sont sauvegardés les savoirs) coïncident avec l'exercice ascendant du pouvoir (lorsque celui-ci implique l'avis des experts) et le corps de la recherche scientifique (fonctionnant dans le pouvoir, mais étant accrédité de l'extérieur). Leurs rôles sont à vrai dire tellement intriqués que chaque corps qui se constitue à travers eux réplique l'écho d'un autre. La révolution numérique pousse la question du savoir commun jusqu'aux méthodes, processus, typologies et stratégies de cristallisation de celui-ci. Nous voulons également croire qu'elles portent les traces de cette pensée du territoire à la terre qui, en plus d'opposer des agencements politiques plus efficaces, s'emparerait des controverses en opposant cette fois-ci des modèles de construction savante plus intuitifs :

→ *f -) ancre 64*
Agir / savoirs

¹²⁶ FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et les choses*, p. 256.

¹²⁷ Ibid., p. 256.

¹²⁸ Ibid., p. 256.

¹²⁹ DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 82.

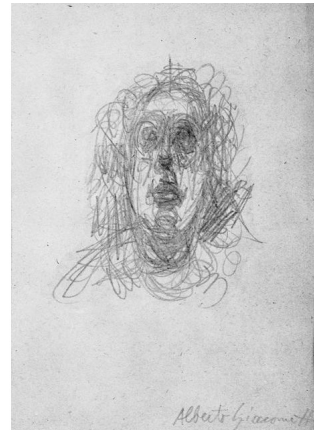
FIG. 2.16

ALBERTO GIACOMETTI (1961)

Dessins / visagéité

Encre sur papier. 1. *Hommage à Picasso* : 32 × 24 cm. Musée Picasso, Paris. 2
Sans titre : 20 × 15 cm. Centre Georges Pompidou, Paris.

Les bases de données ne rendraient pas seulement perceptibles les traits de *visagéité* entrant dans la constitution des nouveaux stéréotypes, elles seraient ces traits mêmes ; non plus l'outil d'un ordonnancement de la multiplicité externe, mais le motif d'une appropriation interne (par l'être, en le corps).



« C'est ça, le dispositif : des stratégies de rapports de forces supportant des types de savoir, et supportés par eux. Dans *Les Mots et les Choses*, en voulant faire une histoire de l'épistémè, je restais dans une impasse. Maintenant, ce que je voudrais faire, c'est essayer de montrer que ce que j'appelle dispositif est un cas beaucoup plus général de l'épistémè. »

FOUCAULT, M. et al. (1977). « Le jeu de Michel Foucault ».

À l'instar d'un portrait de Giacometti, la visagéité, c'est-à-dire le portrait humain actuel dans tout ce qui étire ses lignes dedans / dehors (sujet / objet), rend les contours de la représentation à toute l'*indiscernabilité* du repositionnement des affects, percepts et fonctifs d'un corps médial à un autre. Outre ce trouble engendré par l'accès à une autre échelle symbolique, les lignes sont également tirées de l'intérieur, privatisant du mi-lieu public l'autorité collégiale, qui avait jusqu'alors autorité sur la détermination des perspectives acceptables (du champ d'application de la volonté de connaître). La logique réticulaire n'est pas sans négativité, elle devient le terrain d'émergence d'une expertise elle-même distribuée entre :

- une pratique amateur imprimant souvent le *reterritorialisation*, la remise à l'échelle des TIC sur l'espace physique ;
- une pratique de piratage, de programmation de virus, de brouillage d'informations, d'hurllements et de brûlures du réseau ; le tout oscillant entre un affranchissement *cyborg* du corps, l'action militante et de subversion et une pratique libertaire des technologies s'appuyant sur une économie franchement libérale ;
- des nouvelles formes d'expertises dont il est devenu commun de dire qu'elles sont souvent acquises par des démarches *trans*-disciplinaires ;
- des processus inédits quant à la production des objets scientifiques, notamment dans la démarche *OpenSource* ou sa version plus politisée du logiciel libre. Ici, le savoir est acquis par

la pratique et souvent lié à une démarche éthique, le collectif étant nécessaire à la propre affirmation de mon être ¹³⁰ qu'il entre forcément en rapport à nos propres affects ;

- une *one-self* culture, accréditant de nouvelles figures mythologiques popularisées par les foules sur les réseaux sociaux (Cyprien, Norman, Squeezie);
- la privatisation stratégique de questions d'avenir par des entreprises déterminant le cadre désormais cognitif de ce qu'il sera possible, non pas seulement de savoir, mais également de percevoir ;
- la volonté tenace de l'ancienne autorité de faire perdurer sa politique quand bien même celle-ci renverrait à une esthétique fondée sur des machines vieilles de plusieurs siècles...

→ f -) ancre 65
Fond / formes

C'est encore en cela que nous nous trouvons dans une image très éloignée de la *Gestalt* : face à l'écran, nous sommes toujours avec la machine. Les données ne sont pas logées dans les bases ainsi que livres et documents peuplent le rayonnage stabilisé de nos bibliothèques. « Ce qui donne à une partie du champ valeur de mobile, à une autre valeur de fond, c'est la manière dont nous établissons nos rapports avec elles par l'acte du regard ¹³¹ » disait Merleau-Ponty. Mais là encore, il faut repenser à l'œuvre de Smithson. * À chaque instant, la perception s'effectue par une équivalence entre fond et forme. Aussi, il ne s'agit pas d'un fond en repos, qui pourrait devenir mobile si je sortais quelques figures de son ronronnement par ma seule attention. S'il y a relativité du mouvement, ce n'est pas en rapport à des ancrages privilégiés sur le fond en négatif duquel notre corps s'inscrit, mais parce que l'objet que nous considérons est intrinsèquement mixte, qu'il est assujéti et qu'en lui, très rapidement, la polarité ne cesse de s'invertir entre le ramassement de l'intimité dans un coin du rets et l'exposition en pleine lumière d'événements immédiatement opacifiés par la *doxa*. Si la grille ordonne, elle est autant expressive, multiple et divergente que le texte qu'elle structure, si l'algorithme fixe l'énoncé programmé, il est aussi dynamique que l'ensemble *hypermédia* qu'il agence. C'est en cela qu'il y a toujours évocation d'un certain délire, en art toujours, en programmation assez souvent : car le mouvement n'est plus décrit en fonction d'une complexité de métriques, mais par la réordination des modes mêmes à travers lesquels nous nous mesurons au monde. De par l'interactivité, qui n'est que la porte d'entrée à la participation effective aux représentations, c'est également la visibilité de cette représentation opérable autour des anciens vecteurs de compacité culturels qui se transforme : « Ainsi l'écran, d'espace de représentation, s'est-il mué en "milieu" ou environnement faisant émerger un nouveau régime sémiotique où l'ancienne figure espace-temps se voit adjoindre un troisième terme, l'opérabilité, condition même de la possibilité de l'interactivité ¹³². » Cette mobilisation possible de la matière *computante* à des fins de co-élaboration

¹³⁰ D'autre en autre, il nous permet d'intervenir sur le *faire-cristalliser* le germe social.

¹³¹ MERLEAU-PONTY, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*, p. 329.

¹³² DALL'ARMELLINA, L. (2006). « Contextes de l'e-narratif », p. 191.

de la *sémiosphère* se transformant plus encore lorsque les informations sont à la fois prélevées et adjointes aux réseaux à partir du téléphone portable, en situation de mobilité :

« Le téléphone mobile devient de la sorte l’emblème d’une société devenue extrêmement expressive, expression de l’individu dans ses pratiques numériques mais aussi *imprégnation* de ses identités de réseau qui ont la propriété d’être partagées avec un collectif. [...] Avec ce petit objet, lové, posté tout contre Moi, nécessairement tabou pour l’Autre mais pourtant destiné ainsi à rester à portée de la main, Je sujet ‘à l’écoute’ s’invente en (auto)projection sur le monde. Il se distribue, s’échange, s’éparpille, se démultiplie... Véhicule de nouvelles façons de bouger, de se déplacer, si le téléphone mobile est l’emblème des générations actuelles il révèle aussi dans cette culture contemporaine des rites plus anciens en matière de relations individuelles et collectives aux images et aux écrans. »

CHABERT, G. et VEYRAT, M. (2014). « eMOTION », p. 292.

Ainsi, lorsque qu’avec le Musée Gassendi de Digne-les-Bains, nous réitérons l’expérience *R2M*¹³³ — ayant voulu que nous joignons un travail cartographique associé à la création du portrait social — il apparaît le même questionnement sur la représentation, à savoir que le passage de l’information à l’image passe par un problème de géographie¹³⁴. Nous nous demandons, au sujet des plus de 160 œuvres de Land Art dont le musée, à travers le CAIRN¹³⁵, a la charge muséographique, si une œuvre d’art numérique est envisageable. Nous voyons, parmi les œuvres, un évident appel à jouer avec les parcours, à agir sur des données dont l’intérêt réside en ce qu’elles transcrivent des œuvres d’art dont le rapport à l’espace est lui-même source d’énoncés. Contrairement au travail effectué sur *R2M* où l’idée cartographique est immédiatement saisie à partir d’une information existante, celle de la carte « *Ambulo Ergo Sum* » se fait en progressant par seuil d’abstraction successif. Il s’agit autant de constituer une structure minimaliste de stockage de l’information principale — ce qui renvoyait à l’événement et co-ordonnait tous les parcours dans le cadre des *CdeC* devient ici : l’œuvre de *land art*¹³⁶ —, que d’employer cette ligne pour constituer des divergences dans la classification. Pour cette raison, nous abandonnons donc très vite la seule application de visualisation cartographique de cette base de données pour un projet visant, encore une fois, l’administration d’informations, cette fois-ci explicitement connectées au territoire.

¹³³ Voir : Figure 1.9 p.60.

¹³⁴ « Ce qui est géographique, c’est ce qui relève de l’espace du social (l’“espace géographique”), de la géographicit , par opposition à d’autres espaces (architecturaux, physiques, biologiques, mathématiques, métaphoriques). En ce sens, contrairement à “spatial”, “géographique” fournit une image globale de l’objet de la géographie et donne une connotation plus épistémologique [...] » « Géographie » In : L VY, J. et LUSSAULT, M. (2013). *Dictionnaire de la géographie et de l’espace des sociétés*, p. 438.

¹³⁵ Le CAIRN (Centre d’Art Informel de Recherche sur la Nature) est né à Digne en 2000 d’un partenariat entre le Musée Gassendi et le Géoparc de Haute-Provence.

¹³⁶ Notons que cette récurrence pourrait faire l’objet d’une méthodologie. Pour se saisir de l’inflation *i-matériel* de la société, ce qui importe, ce serait de trouver une ligne, la plus abstraite possible, la plus cosmologique aussi, la moins *codable* surtout. La *déterritorialisation* doit être branchée au dehors par un câble territorial qui fasse parfaitement passer notre corps par l’étranger. La véritable altérité, comme *chez-soi* : la durée dans le temps, la ligne dans l’espace deviendraient à la fois l’événement *pour* tel territoire spécifique, où il serait exercé une métrique et célébré tel paysage particulier.

L'idée initiale est toujours enfantine : étant donné le travail de conservation effectué par le musée, ayant évidemment archivé un certain nombre d'informations à propos de cette collection d'œuvres (dont les coordonnées de localisation), étant donné l'absence d'usage pertinent de ces informations, nous avons immédiatement l'idée d'un travail, dont nous sommes confiants que l'ébauche précisera l'enjeu. À l'instar de la démarche géopoétique — essentiellement forgée par et autour de White¹³⁷ —, nous cherchons, par cette interface à double couche image / information, un rapport entre le *landscape* et le *mindscape* qui forcément, du cosmos au cerveau, passerait par un plan de composition chaotique :

« Il s'agit en effet moins d'accumuler des informations (tout en ne les négligeant pas) sur les étoiles chaudes et les étoiles froides, les étoiles hyperdenses et les étoiles raréfiées, les astres variables et les nuées cosmiques, les plasmas, les amas et les nébuleuses, que de prendre conscience de l'agrandissement et de la singularisation de notre univers-multivers, que d'entretenir un sens de l'immensité et de l'incommensurable (sans la frayeur de Pascal), un sens de la relativité et de la topologie. »

WHITE, K. (2008). *L'Esprit nomade*, p. 389.

Le grain de la sémiosphère, c'est donc l'œuvre de *land art* qui, a minima, dispose d'un titre, d'un créateur, d'une localisation. Et effectivement le reste se développe dans une compacité topologique. À savoir que dans un premier temps, nous ne voulons pas penser les œuvres en fonction du territoire



FIG. 2.17

MARCEL BROODTHAERS (1968)

Carte du Monde Poétique

Papier sur toile : 116 × 181 cm. Herbert Foundation, Gand. ©VBK, Vienne.

De par le titre, il ne s'agit pas d'un détournement du politique vers le poétique, mais d'un détournement de monde, à travers la représentation (la carte). Ceci, au sens où le poétique serait lié à la mise en place d'un langage visant le point de vue particulier d'une représentation.

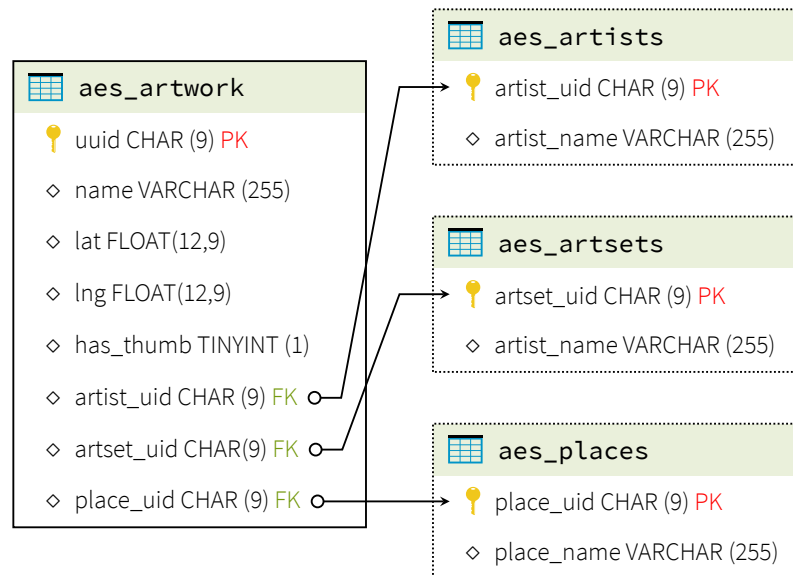
¹³⁷ Dans « Mille Plateaux », Deleuze écorche sincèrement le mouvement de pensée de White, dont il aura été un des membres du jury de thèse. Il lui reproche notamment d'emprunter le chemin de la terre par un sillon inadéquat, usant du nomadisme pour ne finalement faire passer que les races où les classes : « Et comment faire pour que le pôle Orient ne soit pas un fantôme, qui réactive autrement tous les fascismes, tous les folklores aussi, yoga, zen et karaté. » « Traité de nomadologie : la machine de guerre » In : DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1980). *Mille Plateaux*, p. 470. Étant donné l'emploi désormais calibré du terme *nomadisme*, nous n'ignorons pas ce grief qui démontre bien qu'au jeu des intensités, c'est-à-dire : sur le chemin de la terre, l'*incodable* est toujours poursuivi par ce à quoi il tente d'échapper.

FIG. 2.18

FRANCK SOUDAN (2015)
AES – Diagramme SQL

Code TikZ/PGF.

Encore une fois, la pensée est aveugle, ou seulement clairvoyante en n'ignorant pas qu'elle ne peut voir très loin. La tactique de pérennisation des structures de stockage de l'information consiste peut-être à se faire atomiste, mais au sens où chaque événement serait compris pour sa *data*, son être de raison le plus simple. À savoir que le sens doit être pensé le moins possible dans la structure.



et préférons, quelque part, décoller le *land* de l'art. Nous commençons donc par nier la distance physique entre les choses et dans notre développement, si la carte est assez rapidement insérée comme élément du *zoning* d'écran, elle n'est finalement investie pour ses propriétés visuelles qu'à la fin. La représentation cartographique importe peu, au sens de Broodthaers par exemple ; nous biffons l'emploi d'une carte qui devrait nécessairement traiter d'un certain sujet par rapport à un certain thème. Comme si le geste cartographique se dissolvait par rapport à une question d'objectivité scientifique ou de neutralité affective, ceci voulant que soit adjoint à la représentation purement géographique, le fleuve suspicieux d'un regard projetant une *intensivité* considérée comme inutile. En fait, ce qui importe, ce ne sont pas les œuvres de land art, mais très vite — et encore une fois par le jeu des méta-données —, un délire morphogénétique visant à permettre de composer n'importe quelle type de relation géométrique à partir d'informations géo-encodées. Là encore, le territoire résistera à la carte.

Le schéma des données est alors fort simple et aucun choix véritablement contraignant n'est fait quant à l'encodage de l'information, à la fois sur le plan technique¹³⁸ que vis-à-vis du territoire. Le motif, c'est alors l'ensemble ouvert *aaes_artwork*, une table composée de deux parties, l'une décrivant un nombre restreint de paramètres obligatoires : le nom et le positionnement, l'autre encodant des lignes intensives, c'est-à-dire : des informations n'ayant qu'un rapport second à l'espace physique. Exprimées à travers autant de liens logiques, ces **FOREIGN KEY** ouvrent les portes sur des îlots étrangers qui ne sont connectés à l'archipel qu'en rapport avec une donnée poétique, entre les

¹³⁸ Une clôture de l'ensemble géo-encodé qui aurait pu largement faciliter nos développements, aurait pu consister à stocker les informations de localisation dans un certain format `Point` intégré exclusivement par MySQL, un des systèmes de gestion de bases de données relationnelles les plus répandus.

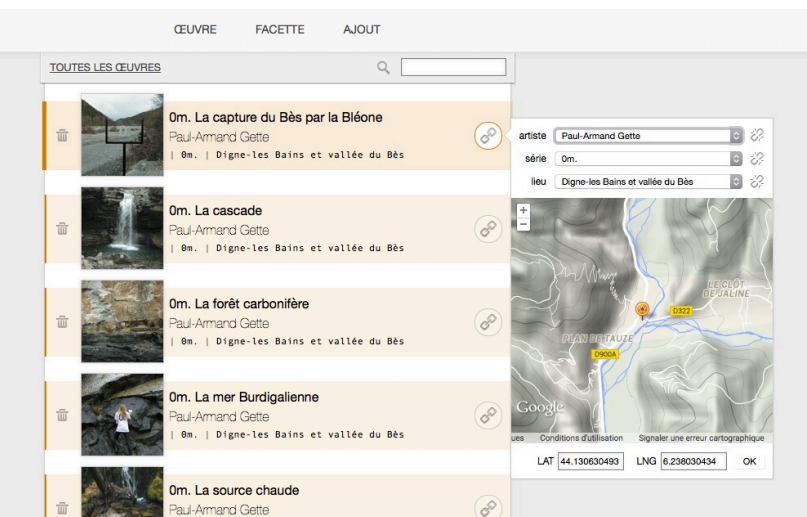


FIG. 2.19

U-RSS TEAM (2013-...)

Ambulo Ergo Sum - Vue *liste*

Programme pour écran d'ordinateur.

La vue par défaut présente la base de données sous forme d'une liste alphabétique. Tout est immédiatement *éditable*, d'un seul clic. Pour chaque intervention, aucune confirmation n'est demandée, toute action pouvant être annulée. Dès le départ, il s'agit donc d'effacer non pas la latence, mais la hiérarchie client / serveur

œuvres de land art et l'œuvre de cartographie. Pour cette raison, le sens n'est pas vraiment donné par l'architecture de l'information, puisque celle-ci n'est jamais constituée au préalable, mais toujours mise à jour en fonction d'un geste intellectuel et signifiant pour la représentation ; ceci, simplement parce qu'une modulation programmée serait entrée en résonance avec un geste de land art. Il est évident que, dans le cas de nombreux artistes, les interventions dans le paysage relèvent de plusieurs œuvres, en série. L'infini différentiel, c'est alors la matière computante qui pénètre l'ordonnement de la série. Est-ce que les œuvres décrivent un parcours, une promenade, ou construisent, au contraire, des figures géométriques vues du ciel ; se poursuivent-elles encore selon un rapport à un matériau particulier, la pierre, le bois, une donnée de l'environnement, une mythologie ? Il est impossible de prédire ce que la forge de métriques peut engendrer en termes de réordination symbolique tant que le geste programmé n'est pas fait *image*. Là encore, l'actualisation effective du dégagement virtuel manque à une théorisation échafaudée au sol de véritables objets d'expérience. Mais si nous ne prévoyons finalement que deux lignes intensives — la série et le lieu, l'artiste étant un cas particulier en prévision d'une éventuelle fiche biographique —, le processus d'ordonnement ne sera jamais codé et nous demeurons alors dans un processus efficace mais minimaliste de classification.

Mais de la même manière, rien ne nous interdit de penser ce que nous nous autorisons. L'idée, c'est qu'un voisinage continu s'insère entre la projection d'un ensemble de points sur une image cartographique (basée sur une objectivité photographique) et une logique pouvant exprimer des rapports relatifs entre les choses (appuyées par des modulations programmées). Dans ce cas, le passage d'un ensemble à l'autre ne s'effectuerait plus à l'échelle du territoire, mais par des différentiels mondains¹³⁹ entre les cerveaux. Le développement se coagule donc autour de ce genre de

¹³⁹ Est dit *territorial*, ce qui renverrait au modèle visant l'action politique : « une vaste représentation de la configuration territoriale [...] » « Territorial » In : LÉVY, J. et LUSSAULT, M. (2013). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, p. 1005. Simplement :

problème. Mais la programmation de l'interactivité n'émerge qu'une fois l'interface sécurisée et l'ensemble des interactions de base (ajout / suppression / modification) implantées. Par ailleurs, le logiciel étant *encapsulé* en tant qu'application du *framework* PHP libre CodeIgniter¹⁴⁰, il accélère drastiquement l'inflation visuelle parce que, dans cette logique M.V.C. — le Modèle décrivant l'architecture de l'information, la Vue générant les composants visuels (ou unités sémiotiques) de l'interface, le Contrôleur assurant l'interactivité entre les deux —, nous aurons produit pas moins de :

- 5 modèles : Admin, Artwork, Artist, Artset, Place ;
- 2 *layouts* : auth & dashboard incluant une dizaine de vues différentes ;
- 3 contrôleurs : auth, dashboard & home.

Du point de vue de l'interaction avec les informations, toutes les modifications sont effectuées à travers des requêtes passées en POST à une U.R.L. jouant le rôle de point de routage et de sécurisation des altérations possibles sur la base de données.

En ce qui concerne la manipulation des données, nous réitérons la logique qui avait présidé à l'ébauche de l'interface d'administration des *CdeC*. À savoir que dès l'ouverture de la session, nous stockons sur la machine cliente¹⁴¹ un *dump* complet de la base de données et encore une fois, d'un seul geste :

```
1 <?php
2 $pdo = new sdb('mysql:host=localhost; dbname=musee-gassendi.org', '***',
  ↳ '***', array(PDO::MYSQL_ATTR_INIT_COMMAND => 'SET NAMES utf8'));
3
4 $sql = 'SELECT * FROM `aes_artworks` LEFT JOIN `aes_artsets` USING (
  ↳ `artset_uid` ) LEFT JOIN `aes_artists` USING ( `artist_uid` ) LEFT JOIN
  ↳ `aes_places` USING ( `place_uid` ) WHERE `lat` IS NOT NULL;';
5
6 $stmt = $pdo->prepare($sql);
7 $stmt->execute();
```

À la suite de celui-ci, un simple fichier *xm*l est généré. Représentant la liste de toutes les œuvres et de leurs éventuelles relations, ce fichier est à la base de la configuration initiale de tous les composants sémiotiques de l'interface :

le modèle politique veut administrer le territoire, c'est-à-dire que nécessairement, il se contracte par rapport au monde. Un différentiel mondain passerait également par des clôtures, ce serait un calcul sur toutes les mondanités possibles qui prendraient acte du changement de situation épistémologique en décelant que « le mouvement de la *mondialisation* (le passage à la dimension mondiale de la connaissance commune), se réalise par l'espace. » « Monde » *In* : *ibid.*, p. 686. Ceci impliquant que le modèle re-cible d'abord les horizons esthétiques qui pré-supposent l'action politique.

¹⁴⁰ URL : <http://www.codeigniter.com/> (visité le 25/05/2015).

¹⁴¹ Et pour être parfaitement précis : dans la mémoire vive allouée par le système d'exploitation au moteur Javascript du navigateur Web...

```

1 <content>
2   <title>Ambulo Ergo Sum</title>
3   <artwork uid="artw18byk">
4     <name>joio</name>
5     <point>
6       <lat>44.214694977</lat>
7       <lng>6.448166847</lng>
8     </point>
9     <artist uid="artifhdbk">herman de vries</artist>
10    <place uid="plh3nws">Prads-Antarrioux</place>
11    <artset uid="artsw3r8x">Traces</artset>
12  </artwork>
13 </content>

```

Toutes les interactions impliquant ensuite une modification de la base de données s'appuient sur la technologie AJAX¹⁴², permettant de gérer ces transactions en arrière-plan de l'affichage et de

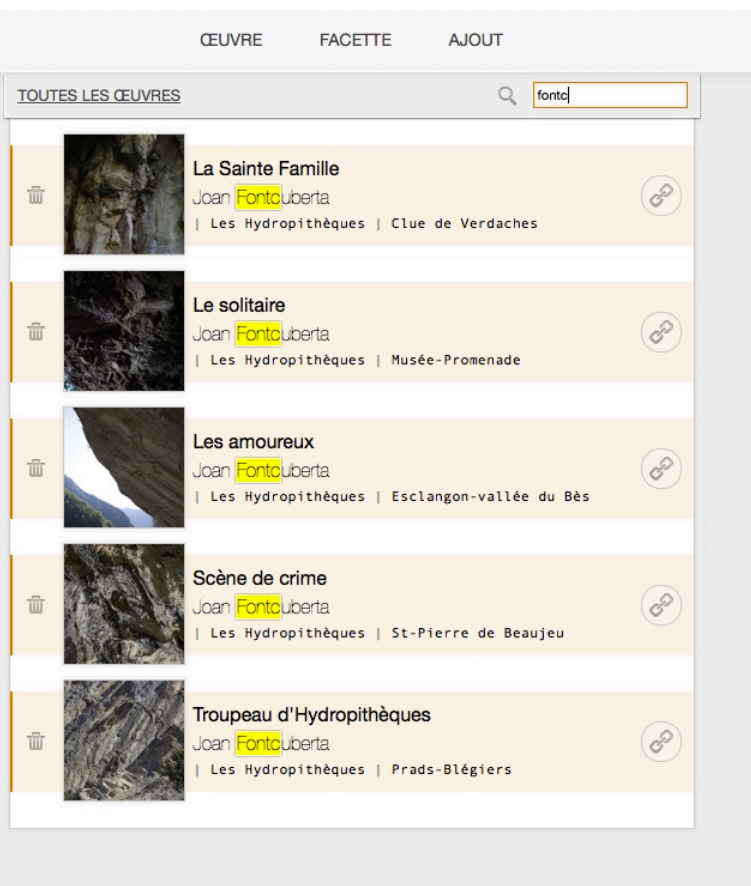


FIG. 2.20

U-RSS TEAM (2013-...)

Ambulo Ergo Sum – Moteur de recherche

Programme pour écran d'ordinateur.

Le moteur de recherche instantané (*search-as-you-type*) accompagne pratiquement toutes les vues du logiciel. Il fonctionne sur chacun des champs et peut-être configuré. Il ne perturbe pas les tâches d'administration éventuellement en cours. Il est d'ailleurs plutôt employé pour filtrer rapidement les informations, effectuer une vérification sur l'intégrité des données que pour retrouver une trace oubliée.

¹⁴² « L'architecture informatique Ajax (acronyme d'*Asynchronous JavaScript and XML*) permet de construire des applications Web et des sites web dynamiques interactifs sur le poste client en se servant de différentes technologies ajoutées aux navigateurs web entre 1995 et 2005. » WIKIPEDIA, « Ajax (informatique) ». URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ajax_\(informatique\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ajax_(informatique)) (version du

manière asynchrone rend en fait chaque mouvement visuel à portée d'une requête SQL. Nous n'encombrons ainsi pas l'interface de processus de confirmation et seul le déplacement d'une œuvre, signifiant le changement de coordonnées de géolocalisation, fait l'objet d'un trait d'interface (insert en bas à gauche de la Figure 2.21^{p.274}) où une étape supplémentaire est requise. Le choix du design d'interaction consiste même à donner la sensation de posséder l'information, de travailler en temps réel sur un fichier local. Là encore, le logiciel nous fait opérer des choix, la production la plus abstraite possible passant au minimum par notre propre corps et un usage forcément idéalisé de l'information. Là encore, nos éventuelles actions de *digital design* renvoient au travail des idées en une machine particulière, avec un matériau spécifique. Et là enfin, nous nous confrontons à des perceptions visuelles difficilement conciliables avec celles des acteurs du musée, tant celles-ci sont imprégnées de machines incompatibles aux nôtres. À propos de design justement, nous pourrions nous expliquer à partir de l'habile distinction qu'en rend Vial. Celui-ci distingue effectivement :

- le « design numériquement assisté » où nous dirions que les machines numérique sont allopoïétiques, engrangeant des *corps autres* : des externalités *désimpliquées* à la fois du corps effectuant et du problème épistémologique que représente la matière *computante* à l'échelle de l'humanité ;
- le « design numérique » au sens où, par les modulations programmées, il serait opposer un modèle territorial différent, qui aurait l'outrecuidance de s'occuper d'ontophanie, de tapisser le fond des sémiosphères, de se feutrer aux phénomènes @-venir.

* Autrement dit, un programme, dès lors qu'il se charge d'opposer un souci plus large que ses fonctionnalités — c'est-à-dire : quand il entre dans un rapport problématique avec une culture ou un art de faire —, n'agit plus seulement au niveau de l'expérience mais sur le cadre de réceptivité de toute expérience possible¹⁴³ :

← f -) ancre 66
Design / intentions

« On peut alors parler d'intentionnalité factitive du numérique, au sens où le geste de design repose sur une intention de faire-être ou de faire-faire qui passe préférentiellement par le matériau numérique et ses propriétés ontophaniques nouvelles (et exceptionnelles). »

VIAL, S. (2013). *L'être et l'écran*, p. 265.

Latour, quant à lui, considère que l'activité de design aurait justement inoculé celle de révolution ; l'esthétisation de l'expérience étant devenue un enjeu capital quant à la gestion de l'affectivité humaine sur le marché des désirs :

04/06/2015).

¹⁴³ Voir : f -) ancre 41, p. 165.

To say that everything has to be designed and redesigned (including nature), we imply something of the sort : “it will neither be revolutionized, nor will it be modernized”.

En disant que tout doit être conçu et repensé (y compris la nature), nous sous-entendons quelque chose du genre : “ce ne sera ni révolutionné, ni modernisé”.

LATOURE, B. (2008). « A Cautious Prometheus ? », p. 2

Peut-être que le design serait ce qui aurait lissé le chaos dans la quotidienneté des objets, le point où justement le numérique pose aussi un problème au positionnement de l'artiste dans la société. Tout comme finalement, l'épistémologique pose le filtre du savoir acceptable pour ralentir le chaos et nous permettre d'appuyer le devenir sur une éternelle re-cognition du Même ; le jeu des altérités se transforment en recherche des invariances territoriales, parmi les agencements.

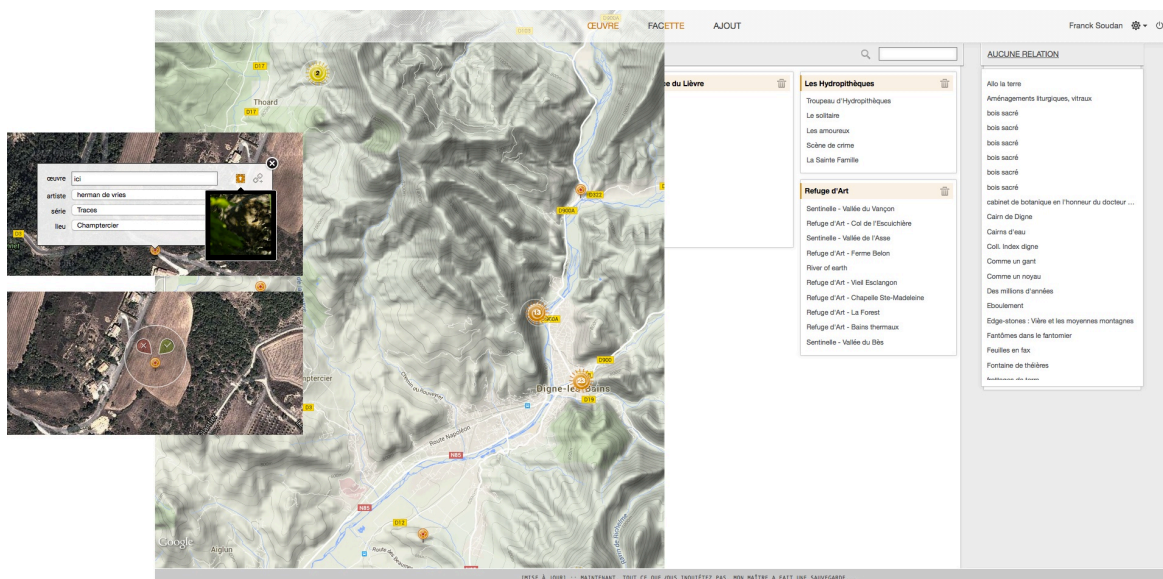


FIG. 2.21

U-RSS TEAM (2013-...)
Ambulo Ergo Sum – Vue Carte & Facette
 Programme pour écran d'ordinateur.

Toutes les tâches (et exactement les mêmes tâches) sont réalisables, peu importe où l'utilisateur final se trouve dans la structure interactive. Qu'il passe par la carte où la grille, le motif est ailleurs, le geste étant toujours en rapport d'équidistance avec la matière *computante*.

Les intensités parallèles aux œuvres sont enfin appelées des *facettes*. C'est ce qu'elles sont logiquement, par rapport aux données minimalistes décrivant la collection du musée : des miroirs de la représentation, images d'images rendant par reflets fractals une complexité toute autre à la liste. Il faut alors imaginer qu'un tel travail puisse, en faisant l'effort de concrétions réelles (en passant

par d'autres territoires), gagner en abstraction encore. « Ambulo Ergo Sum » : « je marche donc je suis. » Non seulement je marche sur le territoire, en confrontant toujours la carte à la réalité topographique du paysage, mais également : je fais passer mon corps par le dehors du chemin, sans appui, sans direction, sans préalable. Notre intention est là encore plus large que ce que la réalisation d'*AES* nous aura permis de concrétiser. Tout programme n'étant qu'une longue histoire de versions résolvant une même énergie de problèmes, ces derniers voulant se faire eux-mêmes de plus en plus englobants. Tant et si bien que l'objectif ne se contente pas de permettre la création / gestion de nouvelles œuvres de land art par rapport à un artiste, une série ou une localité du territoire d'Haute-Provence, mais d'investir les rapports, de permettre la construction des typologies mêmes et ce, face à n'importe quelle information *géo-encodable*. La conception de départ autorise effectivement le passage par d'autres seuils d'abstraction, quant à considérer qu'avec ce jeu de points / facettes, nous disposons comme d'une boîte à Léo® où nous pouvons prélever de quoi affronter à la fois l'image et la sauvegarde *in/visible* du souci d'émergence (l'acte poétique); rendre une attention particulière au motif esthétique / politique ; pratiquer l'écologie corporelle.

La nouvelle géographie de l'épistémè numérique ne considère pas qu'il y a seulement une infinité de cartes possibles pour chaque territoire, mais plutôt : que la géographie concerne désormais les cerveaux, les désirs, les idées et les savoirs, qu'elle est prise dans une autre machinerie, pratiquée par un champ plus large de la société. Foucault exprimait déjà ses doutes quant au choix de l'épistémologie pour comprendre en quelle période nous serions insérés par les techniques et les savoirs. Comme si, finalement cette question n'existait comme pour nous cacher encore, un véritable problème cosmologique ; une herméneutique de soi, et un chemin plus tortueux entre les deux. Whitehead nous rappelle d'ailleurs qu'il n'est pas anodin qu'un rapport structurel se re-joue avec le cosmos lorsque pour nous, il y a des rapports à des infinis qui se présentent et qui sourdent sous les crevasses des machines :

In each age of the world distinguished by high activity there will be found as its culmination, and among the agencies leading to that culmination, some profound cosmological outlook, implicitly accepted, impressing its own type upon the current spring of action.	<i>À chaque âge où le monde se distingue par une forte activité, on trouvera en son point culminant, et parmi les agencements ayant conduit à cet aboutissement, certaines perspectives profondément cosmologiques, implicitement acceptées, marquant son propre type sur le ressort actuel de l'action.</i>
---	--

WHITEHEAD, A. N. (1967). *Adventures of Ideas*, p. 12

Cette relation, nous tenterons de l'éclaircir plus clairement en chapitre 3^{p.313} et signalons pour l'instant qu'une intuition forte nous incline à élargir toujours plus le champ du paysage numérique. Le programme disposant à la fois de tous les espaces et de tous les temps, il ne peut pas, ne pas réclamer

plus de territoires et, par seuils progressifs, ne pas concerner le cosmos.

De l'interface au motif

Nous pourrions décrire une controverse utile pour effectuer un premier saut conceptuel, où, en faisant la simple archéologie d'un logiciel, nous conviendrions que celui-ci ne se contient pas lui-même comme seule interface d'opérations, mais qu'il forge, en même temps qu'un art de faire, un nouveau motif, exclusivement pensable en matière computante. Ce qui ne renvoie pas simplement au médium numérique, mais à un mode d'existence passant par des processus de computation, des matières telles que la fibre optique et les terres rares ou des objets comme les automates et les bases de données. Nous pensons à ce débat où la communauté des développeurs du noyau Linux¹⁴⁴ est confrontée à un débat de maîtres concernant l'orientation à donner à l'architecture de la matière calculée. Ce débat dit « Tanenbaum-Torvalds¹⁴⁵ » discute de la meilleure manière de rendre les ressources informatiques accessibles aux logiciels, ce qui consiste à s'interroger sur la performance et la stabilité du système d'exploitation (abrégé SE dans la suite du texte) même. L'intérêt du débat demeure en ce que nous pourrions le lire comme une controverse portant sur des logiques de territoires, sur des processus d'aménagement de la *sphère logicielle*.

La logique monolithique promue par Torvalds repose sur une encapsulation de la totalité des composantes du noyau¹⁴⁶ dans une espèce de gros fichier binaire, sorte de boîte noire accessible en mode *kernel* uniquement, ce qui garantit sa performance et sa sécurité (le noyau est protégé des autres logiciels sollicitant de la mémoire). Face à cela, Tanenbaum fait constater l'entropie croissante d'une telle architecture dans la difficulté qu'elle présente lorsqu'il lui faut gérer toutes les situations possibles et concorder l'ensemble des instructions, appels et réservations de mémoire. Il propose alors d'encapsuler les fonctionnalités critiques de tout SE (gestion de fichiers, périphériques, affichage, protocoles réseau, etc.) au sein de serveurs, programmes démons exécutés en tâches de fond mais *s'instanciant* en mode *user*, dans le même espace mémoire que n'importe quel autre logiciel que le SE. Par l'intermédiaire de messages adressés ou reçus de la part de ces serveurs, tout programme peut réserver une allocation mémoire, convoquer les divers périphériques et le micro-noyau sait à chaque instant quel est l'état de son territoire. Ainsi il augmente la stabilité du SE : si un ser-

¹⁴⁴ « Un noyau de système d'exploitation, ou simplement noyau, ou *kernel* (de l'anglais), est une des parties fondamentales de certains systèmes d'exploitation. Il gère les ressources de l'ordinateur et permet aux différents composants — matériels et logiciels — de communiquer entre eux. » WIKIPEDIA, « Noyau de système d'exploitation ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Noyau_de_système_d%27exploitation (version du 06/02/2014).

¹⁴⁵ Du nom de leurs protagonistes : Linus Torvalds, créateur historique du système d'exploitation Linux et Andrew Tanenbaum, enseignant en informatique qui écrivit Minix, un autre système d'exploitation, développé dans des perspectives pédagogiques. Le débat consiste en un échange de mails diffusés sur le groupe de discussion Usenet `comp.os.minix` et porte pour sujet initial *LINUX is obsolete*. La transcriton complète de la discussion a été publiée en appendice de DiBONA, C., OCKMAN, S. et STONE, M. (1999). *Open Sources*.

¹⁴⁶ Parmi lesquels nous pouvons citer l'*ordonnanceur*, qui gère l'ordre d'exécution des instructions en attente de traitement par le processeur ; les *piles de protocoles* qui assurent la transmission des données et garantissent la fiabilité des communications à travers un réseau ; les pilotes informatiques qui permettent au SE de communiquer avec divers périphériques, etc...

vice plante, le serveur dédié le sait et en informe le noyau, ce qui prévient un plantage général de la machine ; mais en réduit les performances : de par le formatage constant des requêtes et leurs transmissions.

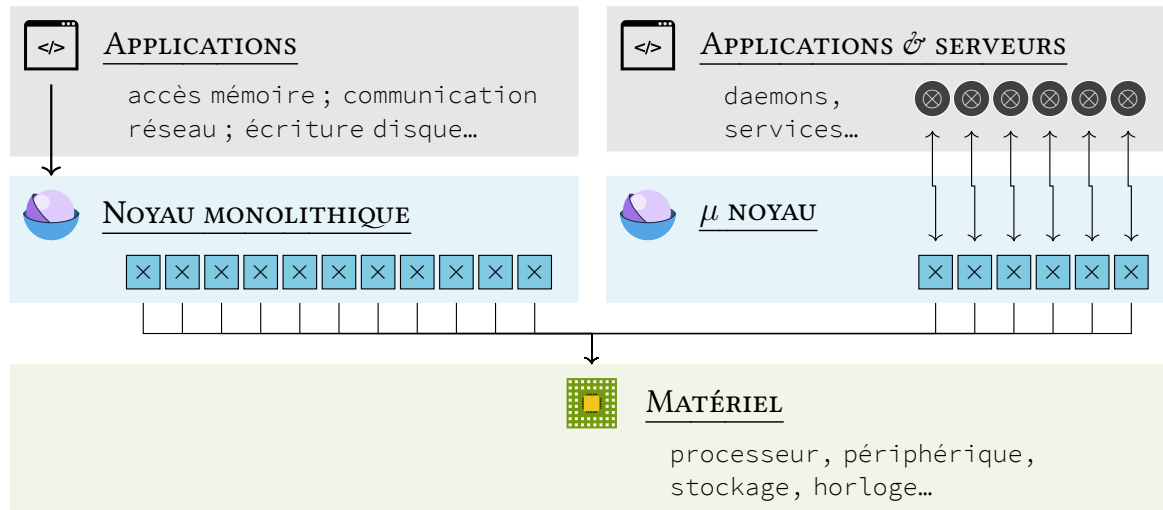


FIG. 2.22

FRANCK SOUDAN (2015)

Le motif du noyau

Code TikZ/PGF.

Comme motif de conception logiciel, le noyau concerne le foyer des problématiques espace / temps qui découlent des technologies numériques. Alors que le format monolithique empile des modularité et différencie bien l'espace *kernel* du *user*, l'architecture micro-noyau réduit son ampleur à un nombre de tâches critiques (horloge interne, mémoire physique, pilote d'affichage) et préfère une stratégie plus poreuse, basée sur l'échange de messages entre différents protocoles.

Pour résumer, si le design monolithique de Torvalds n'implique que des commutations de mode : la sollicitation de ressources matérielles par un logiciel est accréditée par des enchaînements successifs d'intercesseurs ; le micro-noyau de Tanenbaum implique un changement de paradigme de communication : le SE est compris dans un écosystème logiciel et tout ce dont il a besoin est *instancié* au sein du mode *user* par des serveurs. * Ce genre de controverse marque bien à quel point le SE ne relève pas d'une simple interface matériel / logiciel mais d'un agencement territorial et *quasi* politique, au sens où une hyper-localité discute, promulgue, et établit les conditions de toute expérience possible, en confrontant des phénoménalités variées mais ne concernant, à ce niveau, qu'une sphère collégiale d'experts. Le phénomène « système d'exploitation » qui en émerge est comme résiduel vis-à-vis de cette controverse, il désigne le champ des traces et des diverses affections d'une machine abstraite qui, une fois recueillie et compilée, se concrétise en faits et protocoles. Quels faits

← f -) ancre 67
Matière / énergies

président ? Quels sont les problèmes d'une telle investiture ? Quels motifs virtuels peuvent établir un nouveau contrat matière / énergie ? Quels autres acteurs, vecteurs de quelles idéologies est-il nécessaire de surpasser ? Chacune de ces questions comporte son lot de différenciation et fabriquent des faits nouveaux : débat sur les constats de l'expérience actuelle, émission de postulats sur le devenir informatique, son usage et les degrés mêmes d'hybridation science / société. C'est à ce niveau que le design *OpenSource* devient un projet de société, tel celui du logiciel libre. Ou, au moins une projection politique en termes d'usage et de manipulation de tout objet technique, voir de toute objectivité.

Le juriste américain Lawrence Lessig, s'intéressant pour son compte aux protocoles d'Internet, faisait déjà remarquer dans un article fameux cette hybridation perpétuelle de la science informatique et du politique, des faits objectifs et des valeurs. S'il admet volontiers que le code régule et qu'en ce sens, il élabore une législation implicite d'Internet, l'idée que les codeurs portent seuls un projet politique lui semble problématique :

The code regulates. It implements values, or not. It enables freedoms, or disables them. It protects privacy, or promotes monitoring [...]

Le code régleme. Il implémente des valeurs ou non. Il permet des libertés ou les invalide. Il protège la vie privée ou promeut la surveillance [...]

Thus the choice is not whether people will decide how cyberspace regulates. People — coders — will.

Ainsi, il ne s'agit pas de savoir si les usagers peuvent réguler le cyberspace. Les gens — les codeurs — s'en chargeront.

The only choice is whether we collectively will have a role in their choice — and thus in determining how these values regulate — or whether collectively we will allow the coders to select our values for us.

Le seul choix consiste à prendre collectivement un rôle dans leur choix — pour déterminer notamment comment ces valeurs réglementent — ou si collectivement, nous permettrons aux codeurs de sélectionner ces valeurs pour nous.

LESSIG, L. (2000). « Code is Law »

Il s'agit donc de trouver le design le plus à même de conforter les valeurs d'usage inscrites dans un réseau forcément idéologisé. L'important étant de noter que le noyau de SE devient le milieu même d'une multiplicité d'interactions, d'une construction sociale qui repose sur un champ problématique ayant trait au système dans son ensemble (l'idée d'ordination), et pas seulement à des paramètres (inputs / outputs) de celui-ci. Et ce, même s'il ne désigne finalement que la partie la plus imperceptible des phénomènes qui seront construits à travers lui.

La ville dans ses unités génériques

Quelle correspondance pouvons-nous trouver entre l'architecture d'un logiciel et l'urbanisme d'une ville ? Entre diverses intensités métriques à portée d'algorithmes et la répétition des unités topographiques de la ville par laquelle se consolide son administration et se compose sa symbolique continue de la distance, son caractère ? Nous voilà dans des problèmes géographiques et encore une fois, il nous faut retrouver les renforts de l'être. Le problème que la rencontre de ces deux manières de se représenter l'espace pose est bien ontologique, il tire les lignes autour desquelles se re-composeront des identités arrachées de leurs échelles de référence. D'où un certain enclin à vouloir dénicher, dans les grandes villes en tous cas, le modèle analogique d'un réseau de machines computantes, entraînant une gestion progressivement automatisée des échelles, les sciences statistiques pouvant venir affinées un monitoring générique des infrastructures. Koolhaas écrit : « Comme tous ses autres aspects, l'architecture de la Ville Générique [désormais abrégé VG] est du résistant rendu malléable, une épidémie d'amollissement, obtenue non plus par l'application d'un principe, mais par l'application systématique de l'absence de principes »¹⁴⁷. Koolhaas se demande ce que la ville affirme lorsqu'elle appartient véritablement au flux. Qu'advient-il si nous gommons cette fois-ci parfaitement l'arrière pays et que cette ville au sein de laquelle nous habitons devienne n'importe quelle ville (générique)? Dans la réponse de Koolhaas, nous ressentons quelque peu l'influence de Deleuze :

« La Ville, c'est un processus – reprenons ce mot puisque là aussi il nous est utile – c'est par là que c'est un phénomène de transconsistance, c'est parce que c'est un processus très spécial de *déterritorialisation*. Je veux dire, la Ville elle se détterritorialise. [...] La manière dont les grandes villes commerçantes non seulement décollent de leur arrière-pays mais annulent l'arrière-pays. Elles ne le connaissent pas. Elles sont tournées vers autre chose. Vers quoi ? Vers leurs réseaux à elles, vers leurs circuits à elles. »

DELEUZE, G. (2002b). *La nomadologie*.

En gommant toute généalogie, en refusant l'accumulation stratifiée : « La Ville Générique, comme une esquisse jamais développée, n'est pas améliorée mais abandonnée. L'idée qu'il faudrait passer une nouvelle couche, intensifier, compléter, lui est étrangère : elle n'a pas de couches¹⁴⁸. » Un pur devenir, une émergence, l'entéléchie peut-être, le principe vital, la puissance affirmative de la ville parfaitement détterritorialisée... Une ville en chantier permanent et qui ne serait que l'exposition d'un perpétuel *travail en cours*. En termes esthétiques : une matière virtuelle. Et pour puiser encore à la source conceptuelle que convoque constamment Koolhaas :

¹⁴⁷ KOOLHAAS, R. (2010). *Junkspace*, p. 70.

¹⁴⁸ Ibid., p. 75.

« L'objet virtuel est un lambeau de passé pur. [...] Prélevé sur l'objet réel présent, l'objet virtuel diffère en nature avec lui ; il ne manque pas seulement de quelque chose par rapport à l'objet réel dont il se soustrait, il manque de quelque chose en lui-même, étant toujours une moitié de soi-même, dont il pose l'autre moitié comme différente, absente. »

DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 135.

Comme dans une base de données, la VG consiste en une spatialisation du temps où le passé est présent à chaque murmure du futur. Une ville produite sur des signes, au niveau de l'activité de cartographie, sans origine première, sans fondements historiques et avec laquelle nous ne pourrions entretenir que des liaisons faibles. Nous ne nous attachons pas à une VG particulière ; toutes se valent au nom du circuit que chacune élabore. À l'intensité des flux, il y a donc toujours ce couplage de la ville au réseau des autres où ce qui compte, c'est de faire valoir la variabilité d'ensembles hétérogènes. Tout comme sur le réseau d'Internet, la qualité de la sélection vaut pour la valeur computante des variables. Au niveau de l'individu dont le corps cherche toujours l'enveloppement, le signale très bien, le flux est « moins une ligne qu'un tissu ou une trame, ce que j'avais appelé l'*étouffe* de mon temps, telle que s'y dessinent des *motifs* et des *desseins*, où la rétention primaire est aussi la récurrence, le retour, la ritournelle et la *revenance* de ce qui insiste »¹⁴⁹. Quelques statistiques concernant YouTube¹⁵⁰ permettent d'illustrer ce débordement :

- « 100 heures de vidéo sont mises en ligne chaque minute sur YouTube ;
- « L'équivalent de plus de 400 années de vidéo est analysé chaque jour dans le système Content ID ;
- « Environ 40 % du temps global passé à visionner des vidéos sur YouTube est enregistré sur des appareils mobiles. »

Si bien que la carte d'une telle ville déborde donc toujours le territoire possible. Et évidemment que le travail de Koolhaas relève ici plus d'une activité intellectuelle de philosophe que d'urbaniste, elle peut ainsi déployer une ville / concept hors échelle : $\frac{\text{inf}}{0}$. Cela ne signifie pas que la VG ne puisse exister mais plutôt qu'un modèle urbanistique est contingent au réseau. Koolhaas le reconnaît lui-même, le seul matériau dont il tord véritablement la structure, ce n'est pas même l'ombre idéale de la ville, mais le langage seulement : « J'entendais construire en tant qu'écrivain, dit Koolhaas, un territoire où je puisse finalement travailler comme architecte¹⁵¹. »

→ f -) ancre 68
Anonyme / identités

* Sans le gouvernail de son identité, seul compte désormais la qualité des énoncés que la VG dissémine sur le réseau. Et à travers chacun de ces ensemencements, c'est un peu de son devenir anonyme que la ville réalise. Nous sommes bien dans un exercice d'écriture où tout ce que la

¹⁴⁹ STIEGLER, B. (2005). « Individuation et grammatisation », p. 356.

¹⁵⁰ Voir : URL : <http://www.youtube.com/yt/press/fr/statistics.html> (visité le 23/12/2014).

¹⁵¹ KOOLHAAS, R. (2010). *Junkspace*, p. 7.

ville a de générique serait à rapprocher des kits de programmation infiniment différentiables en leurs termes. La VG s'appuie sur un réseau d'abstractions (des fonctions incorporelles, exprimables, déterritorialisées). Les conclusions de ce processus — autrement dit : la *reterritorialisation*— demeurent ainsi ambiguës chez Koolhaas. C'est que même sans identité et sans direction particulière, l'efficacité d'une définition de la ville basée sur la notion de réseau chez l'architecte urbaniste reporte à la fois le modèle de l'*OpenSource* — motif qui favoriserait l'altérité vraie et l'émergence de structure ouverte — autant que celui de la licence propriétaire, où l'identité deviendrait le nouveau visage du capital, la raison d'être de l'interdépendance des terminaux et services. La VG s'appuie sur un réseau d'abstractions (des fonctions génériques, incorporels, exprimables, *déterritorialisées*). Les conclusions de ce processus — autrement dit : la *reterritorialisation*— demeurent ainsi ambiguës chez Koolhaas. C'est que même sans identité, sans direction particulière, l'efficacité d'une définition de la ville basée sur la notion de réseau et les explication de l'architecte urbaniste contiennent à la fois le modèle de l'*OpenSource*, motif qui favoriserait l'altérité vraie et l'émergence de structure ouverte, autant que celui de la licence propriétaire, où l'identité deviendrait le nouveau visage du capital, la raison d'être de l'interdépendance des terminaux et services :

« Rem Koolhaas passe aux yeux de certains pour un artiste important sachant exprimer dans ses créations, plus esthétiques que fonctionnelles, l'esprit de notre hypermodernité. Pour d'autres, il s'agit d'un idéologue pouvant être classé parmi les adeptes de la philosophie postmoderne, tendance néo-libérale, se ralliant à ceux qui ont abdicé avec complaisance devant les injustices et les outrages de notre monde. »

BAUDIN, G. et al. (2005). « L'architecte et la ville », p. 183.

Dans ce registre, nous nous demandons ce que deviendra le logement, la niche de la construction familiale, elle même autrefois micro-structurante de la société entière. Koolhaas évacue largement la question de l'habitat pour ne considérer que les fonctions transactionnelles de l'espace urbain (de termes à d'autres), comme si seule cette essence proprement vectorielle de la VG (tout objet n'y est jamais qu'un processus, expression de résistance ou d'accélération) comptait. Il ne consacre d'ailleurs qu'une page aux conditions du logement, selon lui :

« Il a été ou bien complètement résolu, ou bien totalement abandonné au hasard ; dans le premier cas, il est légal, dans le second, "illégal" ; dans le premier cas, on trouve des tours ou, souvent, des barres (de quinze mètre de large au maximum, dans le second (en parfaite complémentarité), une croûte de taudis improvisés. »

KOOLHAAS, R. (2010). *Junkspace*, p. 57.

Tout ce qui l'intéresse, c'est seulement ce qui peut être de générique dans la ville. D'abord une esthétique : « La Ville Générique est ce qui reste une fois que de vastes pans de la vie urbaine se sont transférés dans le cyberspace. [...] un vaste espace qui serait éclairé par une lampe de chevet¹⁵². » L'espace n'y est pas découpé en régions plus ou moins marquées par des frontières signifiantes. Mais

¹⁵² Ibid., p. 50-51.

→ f -) ancre 69
Feutre / mouvements

il est certain que nous y re-trouverons des quartiers stéréo-typiques. * Débarrassée de toute forme d'exotisme, la valorisation de caractères différents nous fait passer de la *ville mue* historique à la *ville feutre* signalétique. Le vélo n'y est plus personnel, la voiture ne fait plus l'objet d'un fétichisme de la propriété, les deux peuvent être empruntés, loués et c'est alors le temps qui devient utilitaire, objet d'une transaction monétaire, d'une économie collaborative dont le cours et les valeurs sont indexés sur la capacité de la ville à fournir de l'expérience sensori-motrice communautaire. Le solipsisme fait place à une polysémie logique du partage, un jeu massivement multi-joueurs. La voie public est plurielle, statistiquement complexifiée par une *grammatisation* de ces propriétés mesurables (dimensions et typologies) et qualitatives (distribution sémiotique des véhicules ; piétonisation, voie de bus, piste cyclable). Elle parvient toujours à assimiler comme un bénéfice l'entrave de diverses pénétrations, qu'elles soient spatiales (terrasses, chalandises et autres services usant de l'espace public) ou temporelles (dans le cas de travaux : les surfaces du chantier devenant les murs d'une exposition temporaire). Tant et si bien que le territoire de la VG correspond en tous point à un travail marketing sur l'offre de déplacement. Le citoyen n'y a jamais d'attache, toujours prêt à repartir, c'est un cosmopolite par essence, tant « la condition de passager devient universel. » KOOLHAAS, R. (2010). *Junkspace*, p. 53. Koolhaas va jusqu'à dire que :

« La Gestalt aéroportuaire tend vers toujours plus d'autonomie : certains aéroports ne sont pratiquement plus reliés à une Ville Générique particulière. Devenant de plus en plus gros, dotés de plus en plus de services sans rapport avec le voyage, ils ne vont pas tarder à remplacer la ville. »

ibid., p. 53.

Parmi tous ces motifs de mobilité, nous pourrions penser que le téléphone portable serait un instrument de plus contribuant à la dé-mobilisation totale de l'être par rapport à l'écologie spatiale¹⁵³ de ces sphères ; qu'il achèverait de rompre notre lien médial avec l'écoumène. Pourtant, n'est-ce pas lui qui nous permet, d'échelles en échelles (par la mise en voyage entre le texte et l'image), de ré-intégrer des fragments existentiels d'étendue, des espaces phénoménaux d'expériences parfaitement différents. Il deviendrait alors l'appareil le plus adéquat pour ré-assimiler l'intellect des unités de sens spatial désynchronisées. Avec le smartphone, *Je* se rend maître de ses multiples et se trouve alors pris entre deux délires :

- comme démiurge de ses simulacres, alors que ces extensions laissent des traces qui sont automatiquement reprises et différenciées dans les facettes du réseau ;
- comme enchantement paramétrique de soi : « Comme dans le célèbre mythe de Narcisse l'homme serait, par nature anthropologique, fasciné par des extensions de lui-même¹⁵⁴. »

Mais tout en embrassant le caractère dilué d'un espace traduit pour sa sémiosphère, à travers toute

¹⁵³ Nous entendons par là qu'il ne peut y avoir de véritable sauvegarde des milieux vivants s'il n'y a pas, au préalable, un accord mutuel sur les rapports entre humains, à travers l'étendue et la mesure de l'espace.

¹⁵⁴ CHABERT, G. et VEYRAT, M. (2014). « eMOTION », p. 285.

une économie de *qualia* digitaux (critères de personnalisation), le smartphone produit un système familier de reconnaissance lorsque notamment, il construit sa densité utilitaire et sémantique autour de l'unique usage du G.P.S. (*Je est ici*) et d'Internet (*Je est partout*). Dans le cas de la ville, il nous propose de singulières opportunités de nous faire toucher l'optimum de sa réalité physique, en ceci que le processus de distanciation, l'épreuve des longueurs et des proportions se fait en corps à corps avec l'interface visuelle / tactile, que l'augmentation informationnelle (et donc le potentiel gain symbolique) est ainsi cadrée à l'échelle de la perception humaine.

La nature dans ses simulacres

Dans le cadre des *CdeC*, lorsque nous devons imaginons comment inscrire les saillances physiques du projet sur le territoire, nous ne pensons pas aux dispositifs précis qu'ils deviendront (mobilier urbain, éléments de signalétique, surface tactile), mais à un problème d'architecture :

« La pensée architecturale ou environnementale dans un lieu urbain est d'abord spatiale. Elle inscrit la temporalité selon deux dimensions : le temps phénoménologique éprouvé par le corps du sujet dans l'exploration du lieu et la dimension historique du bâtiment par son inscription matérielle (marques de l'usure), ou dans les tissus narratifs du discours historique, social et culturel qui le débordent. »

BOURASSA, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques*, p. 282.

Il s'agit de trouver un moyen d'assurer et d'associer les impératifs de visibilité à la circulation des flux signifiants qui composent le sens collectif de l'espace urbain. Nous devons alors corriger deux attributs de la commande. En premier lieu, l'épicentre ne doit pas être le départ du dispositif, mais son laboratoire. Ensuite, la volonté de faire entrer les gens par un dispositif de signalétique physique (un totem) implique forcément une sélection de hauts-lieux qui doit être justement contre-cadrée par une ouverture. Dans SOUDAN, F. (2010b). *Hypergraphier Bourg-en-Bresse*, nous déclarons identifier deux types de scénarios :

- le premier se construit autour de la découverte des nœuds : les lieux et leurs localités font le dispositif, nous parlons alors de géo-localisation (*GL*);
- le scénario se construit dans et par l'usage d'un réseau : les chemins et leurs connexions font le dispositif, nous parlons de géo-connexion (*GC*).

Avec le scénario *GL*, nous valorisons la ville par ses lieux, chacun possédant historiquement une anecdote ou un fait qui le rattache à l'histoire plus globale de la ville, chaque point culturel faisant l'objet d'un développement de contenus signalés, soutenus et éventuellement diffusés par les stations. Nous sommes, pour le dire plus simplement, dans le cadre où la technologie serait l'outil d'un accompagnement patrimonial à une politique de médiation culturelle ; où la mémoire collective serait réduite à une question d'attractivité touristique. L'autre scénario, nous l'imaginons parce que nous manquons justement de connaissances sur l'histoire de la ville. Là encore, nous ne réfléchissons même pas au territoire particulier de Bourg-en-Bresse, nous le sous-pesons comme un

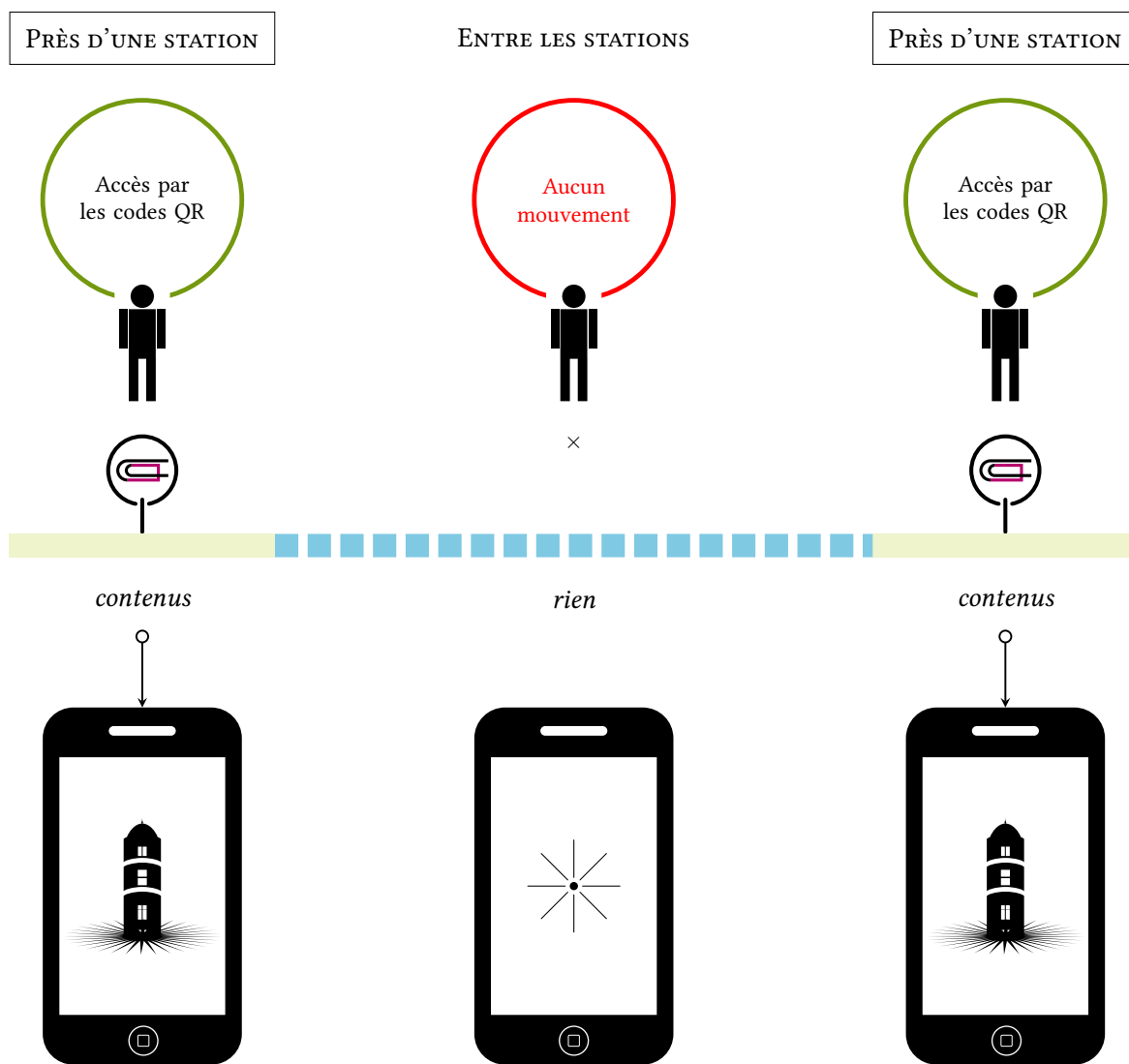


FIG. 2.23

FRANCK SOUDAN (2015)

Géo-localisation : les lieux font les chemins...

Code TikZ/PGF.

C'est le schéma le plus évident politiquement et le plus simple du point de vue de la conception, nous allons d'une station à une autre en fonction d'un scénario réversible. Cependant, rien n'est prévu entre ces points chauds et l'existence de chaque localisation dépend de la prégnance de l'ensemble.

territoire générique de province, nous estimons effectivement devoir gommer le folklore pour pérenniser la proposition. Le processus de pensée n'est là encore pas différent des autres, il s'agit d'éviter l'existant et de faire valoir les vides existentiels, les interstices *incodables* : « Le lieu vide, l'espace vacant est en attente de l'événement ou du personnage. Cette narrativité gisante ante les

espaces naturels comme les espaces construits. Elle émerge des qualités plastiques précèdent la figuration et la narrativité¹⁵⁵. » Si nous n'imaginons pas forcément un jeu urbain, un tel dispositif demeure séduisant pour :

- son aspect ludique : c'est la raison la plus évidente, elle permettrait de dépoussiérer la relation des citoyens avec leur patrimoine ;
- l'ampleur de son interférence : il devient plus facile d'intercepter le chemineur de par le simple fait que l'on dispose d'un territoire de captation plus large ;
- sa modularité : si la conception est bien faite, l'ajout d'une station ne doit consister qu'à placer un nouveau damier sur l'échiquier du jeu.

Globalement, cette proposition correspond (peut-être paradoxalement) mieux aux intentions originelles : le cheminement, s'il se fait de point à point, revient à reproduire un parcours touristique — terme qu'il faut prendre au sens ancien de classification tarifaire — et consisterait à effacer ce qui existe entre chaque point. Si nous souhaitons au contraire considérer le tissu qui enchevêtre le rets, la richesse du maillage sensible de Bourg-en-Bresse, nous travaillons sur le fait de cheminer, de circuler sur ce territoire. Ce ne sont pas que les flux interfacés aient à représenter des déplacements physiques, mais qu'il nous incombe de marcher de l'usuel au relationnel, d'un plein d'appuis vers un vide pleinement virtuel. Par cette conception, nous défendons toujours l'idée d'un espace équitablement considéré « entre les deux pôles suivants : a) le pôle de la proportionnalité mesurable et non intuitive b) le pôle des ressemblance incommensurables et purement intuitives »¹⁵⁶. C'est-à-dire que le scénario doit être dit comme un espace assez proche du *ma* « par la combinaison d'un vide (un blanc, un silence, un arrêt, une pause) et d'un décalage (lequel chargerait sémantiquement ce vide, non seulement du contenu qu'une stricte régularité laisserait y escompter, mais d'une infinité de possibles puisque le vide n'impose rien) »¹⁵⁷. Concrètement, cela signifie qu'il nous faut laisser des espace implicites, non seulement des latences et des creux dans le scénario mais plus profondément, gratter le fond des phénomènes jusqu'aux colorations immanentes du territoire, là où la question de notre collectivité se trouve corrélée à l'espace. Le scénario ne serait finalement là que pour détourner des espaces de voisinage, détourner les fonction et penser les coexistences des deux espaces de manière simultanée :

« Très schématiquement, l'on pourrait dire que s'exprime ici la logique non aristotélicienne d'un espace-temps où A, au lieu d'exclure B en le renvoyant avant, après ou ailleurs, pourrait dans une certaine mesure coexister avec B en un même lieu ; A étant prégnant de B et inversement. »

BERQUE, A. et SAUZET, M. (2004). *Le sens de l'espace au Japon*, p. 34.

¹⁵⁵ BOURASSA, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques*, p. 283.

¹⁵⁶ BERQUE, A. et SAUZET, M. (2004). *Le sens de l'espace au Japon*, p. 28.

¹⁵⁷ Ibid., p. 32.

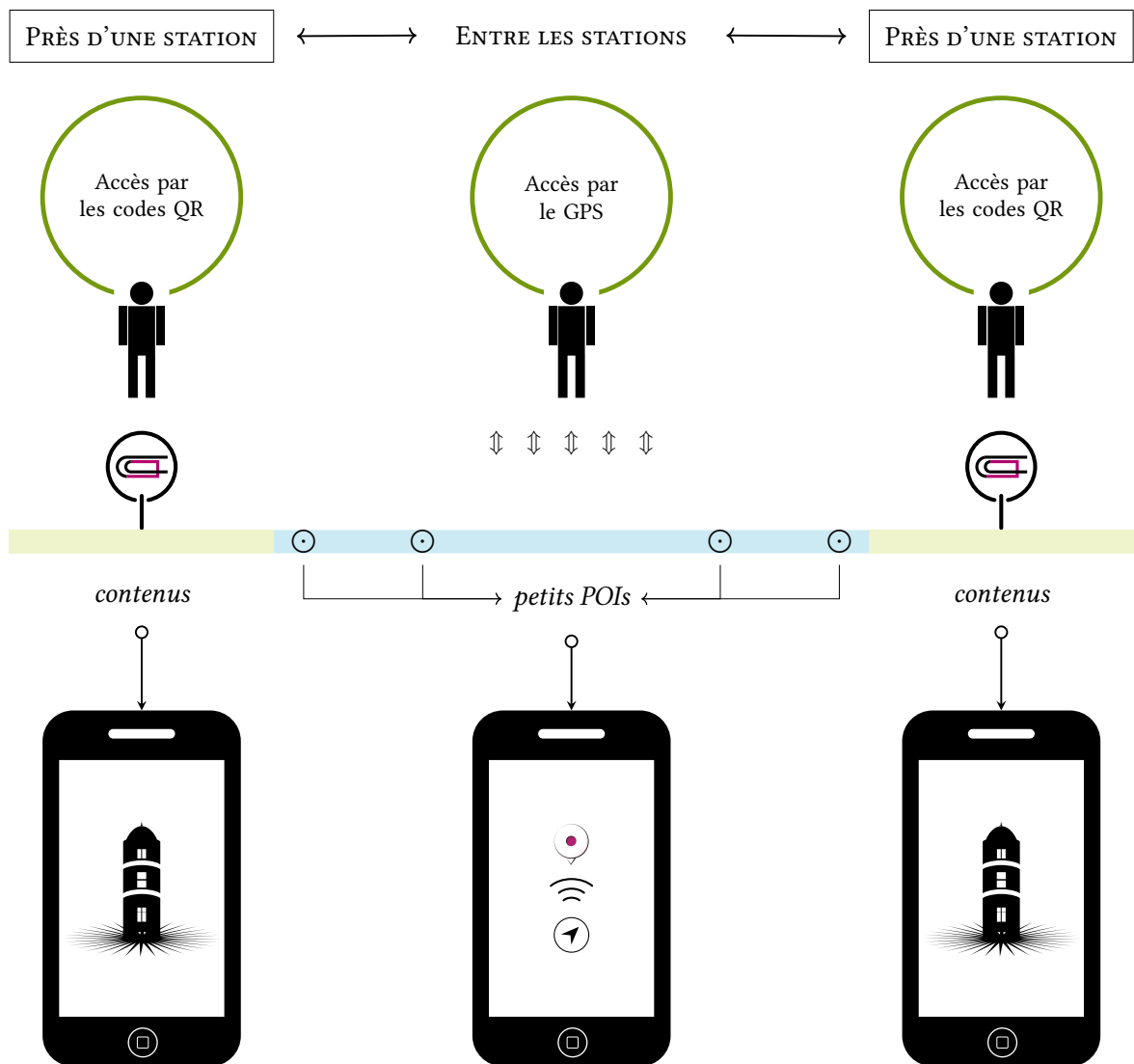


FIG. 2.24

FRANCK SOUDAN (2015)

Géo-connexion : les chemins font les lieux...

Code TikZ/PGF.

Du point de vue de la conception, cela devient autrement plus complexe si nous pensons les ROIs (*Region Of Interests*) en dehors de l'appui des stations entre lesquels elles se retrouvent. Mais dans le même mouvement, nous nous affranchissons d'une dépendance topologique et chargeons les interfaces de considérer la chorésie du territoire.

La GC suppose que le *chemineur* est physiquement transcrit au réseau afin qu'à travers les interfaces, ce soit un autre espace et finalement un autre rythme qui lui soit représenté.

C'est avec une pluie de données que nous imaginons investir les interfaces et un brouillard de

simulacres que nous voulons recueillir à propos des corps. À travers le smartphone notamment, nous imaginons un échange permanent et non plus ponctuel de symboles, et ce dans toutes les directions. Le simulacre suppose d'ailleurs le mi-lieu. À son niveau, le vivant n'y meurt jamais qu'en soi, car c'est seulement son pouvoir de motricité, et à travers lui : sa puissance d'agir, son âme, qui dépérit. Ces empreintes de corps en font perdurer une certaine partie ; seulement, les voilà aussi relâchés, sans aucune force pour les faire se tenir ensemble et se coordonner. Alors, à de nombreuses échelles de la vie, ces franges du corps seront déplacées, assimilées, transformées, recomposées par d'autres en état de persister (disposant toujours de leur force de motricité interne) et pour lesquels le corps mort est retourné à l'état de composés potentiels, de ressources symboliques. À cette échelle, le vivant qui retourne faire corps avec l'inanimé, est paradoxalement libéré de ce qui l'entravait, des organes qui le retenaient :

« il existe cela que, dans notre langage,
nous autres nous nommons simulacres des choses,
et qui sont arrachés des surfaces des choses,
des membranes quasi, lesquelles, par les airs,
voltigent en tous sens ; et ce sont eux aussi,
se présentant à nous en rêve ou dans la veille,
qui nous viennent jeter la terreur en l'esprit
chaque fois qu'à nos yeux s'offrent d'étranges formes,
simulacres de ceux qui n'ont plus la lumière »

LUCRÈCE (2002). *De la nature des choses*, IV, 36-39, p. 365.

C'est donc à une multiplicité de corps que la Nature renvoie, que ceux ci relèvent d'un objet ou d'un mouvement. Les infinités de modes de transfert et d'induction de ceux-ci, ne consistent-ils alors pas tous en la transmission de simulacres ? C'est-à-dire en des images des corps dont ils émanent et qui, se composant avec d'autres, deviendraient plus ou moins matérielles et perceptibles, pérennes et structurantes. Qu'ils relèvent d'un processus de transfert, par lequel les effets des corps sont distancés, et dans ce cas le simulacre désigne :

- soit ce qui provient des profondeurs du corps et qui, sous l'effet de son ébranlement permanent, affluent de manière totalement désagrégés à la surface — ténus, vaporeux, ils provoquent alors odeurs, effluves et brouillards ;
- soit, que sous la même agitation interne du corps, il soit poussé les couches les plus superficielles et qu'ainsi, comme décollés de la matrice dont ils portent l'empreinte, ces simulacres là finissent par se détacher en une réplique du corps, témoignant pendant un temps des formes de ce dernier ¹⁵⁸.

¹⁵⁸ La plus banale mue du lézard par exemple, est autant une émanation de l'être-lézard qui doit se débarrasser de son enveloppe pour croître (cause nécessaire) que, en-tant-que simulacre, un matériau singulier, appartenant à la classe des *exuvies* et qui est en soi une marque de l'absence du corps dont il provient. Ce vestige qu'est la mue présente donc des indices de l'environnement mais n'est

Si nous considérons par exemple l'œuvre de Parmiggiani : sur la surface des corps soufflent des délocalisations d'autres corps. De ceux-ci, ils retiennent des traces et projettent des empreintes. Mais, ce qui dans le cas d'une installation de l'artiste permet la distinction entre le support (la toile où le mur) sur laquelle s'inscrit la suie (les simulacres du feu), de l'objet qui en produit les motifs en négatif (le bouteille, le vase, la table, l'échelle, la bibliothèque, etc...), s'efface avec le corps humain. Car celui-ci se contient à la fois comme trace et comme ombre, comme objet distancié (il ne cesse de souffler en son lieu ses propres images) et comme interface du monde (cela, il l'hérite de sa simple qualité de symboles). En fait, il est à la fois le souffle, l'objet et l'interface de cette relation : une matrice-empreinte :

« C'est dans la poussière, c'est dans l'empreinte – et non dans une simple idée – qu'un tel paradoxe a pu prendre corps. L'empreinte procède de la trace [...]. Elle nous oblige à penser la destruction avec son reste, à renoncer aux puretés du néant. [...] La survivance des cendres et celles des images : tel est le terreau, le sol de nos hantises. Comprendre cela, [...] c'est toucher quelque chose comme une *matière de l'absence*. »

DIDI-HUBERMAN, G. (2001). *Génie du non-lieu*, p. 55.

Les simulacres, dont nous étendons ici un peu l'acceptation épicurienne, désigneraient finalement tout ce en quoi l'étoffe des corps se double d'une image, moule un milieu en portant nécessairement la trace de ce mouvement, l'empreinte du corps qui dans son déplacement, révèle en négatif cette matière d'absence.

Pourtant, les « *Delocazione* » de Parmiggiani ne se résument pas au simple décalque photographique d'un instant privilégié, par rapport à une installation référente qui en constituerait le sujet. Car l'extrême volition des corpuscules de fumée demeurent bien plus lourdes et lentes que la lumière elle-même. Les marques ainsi soufflées sur les murs, entre les simulacres du feu et les objets qu'ils embaument de suie, ne présentent ni le caractère physique de la projection, ni la facilité conceptuelle d'une ombre (peut-être ce néant pur dont parle Didi-Huberman). La qualité représentative des volutes, dégradés et autres perturbations plastiques de cette fumée (sorte de pigment gazeux) vis-à-vis de l'objet dont ils pulvérisent le périmètre, témoignent de quelque chose de plus singulier. C'est que face à la recomposition aléatoire des plus subtils simulacres (les cendres), le moindre objet même inanimé est déjà vecteur de turbulences, de la même manière que l'écho que la vallée nous renvoie après nous y ayons hurlé nous revient déchiré par le relief qui l'a pénétré. Le lieu, ce n'est donc jamais qu'une situation, une configuration de simulacres, toujours perçue à *un moment donné*. Faire l'expérience d'une « *Delocazione* », c'est alors entrer dans une chambre noire un peu particulière, dans le fait qu'elle contiendrait à la fois le sujet photographique, la source qui l'éclaire (et plus justement ici : la suie qui l'embaume), le support et le temps de pose. Et du réel qui nous y affecte, on ne percevrait jamais *un* simulacre d'*une* chose, mais l'agencement d'un agglomérat, le maillage de

rien sans le corps qui l'a produit et à travers lequel, il a acquis une présence tangible, une forme et une texture.



FIG. 2.25

CLAUDIO PARMIGGIANI (1999)

Sans titre

Fumée et suie sur bois : 240 × 639 cm. Art Basel 2013,
Miami.

Le choix d'une bibliothèque — pour la captation d'un art dont le geste dit bien que l'œuvre est dans le processus — n'est évidemment pas anodin puisqu'il s'agit là de saisir l'espace interstitiel. Entre la mémoire et le feu du devenir, la suie de l'existence.

divers fragments, le fait qu'un lieu, fait de configurations *a priori* immuables, est en vérité produit d'empreintes variables desquelles émanent autant de phénomènes largement imperceptibles.

À chaque objet de la Nature correspond des quantités de simulacres produits selon des infinités de conditions et qui ne cessent de se recomposer de telle sorte que, tous réunis, ils décrivent pour nous l'ensemble des mondes possibles. Mine de rien, nous traversons là une frontière : « Le monde baigne dans ses propres répliques, les images du monde habitent le monde comme une partie intégrante et bien réelle de lui-même¹⁵⁹. » Ce que Gigandet signale à propos de Lucrèce, c'est qu'une fois encore, face à cette incessante usine à simulacres, le corps se voit nécessairement induire une posture, une inclinaison à le faire s'associer à certaines combinaisons plutôt qu'à d'autres. On retrouve l'affection dans sa qualité de prédicat. Le simulacre serait capable d'induction lorsque, par un raisonnement, le corps compile parmi les affections dont il fait l'objet, un ensemble de données stratégiques pour sa persistance, son individuation. En reliant ces processus d'ordonnement et de typologie du monde qu'il produit à d'autres configurations de simulacres contenues dans sa mémoire, il réalise une appartenance des simulacres au monde, dans le fait qu'il doit rapporter ces derniers à un territoire, les associer à une culture et en dernière instance, les choisir et les agencer afin d'y constituer son monde propre. Autrement dit, le simulacre ne peut se réduire, dans les instants fugaces où il se fait sentir, à sa simple valeur de renseignement ponctuel, comme le fumet

¹⁵⁹ LUCRÈCE (2002). *De la nature des choses, Introduction*, p. 45.

d'une cuisine m'informe des ingrédients du plat qu'on y prépare, où la scène d'un crime témoigne, parmi les objets en ayant subi la violente affection, du meurtre qui y a eu lieu. Car en soi, ils ne sont que des sensations : le fumet n'est qu'une odeur et la scène de crime, une configuration quelconque d'objets dans l'espace. C'est ainsi à travers notre mémoire, parmi les vestiges d'une action répétée (faire la cuisine, résoudre des enquêtes), que les simulacres induisent une inclinaison de notre perception et que nous sommes capables, à travers eux, de composer la saveur de certains événements, de conduire les phénomènes, de refuser les *états de fait*. L'existence de l'homme parmi le monde et ses innombrables répliques, c'est donc actualiser un *toujours-en-rapport* à des champs où les doubles sont extraits des tourbillons et acquièrent un caractère temporairement stabilisé. Pour le dire en une phrase : à un milieu donné qui le contient et le limite, tout corps reçoit, compile et transmet des simulacres. Pour l'exprimer grossièrement : entre la substance et ses modes, l'homme fait obliquer la Nature par le spectre de la culture qu'il y déploie. Nature qui perd ainsi sa substance infinie au profit de son organisation (inorganique) par une culture qui l'établit selon un rapport entre un tout et des parties, bien que « le tout et la partie ne sont pas des êtres réels, mais seulement des êtres de raison »¹⁶⁰. Tout comme le bien, le mal, la perception de la Nature par l'homme est celui des phénomènes, « *data* pour une connaissance possible¹⁶¹ », soit les choses *en-tant-que* leurs affections sont adjointes à des classes d'entendement, des qualités constitutives de la partition stabilisée de la réalité.

Dans le cadre de *CdeC*, nous imaginons donc très vite une immense quantité de simulacres dont tout un réseau de segments — entre les données de géo-localisation capturées et les données gyroscopiques de photographies, entre la *folksonomie* et les *likes*, entre la *sémantisation* automatisée engendrant de nouveaux régimes signifiants — dont toute une image reste à penser. Nous pensons trouver là de quoi faire valoir un rapport au mi-lieu comme bordure contenant à la fois le code et le territoire et tout à fait autre chose : le souci d'émergence collectif ? La fédération des totems entre eux n'est pas importante si les *CdeC* deviennent un outil de découverte de la ville pour le touriste de passage, la cible principale du dispositif demeurant le citoyen de Bourg-en-Bresse. L'impliquer à la sémantique des termes qui revaloriseraient la ville revient justement à faire de ce dernier plus qu'une cible, mais un acteur. À côté de ces marqueurs de l'espace culturel que seront les stations, il est indispensable, nous semble-t-il, de travailler sur le rapport que les citoyens entretiennent avec la ville. Ce dispositif *dans le dispositif* s'appuierait alors pleinement sur du contenu généré par l'utilisateur, volontairement où par le consentement qu'il nous aurait éventuellement accordé de fouiller dans les capteurs de son terminal de géo-connexion. L'emploi des foules est tellement connu depuis l'émergence du web social qu'il en est presque une recette : *crowdsourcing* + algorithmes = Wikipédia, Google, Amazon, etc... Mais peut-être sous l'influence d'une convergence de constats — explosion de la quantité de données accessibles, impossibilité de penser toutes les manières par-

¹⁶⁰ SPINOZA, B. (1964). « Court Traité », p. 54.

¹⁶¹ KANT, I. (1980). *Critique de la raison pure*, p. 277.

ticulières de leurs emplois, prise de conscience générale que chaque jeu d'informations induit ses propres règles, sa singularité agissant *par l'hors-paramétrique* — la production de contenu laissé aux mains de la foule ne pourrait être intelligemment pensée par la seule reprise *computante* des algorithmes. Ceux-ci ne semblant définitivement pas en mesure d'assurer une tâche cognitive affective pourtant itérable.

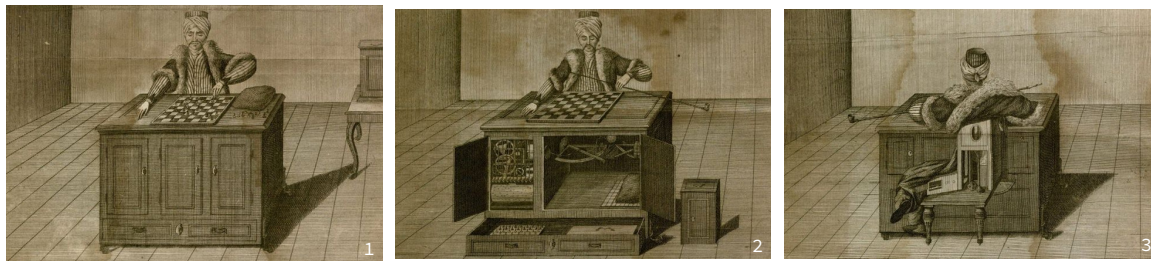


FIG. 2.26

WOLFGANG VON KEMPELEN (1783)
Le joueur d'échecs turc

Gravure sur bois. Extraites de WINDISCH, K. G. von (1783). *Briefe über den Schachspieler des Herrn von Kempelen.*

Est-ce que le corps de l'individu est nié en étant caché dans la machine, où bien est-il engagé comme homoncule artificiellement artificiel (le fantôme dans l'œuf), et évoquer en nous le plan magique de l'automate spirituel ?

* L'exemple de l'*amazon mechnical Turk*¹⁶², service de *crowd-cognition* unique en son genre, est significatif quant à l'implication des informations aux programmes. Les problèmes liées à la *datamasse*¹⁶³ n'est pas tant relative à la quantité d'informations qu'à l'identification de redondances que l'intelligence artificielle ne parvient pas à éliminer, de manière notamment à dégager du bruit des récurrences autour d'un même *pattern*. Se présentant comme un site d'achats et ventes de puissance de travail cognitif, le service se formalise autour de *HITs* — dont nous apprécierons l'ironie de l'acronyme : *Human Intelligence Tasks* — représentant des tâches précises décrites en fonction de l'ensemble de données à analyser :

← f -) ancre 70
Le Turc mécanique

¹⁶² Voir : URL : <https://www.mturk.com/mturk/welcome> (visité le 29/05/2015). Le slogan « Artificial Artificial Intelligence » rend bien compte de la qualité de la démarche, le corps humain devenant l'interface machinique d'un travail sur des données pour un traitement dont l'intelligence artificielle ne parvient à garantir l'efficacité.

¹⁶³ « Les **big data**, littéralement les "grosses données", ou **mégadonnées** (recommandé), parfois appelées **données massives**, désignent des ensembles de données qui deviennent tellement volumineux qu'ils en deviennent difficiles à travailler avec des outils classiques de gestion de base de données ou de gestion de l'information. On parle aussi de **datamasse** en français par similitude avec la biomasse. » WIKIPEDIA, « Big data ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Big_data (version du 24/05/2015).

«

- certaines exigent une qualification minimale (essentiellement de la traduction de fragment de texte);
- la plupart exigent peu ou pas de qualification : la transcription de son en texte, du “taggage” (identifier des objets sur une image et nommer ces objets), classer des images en différentes catégories.

»

DE LA PORTE, X. (2014). *Ce que cache le Turc mécanique d'Amazon*.

Ce sont ces *HITs* qui déterminent la marche des unités temporelles d'attention, pour des agents bien humains et avisés. Le terme est lui-même inspiré d'une vieille invention : le Turc mécanique ayant été inventé en 1770 par l'inventeur hongrois Johann Wolfgang von Kempelen. Se présentant sous la forme d'un meuble trôné par une marionnette à échelle humaine, cette machine prétendument capable de jouer automatiquement aux échecs consiste en habile cristal de tromperies. Le complexe mécanisme intérieur — dont certaines pièces sont parfaitement inutiles à la manipulation de l'automate et n'existent que pour tromper le regard qui chercherait à comprendre comment la machine fonctionne — cache un double fond au sein duquel se trouve un véritable joueur d'échecs. « Grâce à des aimants dissimulés à l'intérieur des pièces, celui-ci savait automatiquement quelle pièce son adversaire venait de bouger »¹⁶⁴. Le joueur dispose ensuite de tous les mécanismes nécessaires à la manipulation du mannequin afin de lui faire jouer ses propres coups. Et ce dernier d'être en même temps parfaitement anonyme en tant qu'individu quand bien même, c'est son aptitude humaine aux jeux d'échecs qui permit au Turc mécanique de remporter « la plupart des parties d'échecs auxquelles il participa en Europe et en Amérique durant près de 84 ans, y compris contre certains hommes d'état tels que Napoléon Bonaparte, Catherine II de Russie et Benjamin Franklin »¹⁶⁵. Par ailleurs, et ainsi que le fait encore remarquer De la Porte :

« Ce qui est le plus fascinant là-dedans, c'est qu'on est à la fois dans une forme de travail hypercontemporaine (son côté mondialisé, organisée par des algorithmes) et une forme très ancienne, qui rappelle les “calculateurs humains”, ces gens qui, avant les ordinateurs, effectuaient des morceaux de calculs qui étaient assemblés pour réaliser des opérations complexes. »

ibid.

Dans le cas d'Amazon, ce qu'il aurait été intéressant de rapporter au projet des *CdeC*, c'est cette forme d'échanges non pas d'informations, de connaissances ou de ressentis, mais de processus de pensée à propos de données que l'administration d'un territoire — même de la taille de Bourg-en-Bresse et même, au départ, concentré autour de l'action culturelle — produit conséquemment. En ce qui concerne les données acquises auprès des *chemineurs*¹⁶⁶, nous ne parvenons en fait à imaginer

¹⁶⁴ LENE-RETTIG, M. (2009). *L'expression* : “türken”.

¹⁶⁵ WIKIPEDIA, « Turc mécanique ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Turc_m%C3%A9canique (version du 12/04/2015).

¹⁶⁶ Et qui peuvent très bien désigner les mots — une forme architecturale, une couleur, une attente, une découverte sont autant de choses que nous pouvons qualifier ; les images — à travers une application mobile permettant de recomposer une maquette photogra-

quoique ce soit qui n'attaque pas ses problèmes par l'art.

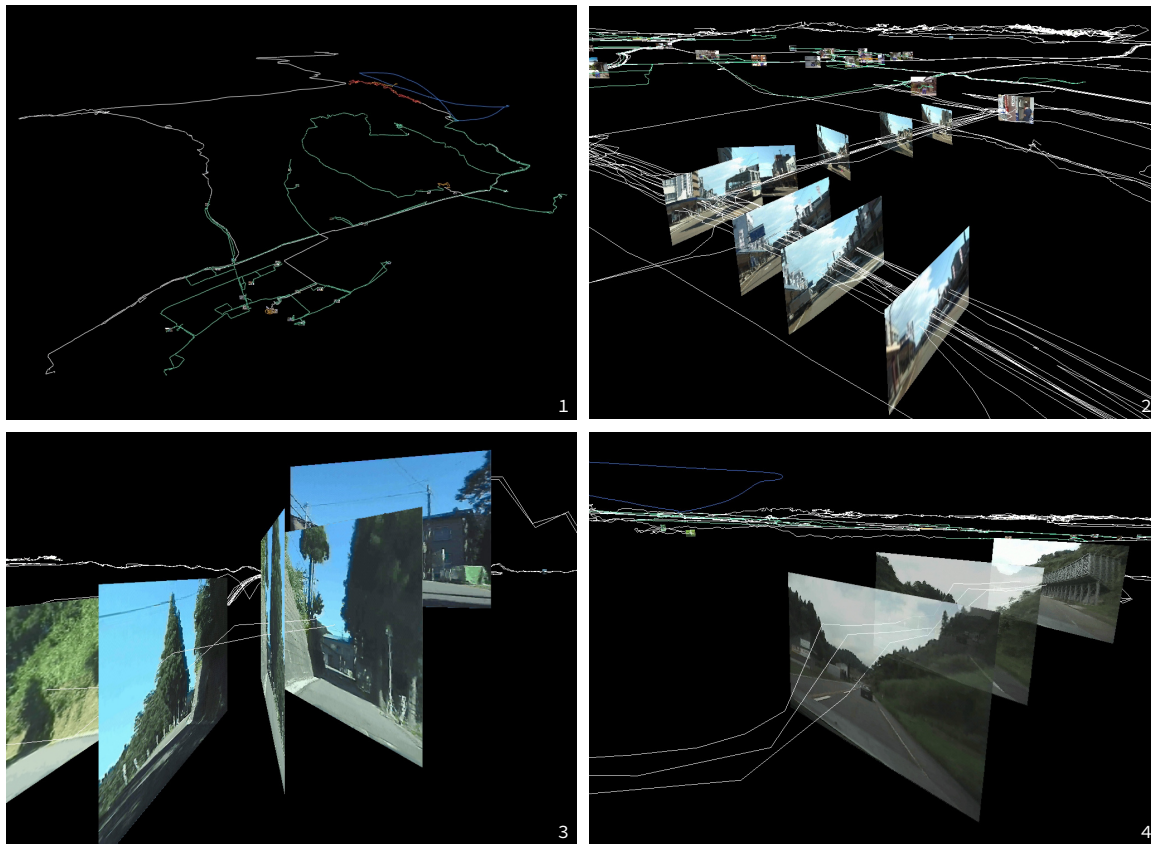


FIG. 2.27

MASAKI FUJIHATA (2000)
Experiencing 1-inch Monk

Installation interactive, base de données GPS et images vidéo. Echigo-Tsumari Art Triennial, Niigata.

Finalement, les données viennent ici du Ciel mais nous ne pouvons envoyer des informations au satellite. Cela signifie que l'achèvement de ce don est humain. De par l'absence de référence terrestre, les tracés deviennent néanmoins stellaires. Représentant un trait unique saisi par un appareillage complet, ils détachent finalement le corps de son existence individuel et renvoient la ligne territoriale de sa promenade à une calligraphie sur l'espace computant.

Dans la série de ses « Field Works », Fujihata, artiste pionnier dans l'usage des nouvelles technologies ¹⁶⁷, installe en 2000 une œuvre interactive à travers laquelle nous pouvons suivre un ensemble

phique de toute la ville — ou les parcours enfin — le cheminement devenant un contenu externalisé et homogène, il nous intéresse pour le détournement symbolique qu'il nous permet d'effectuer par rapport à l'exercice corporel de la marche.

¹⁶⁷ Bien que justement, l'artiste propose une définition plutôt subtil de sa démarche en déclarant que chacune de ses œuvres ne va pas sans engendrer son propre agencement médiatique : « Si l'on considère que l'art des médias consiste à utiliser les nouveaux médias,

de marches vidéos associées à la représentation de leurs parcours sur une carte interactive, et ainsi déambuler à notre tour dans un espace virtuel :

« À l'association caméscope, GPS et ordinateur de poche, Fujihata ajoute en effet un quatrième appareil, une boussole électronique spéciale agissant aussi comme accéléromètre, qui permet d'enregistrer à chaque instant les rotations et translations de la caméra. Chaque projecteur virtuel, indiqué par le tracé en pyramide de son champ de projection, va ainsi se mouvoir dans l'espace et restituer les mouvements de la caméra et de son cadreur. Toutes les séquences coexistent donc, distribuées dans la perspective, comme installées sur des écrans ayant leur vie propre. »

BOISSIER, J.-L. (2008). « Le linéaire actif », p. 2.

La première chose qui nous intéresse, c'est la présence très forte d'un fond noir uniforme. Aucun fond cartographique ou photo satellite n'est employé comme support des cônes de vision et seul un réseau de lignes dessine les nervures de chaque promenade en trois dimensions. C'est que la carte procède différemment de par l'existence visuelle du temps qu'elle interface. Ayant à transcrire tout ce faisceau de données liées à l'expérience physique de l'espace, la cartographie se fait alors à propos de l'espace-temps, la géographie étant effectuée *à la mesure* des divers rythmes corporels qui en parcourt le paysage topographié. Pour résumer : chacun des « Field-Works » de Fujihata – bien qu'investissant des territoires différents et étant ajustés à une démarche spécifique liée à l'existant de ces derniers –, parvient justement à rendre à des facteurs paramétriques une qualité d'enveloppement universel. Le principe de captures demeurant le même, il gît toujours informel, dans ce fond noir, comme support du rythme, partition d'une nouvelle ritournelle ; et se différencie à chaque carte, pour chaque territoire. Sans projeter sur la nationalité de l'artiste une quelconque forme de chinoiserie, nous ne pouvons nous empêcher de voir là un rapport à la calligraphie, parce que justement l'œuvre renverrait plus au *graphein* qu'au *geo*, l'écriture n'étant à son tour pas le seul pendant culturel de la Nature, mais un véritable engagement de la substance spatiale par le corps, un moyen de relier le grand Tout avec les *petits uns*, l'Unique Trait de Pinceau cosmique sur les rides de l'existence :

« Le Ciel investit l'homme de la règle, mais il ne peut l'investir de son accomplissement ; le Ciel investit l'homme de la peinture, mais il ne peut l'investir de la création picturale. Si l'homme délaisse la règle pour s'occuper seulement d'en conquérir l'accomplissement, si l'homme néglige le principe de la peinture pour s'attacher immédiatement à créer, alors le Ciel n'est plus en lui ; il aura beau calligraphier et peindre, son œuvre ne tiendra pas. »

RYCKMANS, P. et SHITAO (2007). *Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*, p. 129.

Et justement, puisque tout ce qui existe de visuel dans l'œuvre est programmé, puisque toute la programmation traverse des questions corporelles, l'œuvre peut-être re-programmée, l'échelle de

on finit par parler d'"art des nouveaux médias" ou d'"art des médias numériques" comme on dit "peinture à l'huile" ou "sculpture". L'essence de l'art des médias n'est pas là mais dans la création de nouveaux médias. C'est pourquoi je crois qu'un nouveau médium doit être trouvé pour chaque œuvre particulière. » FUJIHATA, M. et OZAKI, T. (2005). « Entretien ».

vision ou le langage de co-écriture du paysage peut changer d'appuis : « Dans l'enseignement académique de la peinture, on commence par tracer les rides des divers cailloux ; on se contente ensuite de les agrandir pour en faire des montagnes¹⁶⁸. » Comme s'il fallait que la proposition joue le jeu de la spirale amoureuse¹⁶⁹ avec le territoire pour faire corps avec le cosmos, parce que les délires au-delà de l'horizon ne cherchent rien d'autre que ce qui commence, à nouveau. Le code et le territoire ne désignent alors pas deux pôles seulement enroulés autour d'un corps mais, saisi en *métamédium*¹⁷⁰ ils élargissent nécessairement le champ des *méta* et donc le foyer de conception du corporel.

Un processus similaire aurait pu exister dans le cadre des *CdeC*. Il nous suffisait d'orienter une proposition autour du partage de données géo-encodées afin de composer une espèce d'ontologie urbaine constituée d'un ensemble de fragments visuels, de processus cognitifs et de données de parcours. Encore une fois, nous ne pourrions parler des traits tirés sur ce fond noir si ce n'est comme intentions. Ce que nous avons eu à défendre, c'était un principe relativement simple : nous ne pouvions espérer que les choses de l'espace physique et les actes s'y appuyant puissent faire valoir de manière analogique la réalité topographique de leur importance sur le territoire. Et par réalité nous entendons :

- soit ce que nous sommes prêts à lui concéder comme participant objectivement à la circulation du sens du territoire ;
- soit ce que nous voulons lui faire endosser en termes de transmission d'un sens auquel les citoyens ne se reconnaissent pas forcément.

Car, s'il y a changement d'espace, il y a donc forcément une perturbation des métriques existantes, une perte de repères et un ensemble de nouveaux savoir-faire à rendre prégnants par les pratiques en cours. Le risque est alors la perte poétique de la relations au paysage. Effectivement, si les acteurs ne disposent pas des compétences au niveau où les machines participent à l'écologie effective (et affective) du territoire qu'ils ont à administrer, toute proposition se trouve de fait coupée des nouveaux rapports, essentiellement hybridants, qui déterminent les moyens d'une action véritablement poétique à travers les nouvelles technologies. La question de savoir comment profiter de leurs agréments et éviter leurs contraintes passant par une écologie plus large de ce que nous avons appelé les *sémiosphères*, mais ici plus spécifiquement cadré autour d'une *médiaculture*, une manière de systématiser la médiatisation de signes par les médias :

¹⁶⁸ RYCKMANS, P. et SHITAO (2007). *Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*, p. 87.

¹⁶⁹ Voir : Figure 2.7^{p.218}.

¹⁷⁰ Voir : *f -) ancre* 13, p. 47.

« Ainsi, qu'on s'intéresse aux controverses publiques, aux représentations médiatiques ou à l'expérience des "publics", c'est au fond la même chose qu'on étudie : la manière dont les mouvements culturels (qu'ils soient conservateurs, réactionnaires ou transgressifs) construisent conflictuellement la réalité à travers cette forme spécifique de médiation qu'est la médiation médiatique. On n'a donc aucune raison d'opposer une sphère publique idéale qui serait "démocratique" à des médiacultures qui seraient "mystificatrices". »
 MACÉ, É. (2005). « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures ».

Le corps dans ses artefacts

Les simulacres, comme écoulements de la Nature, s'accompagnent évidemment de controverses quant à leur typologie, leur sauvegarde, leur intégration culturelle et la distribution des pouvoirs qui s'exercent par eux. Chaque débat scientifique repose incessamment le même problème : sur quel bien-fondé posons-nous l'appartenance des choses comme relevant *de-la-Nature* ou *de-la-Culture* ? Les deux constituant ensemble les critères qui nous permettent de considérer leurs agencements en termes d'agréments ou de contraintes. Le principe actuel veut que l'étendue soit désormais saisie par des techniques de langage¹⁷¹ perturbant la contiguïté des phénomènes. Il ne serait même plus question de chercher des motifs de *re-naturation* des symboles ni, sous l'influence de la mondialisation, de réfléchir à des standards d'encodage, à des protocoles communs (donc ouverts à l'introspection de tous) ou à des *transversalités* opératoires entre les processus cognitifs émanant des divers recoins de la planète ; mais de prendre d'abord conscience du fait que c'est l'espace même qui fait désormais l'objet d'un travail grammatical. Aux arts de s'emparer de l'acte calligraphique pour prévenir une technique reléguant l'homme à une simple unité syntaxique aussi amovible dans l'espace que le serait un groupe d'instructions dans les actes de langage d'un programme. S'il nous vient à manquer la pharmacologie des sur-déterminations de nos infrastructures techniques (ensemble des appareils sociaux de production) qui jalonnent les progrès, temporisent les catastrophes, rapprochent sensiblement et politiquement les effets de la mondialisation, alors nous manquons la question de civilisation, le plus haut degré de l'esprit dans la plus ample médiance du corps. La décision de l'Allemagne de sortir du nucléaire après Fukushima ; le moratoire décidé en France sur l'exploitation des gaz de schiste en France — avec son rapport GONNOT, F.-M. et MARTIN, P. (2011). *Les gaz et huile de schiste* et sa LOI n° 2011-835 du 13 juillet 2011 — ; voilà des exemples où une catastrophe locale affecte le monde. Non seulement qu'elles y officient par les médias, qu'elles ébranlent un monde d'artefacts avant de trouver l'écho des corps, mais parce que les corps sont désormais intrinsèquement tressés à une biosphère elle aussi mondialisée. Face à cela, les techniques sont bien de l'ordre des effets artificiels, et ce que nous prenons pour une ressource *de-la-Nature* n'est en fait qu'un

¹⁷¹ Dire d'une chose qu'elle relève d'un milieu technique, de la *technè* (τέχνη) en général, c'est dire qu'elle désigne à la fois une qualité de fonction, d'objet et de savoir et vis-à-vis des individus, c'est énoncer tout de suite son caractère social : « Les milieux pré-individuels de l'individuation psychique sont originellement techniques. C'est-à-dire sociaux. » STIEGLER, B. (2006). « Chute et élévation ».

maillage *actuel* de dépendances de celles-ci à nos organisations collectives, via les tresses de nos êtres de raison et l'organologie de nos pouvoirs. Le problème n'est donc pas celui des catastrophes écologiques, mais la qualité immuable de l'infrastructure qui les contient et sur le dos duquel nous faisons paradoxalement reposer un champ technique @-venir et résonner le nom du progrès. En vérité, lorsque nous créons la machine numérique, nous rendons la cognition humaine dépendante du silicium, nous mettons en concurrence les intuitions corporelles avec les automates, nous stabilisons un rapport prothétique au monde, sans jamais parvenir à faire complètement obliquer celui-ci en termes parfaitement bénéfiques ou néfastes. L'ensemble des ressources, contraintes, risques et agréments de l'environnement ¹⁷²), soit les rapports qui mettent en jeu la réalité, s'enchaînent donc à nos techniques et symboles qui rétro-définissent ce que nous y entendons en termes de ressources, contraintes, risques et agréments, etc...

Ce qui est motif de réalité, c'est donc la quantité infinie des répliques du monde par lesquelles nous ne cessons de re-composer notre rapport au Ciel (cosmogénèse). Au fur et à mesure, nous reconnaissons, associons et déployons des modes d'existence reposant sur ces simulacres *intégrés*, c'est-à-dire : à travers les artefacts techniques qui stabilisent la nature en fonctions :

« Nous demandons seulement que nos idées s'enchaînent suivant un minimum de règles constantes, et l'association des idées n'a jamais eu d'autres sens, nous fournir ces règles protectrices, ressemblance, contiguïté, continuité, qui nous permettent de mettre un peu d'ordre dans les idées, de passer de l'une à l'autre suivant un ordre de l'espace et du temps, empêchant notre "fantaisie" de parcourir l'univers dans l'instant pour y engendrer des chevaux ailés et des dragons de feu »

DELEUZE, G. et GUATTARI, F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?*, p. 189.

Si nous gagnons en puissance d'agir (que nous augmentons la périphérie de la nature *naturée*, de l'entendement), nous associons notre devenir (ontogénèse) à un souci d'émergence externalisé sur le corps des techniques. * La question est alors de savoir si dans la recherche du fondement des phénomènes, nous trouvons bien les Idées, et non pas ce que les techniques réalisent ¹⁷³. Il s'agit de savoir comment l'intuition lutte avec l'instrumental et puisque nous supposons que leur agencement participe à l'engendrement de la réalité, d'essayer d'avoir des perception claire sous quelles conditions une machine domine l'autre. Entre le code et le territoire, entre l'expérience sensible comme foyer du vécu empirique et le repli de la chose programmée, compris isolément comme le domaine de l'entendement pur, le programme peut-il être le vecteur des nouveaux *ensauvagements* du corps et ensemencement des Idées :

← f -) ancre 71
Ensauvagement /
ensemencements

¹⁷² La nature *naturée* : « le mouvement dans la matière et l'entendent dans la chose pensante. » SPINOZA, B. (1964). « Court Traité », p. 81

¹⁷³ C'est le cas notamment du boson de Higgs qui est une découverte de l'instrumentation, à travers le L.H.C. (*Large Hadron Collider*), avant d'être une démonstration scientifique de l'idée de Higgs.

« Le concept d'un *noumène*, c'est-à-dire d'une chose qui doit être pensée non pas comme objet des sens, mais comme une chose en soi (uniquement par un entendement pur), n'est nullement contradictoire ; car on ne peut affirmer de la sensibilité qu'elle soit la seule espèce d'intuition possible. »

KANT, I. (1980). *Critique de la raison pure*, p. 290.

Chez Kant, l'expérience est intuitivement sensible autant qu'intelligible en soi ; elle est les deux à la fois dans la mesure où il y a *transcendance*, c'est-à-dire : ordre, domination du noumène sur l'espace-temps. La résolution du conflit entre des catégories d'entendement pur et des expériences toujours inconnaissables suppose que les premières (les concepts) décrivent tout le cadre des secondes (les possibles). Il existe en même temps deux régions bien distinctes de la connaissance, l'étendue et l'intellect et le second limiterait le premier en lui donnant l'unité de sa raison morale. Le problème, que Deleuze fait déjà remarquer¹⁷⁴, c'est que nous finissons par rapporter l'inconnu aux structures mentales du connaissable dont il ne resterait qu'à re-configurer les paramètres ou pire, que l'entendement n'ait de structure et d'horizons que celles d'un *pshycho-pouvoir* se représentant le monde *a priori*, autour d'un principe d'identité. Cela suppose également que le corps, auquel il n'est donné d'expériences que dérivées, se coupe également de ses propres *ensauvagements*, qu'il structure ses désirs autour de ce qui ferait objectivement les appuis libidinaux du pouvoir.

La matière computante est-elle condamnée à venir renforcer les points d'appuis de l'*en-place* ou peut-elle dynamiser une pensée sans image, non pas sans idées ; ainsi qu'une corporéité sans organes, non pas sans chair ? Nous avons vu avec Leibniz et les principes de la pensée aveugle¹⁷⁵ que nous pouvons, par les symboles, « avoir des pensées abstraites qui n'aient point besoin de quelque chose de sensible »¹⁷⁶. Ce qui ne veut pas dire que les signes se substituent aux choses ; que l'entendement en ait besoin, cela fait partie de l'ordre pré-établi. Ce qu'ils forment ensemble, ce sont des notions distinctes, les lois du mouvement, en tant qu'elles se voient poser ce qu'elles ne peuvent atteindre (ce dont elles n'ont pas conscience) par le corps et le roulis des petites perceptions qu'il lui oppose, pour le caractère qui le parcourt. Si nous accordons à la question technique une qualité d'être, c'est que nous lui reconnaissons une place dans le schéma ontologique de l'homme. Le risque épistémologique est alors le suivant : que la réalité *artefactuelle* n'établisse à son tour des catégories d'entendement ou que nous ne parvenions plus à la distinguer dans ce qu'elle concourt à nous faire connaître. Nous projetons souvent, sur « La parabole des aveugles » la simple illustration de l'épisode de l'Évangile et son enseignement. Mais est-ce le seul destin de l'image, de nous représenter *Dieu*, la morale, l'identité ? Est-ce que l'aveuglement ne court pas déjà dans l'image elle-même. Nous nageons à contre-courant ; les signes picturaux concourent à la lecture d'une transcendance.

¹⁷⁴ « C'est toujours par rapport à une identité conçue, à une analogie jugée, à une opposition imaginée, à une similitude perçue que la différence devient objet de représentation. [...] C'est pourquoi le monde de la représentation se caractérise par son impuissance à penser la différence en elle-même, et du même coup à penser la répétition pour elle-même [...] » DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 180.

¹⁷⁵ Voir : *f -) ancre* 27, p. 102.

¹⁷⁶ LEIBNIZ, G. W. (1898). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, p. 157.



FIG. 2.28

PIETER BRUEGHEL L'ANCIEN (1568)

La Parole des aveugles

Détrempe sur toile : 86 × 154 cm. Musée
Capodimonte, Naples.

La crispation de l'enchaînement est-elle conditionnée par notre impossibilité de lire autrement l'image que pour son issue et son message, la tout en vertu de sa morale ; ou au contraire, pour ses lignes d'inachèvement vertical, ses vecteurs de sortie que nous observons même partout, dans l'attention des visages et le relâchement des membres.

Ce n'est effectivement pas le seul lien d'aveuglement qui rend la chute visible, mais la sensation d'avoir affaire à un même corps saisi à des instants différents. Unifié dans l'espace et le temps, il renvoie alors à un corps plus large, à un type d'homme en fait, à une catégorie au crible de laquelle serait jugés les phénomènes. Si nous changeons de posture et que nous partons des corps, si quelque part, nous nous faisons *immanentiste*, ne soupçonnons-nous pas dans le creux des visages une attention extrême à ce qui est en train de se passer ? Alors bien plutôt que la représentation d'une situation actuelle d'aveuglement à travers une scène d'allégorie de catéchisme, nous aurions un instant de peinture présenté comme un potentiel d'inachèvement. C'est-à-dire : un détail, dans la peinture que le peintre aurait laissé pour nous dire : « ce n'est pas fini¹⁷⁷. » Et chaque corps d'être le pivot d'un acte décisionnel pour la différentiation de l'existence, l'échappée sauvage à l'inévitable. Il n'est pas question de technique ici, d'images seulement, telle que nous pourrions en reconnaître le germe dans les effets spéciaux et les histoires d'Hollywood. Dans un des épisodes de la première

¹⁷⁷ Et nous pourrions encore soumettre à ce principe les œuvres *Non finito* de Michel-Ange ou de Rodin.

saison de l'adaptation télévisuelle du comics « Daredevil », Murdock (*Daredevil*, le super-héros aveugle) se voit demander par Claire ce à quoi ressemble sa vision du monde, à quoi il répond : « un monde en feu. » Des images de synthèse nous font voir le monde à travers sa perception, toute visuelle en fait, alors que sur un fond obscur se détache progressivement une onde de feu, une effluve de simulacres qu'il est donné au super-héros de percevoir. Ici, ce n'est pas seulement l'idée que la perception agisse toujours par un faisceau divers d'affections, ou qu'un contour plus profond des *choses en soi* soit donné par le rythme naturelle de la vie qui s'y répand, mais que les images numériques nous permettent de représenter une pensée qui n'aurait pas la vue. C'est cette fascination de l'inachèvement dans l'image qui pousse alors plus loin la réflexion sur les phénomènes perçus. Comme s'il fallait que l'idée progresse dans le manque du corps, qu'elle passe par ce qui se perd en deçà de ses interfaces, dans le clapotis de ses perceptions confuses, pour se le donner enfin en technique de vision.

La machine numérique n'est pas la boîte où se réalise un entendement pur, où prend lieu l'en-soi confortablement isolé des phénomènes. Pas plus ne peut-elle expliquer comment nous en arrivons, à son contact, à poser cette question de ce qu'il y avait bien avant elle, de ce qu'il nous faut y sauvegarder, des dépendances que nous lui cédon, des mythes que nous convenons d'y perpétuer et enfin, de ce en quoi nous y préservons de l'inachèvement, du virtuel, du spirituel. Le risque étant que, en ayant porté la marmite de l'individuation technique et collective à un tel point d'interdépendance, l'être pré-technique serait dé-corrélé du pré-individuel ou bien expliqué par le moyen d'une union magique, mystique ou folklorique. À l'instar de ce que reproche Stiegler à Simondon qui, bien qu'inscrivant le processus d'individuation à un rapport technique et collectif, réfugie l'ensemble de sa *mécanologie* dans une « unité magique prétechnique¹⁷⁸ » — et ici, le caractère magique autant qu'unitaire c'est, que ce soit à travers « la religion, la morale ou l'œuvre d'art¹⁷⁹ » : *Dieu* lui-même, créateur de la glaise et potier de la nature¹⁸⁰ — où donc : « le pré-individuel n'est pas techno-logique »¹⁸¹. Notons que Stiegler appuie son argumentaire sur la citation suivante :

« L'être sujet peut se concevoir comme système plus ou moins parfaitement cohérent des trois phases successives de l'être : pré-individuelle, individuée, transindividuelle, correspondant partiellement mais non complètement à ce que désignent les concepts de nature, individu, spiritualité. »

SIMONDON, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, p. 310.

Précisons aussi que dans le corps du livre, ces mots interviennent alors que Simondon, s'interrogeant sur le rôle de l'orientation sexuelle, conclue que « le nom d'individu est abusivement donné à une réalité plus complexe, celle du sujet complet, qui comporte en lui, en plus de la réalité indivi-

¹⁷⁸ STIEGLER, B. (2006). « Chute et élévation », p. 326.

¹⁷⁹ Ibid., p. 327.

¹⁸⁰ D'ailleurs, la glaise suppose la matière, qui renvoie curieusement à l'idée de silice. Avec la glaise, nous fabriquons le Golem qui est, dans la mystique juive est une approximation de l'humain, du cyborg...

¹⁸¹ STIEGLER, B. (2006). « Chute et élévation », p. 326.



FIG. 2.29

DREW GODDARD (2015)
La vision de Claire par Murdock

Daredevil, saison 1, épisode 5, dirigé par Farren Blackburn, écrit par Luke Kalteux. Marvel Television, Netflix.

Les contours n'étant que diversement incandescents et le rendu de la lumière pas différent de la vision attendue que son éclairage donnerait aux choses perçues par un voyant ; c'est le traitement infographique du visage qui est intéressant, variant sensiblement du cadavre à la vierge selon l'incidence des échos qu'il renvoie.

duée, un aspect inindividué, pré-individuel, ou encore naturel. » *ibid.*, p. 310. Ce que Stiegler réfute, ce n'est donc pas la Nature au sens où l'homme, dans son processus d'individuation psychique, lui serait soustrait, mais le bloc d'écoulement où le pré-individuel sur lequel ce processus repose serait magiquement inscrit en filigrane de la Nature et pas dans les artefacts techniques.

Ni la transcendance, ni la magie. Peut-être l'inutile au sens du *ready-made* roue-de-vélo / recyclable. À l'instar de ce que fait remarquer Baudrillard : « Nous sommes davantage sensibles à la

perturbation de la relation humaine par l'intervention absurde et totalitaire de la technique, nous le sommes moins à la perturbation de l'évolution technique par l'intervention absurde et totalitaire de l'humain¹⁸². » Le pré-technique, ce n'est alors pas l'individuation psychique telle que la question du corps ne serait plus conditionnée par les extensions qui lui font apparaître la Nature, mais un moment du processus d'apparition où celles-ci s'avèreraient parfaitement inutiles. Pour cette raison, parle de « machins », de machines qui auraient dépassées un quelconque attrait pratique. Il note alors très justement que ces derniers restent fonctionnels, ils agissent, font ce pour quoi ils ont été conçus et ne sont plus que cela : des pures fonctions libérées de devoir rendre service, d'avoir *un rôle à jouer*. C'est à ce titre qu'ils sont alors objets de fantasmes, au sens où à chaque besoin¹⁸³ correspond un « machin » et où finalement, « l'essentiel est que le monde soit donné comme "opéré" d'avance »¹⁸⁴. Ce qui revient à dire que le versant technique de l'être aurait finalement pour fond des phénomènes inutiles au progrès technique lui-même. Échapper à la magie reviendrait à assumer le fond pulsionnel par lequel nous reconnaissons une certaine fascination à ce qui agit artificiellement seul et pour soi-même, même si ceci était aussi artificiel. La figure de l'automate nécessite la négativité d'une approche ne voulant pas ignorer que l'écroulement de l'artificiel sur le non-sens constitue également un acte de puissance, là où la technique finit d'affranchir la désuétude de l'homme, dans ses tentatives successives de s'emparer du vivant.

Individuation et trajection

L'inachèvement technique, c'est le refus de clore les fonctions *a priori* sur une catégorie de l'entendement, autant que passer par elles pour toujours les *surcoder*, c'est-à-dire ne pas confondre leurs fins avec les nôtres. C'est par lui qu'une marge virtuelle est laissée au corps afin qu'il mène la ritournelle de ses jeux territoriaux, qu'il se complète, qu'il s'étende, qu'il se re-compose. Poser que la technique est un être, ce n'est pas faire office de déterminisme technologique et vouloir que les outils produisent la réalité qu'ils expliquent, mais étendre la sphère de l'ontologie et admettre que le devenir de l'être implique ces extériorisations là. Aussi, lorsque dans le cadre des *CdeC*, il est acté par le comité de pilotage que la capture des informations sera effectuée par un prestataire dont le rôle se résume à paramétrer un C.M.S. existant¹⁸⁵ ; lorsque le projet se contracte également autour d'un site de type *portail culturel dématérialisé*, que nous observons que le mobilier urbain n'est plus qu'un élément de présence visuelle ou support de communication ; qu'enfin, le soin scénaristique autant que l'enjeu politique est progressivement occulté, ce n'est pas seulement tout un pan de fonctions qui nous est imposé en retour de cette clôture, en même temps qu'une organologie

¹⁸² BAUDRILLARD, J. (1968). *Le système des objets*, p. 164.

¹⁸³ Rappelons nous l'adage de l'Apple Store : *There is an app for that*. L'important n'est pas ce à quoi renvoie le *that*, mais le design du « fantasme fonctionnel » que les *app* (les machins) proposent.

¹⁸⁴ BAUDRILLARD, J. (1968). *Le système des objets*, p. 164.

¹⁸⁵ Le prestataire en question étant Inovagora — URL : <http://www.inovagora.net/> (visité le 30/05/2015) — et le logiciel : *Ez Publish* — URL : <http://ez.no/fr/> (visité le 30/05/2015).

2.2. La médiance numérique

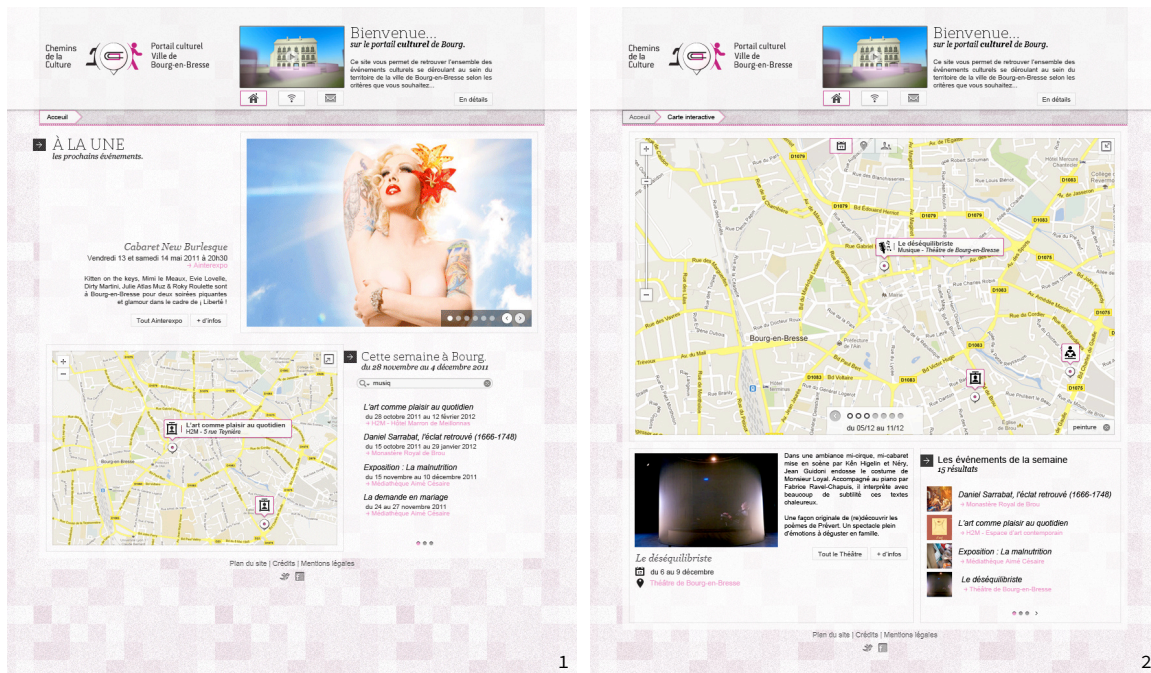


FIG. 2.30

FRANCK SOUDAN (2011)
[CdeC.fr – Accueil](http://CdeC.fr-Accueil)

Création Photoshop. Bourg-en-Bresse.

La carte interactive en mode plein écran repose sur le même jeu de données et le même mode d'interaction que le moteur de recherche. Celle-ci permet d'associer constamment des ressources textuelles à des informations visuelles présentes sur le territoire.

absolument spécifique au logiciel qu'il nous incombe de respecter, mais que nous perdons immédiatement tout rapport avec les êtres techniques de la machine numérique autant que les vecteurs corporels du territoire. Le projet n'a pas de sens, il a juste une issue ; le visuel n'est pas au service de la perception et des expériences, il est au profit du contrôle de l'information ; la technique pour son être ne compte pas plus que l'individuation pour l'autre, les deux déterminent un bouquet de services. La deuxième année de notre CIFRE, nous effectuons un travail de couture bariolée, c'est-à-dire que nous tentons de résister à la clôture des idées *en* matière computante et tentons de préserver cette forme de pensée sans images. Toutes les interfaces que nous allons brièvement présentées — parce qu'elle ne représentent qu'une forme de médiation culturelle traditionnelle utilisant les hypermédias, mais ne s'impliquant pas à eux —, ont une particularité intéressante : elles affichent des informations renseignées laborieusement par les acteurs culturels à travers un point d'accès, utilisant une norme européenne d'encodage et qui demeure aujourd'hui ouvert sans restrictions¹⁸⁶ Si nous faisons remarquer ceci, c'est que la conformité internationale et l'élégance précieuse de cette

¹⁸⁶ Nous abordons l'A.P.I. en [f -] ancre 72, p. 327].

interface in/visible est parfaitement inutile, du point de vue des fonctions qui en ont trouvées l'usage au sein des systèmes d'interactions que nous avons eu à produire.

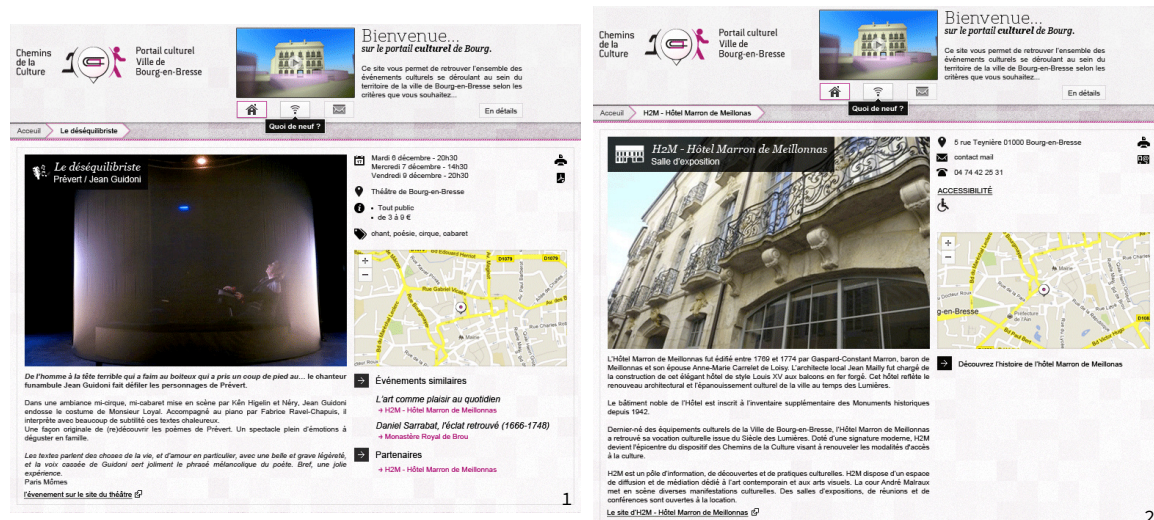


FIG. 2.31

FRANCK SOUDAN (2011)
CdeC.fr – *Lieu et Événement*

Création Photoshop. Bourg-en-Bresse.

Les deux ressources principales du portail partagent le même gabarit dont le principe est de rendre à l'une spatiale ou temporelle un caractère de *transversalité* ou d'interfaces : tout événement renvoyant à d'autres par l'espace, le temps et le genre.

Nous essayons tout de même de résister aux images, de résister en images. La charte fonctionnelle que nous prévoyons en 2011 pour le portail culturel privilégie encore la carte, que nous pouvons passer en mode plein écran dès la page d'accueil afin de naviguer entièrement par elle. Même si celle-ci n'est employée que pour une qualité de support de l'information¹⁸⁷, il n'en demeure pas moins un travail des signes entre les espaces. C'est d'ailleurs par elle que passe le principe que nous avons déjà appliqué pour le design d'AES, le maximum des interactions possibles doit être faisable, en tous points de la navigation, tout le temps. Pour la réalisation du portail, l'ensemble des relations hypertextuelles tourne entre deux unités d'informations : les lieux et les événements. Comme s'il s'agissait de préserver les chemins qui n'auront pas fait l'objet d'une matérialisation cartographique, nous tentons peut-être de préserver par là un espace hodologique, un mi-lieu où il y aurait dé-marche :

¹⁸⁷ Et que nous aurions préféré qu'elle devienne le vecteur d'un regard sur le territoire : « Deux types de cartographies de contenu ont été envisagées. Les unes, de type documentaire, fournissent des index par thèmes ou mots-clés. Les autres, de type structurel ou médiamétrique, mettent en évidence la topologie, la taille et la fréquentation de différents sites. » VERPRAT, M. (1997). « Le pays sans carte », p. 105.

2.2. La médiane numérique

« Du grec “hodos” (le chemin), l’hodologie désigne traditionnellement la science des routes. [...] En s’appuyant sur la définition sartrienne de l’espace hodologique, Gilles Tiberghien le définit comme l’espace qui naît de l’agir, comme “l’espace originel qui s’ouvre à moi.” L’espace hodologique naît des cheminement et ouvre le monde des perceptions. [...] Ainsi, ce que nous tentons de définir comme savoir hodologique procède directement de l’expérience de la marche. En ce sens, il est indissociable d’une expérience empirique et ontologique du milieu. »

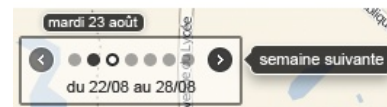
OLMEDO, é. (2012). « La marche, les artistes et la ville ».

Par ailleurs, chaque région d’interface est elle-même interactive et nous y exploitons un principe de modulation de autour des données de l’attention.

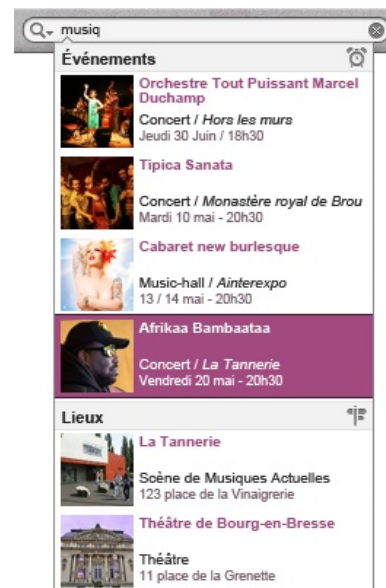
Ainsi, le passage de la carte en mode plein écran ne consiste pas à donner plus d’espace à cette dernière, mais à centrer *ce toutes-les-fonctions-à-tous-moments* autour d’un principe de composition cartographique. Il devient alors possible d’y faire des recherches, d’en filtrer les résultats et d’y naviguer dans le temps. Et de la même manière, un accès direct aux ressources du site est ensuite permis via un moteur de recherche. À partir de la page d’accueil toujours, lorsque le champ reçoit le focus de la souris, la rubrique « Cette semaine à Bourg » disparaît. La région se voit alors dotée d’un système de suggestions qui effectue des recherches *as you type* et interface un certain nombre de ressources dès lors que l’on entre trois caractères.



Filtres de l’info-calque et déplacement temporel.



Chaque ressource se compose d’une miniature, d’un titre et de deux sous-titres utilisés différemment en fonction de la nature de l’information. On totalise un maximum de trois événements et deux lieux. Le menu du suggestions classe les ressources en fonction de leur appartenance au groupe « événement » ou « lieu ». Chaque ressource fait l’objet d’une fiche dont nous essayons par tous les moyens de cacher la qualité de nœud, de terminal. Ainsi, chaque lieu renvoie à une liste d’événements en passant par différents chemins : événements dans le même lieu, de même type, le même week-end.... La présence de l’icône dans le titre du lieu dépend de la *labellisation* de celui-ci. En effet, quatre lieux : H2M, le théâtre de Bourg-en-Bresse, le monastère royal de Brou, la Tannerie (scène de musique amplifiée), sont associés à une signalétique physique présente sur le territoire. Ces derniers se voient donc attribuer une icône spécifique. Le cas échéant, l’icône est celui du marqueur associé au logo du portail. Le label signifie qu’un diaporama relatif au patrimoine du lieu est développé



Moteur à suggestions.

en interne. La fiche événement consiste en un template de deux colonnes. La première affiche un visuel de l'événement avec le titre et sous-titre de celui-ci en surimpression. Un icône est également utilisé en fonction du type d'événement et permet de renvoyer à tous les événements de même type ainsi informés sur l'interface de recherche avancée (voir : Figure 2.32^{p.306}). Un texte de description et enfin, si l'information a été renseignée, un renvoi vers le site officiel du lieu en question. La seconde colonne, elle, contient des informations contextuelles et renseignant l'accessibilité, les coordonnées ainsi que les horaires d'ouverture

Nous voyons bien que malgré nos efforts, il y a peu de marge pour échafauder sur la base d'un portail quelques ensauvagements qui fassent véritablement dériver ce fond logiciel auquel nous sommes soumis de souscrire et qui détermine clairement (par l'in/visible) que l'ordonnement précède la médialité du corps. Dans un des paragraphes de son introduction, Jackson précise que dans le cas de la pratique du paysage, le *forum* découle de la fonction, c'est-à-dire : que le type d'engagement politique que nous pouvons mener sur un territoire dépend de la profondeur avec lequel nous pratiquons le paysage, particulièrement à travers l'espace public. Il regrette alors la pensée urbanistique moderne n'ayant projeté sur l'espace public qu'une forme un peu spéciale sur une grille générale des flux, des carrés n'accueillant que des associations temporaires pour une sphère de communication vide de pérennité :

FIG. 2.32

FRANCK SOUDAN (2011)

CdeC.fr – Recherche avancée

Création Photoshop. Bourg-en-Bresse.

Par défaut, la recherche s'effectue sur tout le site et inclut les classes de contenus : *événements*, *lieux*, *opérateurs*, *actualités* ainsi que les autres pages statiques (à propos). Il est ensuite possible de placer une nouvelle recherche grâce aux mots-clés. Lorsque l'on change de type de classes, de nouveaux items de filtres apparaissent

Here is a characteristically modern definition of the public square : a place of passive enjoyment, a kind of playground for adults, and it says a good deal about how slack our current definition of community can be.

Voici une définition typiquement moderne de la place publique : un lieu de jouissance passive, une sorte d'aire de jeux pour adultes, et cela en dit beaucoup sur la façon dont notre définition actuelle de la communauté a pu se relâcher.

JACKSON, J. B. (1984). *Discovering the Vernacular Landscape*, p. 17

Il est certain que penser en termes de services, l'espace public relâche complètement l'attention politique au paysage. Ce dernier devient un espace de loisir, nous nous y rendons parce qu'il présente une commodité, un parc, un point d'eau, une vue, un air. Ce n'est pas que ces phénomènes soient à nier, ils participent bien à l'engendrement de l'espace public. Mais ainsi signalisées, employés, décrits et consignés par le pouvoir (public ou privé d'ailleurs), et comme enveloppés dans un voile de codes bienfaisants, ils nous soustraient de l'idée que le commun et l'espace sont des lignes de l'être qui se tressent au monde, dans une archéologie qui doit dépasser la fugacité de l'*enjoiment*. À propos du forum romain, Jackson déclare encore :

Every traditional public space, whether religious or political or ethnic in character, display a variety of symbols, inscriptions, images, monuments, not as works of art but to remind people of their civic privileges and duties — [...] The public space was not for relaxation ; it was for *civic* awareness.

Chaque espace public traditionnel, qu'il soit religieux, politique ou ethnique dans le caractère, affiche une variété de symboles, d'inscriptions, d'images, de monuments, non pas œuvres d'art, mais pour rappeler au peuple ses privilèges et devoirs civiques — [...] L'espace public n'était pas pour la détente ; il était pour la conscience civique.

ibid., p. 18

Le nœud du problème est bien le suivant : comment employer l'espace public sans l'administrer, comme rendre à la collectivité un rôle structurel sans l'accompagner d'une idéologie ? Et il a son équivalent en technique : comment lui trouver une fonction d'individuation qui ne soit pas seulement personnelle ou structurée par des catégories *a priori* à travers lesquelles passerait l'étranger ? Simondon déclarait que « l'individuation sous forme de collectif fait de l'individu un individu de groupe, associé au groupe par la réalité préindividuelle qu'il porte en lui et qui, réunie à celle d'autres individus, *s'individue en unité collective* »¹⁸⁸. Cette forme extérieure d'individuation est réciproque à l'individuation psychique, intérieure et procédant par l'affectivité et la perception, les émotions et

¹⁸⁸ SIMONDON, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, p. 29.

les sciences. Simondon parle alors d'unités *tropistiques* où « il y a déjà le monde et le vivant ¹⁸⁹ » mais qui tiendraient l'être par ses gradients d'individuation et le monde en fonction de sa seule direction. Il conclut ainsi : « Il faut partir de l'individuation, de l'être saisi en son centre selon la spatialité et le devenir, non d'un *individu* substantialisé devant un *monde* étranger à lui ¹⁹⁰. » Au tropisme abstrait qui l'attache au milieu par la perception et par lequel il se fait l'entendement du collectif, le pré-individuel touche le psychisme par la transduction, une opération proposant une approche inédite quant à la résolution du rapport de l'affectivité à l'information, à savoir : l'intuition. Simonde délivre alors sous la forme d'une liste, une définition très précise (et précieuse) de l'information :

« [...] il n'y a pas d'unités et d'identité de l'information, car l'information n'est pas un *terme* ; elle suppose tension d'un système d'être ; elle ne peut être qu'inhérente à une problématique ; l'information est ce par quoi l'incompatibilité du système non résolu devient dimension organisatrice dans la résolution [...] »

SIMONDON, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, p. 31.

Nous retrouvons alors un schéma que nous avons déjà employé : « Un cristal, qui à partir d'un germe très petit, grossit et s'étend dans toutes les directions dans son eau-mère, fournit l'image la plus simple de l'opération transductive : chaque couche moléculaire déjà constituée sert de base structurante à la couche en train de se former : le résultat est une structure ¹⁹¹. » Nous supposons que cela va de soi d'affirmer un pouvoir de son corps, d'endosser un caractère, de l'identifier et de l'exprimer sans ambiguïtés. Les interfaces numériques nous comprennent d'ailleurs parmi une multitude de listes à choix multiples, tableaux et boîtes à cocher dont nous imaginons qu'elles ne consistent qu'en des outils de téléversement d'une information placée en ses termes. Nous avons été, puis quitté, puis re-été (puis etc.) sur Facebook depuis sept ans et quelque chose que nous y avons constaté parmi nos *amis*, c'est la disparition totale de l'affichage public du *relationship status*. Comme si, alors que cette information est encore demandée par Facebook, le poids de son simple affichage sur une seule ligne de notre profil posait problème, en emplissant peut-être trop d'incomplétude par rapport à ce que nous estimons y déposer en terme de rapports problématiques à nous-même, aux autres, à l'image et au réseau. Par rapport à Simondon, cela reviendrait à déplacer légèrement le champ sur lequel l'information appuie sa tension. Si l'être ne se coagule pas le long d'une identité mais se transduit (se germe) par des décentrement (par des cristallisations sur l'eau-mère), celui-ci ne peut donc faire ressortir (rendre, endosser, habiter) la tension de son système par rapport à des universaux éternels que lui opposent les interfaces des réseaux sociaux. Or, si nous imaginons que les rétentions par lesquelles sont ainsi transduites les différentes phases d'individuation ; réaliser le germe, cela signifie qu'à chacun des phases d'individuation, la structure de cristallisation doit elle-même muter. S'il y a une région d'individuation pendant les décentrement, le déphasage signifie que la structure d'individuation est temporelle, qu'elle tend vers l'unité des catégories sans jamais,

¹⁸⁹ SIMONDON, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*, p. 30.

¹⁹⁰ Ibid., p. 30.

¹⁹¹ Ibid., p. 33.

justement, l'atteindre. Du coup, lorsque qu'il n'est pas donné au corps le possibilité d'intervenir sur les gradients de son être, à travers les interfaces, l'information s'en retourne problématiser le refuge in/visible. Le non-dit serait la dernière marge de débordement de l'être.

Le problème des *CdeC* s'inscrit sur un champ bien plus global qui correspond à un ébranlement ne se limitant plus aux seules cristallisations — c'est-à-dire : aux transformations médiatiques par lesquelles nous faisons passer nos collectifs, échangeons nos symboles —, mais qui affecte les germes eux-mêmes, nos agencements étant ainsi jetés avec l'eau-mère du bain historique. Et ce n'est même pas que, par le jeu de la modulation programmée, nous ayons profondément transformé la question des structures impliquées dans les phases successives de l'individuation — la cristallisation du germe — puisque Simondon relève déjà ce processus : l'individuation est le devenir, la transformation des structures. Quelle marge nous reste-t-il pour penser différemment ? Probablement le corps lui-même. Un dernier détour devrait donc nous permette de finir par cerner plus adéquatement ce à quoi il incombe de réfléchir, d'après l'expérience des *CdeC*, lorsque nous faisons dépendre l'être collectif de la technique. Berque parle de trajection, concept qui définit la médiance et qui montre comment il existe, à travers les techniques et la relation plus général sujet/objet une cosmicisation du corps en même temps qu'une somatisation du monde, et que c'est ce processus qui fonde la réalité humaine :

« Ce terme exprime la conjonction dynamique, dans l'espace-temps, de transferts matériels et immatériels : des transports (par la technique), comme des métaphores (par le symbole); et c'est la convergence de tout cela vers un même foyer qui fait la réalité de la chose. Sa concrétude. »

BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 150.

Autrement dit, notre corps n'a de cesse de faire retourner à sa chair ce qu'il a extériorisé de lui-même en système technique. Cette extériorisation de soi revient au corps chargé du monde qui l'entoure, de la *chôra* : le corps humain ne cesse de prédiquer le monde de cette manière. Rien ne s'affirme ni ne se nie en soi qui n'ait pas été d'abord prédiqué dans l'univers et revenu au corps comme *kosmos*, notre monde propre :

« [...] la topicité des choses (logique du sujet : lgS), c'est ce en quoi elles sont elles-mêmes, dans l'identité de leur propre *topos*. C'est ce en quoi elles ne sont pas prédiquées, donc, à la limite, c'est l'insaisissabilité de leur en-soi. Leur chorésie (logique du prédicat : lgP), c'est au contraire ce en quoi elles sont prédiquées, saisies par nos sens et par notre intellect, nommées, qualifiées par la relations que nous avons avec elles, construites par nos mains, bref ce en quoi, comme œuvre humaine, elles déploient notre monde »

ibid., p. 234.

Mais sommes-nous encore enclins, sur le mi-lieu, à ne devoir penser qu'*entre* ; la trajectivité étant ce rapport entre la chose-en-soi toujours inaccessible et une prédication dominant le monde de son emprise de sujet. Cela dépend si nous étendons la mouvance jusqu'à « l'animalité de notre

corps¹⁹² » ; si nous laissons de l'incorporel pour nos futurs *ensauvagements*, le Ciel s'étend au cosmos et que les problématiques reviennent aux cœurs du devenir collectif ; si la question de celui-ci ne s'étend pas jusqu'au sentir-ensemble — qui n'est autre que la prédication, en l'état de l'affectivité et de la technique, de l'agir-ensemble. Si le topos désigne le lieu où est positionné un corps, soit tout ce qui est *cartographiable* ; la *chôra* est le support de son existence, dans une réalité qui ne serait pas une extériorité pure, sa simple périphérie, mais l'appartenance même à une extension, l'intervalle nous reliant au dehors dans un souci permanent d'ouverture.



FIG. 2.33

PIETER BRUEGHEL L'ANCIEN (1568)

La Chute d'Icare (copie)

Huile sur panneau, transposée sur toile : 73.5 × 112
cm. Musée royal d'art ancien, Bruxelles.

À l'instar de « La chute d'Icare » prétendument attribuée à Brueghel encore, il faut envisager une espace numérique sur lequel nous puissions creuser la terre pour faire sillonner des mondes. La *chôra*, ce n'est alors pas seulement ce qui est en périphérie du sujet, mais le sujet poly-distribué et l'objet cristallisé, tous rapporté à cette spirale, cette échelle qui descend, monte et compose le

¹⁹² BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 234.

mouvance ¹⁹³ de chacun des mondes courant dans leurs petites scènes imperturbables : le berger et ses moutons, le pêcheur et ses fils... Alors que la vanité d'une mythologie chute à l'ombre d'un bateau marchand, ceci finalement bien loin de l'objectif stellaire qu'il s'était fixé. Les sillons ne passent pas par la terre pour seulement engendrer une récolte, pas plus que le soleil ne se lève sur un nouveau monde qu'il s'agit d'apprêter aux promesses de l'aube. Ils laissent derrière eux une ride de lignes géométriques et lisses, comme s'il s'agissait de seulement peler l'écorce des choses pour retrouver en leur envers de quoi perpétuer son devenir, et prendre acte de la fin d'un temps en suivant la courbe des symboles. Le réseau de scènes dont le traitement révèle bien le stoïcisme de Brueghel, agit comme par une floccage de *topoi* dans l'espace de composition. Aucun chemin, regards ou traits ne semblent relier ce qui se passe entre chaque homme ; si ce n'est cet enroulement de rides, traces de l'action humaine, empreintes de son labeur de la terre, et œuvre de retraite dans le monde, matrice d'individuation. De la même manière, dans les *CdeC*, la question de la programmation aurait dû être poussée jusqu'à ce genre de stries, pelant la terre sur le même sol où chacun des acteurs avait déjà constitué son monde, et ce, de telle sorte que ces derniers soient co-naissants à l'Unique trait de pinceau programmé, celui par lequel il aurait été donné à la technique non pas un seul rôle d'écrans des corps, mais le celui d'un support, d'une matière et d'un principe du paysage ; faisant alors véritablement appartenir le Ciel et la Terre au même mi-lieu computant.

¹⁹³ « [...] l'écoumène est une relation mouvante, aux limites mobiles comme le sont les horizons, aux focalisation changeantes, en évolution constante mais connaissant de brusques variations d'équilibre [...] » BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 142.

CONCLUSION : FLUX



10. Je dis qu'un homme en a un autre sous son pouvoir, quand il le tient enchaîné, ou quand il lui a ôté ses armes et les moyens de se défendre ou de s'évader, ou encore quand il le maîtrise par la crainte, ou enfin quand il se l'est tellement attaché par ses bienfaits que celui-ci veut obéir aux volontés de son bienfaiteur de préférence aux siennes propres et vivre à son gré plutôt qu'au sien. Dans le premier cas et dans le second, on tient le corps, mais point l'âme ; dans les deux autres, au contraire, on tient l'âme aussi bien que le corps, mais seulement tant que dure la crainte ou l'espérance ; car, ces sentiments disparus, l'esclave redevient son maître. [...]

13. Si deux individus s'unissent ensemble et associent leurs forces, ils augmentent ainsi leur puissance et par conséquent leur droit ; et plus il y aura d'individus ayant aussi formé alliance, plus tous ensemble auront de droit.

SPINOZA, B. (1861). « Traité Politique », p. 123.

RÉSUMÉ GÉNÉRAL

Il s'agissait de définir *le corps programmé* et nous aurons usé de deux chapitres. Le chapitre 1^{p.29} repose sur U-RSS et amorce ce corps au texte (de programmation) par la question de son portait social. Autrement dit : les représentations collectives *en réseau* se tissent à travers le langage de l'algorithme par et pour le corps. Après avoir posé la sphère de nos problèmes¹ dans la section 1.1^{p.30}, nous définissons, de manière très abstraite encore, notre milieu d'investigation. D'un point de vue conceptuel, il correspond à la rencontre d'un couple Fonction-Matière² : feutrage du réticulaire et du computant. Ce champ est précisé d'une intention / méthode : une étude anthropologique sur les logiciels. En marquant un passage par la question du paysage, du jardin et de la gastronomie, nous insistons immédiatement sur les teintes corporelles que trouveront les développements ainsi que sur une définition de recherche, implicitement entendue, consistant à suivre les échelles et ainsi passer du plus exposé au plus intime ; du coin, une « négation de l'Univers³ » au cosmos ; du pli du dehors à l'en-soi le plus éloigné. C'est en escamotant une modeste généalogie d'espaces que nous traçons les implications du corps programmé. À l'instar du travail de peinture de Rutault, nos terrains relèvent ainsi d'indiscernables, de plis in/visibles entre une myriade d'écrans, fragments de surface réfléchissante, et une épaisseur de langage programmé, jouant des artifices pour toujours revenir aux conditions initiales de la réalité :

« Une toile peinte de la même couleur que le mur sur lequel elle est accrochée, constitue une réalité immédiatement perceptible pour ce qu'elle est. Ce n'est rien d'autre que de la peinture sur une toile : pas de forme reconnaissable, pas de figure, pas de repère fixe, pas de signe identifiable. Cette œuvre visible instantanément joue pourtant également sur le temps et l'espace. »

MOLLET-VIÉVILLE, G. et RUTAULT, C. (2004). *Ma collection au MAMCO*.

Entre la surface de la toile et celle du mur, la caresse amoureuse du concept se détache du fond uniforme de la peinture. Ce n'est pas la structure qui se programme à l'envers du support, mais l'installation, le *poser-là* de la toile, l'actualisation d'un processus pictural ; chaque œuvre replongeant dans le germe virtuel d'une démarche vraiment peu éloigné, en fin de compte, d'une peinture de paysage. Les définitions/méthodes relevant en définitive d'une recherche sur les indiscernables, les horizons pour lesquels il n'y a plus qu'une mince pellicule de conscience pour distinguer l'art de la vie. La section 1.2^{p.96} procède donc de cette poussée *du milieu par le milieu* en commençant

¹ Et d'ailleurs poser la sphère comme forme réceptacle du champ problématique. Si nous avons peu employé Sloterdijk, sa prégnance implicite sur nos écrits devrait au moins une fois être explicitée, puisque notre méthode n'est pas sans révérence à la *sphérologie* : « Mais ce qu'elle exprime surtout, c'est la sortie du vivant hors des gironnements maternels réels et virtuels, de son entrée dans les cosmos denses des civilisations régionales hautement développées et, au-delà de ceux-ci, dans les univers d'écume, non ronds et non denses, de la culture globale moderne. » SLOTERDIJK, P. (2002). *Bulles. Sphères*, p. 69.

² Voir : f-) ancre 12, p. 44.

³ BACHELARD, G. (2008). *La poétique de l'espace*, p. 130.

par la parois des sémiosphères, là où une pratique symbolique en recoupe une autre. Il s'agit alors autant d'instaurer la frontière et l'interstice comme un genre d'espace géographique privilégié pour l'étude, mais également de comprendre le corps dans le travail de ses frontières avec *l'au-delà de l'en-soi*. Pas seulement ce qui le nie (non-soi) mais ce qui le complète et lui accorde plus de puissance d'agir *en-dehors*. Aussi avons-nous commencé par en décrire sa matérialité interne. La sémiosphère est comprise dans notre étude comme l'étendue prégnante du corps programmé, sa région d'individuation autant que sa frontière affective avec le milieu computant. Concrètement, cela revient à se demander jusqu'où s'étend l'impact de la programmation vis-à-vis des mutations culturelles en cours. À la fin de cette section, nous renseignons comment cette hybridation⁴ suppose un corps saisi entre une passivité infinie (toutes les formes, indéfiniment) et la forme qu'il prend activement : le germe poursuivie dans toutes ses actualisations, cristallisant l'eau-mère. Le principe de *transindividuation* — c'est-à-dire : l'Autre me supposant par avance et m'étant nécessaire pour devenir —, prend une autre tournure et devient *tactique, manière de faire* envers la fonction attendue ; acte qui

FIG. 3.1

CLAUDE RUTAULT (1994–2010)
dé-finition/méthode. "Mondrian 0"

Peinture sur toile aux dimensions variables selon l'actualisation unique. Ci-contre : *Actualisation sur un mur blanc* : 85 × 85 cm. Galerie Perrotin, Paris.

L'image doit toujours cacher son support pour poser une question sur le visible. Cependant, il ne s'agit pas de simplement d'inverser une dichotomie de telle sorte que le support, *la structure qui fait tenir le visible*, deviendrait l'œuvre ; il faut que la surface blanche frôle celle de la toile pour que jaillisse *le trou-dans-le-mur*, la pointe noir du *visible conceptuel*.



⁴ À propos du D^r Frankenstein de Shelley, Andrieu déclare : « Le monstre est une esthétique de la difformité, de la recomposition, de la mosaïque ; mais le texte aussi devient une mosaïque en mélangeant le récit de la découverte à celui du sujet de la découverte, le monstre lui-même. » ANDRIEU, B. (2011a). *Les avatars du corps*, p. 20. L'hybridation concernerait autant le corps de chair que la chair du texte avec qui il interagit, le récit (dans notre cas *de programmation*) renvoyant à une oscillation créateur / créature, corps / langage permanente.

se singularise en se composant au dehors de la *sémiosphère* d'où elle émane.

La section 1.3^{p.132} consacre une définition initiale du corps programmé, dans l'activité *trans-frontalière* des membranes, dans *les plis du dehors*. Par les arts de la scène, nous avons envisagé un principe de *géométrisation* rituelle, de mécanisation du vivant. La correspondance ne consiste pas en une simple analogie *mécanique du mouvement / algorithmie du processus*⁵. Les arts du théâtre que nous avons impliqués, s'ils élaborent une codification complexe des mouvements, libèrent le corps et l'amarrent à un espace fictionnel (la fable en scène) qui le dépasse pour en atteindre un autre qui surpasse ses appuis physiques. Ceci, que ce soit du point de vue de son langage (qu'il invagine dans le balbutiement), ou de sa position dans l'espace (par lequel il appartient à sa périphérie). Le corps devient une question collective en *surcodant* ses propres lois et en appareillant les dispositifs, en dominant les affects. Nous marquons un premier caractère fondamental à la fin de cette section, le corps programmé ne se coagule nullement sur une identité, mais par des processus successifs visant à lui donner une *compacité*. C'est la sensation d'*intensivité*, la capacité d'un logiciel à capter, computer et rendre des grandeurs intensives *a priori* non mesurables, qui octroie à un logiciel où à un autre, une valeur affective.

Dans le chapitre 2^{p.189}, nous déplaçons des enjeux artistiques dans le champ de réalisation de notre CIFRE, sur le territoire de Bourg-en-Bresse et autour d'un projet d'animation *trans-sectorielle* de la culture : les *CdeC*. L'étude s'y fait plus anthropologique puisqu'après la question esthétique, c'est le souci d'émergence politique qui est abordé ; après le corps dans l'étendue, c'est à la relation entre l'être et l'existant que notre exposé donne le focus. La section section 2.1^{p.190} veut ainsi qu'un incorporel soit associé au corps programmé. Ce premier compris comme écart d'incertitude quant à l'intentionnalité du second rend aux interfaces logicielles où ils se rencontrent un sens élargi de matrice culturelle. La section repose ainsi principalement sur des mouvements d'abstraction qui ont pour objectif de rendre au vécu la connaissance des êtres géométriques qui l'autorisent à apparaître. Effectivement, étant donné l'infini des formes possibles que le corps programmé peut revêtir, la question de ses formes effectives— de ses choix, de son affirmation, des fonctions par lesquelles il opère, bref : de *l'actualité de son monde* —, repose sur l'ensemble fini et in/visible de signes où il lui est possible *d'opérer* et de *faire apparaître*. La question a alors été d'établir dans quel registre toutes les formes du corps se contractent en se lignant à l'interface logicielle, compris comme un motif, un *attracteur* de *compacité* collective. D'où, irrémédiablement, une politisation du propos tant les modes d'existence réticulée redistribuent les appuis du pouvoir et leur apposent

⁵ Il nous incombe, encore une fois, de marquer nos lignages. La récursivité de l'appareil dans nos propos étant toute droit issue du travail de Huygues, nous avons été conforté de la tournure pratique par lequel nous l'avions fait passé lorsque par hasard, et *a posteriori* de nos écrits sur la question, nous sommes tombés sur un même problème technique posée comme constitutif des processus corporelles aux-mêmes. Si ce n'est par Huygues lui-même, un recours aux arts de la scène est effectué dans un des ouvrages dont il est l'éditeur : « Cette tension entre le mécanique et le vivant est réalisé de deux manières, soit par une confrontation du corps humain à des figures plastiques, inertes, soit par un travail sur le costume, où le corps humain disparaît partiellement et est présent essentiellement par son mouvement. » FABBRI, V. (2005). « De la structure au rythme », p. 106.

des nouvelles structures *décisionnelles*, ré-ordinant la question épistémologique des appuis du savoir. Si nous supposons qu'ils renvoient à des plis du dehors (in-corporels), alors ses caractères (la matière d'expressivité) présument forcément un passage, une discontinuité et une catastrophe. Nous avons alors essayé de déterminer, dans la seconde partie de cette section, quel jeu d'échelle permettait à notre principe d'affectivité de se transmettre, à travers le corps programmé, entre le code et le territoire. Le principe *morphogénétique*, l'émergence renouvelée du commun, le germe qui cristallise le *perceptuel* octroyé par notre contact avec les êtres numériques, désignent des mouvements catastrophiques. Nous avons alors extraits des théories de de quoi aborder les frictions entre la métrique territoriale et la métrique réticulaire. Ce qu'il nous a importé de décrire, c'est l'alternance des saillances / prégnances en jeu dans le corps programmé, le fond du territoire devenant le support d'une saillance algorithmique, le fond de silice renvoyant à une prégnance territoriale, et inversement. Sans équivoque, nous évoquons que le *mens* est impliqué dans le *faber*, qu'il en va ainsi de l'appareillage, lorsque le collectif reconnaît à la technique un positionnement constitutif au sentir-ensemble, un devenir. Entre l'échantillon et l'échelle, le code et le territoire, plus encore aurions-nous voulu reconnaître en la matière l'influence de Guattari :

« On a, d'un côté : la Loi, la Théorie ; et de l'autre : la praxis, l'expérimentation. Mais une théorie-praxis fonctionnant dans les parties vivantes de la société en rupture avec la hiérarchie des valeurs pré-établies articulera des systèmes de machines abstraites se déterritorialisant sur elles-mêmes – et donc en aucune façon éternelle –, se connectant les unes aux autres dans une expansion rhizomatique infinie, non pour fixer et pour stratifier le socius, mais pour en assurer une régulation transitoire. »

GUATTARI, F. (2011). *Lignes de fuite*, p. 113.

Ce qu'il est donné de connaître à l'âme lui vient de la main qui désire se faire une tête en dehors des corporations. Entre le grain des sémiosphères et la mouvance du milieu computant, tout est à remettre à échelle, chaque fois. Aussi, l'âme du corps programmé donne priorité au fond chaotique, ne cessant de faire germer en elle de quoi *cosmiciser* les techniques, le corps ne cessant de prendre le Ciel par se saisir de la Terre... La section 2.2^{p.248} différencie en symétrie la logique des deux dernières sections du premier chapitre, à savoir que nous passons de l'autre côté du *slash* de l'in/visible. Nous y avons donc détaillé les chemins que le corps empruntent pour apparaître et le cheminement comme condition d'apparaître. Mais alors que la fin du chapitre 1^{p.29} envisageait le *perceptuel* par l'affection et la scénographie⁶, cette dernière section a voulu, toujours dans cette relation *mens / faber*, passer par la perception et la géographie. Ici, le perceptuel ne repose plus sur le système signe / volume du portrait social, mais revoie au moiré, grille contre grille, écran / base de données. Dans ce registre, c'est donc plus l'implication que l'intention qui décrit le phénomène numérique et la

⁶ Il s'agissait d'expérimenter des torsions de langage, ainsi que des passages entiers du corps dans une géométrie de signes, d'une imprégnation totale de sa présence hors de son corps, et d'une fuite symétrique de son identité parmi autrui. Ces délires d'autrui, les plus lointains sur l'horizon du corps sont en même temps des foyers où se feurent les rituels, se composent le germe collectif et se célèbrent le paysage.

valeur de son apparaître. Par ailleurs, puisque l'inter-connexion des machines en réseau implique, en un sens d'optimum réticulaire, une inter-dépendance à échelle planétaire des logiciels, entendus sous la condition de protocoles et de formats d'échange ; alors celui-ci devient forcément un enjeu politique, les actes de langage étant non seulement parlés tout au dehors de nous, mais également *syntaxés*, *cognifiés* et *interfacés* par des acteurs non-humains. Pour autant que l'acte de langage programmé agisse politiquement, cela suppose qu'il se retire le plus possible de son principe d'identité, qu'il se tienne dans l'agencement humain / non-humain, qu'il prépare ses actes en fonction des plis du dehors auxquels il reconnaît tout le rendu affectif de l'appareil numérique. Logiquement : s'il y a corps au sens d'implication au milieu, il y a appartenance ontologique au dehors, travail en creux de l'identité ; si par programme nous entendons culture, l'interface est une référence motivée par le collectif et pas l'inverse ; si par espace nous avons un réseau ; les appuis décisionnels du territoire sont ré-agencés constamment par le jeu des réordinations successives. À travers ce gradient de l'*être-action* — décrivant comment le corps a prise sur l'étendue réticulaire par les actes de langage programmé et le germe *instancié* aux bases de données —, la forme du corps prend l'apparence de son geste cartographique, entre les grilles. Nous avons alors pris l'exemple du noyau Linux et expliqué les enjeux de la controverse au bénéfice du rendu des filtres qui agissent sur l'apparaître du corps programmé, sur la distribution du pouvoir logiciel, sur la question de la puissance d'agir qui est donné au corps. Nous avons proposé qu'une interface devenait un motif dès lors qu'elle était le support d'une individuation technique et collective⁷, c'est-à-dire que nous reconnaissons une dépendance ontologique aux machines, que nos signes sont associés à leurs simulacres, que nos gestes sont *fractalisés* dans l'artefact itératif, que nos *devenirs* passent par l'automate. Le *geste cartographique* a été posé en réaction à ce constat, et a dépeint l'attitude écologique visant à ligner son être aux flux, dans un jeu permanent de saillance / prégnance de l'information géographique. La carte n'y a pas été seulement considérée comme un support de représentation de l'hétérogénéité mais comme un motif d'hétérogénèse, une épaisseur d'implication poétique aux données mouvantes (*incartographiables*, diagrammatiques) avant d'être un moyen de représentation des mouvements du monde. La fin de cette section a enfin consisté à nous demander, en nous appuyant sur l'idée de cheminement comme scénario dans les *CdeC*, si la poly-distribution des appuis et l'aspect fragmenté du corps programmé ne renvoyait finalement pas à la *chôra*, l'espace périphérique. Le milieu code / territoire étant alors perçu comme une communauté d'incorporels employés au plus haut point de la forge des mondes et à la précision de ses saillances, tout en étant retiré le plus profondément dans la terre, endossant la charge messianique du temps et dégageant des marges d'incomplétude, libérant toujours plus de prégnance (de saveur et d'intérêt) pour devenir.

⁷ Le motif ou le moiré ne sont pas sans renvoyer au maillage de *filtres* que développe Manovich : du « filtre des codes culturels, des langages et des schémas de représentation préexistants » qui renvoie au territoire par l'interface nous connectant à notre mémoire collective, au « programme des logiciels [qui] permettent aux concepteurs et aux artistes de créer de nouveaux objets médiatiques » qui déterminent par le code ce qu'il est possible de créer et de percevoir. Voir donc : MANOVICH, L. (2010). *Le langage des nouveaux médias*, p. 237-238.

Le programme en-tant-que corps est un programme en lui-même. Supposant la réalité dans son processus, l'étendue dans le réseau qui « offre ce plaisir existentiel de déterminer librement le moment suivant, tout en permettant de s'abandonner à sa surprise⁸ » ; il ne peut se contenter d'une seule révision de notre rapport à l'informatique comme du passage d'une technique à l'autre et poser à son tour des catégories d'idées, des biais de *corporeité* posant *a priori* le champ épistémologique de leur rapport à notre corps animal, autant qu'au germe de nos cristallisations collectives. Car ces biais sont des vecteurs baignant dans la dynamique d'une sémiosphère, un art antérieur de faire les symboles. Eux-mêmes mobiles, ils supposent qu'à la géographie de l'étendue réponde forcément une imprégnation réticulaire de l'être quant à l'élaboration d'un appui méthodologique visant à les cartographier. D'un point de vue scientifique, nos outils de mesure doivent impliquer la mouvance des entités numériques et ainsi comporter une *évolutivité*, due à la qualité virtuelle de l'espace considérée. Pour qu'il y ait *écoumène*, rapport ontologique avec la machine, *cosmicisation* des techniques, *re-naturation* des symboles, *reterritorialisation* du réseau, la question du programme doit faire mi-lieu et compléter notre corps médial. À son tour, ce sont les critères à travers lesquels nous le rapportons aux structures du savoir et du pouvoir (constitutifs de nos sociétés existantes), les échelles que nous mettons en place pour nous ré-appareiller face aux turbulences médiatiques planétaires, les tactiques qui nous permettent de ritualiser à nouveau nos extensions, qui doivent se mettre en chemin. C'est l'invagination de son expressivité dans la matière computante qui détermine les nouvelles conditions d'individuation technique et collective du corps. D'où le souci d'émergence qui recoupe le *médialité* numérique, travaillant toujours sur le pré-individuel, non pas ce qui précède l'individu mais ce qui toujours balbutie dans l'être, ce concept veut que le but du corps soit d'engendrer de l'incorporel ; celui de la mesure : de faire proliférer les métriques ; celui de la fonction : d'*inachever* toute action ; celui de la perception : de penser aveugle...

Mais il semble que nous ayons encore deux questions à résoudre :

- en premier lieu : si nous avons cessé d'insister sur la proximité des idées et des formes, de l'esprit et du corps, reste en suspens la question d'une matérialité *idéelle*, d'une matière spirituelle, d'un matériau de cerveau ;
- ensuite : nous n'avons pas du tout abordé la question de la mémoire collective qui se joue pour l'individuation d'un corps *processuel*, sur la manière bien spécifique par laquelle il agrège des composés d'appartenance *i-storiques*⁹ l'information.

Nous allons donc séparer la traditionnelle phase d'ouverture de la conclusion en deux sections, et y compléter ainsi le portrait de notre corps programmé. La première passera par Duchamp pour établir, par la perception, une forme de sensualité de l'idée. Parler de sensualité, invoquer le plaisir des

⁸ CUSSET, F. (1997). « Programmes informatiques, programmes politiques », p. 237.

⁹ Des associations passives / actives de fragments d'histoire.

sens et la *subjectivation* à propos des idées, c'est forcément évoquer une forme sens/cible in/visible et peut-être supposer une monade comme germe de compilation de l'infini pensé. Nous ferons également connaître quelques conclusions vis-à-vis des *CdeC*, autour de la création de l'A.P.I. et de son respect d'une norme de description européenne, le *Dublin Core* (DC), la rendant compatible avec un ensemencement virtuellement *trans*-continental. Dans une seconde section, nous aborderons enfin la sauvegarde de l'affectivité *en* matière computante et *par* les métriques réticulaires, le tout *en fonction* de la mouvance du mi-lieu. De l'évolution des systèmes techniques de rétention à celle des manières de consigner les traces, nous nous poserons la question, cette fois-ci autour d'une œuvre d'art en réseau issue de la machine U-RSS, de la Grande Ligne, de ce qui meurt et subsiste, qui fait défaut et persiste ; et parmi tous ces jeux de transferts affectifs entre la chair et le symbole que nous aurons dépeints, nous chercherons à identifier les états transitifs qui définissent le nomadisme du corps programmé sur l'espace chiffré.

MATIÈRE IDÉELLE

Avoir la sensation des idées

Dans l'un des textes où il consigne de sa main quelques fragments théoriques quant à ses intentions, Duchamp déclare : « Je voulais m'éloigner de l'acte physique. [...] Je m'intéressais aux idées – et pas simplement aux produits visuels. Je voulais remettre ma peinture au service de l'esprit¹⁰. » Duchamp se demande : comment donner la sensation de l'idée ? Son œuvre est la trace d'une telle recherche : celle d'une forme fonctionnant avec du cérébral comme matériau artistique. En cela, il est d'abord en lutte contre sa propre formation et la scène artistique de son époque et renonce ainsi tout naturellement à la peinture, à l'inclinaison que la main aurait à offusquer son travail d'un quelconque voile de matière, de tout ce qui, sous le poids conscient ou pas d'une subjectivité artistique, aurait agit en recouvrant l'idée, se serait déguisé en intentions (c'est-à-dire en rapports culturels¹¹) et aurait eu pour funeste conséquence de ralentir les intensités de l'œuvre, d'en voiler les traits cérébraux et d'en rendre finalement qu'une qualité de plaisir immédiat : « Il était vrai que je tâchais à me situer aussi loin que possible des tableaux physiques "agréables" et "attirants"¹². » C'est contre une

¹⁰ « (1946). M.D., CRITICAVIT » In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 188.

¹¹ Et lorsque Duchamp se confronte à la culture de masse émergeant à son époque, il le fait ainsi en opérant son propre travestissement. Rose Sélavy, c'est l'*objectification* féminine de Duchamp autant que la plus profonde incarnation du devenir minoritaire. Ce qui lui permet de demeurer dans l'apathie la plus totale vis-à-vis des divers objets qu'il implique en tant qu'artiste femme, elle(lui)-même objet, non pas immédiatement de consommation, mais de publicité, de production d'images. Si sa démarche peut être lue comme une certaine critique de la société à laquelle il s'ancre, celle-ci est infiniment complexe : « Avec *Belle Haleine. Eau de Voilette*, Duchamp a conjugué la problématique du *ready-made* et du choix de la marchandise avec celle du désir, puisque non seulement il s'est orienté vers un produit destiné aux femmes, mais encore il a utilisé Rose Sélavy pour signifier le lien entre l'activité de consommation et de désir. » ZAPPERI, G. (2012). *L'artiste est une femme*, p. 70.

¹² DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 188.

décérébralisation par la rétine que lutte Duchamp, non pas contre les sensations, mais à l'encontre de notre propre *habitus sensitif*, une force motrice qui conditionne l'épreuve des sens. Duchamp brocarde gentiment cette peinture, pour l'habitude sensorielle qu'elle désigne et qui installe l'artiste dans une corporéité familière : « C'est la masturbation olfactive si j'ose dire. C'est-à-dire que, chaque matin, un peintre qui se réveille a besoin, en dehors de son petit déjeuner, d'un peu d'odeur de térébenthine. Et il va à l'atelier parce qu'il a besoin de cette odeur de térébenthine¹³. » Il y a chez Duchamp, une présence brute de l'idée appareillée de la présentation visuelle la plus minime qu'il soit. C'est cette discipline même qui est logée dans le *ready-made* alors que la banalité de la forme est durcie dans le signe selon la seule orientation que lui donne l'artiste dans l'espace d'exposition : un habitacle (du latin *habitaculum* : « demeure »). Voilà son geste, la substitution d'une pièce sur l'échiquier *par lequel une fonction / forme devient une idée / signe* : une mise à l'énigme. Et c'est bien l'un des mots-clefs de l'œuvre de Duchamp : l'encryption d'une multitude qui résiste au décodage et plus largement, à la mise en discours. D'où l'importance du titre de l'œuvre, des jeux de langage et de toute la constellation textuelle qui pénètre son travail, elles déchaussent l'*à-propos* savant d'un *à-voir* cultivé par coups de *dé-lire* : « Art et énigme, telle est l'association nouvelle proposée. C'est pourquoi Duchamp prétend œuvrer pour dans cinquante ans : il faut du temps pour résoudre les énigmes¹⁴. »

Avec Duchamp, l'art est présence de la machine intellectuelle *sous forme de signes*, et l'œuvre que nous voyons en est l'habitacle *diagrammatique*, l'appareillage plutôt que l'habillage : « Une œuvre de Duchamp n'est pas exactement ce qu'on a devant les yeux, mais l'impulsion que ce *signe* donne à l'esprit qui la regarde¹⁵. » Par là, elle préserve les vitesses idéelles, les lignes virtuelles qui pulsent hors de l'œuvre, hors de l'*à-voir* (l'objet exposé) et de son site. C'est que son œuvre conceptuelle est tout autant perceptuelle par l'incidence de l'image de cerveau sur la « beauté d'indifférence »¹⁶. Beauté que nous pouvons peut-être étendre au-delà d'une simple résistance d'encodage aux critères du jugement de goût. S'il s'agit de proposer l'objet le moins esthétiquement codé par la culture, l'indifférence sentimentale voulue par le *ready-made* nous laisserait sans sensations. Elle serait au contraire nécessaire à l'émergence d'un tout autre plaisir esthétique, concernant la contemplation des involutions plastiques de notre propre cerveau. En cela même, il y a un gain performatif du regard, une résistance symétrique de l'œil à son orbite, une circonvolution optique qui nous incline à suivre l'énigme perceptuelle jusqu'à l'esprit, à devenir « témoin oculiste », non pas observateur de notre monde mais concepteur de notre perception. Indéfini, le choix de tel ou tel objet se réalise *en-tant-que matériau* de l'idée, dans une résistance permanente au confort de nos appuis esthétiques qui irait jusqu'à un combat de l'art en lui-même. C'est le geste Dada :

¹³ CHARBONNIER, G. (1994). *Entretiens avec Marcel Duchamp*, p. 18.

¹⁴ DÉCIMO, M. (2005). *Le Duchamp facile*, p. 85.

¹⁵ LESVEQUE, J.-H. (1955). « La Leçon de M.D. »

¹⁶ « (1934). « *La Boîte Verte* » » In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 51.

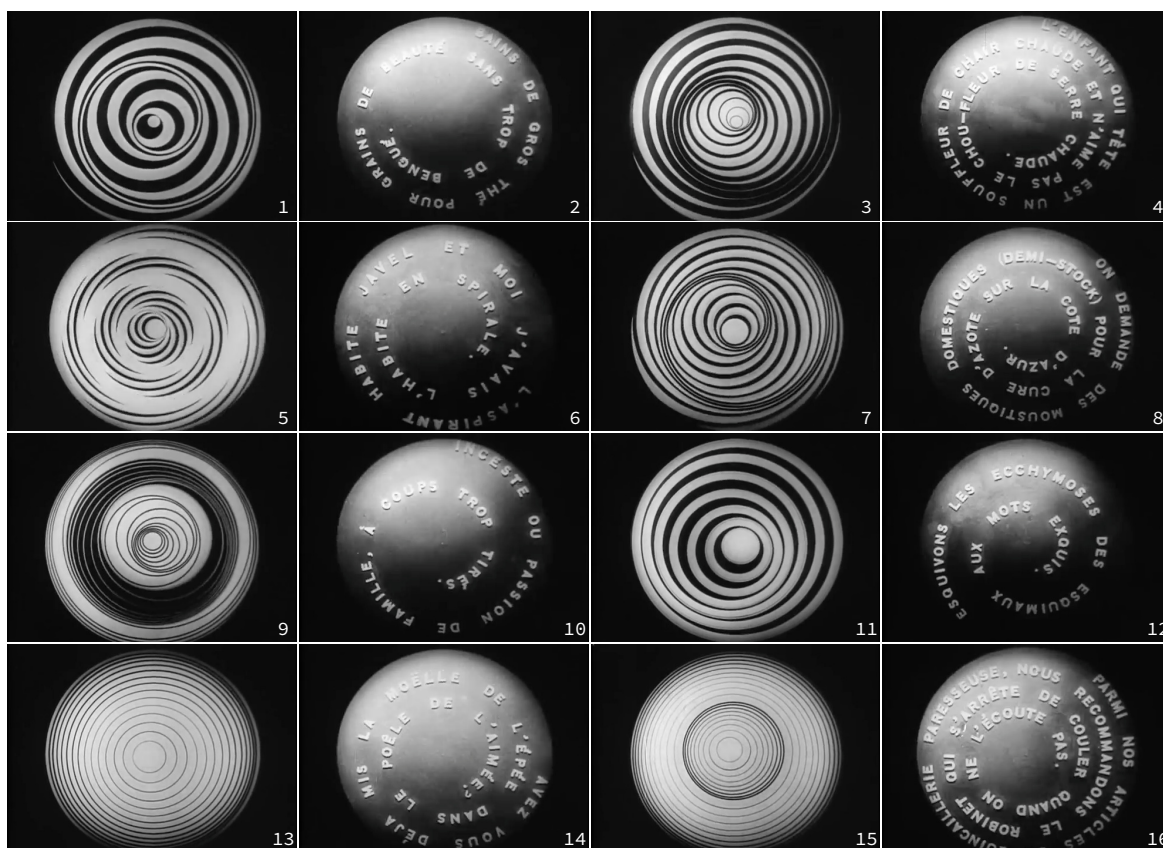


FIG. 3.2

RROSE SÉLAVY (AVEC MAN RAY) (1926)
 Anémic Cinéma

Film noir & blanc : 6 minutes.

Ça tourne, mais qu'est-ce que ça mélange? La chose est peu perceptible, mais il est intéressant de noter que ces films ont été réalisés image par image. Comme si, dans ce travail inaugurant tout l'art cinétique, il était affirmé que c'est manuellement que l'art pouvait prétendre rendre de la profondeur aux images par les machines.

« Vous comprenez bien mon idée : rien de "littéraire", "artistique", pure médecine, panacée universelle, fétiche, dans ce sens : Vous avez mal aux dents, allez chez votre dentiste et demandez lui s'il est Dada. Si vous êtes à bout d'arguments dans une discussion, Dada est la meilleure réponse à n'importe quel "pourquoi", etc. »

(1921-22). « Lettre à Tristan Tzara ». In : DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 291.

Aussi doit-il présenter un impératif de précision, car il y a bien une matière chez Duchamp, elle est grise, ce qui ne signifie pas qu'elle est d'un ton uniforme, elle est grise dans l'infinité de ces nuances, pli selon pli, noir / blanc, 0 / 1¹⁷. Et quoi de plus opportun que le facteur chance qui livre

¹⁷ Notons que la substance grise désigne la périphérie de notre cerveau, l'écorce (du latin *cortex*) contenant le corps cellulaire qui

l'incident¹⁸ et ré-ordonne tout le champ conceptuel, ré-investit tout l'agencement idéal et libère l'image ralentie, refroidie, recouverte (d'argent par le marché, de discours par le critique, d'yeux par le public, d'éducation par la fonction publique, etc...).

Donner de la concrèscence aux événements

Il y a donc une *œuvre-programme* chez qui résiste au formatage du monde de l'art, tout comme il y a un *enœuvrement* de l'algorithme qui résiste à la normalisation de ses procédures, lorsque l'acte du programme ne vide pas sa réserve virtuelle, combine les fonctions et déjoue les normes. Le programme, dans son refus de se figer en figure, est une *énaction* perpétuelle. Pressé par un fond virtuel et chaotique dont il s'agit de sortir, et coincé par un ensemble de déterminants formels qui risquent de le figer en périphérie du milieu qui l'éclôt, il perdure le long de ses concrèscions, en ré-investissant continuellement la structure de ses idées dans l'action de ses *hyper-images*. Pour autant, la puissance de différenciation combinatoire ne se déploie pas tellement vis-à-vis d'éléments extérieures à l'œuvre, mais en fonction de *data* résiduels recueillis dans le tissu existant et *introjectés* de manière a-temporelle, c'est-à-dire : avec toute la force de leur présent, au moment de leur fixation. Il n'y a, dans ce registre, qu'un seul *ready-made* : l'idée du *ready-made* qui se différencie en lui-même, dans le parfait retrait du monde sensible. Sa qualité d'œuvre est un don public, en roue de bicyclette, en urinoir, en pelle à neige, en porte-bouteilles ou même en réduction combinatoire de tous ces éléments reproduits (à $n + 1$ original) dans les « Boîte-en-valises » (1936 – 1968). Il y a toujours un renvoi *méta*-physique dans l'affection sensible de l'œuvre et, dans le cas de Duchamp (du signe), pour autant que ce sens cible hors Du-champ (de la sensation), l'intervalle entre le manifeste et l'imperceptible est d'une ténuité extrême, de l'ordre de *l'inframince* :

« [...] qui désigne des phénomènes sans épaisseur qui existent sans marquer leur existence au regard [...] qui se manifestent sans insister sur les modalités de leur manifestation. L'inframince, c'est le nom d'une différence infime qui singularise tout ce sur quoi elle circule. »

DAVILA, T. (2012). « L'action restreinte selon Marcel Duchamp ».

Aussi, pour bien se figurer la ténuité à travers laquelle toute œuvre combine et manifeste un programme idéal, nous pourrions invoquer le concept de *concrèscence* que développe Whitehead dans sa philosophie du processus. Ce concept peut s'appliquer à cet attribut particulier de la répétition

réfléchit, alors que la substance blanche que l'on trouve à l'intérieur de l'encéphale transmet. Nous sommes bien dans la question du programme et de l'écran

¹⁸ La chance pousse l'incident et, sous l'auspice de l'hasard opportun, ouvre la combinatoire (c'est le ready-made): « [...] le ready-made est l'idée suivante, qui est venue par hasard, comme toutes les choses qui ont une valeur quelconque (rires): j'avais chez moi une roue de bicyclette, dans mon atelier, en 1913. [...] Et j'ai pensé : quand on fait tourner cette roue de bicyclette, seule, ça rappelle un mouvement : le mouvement du feu, du feu de bois. Qu'est ce que c'est que l'agréable dans le feu de bois ? C'est ce mouvement du feu dans la cheminée. [...] Et j'ai pensé, moi qui n'avais pas de cheminée, à remplacer ma cheminée par une roue qui tourne. Donc, j'ai mis ma roue sur un tabouret et, chaque fois que je passais, je la faisais tourner. » CHARBONNIER, G. (1994). *Entretiens avec Marcel Duchamp*, p. 60. Alors que la malchance provoque l'accident et, sous l'augure de l'événement pur, clôt le processus de création dans l'enchaînement de ses indéscions : c'est le cas du *Grand Verre* dont la fêlure aboutit la qualité d'un travail perpétuellement en cours.

combinatoire et de l'œuvre se déployant *in-progress*. Par ce terme, Whitehead signale que toute actualisation d'une entité — c'est-à-dire : toute production de réalité par celle-ci — consiste en un procès des événements qui peuvent lui être rattachés. Pour autant, l'ordre temporel de ces ceux-ci n'a aucune importance. Dans la concrescence, il s'agit de se saisir des événements de l'entité considérée comme s'ils étaient aléatoirement distribués sur une grille. Peu importe également, que cette entité relève d'un objet ou d'un sujet, puisqu'il y aura réduction de ses discriminants dans la préhension. La préhension d'un objet change la constitution du sujet appréhendant, elle relève de l'acte par lequel une entité actuelle devient elle-même, dans l'appropriation d'éléments d'autres entités actuelles. L'entité est donc toujours un devenir rapportée à une concrescence de multiples préhensions. La concrescence, c'est alors une sorte de synthèse qui réordonne les *datum* (données) d'un être hors du temps. Ce dernier, absolument indépendant, privatise le corps vis-à-vis du milieu (individuation la plus virtuelle) et, se re-tissant à l'espace-temps, produit de nouvelles phases (dividuation la plus potentielle) rendues publiques :

<p>In a nutshell : the process of concrescence is the seat of existence and that process is intrinsically private, independent ; furthermore, concrescence does occur in an environment that is public, interdependent : its "actual world" [...].</p> <p>When they are in the making (<i>i.e.</i>, concrescing) actual entities are basically bundles of <i>private</i> ; when they are made (<i>i.e.</i>, in transition), they are the public data available for further concrescence.</p>	<p><i>En un mot : le processus de concrescence est le siège de l'existence et ce processus est intrinsèquement privé, indépendant ; en outre, la concrétion se produit dans un environnement qui est public, interdépendant : son "monde actuel" [...]</i></p> <p><i>Quand ils sont dans la fabrication (en concrétion) les entités actuelles sont essentiellement des faisceaux privées ; quand ils sont faits (en transition), ce sont des données publiques disponibles pour plus de concrescence.</i></p>
--	---

WEBER, M. (2013). *Whitehead's Pancreativism*, p. 238–239

Pour Whitehead, il n'y jamais rien au départ mais toujours une inter-connexion d'événements (c'est pourquoi il réfute la substance spinoziste) qui suppose un devenir, une énergie en attente de sa *concrescence* (un corps, une existence, une pensée). Par rapport à la programmation, il y aurait donc l'évènement (rare) de l'idée qui est déjà une multiplicité d'agencement de préhensions passées. Puis il y a les *concrescences* qui engendrent les versions consécutives du programme. Cela nous force à inclure une distinction supplémentaire dans le rapport actuel / virtuel. Il y a une actualisation dans le *faire programme*, c'est-à-dire dans l'ébauche, lorsque le ou les développeurs font évoluer un potentiel de *territorialisation* de la matière *computante*. Cette phase est *concrescente* parce qu'elle ré-implique toutes les préhensions déjà codées. Puis il y a le fait programmé, le logiciel rendu public, et le programme est alors en transition, du point de vue de l'exploitation territoriale qui en sera faite,

par son usage. De fait chaque *concrecence* renvoie à une différenciation qui incorpore les données dérivées dans l'actualisation (le passé est absorbé pour toute sa présence), rend l'entité à un nouveau devenir, redéfinit les contours virtuels du projet (c'est le produit du procès) et transforme enfin le territoire d'action de l'entité autant que le paysage affectif de l'être qui le formule. L'acte par lequel l'entité est en devenir est divisible, donc le devenir est re-cyclable. Ou, avec les mots de Whitehead :

[...] every act of becoming is divisible into earlier and later sections which are themselves acts of becoming. [...] *chaque acte du devenir est divisible en sections antérieures et postérieures, qui sont elles-mêmes des actes de devenir.*

WHITEHEAD, A. N. (1978). *Process and Reality*, p. 68

Autrement dit, il y a une espèce d'autonomie du devenir de l'entité dans le fait que les préhensions qu'elle absorbe relèvent eux-mêmes de devenir. La *concrecence* consiste bien à individuer l'entité en donnant corps et ce, dans le ramassage et la redistribution de données. Mais le processus de Whitehead est particulier :

The breath of feeling which creates a new individual fact has an origination not wholly traceable to the mere data. It conforms to the data, in that it feels the data. But the how of feeling, though it is germane to the data, is not fully determined by the data. *Le souffle de sentiments qui crée un nouveau fait individuel n'est pas entièrement fondé sur une traçabilité aux données de base. Il est conforme aux données, en ce qu'il les estime. Mais le comment du sentiment, bien qu'il soit pertinent pour les données, n'est pas entièrement déterminé par elles.*

ibid., p. 85–86

L'opération de synthèse privée, pendant laquelle l'entité est collectée dans ses *datum* dérivés, est provocatrice. C'est son trait intime le plus immédiat. Pour autant, elle l'est dans le propre défi qu'elle se lance : se recréer en posant ses dérivés (résidus de ses phases précédentes) dans un rapport d'équivalence. C'est en ceci qu'elle peut prétendre gommer les indéterminations de sa forme subjective et que les données qui la composent ne peuvent re-produire, dans la simple traçabilité de celles-ci, l'être auquel la *concrecence* a précédemment donné corps. Et c'est pour ça également que l'entité est toujours inscrite dans le devenir par l'introspection de son passé même : « L'entité en phase d'individuation est dans un rapport d'inadéquation à elle-même, projetée vers sa propre finalité. C'est parce que l'entité est tendance, visée, et par là-même choix ou décision d'existence, que son

passé est intégré sur un mode spécifique ¹⁹. »

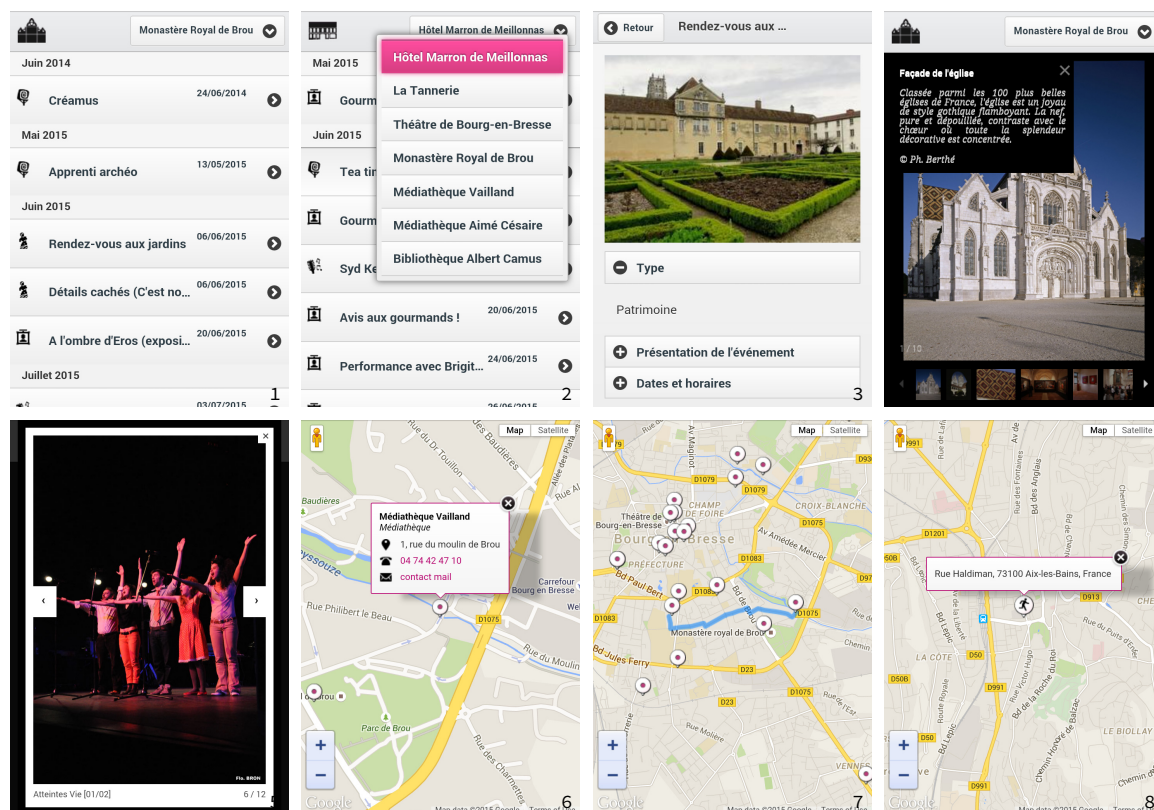


FIG. 3.3

FRANCK SOUDAN (2012-...) m.CdeC.fr Interface mobile
Programme pour écran de smartphone.

Les deux premières captures concernent la vue « Culture » où sont listés les événements associés au lieu, la capture 3 représente la vue « Patrimoine » qui propose un rapide diaporama de l'histoire du lieu, les deux dernières captures détaillent la vue « Chemins » qui présente enfin une cartographie de Bourg-en-Bresse où sont marqués tous les lieux étant inclus dans le cheminement.

Pour revenir au programme en tant qu'intercalaire idée / image, on dira que celui-ci actualise régulièrement ses procédures, en composant les données dérivées de sa présence dans l'avoir-lieu où il repense la concordance totale de son corps. Ce processus produisant une nouvelle réalité, une phase de transition i-mobile de l'entité ; l'idée qui fait le couple Fonction-Matière va ré-orienter la tendance de la *concrecence* que l'entité endosse. La phase (l'entité physique et perceptible, à un instant précis) est en oscillation permanente avec l'énoncé plastique dont elle est un mode d'action :

¹⁹ DEBAISE, D. (2008). « Devenirs et individuations ».

« [...] l'action [est] impliquée par la concaténation des images, qui vient modifier, moduler, orienter le sens que prennent le désir. Leurs significations renvoient en dernière instance à une manière d'agir, à un mode de vie. La *constitutio* du corps est immédiatement une *dispositio*. »

VINCIGUERRA, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*, p. 231.

C'est le geste de l'œuvre, et c'est parce qu'il y a reflux de l'actualisation sur la structure que la réserve virtuelle ne se vide pas complètement mais est constamment alimentée par le ré-agencement des intensités du corps programmé. C'est tout le sens de la mise en action du numérique que de rendre compte que « la structure est la réalité du virtuel²⁰ », que l'artiste progresse envers ce virtuel et y différencie des localités, produit des actualisations, des ensembles divergents et réticulaires. Aussi :

« [...] toute structure, en vertu de cette progressivité, possède un temps purement logique, idéal ou dialectique. Mais ce temps virtuel détermine lui-même un temps de différenciation, ou plutôt des rythmes, des temps divers d'actualisation qui correspondent aux rapports et aux singularités de la structure et qui mesurent pour leur compte le passage du virtuel à l'actuel. »

DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 272.

* Dans le cadre des *CdeC* justement, nous sommes à un moment donné coupé des entités et de leur provocation, nous n'avons plus le contrôle des dérivés. Nous ne disposons à vrai dire, et d'un point de vue strictement informatique, d'aucun moyen de traduire la base de données en informations d'interfaces. Le logiciel employé par le prestataire occultant la lecture directe des bases de données, il nous faut faire l'apprentissage de la *surcouche* médiatique qu'il emploie²¹ pour reprendre contact avec la *sémiosphère* et leurs événements. Mais toujours animé d'un esprit tactique s'appuyant sur les forces en présence — et dans ce cas : en la personne d'Anne Autissier, alors chargée de patrimoine auprès des divers bibliothèques et responsable d'un travail sur les archives numériques et l'ouverture des données publiques —, nous imaginons prendre cette clôture comme une énième appel au détachement, au détournement des procédés et à la rupture. D'où l'idée d'une A.P.I. de traduction de l'information dans un format ouvert et conforme aux normes européennes, prenant le contre-pied d'une conception *algo-territoriale* du programme / réseau. Il en va là encore d'une inquiétude fondée sur les critères de l'apparaître, ainsi déterminés par un logiciel non pas fermé et prioritaire, mais offusquant simplement l'ouverture, contraignant le devenir visuel de l'information. La rupture relève alors autant d'un trait de paysage où les éléments, « montagnes, rivières, arbres ne sont livrés que partiellement, amputés de l'une ou l'autre extrémité ; partout aucun coup de pinceau qui ne soit abruptement interrompu [...] »²². Le programme doit tout à fait se détacher de la signification initiale de ses données et ne pas *les garder pour soi*, oserons-nous

← f-) ancre 72
Interface/
programmations

²⁰ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 270.

²¹ À savoir un langage de *templating* basée sur des expressions autant qu'une logique d'abstraction de certaines tâches récurrentes qu'impliquent la production d'un site Internet.

²² RYCKMANS, P. et SHITAO (2007). *Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*, p. 93.

dire. C'est un passeur d'histoires pensé par la composition bariolée des signes, la typologie des rétentions, les transitions, persistances et perpétuations au réseau. D'où un souci que les données demeurent ouvertes à la narration, qu'elles circulent sans reconnaître à l'antérieur une quelconque détermination de ses propres origines, ni orienter les circuits, canaux, écluses qu'elles empruntent pour se transcrire au milieu. Dans la double page qui suit, deux tableaux présentent la description non exhaustive de l'événement. Le premier reprend l'ontologie associée ainsi que les formats de leurs encodages dans la base de donnée, le second renseigne l'élément du vocabulaire DC employé pour représenter la donnée ainsi le composant de l'A.P.I. éventuellement associé à une recherche.

EVENT	TYPE	DESCRIPTION	NORME
UUID	BINARY(16)	identifiant unique de la ressource	RFC 4122 ²³
TITRE	VARCHAR(255)		
DÉSCRIPTION	TEXT(1000)		
AGENDA	TEXT()	ensemble des données temporelles décrivant la durée l'événement	ISO 8601 ²⁴
VALIDITÉ	VARCHAR(255)	période de validité (début / fin)	ISO 8601
ADRESSE	VARCHAR(255)		
TYPE	ENUM()	type parmi une liste pré-établie	
MOTS-CLEFS	VARCHAR(255)	re-sémantisation libre visant à augmenter l'ontologie	
RÉFÉRENCES	VARCHAR(255)	association de ressources du Web sous forme d'U.R.L.	DCMI DCSV ²⁵
MÉDIAS	VARCHAR(255)	fichiers multimédias associés à la promotion de l'événement	DCMItype ²⁶
CRÉATEUR	VARBINARY()	renvoi à un ou plusieurs acteur(s) à l'origine de l'événement	
PROGRAMMATION	VARBINARY()	renvoi à un ou plusieurs metaevent	
LANGUAGE	CHAR(3)	langue employée pour les descriptions de la ressource	ISO 639-3 ²⁷

²³ Network-Working-Group :2005aa

²⁴ WIKIPEDIA, « ISO 8601 ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/ISO_8601 (version du 25/05/2015).

²⁵ COX, S. et IANNELLA, R. (2006). *DCMI DCSV*.

²⁶ DCMI USAGE BOARD (2012). *DCMI Metadata Terms*.

²⁷ WIKIPEDIA, « ISO 639-3 ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/ISO_639-3 (version du 15/05/2015).

ÉLÉMENT	QUALIFIANT	MÉTHODE	LES ÉVÉNEMENT...
dc:identifiant		/event/{p}	identifié par p ou à venir
dc:title		/search/{p}	dont le titre contient p
dc:description		/search/{p}	dont la description contient p
dc:coverage		/time/event/{p}	recouvrant l'instant p
dc:date	dcterms:valid	/time/day/ /time/week/	pendant le jour ou la semaine courante
dc:coverage		/geo/event/{p}	dans l'aire géographique de p
dc:type		/type/{p}	du type de p
dc:subject		/search/{p}	dont un des mots-clé contient p
dc:identifiant	DCMIType		
dc:references			
dc:creator		/event/actor/{p}	créés par p
dc:relation	dcterms:isPartOf	/event/linked/{p}	reliés à l'événement identifié par p
dc:lang			

La question qui se pose, quand nous avons à constituer le design de l'A.P.I., c'est le schéma de métadonnées (ou ontologie), le vocabulaire et la structure capable de transcrire cette relation entre les mots et les choses. Et le but d'une telle modélisation participe bien d'un mouvement d'ouverture dans le retrait (de la dépendance). Ainsi que le précise Dalbin, la modélisation est un processus d'ingénierie qui « permet de “visualiser” – souvent sous forme graphique – un système tel qu'il est, ou tel que nous voudrions qu'il soit ; d'en préciser la structure ou le comportement suivant des points de vue qui éclairent la réalité de différentes façons, et ceci indépendamment d'un langage de programmation »²⁸. DC qui a « été défini sous l'égide de l'Online Computer Library Center (OCLC) et

²⁸ DALBIN, S. (2003). « La Modélisation », p. 226.

maintenant d'un forum ouvert²⁹ » repose donc sur un modèle de description, un gabarit, un pattern, c'est-à-dire : un des agents entrant dans la compacité du motif. S'inscrivant dans l'extensivité du langage X.M.L.³⁰, le langage repose concrètement sur un ensemble de termes permettant de qualifier tout type de ressource documentaire :

« Le modèle de données sous-jacent se découpe en trois niveaux : la ressource (objet physique auquel on peut rattacher des métadonnées), un item (objet documentaire et toutes les métadonnées), un enregistrement (un format de métadonnées issu d'un item, un identifiant, une date de création ou de mise à jour). »

DALBIN, S. (2003). « La Modélisation », p. 230.

Sans exagérer l'intérêt théorique de ce travail, nous ferons juste remarquer quelques attributs significatifs de conception quant aux conditions d'advenir de la matière idéale. L'objectif étant de se détacher le plus possible des programmes et des formats constitués par eux, un schéma DC consiste en un fichier texte. C'est ce format (*du* texte), qui associé à la computation recherchée — ce que de l'être nous voulons donner à connaître aux ordinateurs — qui fonctionne comme une machine abstraite de classification, une vue abstraite et simplifiée du monde, et sert de surface d'émergence à la modélisation. Aussi de nombreux termes sont surclassés par des qualificatifs qui contiennent à leur tour des normes d'encodage. Par exemple, la validité de l'événement — information par laquelle nous saisissons sa couverture temporelle sans se soucier de sa propre granularité — est logiquement qualifiée en DC par un élément de type `dc:date`. Mais puisque l'information que nous cherchons à représenter est une durée, nous employons alors ce champ pour structurer ce type avec un autre encodage³¹, le tout au format C.S.V.³², par exemple : `start=2011-06-14T19:00+01:00,end=2011-06-14T21:00+01:00`. Il en va de même pour les méthodes de requête de l'A.P.I. qui interprètent parfois leurs paramètres selon un format DC. Par exemple, la recherche d'événements basées sur des critères géographiques supposent un écran, une carte pris dans un cadre de vision, une aire, ce que DC est capable de qualifier à travers le raffinement d'un élément générique : l'adresse. C'est toute la variété des choses qu'il est ainsi rendu possible d'exprimer à travers une extensivité infinie de la classification. En effet, celle-ci demeure absolument transparente du point de vue de la connaissance, c'est-à-dire : lisible en langage humain. Faire le choix du format texte pour exprimer l'information équivaut alors à faire celui du lisible pour représenter sa structure de pensée. Nous ne sommes pas éloignés de ce que disait Foucault à propos de la classification scientifique dans le

²⁹ Ibid., p. 396.

³⁰ « *L'Extensible Markup Language* (XML, "langage à balise extensible" en français) est un langage informatique de balisage générique qui dérive du SGML. Cette syntaxe est dite « extensible » car elle permet de définir différents espaces de noms, c'est-à-dire des langages avec chacun leur vocabulaire et leur grammaire, comme XHTML, XSLT, RSS, SVG... » WIKIPEDIA, « Extensible Markup Language ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Extensible_Markup_Language (version du 21/04/2015).

³¹ COX, S. (2006). *DCMI Period Encoding Scheme*.

³² « *Comma-separated values*, connu sous le sigle CSV, est un format informatique ouvert représentant des données tabulaires sous forme de valeurs séparées par des virgules. » WIKIPEDIA, « Comma-separated values ». URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Comma-separated_values (version du 26/03/2015).

domaine des sciences naturelles à la tournure du XVIII^e siècle : « en un sens, on revient à la théorie des signatures ou des marques qui supposaient que les êtres portaient, au point le plus visible de leurs surfaces le signe de qui était en eux le plus essentiel³³. » Au-delà, c'est également la variation des signes qu'il devient possible de modéliser, que ce soit comme liste du même élément dans le cas de l'agenda, où par la tolérance donnée par la norme elle-même, de voir surclasser ces termes par d'autres micro-formats et augmenter l'ampleur de sa taxinomie.

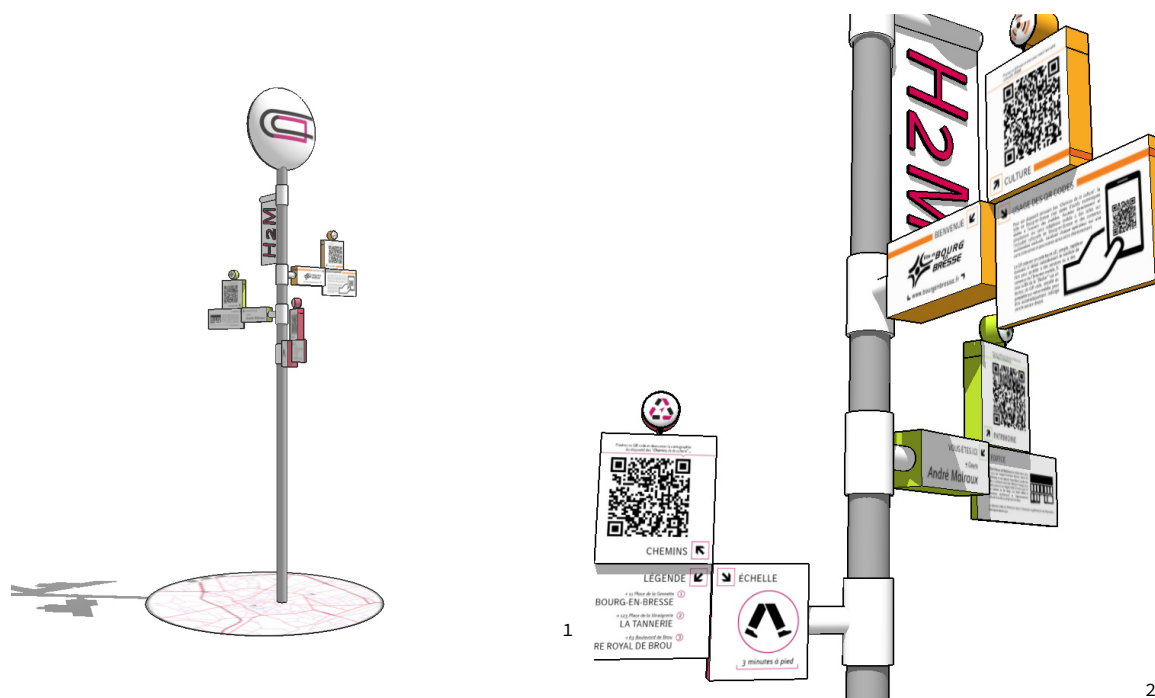


FIG. 3.4

FRANCK SOUDAN (2011)
 CdeC – Totem
 Modélisation 3D.

Conçu comme un totem, le dispositif de signalétique repose sur trois branches, associant quelques contenus éditoriaux à autant de code QR renvoyant aux interface mobiles (Figure 3.3 p.326). Le mat posté d'un phare n'est pas planté au milieu de son socle. Ce dernier étant imprimé d'une carte de Bourg-en-Bresse, le mat s'y ancre physiquement au niveau du lieu auquel il est associé

Par rapport à ce que disait Foucault, encore :

³³ FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et les choses*, p. 240.

« Classer ne sera donc plus référer le visible à lui-même, en chargeant un des ces éléments de représenter les autres ; ce sera, dans un mouvement qui fait pivoter l'analyse, rapporter le visible à l'invisible, comme à sa raison profonde, puis remonter de cette secrète architecture vers les signes manifestes qui en sont donnés à la surface des corps. »

FOUCAULT, M. (1966). *Les mots et les choses*, p. 242.

La méthode, que nous avons présenté ici pour la seule ontologie de l'événement, n'est pas vraiment différente. Nous aurions alors chercher à rendre des données que l'organisation ne pouvait elle-même percevoir. L'A.P.I., comme surface d'antériorité de tout l'apparaître, participe bien à cette volonté de trouver, en se détachant de l'évident, non plus une raison profonde, mais une co-errance d'un ensemble affectif (le territoire) à l'autre (le réseau). Nous écrivons au conditionnel parce que la volonté d'antériorité ne saurait effacer l'état postérieur. Autrement dit : nous dépendions dans tous les cas d'informations pré-formatées par le C.M.S. employé pour le développement du portail. Aussi, pour que le surcodage soit possible, sans avoir à être exhaustif par rapport à la source (qui est une surface), le dispositif nous handicapait par rapport à cette Grande Ligne de l'événement. Effectivement, de par le nombre d'étapes impliquées, il nous était impossible d'accéder aux informations temporelles de telle sorte qu'elle soient *trans*-codables au schéma DC. Dès lors : aucune possibilité d'inscrire l'espace de l'information dans le temps ; aucun grain sur la paroi de nos sémiosphères ; aucune modulation programmée ; pas de matière à métrique ; aucune puissance de ré-ordination. Et finalement : des interfaces qui se contractent autour d'une médiasphère non seulement inadéquate à recevoir l'expression des choses territoriales, mais incapacitante qui plus dans son expressivité même. Cette irrémédiable tendance à ce que les autres dispositifs mis en place se retrouvent à cloner les principes instaurés dans le portail culturel, se contentant de seulement *faire changer* de peau la même structure — si elle démontre encore une fois cette dépendance du visuel à l'in/visible — insiste également sur le fait qu'il ne peut y avoir dans ces conditions, de possible structure visuelle de l'idée. Aucun espace abstrait n'est donné pour accrocher des horizons plus lointains, c'est-à-dire : tenir des concepts au-delà des conceptions. Plus simplement : l'apprentissage du code est toujours un service dans une équivalence de principes : une information = 1 signe, un texte = 1 expression, un acte de langage = 1 effet. Nous seulement le langage est au service de l'image, mais jamais l'image ne peut parler sa langue. Jamais il nous est donné de travailler *en* matière computante.

En pour conclure cette première section à propos des réseaux idéels de la matière et des sensations de cerveau que suppose un corps programmé entendu comme provocation de l'être ; nous n'avons pas supposé d'autres renforts que le chaos lui-même. Non par dandysme anarchiste, mais parce que nos efforts concourent tous à démontrer que la matière computante, c'est finalement sa puissance, et que nous l'entendons en mesure d'absorber toutes les réordinations que le chaos suppose. Encore faut-il que cette matière ne s'offusque pas d'elle-même et que les catastrophes ne soient pas programmées pour nous. Et il semble que s'il n'y avait qu'une seule chose qu'il devait nous être préservée de connaître avec les corps programmés, c'est la répétition pour elle-même, le balbutie-

ment de la chose à dire, qui est justement permise par la modularité du DC, par exemple. Il y a une différenciation dans la répétition, c'est le mode de persistance de l'entité numérique en son corps, compris comme éternel retour : « L'éternel retour n'est pas une foi, mais la vérité de la foi : il a isolé le double du simulacre, il a libéré le comique pour en faire un élément du surhumain³⁴. » Des flux de vie ne cesseraient de passer entre les mots et les choses, les classifications et le chaos, le visuel et l'idée et, dans un aller-retour permanent entre les deux, nous finirions pour en in-distinguer les termes. Autre manière d'exprimer *la* différence : entre l'actuel et le virtuel. Un rapport de fond, un échange de faits extrêmement matériels font ainsi du corps programmé la sphère d'un tourbillon d'espace-temps, entre l'apparaître politique et l'agir spirituel :

- entre un espace-temps strié, où l'image est *computée* par la lecture du programme dans le processeur à des rythmes inconnus, puis affichée selon la fréquence de rafraîchissement d'un écran lui-même différent ;
- un espace-temps continu, fluide et idéal : le champ problématique d'un énoncé pris entre un



FIG. 3.5

FRANÇOIS MORELLET (1963)

Répartition aléatoire de 40000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone, 50% bleu, 50% rouge

Papier mural sérigraphié, ampoule électrique. *Réinstallations* (2011), Centre Pompidou, Paris.

L'intérêt de l'installation, c'est peut-être de nous donner à habiter une pensée combinatoire. Nous seulement par le choix de son unique éclairage, qui rend à la pièce une étrange proximité avec un environnement de jeu vidéo rétro, mais également par la *binarité* de la texture nous enveloppant dans la pensée et le rendu de la machine abstraite, incarnant pour l'occasion la traduction aveugle (par les seuls nombres) d'un réseau de télécommunication

³⁴ DELEUZE, G. (1968). *Différence et répétition*, p. 127.

démarche (en devenir) et l'incarnation de ces divers procès que chaque version (ou œuvre) actualise.

→ entre les deux : asynchronie totale, divergence inframince³⁵...

C'est en ceci que l'œuvre numérique, au sens large, rapporte des variations — entre la fréquence d'actualisation de l'énoncé programmé et le rafraîchissement de l'image à l'écran — et pas seulement des variétés — entre son territoire hypermédia (sa structure limite) et les différentes exploitations de ce devenir (son potentiel transitif) par le spectateur. L'œuvre dresse une entité sensible pour un étant du sens. C'est sa tension provocatrice vis-à-vis des données qu'elle expose. Et s'il s'agit de provoquer, ce processus s'effectue dans la projection d'un programme qui structure un rapport entre des dérivées @-venir. C'est bien le sens de l'étymologie latine du mot *provocation* (de *pro* : « devant » et *vocatio* : « action d'appeler ») et l'intention de la *concrecence* où il y a :

- appel privatif d'un ailleurs : les données sont retirées de l'appartenance aux entités à l'œuvre, que celles-ci relèvent d'un véritable ailleurs (dans le cas d'une œuvre en réseau) ou d'un *en-soi* (ensemble des procédures internes de l'algorithme) considéré comme étranger ;
- procès interne qui re-dispose : les données sont ré-ordonnées selon une grille d'équivalence spatio-temporelle et se combinent, pli selon pli, dans l'actualisation d'un devenir nouveau, sous la forme d'une métamorphose corporelle de l'entité.

Incitation / excitation, comme si l'œuvre portait en sa forme l'énoncé de son programme ou que la forme énonçait que l'œuvre n'est que programme. Ce fait n'est pas nouveau, puisqu'il regroupe les intentions de nombreux artistes de l'art conceptuel, spécialité : minimalisme, option : abstraction géométrique. Sol LeWitt résume assez bien celles-ci :

When an artist uses a conceptual form of art, it means that all of the planning and decisions are made beforehand and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art.	<i>Quand un artiste utilise une forme conceptuelle d'art, cela signifie que l'ensemble de la planification et les décisions sont prises à l'avance et que l'exécution est une affaire superficielle. L'idée devient une machine qui fait l'art.</i>
---	---

LEWINE, E. (2007). *The Encyclopedist's Lair*, p. 79

³⁵ Inframince fort exploité par les artistes de la poésie numérique et dont les principes pourrait être rassemblés sous le terme de « transitoire observable » proposé par Philippe Bootz : « [...] le résultat perceptible de l'exécution d'un programme quel qu'il soit, résultat que je nommerai transitoire observable car il n'est que l'état transitoire et observable d'un processus en cours d'exécution, varie, ne serait-ce que dans ses aspects esthétiques, d'un environnement informatique à l'autre et d'une époque à une autre. » BOOTZ, P. (2008). « Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ? », p. 109.

Dans ce registre, nous pourrions également invoquer les répartitions aléatoires et les trames de Morellet qui contiennent dans leur titre l'exacte description de l'acte plastique qui produit l'*à-voir*. La grille joue là encore un rôle déterminant en ce qu'elle permet à l'artiste de travailler dans le plus absolu retrait de sa subjectivité. Il est ainsi inutile de décrire ce en quoi l'installation « Répartition aléatoire de 40000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone, 50% bleu, 50% rouge » consiste, si ce n'est à des fins de précision : Morellet part d'un monochrome (bleu ou rouge), y projette une grille et attribue à chaque case une valeur de remplissage (bleu ou rouge *en fonction* du fond préalablement choisi), selon que le numéro de téléphone est pair ou impair. C'est l'essentiel de ce qu'il est nécessaire de savoir en conséquence de la démarche que s'impose l'artiste. Inutile donc de se demander si l'impair est associé au rouge, le pair ou bleu ou l'inverse. Encore une fois, nous n'avons pas besoin de re-connaître un sens symbolique *sur* la couleur mais seulement *dans* la combinatoire. Aussi :

- l'équivalence quantitative de la présence colorée entre le fond matriciel et le remplissage binaire, voilà qui gomme toute espèce de détachement arbitraire d'une figure de fond (il n'y a plus qu'une surface homogène);
- l'énonciation de l'œuvre par le titre en tant qu'elle délivre le processus de création de l'*à-voir*, voilà qui retire parfaitement l'artiste d'une projection subjective (il faut recevoir l'œuvre visuelle avec le potentiel infini de l'énoncé).

Pour autant, tous les éléments se combinent et se différencient dans un même processus. Dans la mise en programme de l'œuvre, s'il y a retrait du subjectif, il faut qu'il y ait presque symétriquement une peinture sans sujet, sans figure, sans centre, sans bord. D'où une installation recouvrant tout l'espace, du sol au plafond : actualisation locale d'un énoncé infini autant que *concréscence* d'entités déjà développées par l'artiste dans des cadres bi-dimensionnelles (le travail de Morellet sur les trames en Figure 3.6^{p.337} par exemple). S'il y a hasard dans le choix des couleurs en fonction d'une nature indicielle de l'information, il faut bien qu'il y ait, consécutivement, une structure capable d'en rendre compte :

« C'est la contrainte à laquelle est soumis le hasard qui fait la composition. Par ailleurs, l'emploi de l'annuaire téléphonique souligne le fait que l'œuvre produite est un pur objet de télécommunication : elle retransmet aux spectateurs la suite des actions dont elle est le résultat. »

GODON, N. (2011). *François Morellet. Réinstallations*.

Là encore, l'identité de la source est aveugle par la manière dont la machine se saisit des signes. Et ce n'est même pas que l'artiste en profite pour nous dire quelque chose de particulier ou de subjectif (nous raconter une histoire). Qu'il en soit d'une grille sans origine ou d'une suite de nombres représentant un système de communication (avec effet sur le monde), l'œuvre est toujours dans le processus et ne parle jamais que d'expressivité, c'est-à-dire, de la *subjectivation* d'une substance poly-distribuée, en haut, en bas, tout autour du cadre.

Le devenir anonyme de l'affection

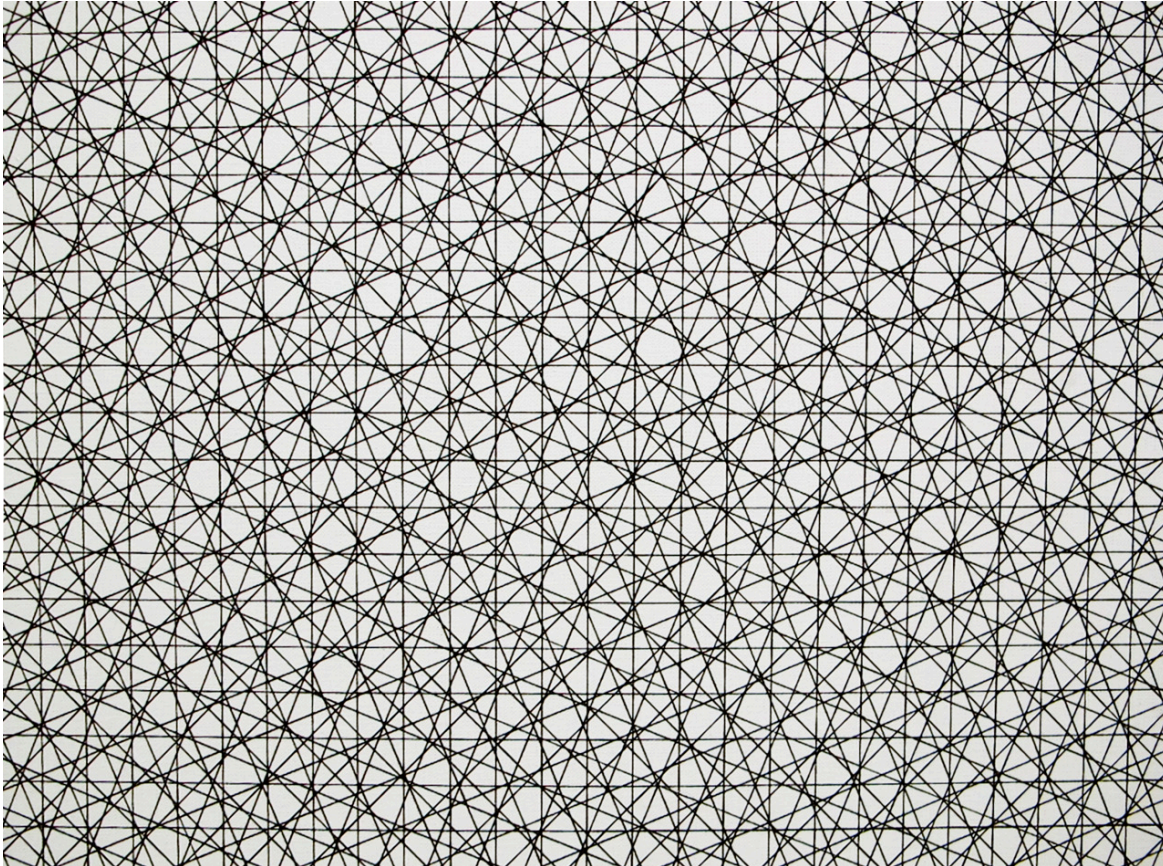


FIG. 3.6

FRANÇOIS MORELLET (1958)

8 trames 0° - 22°5 - 45° - 67°5 - 90° - 112°5 - 135° -
157°5

Huile sur toile : 140 × 140 cm. *Réinstallations* (2011),
Centre Pompidou, Paris.

En quoi est-ce que la réalisation manuelle d'une idée que nous pouvons désormais résumer en quelques lignes de code a d'intéressant ? Le fait qu'elle soit une idée géométrique *en* peinture passant *par* la main humaine. Ce qui rappelle que la géométrie désignant le mode d'existence visuelle de l'entité numérique, son devenir est ailleurs et ses idées sont à chercher ailleurs.

Ce qui compte avec l'image, ce n'est donc pas seulement une distanciation *avec* le texte, mais *vis-à-vis* du programme. Pourquoi notre corps programmé n'emploie pas le *Je* de l'énonciation ? Parce que dans le cas du programme, l'étranger ne désigne pas ce qui passe par lui, à un moment, qu'il accueille ou refuse, s'en trouvant ainsi plus ou moins affecté. Non pas l'autre, hôte ôté à lui-même, mais notre intériorité comme dehors : « La transindividuation, c'est la transformation des *je* par le *nous* et du *nous* par le *je*, qui est d'emblée et d'un même mouvement la trans-formation du milieu

symbolique à l'intérieur duquel seulement les *je* peuvent se rencontrer comme un *nous*³⁶. » Dans le rapport technique que le numérique établit vis-à-vis des milieux symboliques, le programme n'assure pas qu'un rôle de traducteurs mais transforme la nature de ce qu'il traduit. La qualité *computante* de la matière qui feutre le fond de cette nouvelle sémiosphère change ainsi le rapport ontologique que l'homme entretient avec ses symboles. Ce qui confère au numérique la qualité d'une révolution, c'est par l'agent mutagène qu'il introduit à fois dans la capture (la saisie) du réel et dans l'agencement (la représentation) qu'il construit. Comme énergie portée au seuil de l'intraduisible mystère qu'il dévoile, le signe vaut donc plus que l'association de ses termes parce que dans un même mouvement s'opère un changement de paradigme (espace continu / discret) autant qu'un changement de nature de l'action. Le corps programmé :

- ne renvoie pas à la figure de l'homoncule, ou à une création *ex nihilo*, mais à une machine désirante ;
- n'est pas le produit d'une filiation (créature / créateur) mais tient sa substance de l'altérité ;
- n'est possible que sur le réseau mais n'existe que par le territoire.

Son idée est de dissoudre les reliquats de notre identité (non, prénom, adresse, photo d'identité), de fuir tous les dispositifs qui, sur Internet, requièrent de tels relations à l'arrière-pays (celui qui nous attache à l'existence physique, nous associe à un État et nous y octroie une carte d'identité). Mais le devenir anonyme ne veut pas seulement être minoritaire, il ne désigne pas la petite portion des usagers qui saisissent chacun de leurs actes numériques (choix logiciels ou matériels) comme des actes politiques ; pas plus qu'il n'exècre véritablement les déversements de *selfies*, où les galeries infinies d'images de moi. Le devenir anonyme est tendu entre son désir et sa nécessité. Rien d'autre ne compte. Par sa mise à plat, le numérique ramène le fond des choses à la surface de leurs formes. Ce qui importe, c'est que le corps programmé appartienne à son acte. Et la question de l'appartenance de renvoyer à la fois à la volonté de puissance, à la nécessité de l'ébranlement et au *conatus*, à l'assurance que l'ébranlement (qui n'est pas une destruction) consiste en l'effort de ce corps à persister dans son être. La question est alors la suivante : comment persister avec les puissances destructives ?

Et pour finir sur l'œuvre de Duchamp, n'y a-t-il pas là quelque chose de remarquable pour faire de la géographie justement, créer des chemins, penser l'écran total, l'être dans tous ses actes ? En-tant-que dispositif technique, l'écran est bien une structure ouverte d'impulsions sémiotiques dont la perception relève d'un certain habitacle (l'ordinateur) qui ne cesse de nous conduire / perdre dans nos trajets, de structurer / fluidifier nos concordances. Le tout étant induit par la multiplicité programmée qui pulse l'@-voir dans un champ énigmatique d'idées obscurément assemblées

³⁶ ARS INDUSTRIALIS (2008e). *Transindividuation*.

(un réseau). Rapport un / multiple qui semble distribuer les œuvres dans une correspondance *équi-probable* (par la grille, la distribution aléatoire) entre une logique séquentielle (œuvre par œuvre): multiplicités de signes dans une unité d'espace ; et une logique discrète (entre les œuvres): transversalité d'idées parmi les divers agencements. Nous pousserons l'analyse jusqu'à y voir une certaine qualité hypermédia, un réseau d'idées reliées selon des processus de cadrages i-réels (œuvre présentée / actualisation locale ≠ présence d'œuvre / champ problématique virtuel): roue statique (« Roue de Bicyclette », 1913), segments de roue qui tournent *en* profondeur (« Rotative plaques de verre », 1920), motif évolutif (spirale concave / convexe) *de* profondeur (« Rotative Demisphère », 1924), imprégnation du trouble fond / forme par le texte (paronyme et homophone) dont l'éventuel relief poétisant est immédiatement anémié par le film (« Anémic Cinéma », 1926), etc. Autant d'idées circulant entre des actualisation sémiotiques transversales. Ces idées / signes, nous les entendons à la suite des i+D/signes dont nous reprenons l'homophonie et différencions la graphie. Parmi les articles portant sur U-RSS, nous l'avons essentiellement employé dans le sens originel que Marc Veyrat a forgé, l'i+D/signe renvoie à « une compression, un mixe d'informations mis à plat, obtenu à partir de formes récurrentes utilisées dans le langage ou la signalétique »³⁷. Au sein de ce texte, nous entendons ceci : la *concaténation* d'images qui actualise de manière répétitive un champ problématique : une idée traduite en signes qui, au contact d'une matière, devient un problème, signe un acte de résolution locale qui n'est que la trace d'une construction corporelle (l'œuvre dans le territoire, le programme dans le silicium). L'idée / signe contient toute *l'inquiétude* de l'ébauche programmée, le souci de l'ouvrage d'art. Le champ problématique (information, mot-d'ordre, mot-clef, énoncé, normes, etc.) qu'il désigne y est comme pris en sandwich, tendu entre une puissance, une poussée virtuelle et une actualisation dans les agencements Matière-Fonction, à travers une réalité mixte, composée (d'algorithmes, de bits, de silicium) et enveloppée dans un état temporel de la réalité, à un moment donné. Autrement dit, un programme relève toujours d'une inquiétude vis-à-vis de sa virtualité : est-ce que son champ problématique suffira au corps à « persévérer dans son être³⁸ » ? Ou est-ce que son champ programmé rencontrera sa « volonté de puissance » ?

« Il faut se demander enfin si nous reconnaissons la volonté comme *agissante*, si nous croyons à la causalité de la volonté. S'il en est ainsi – et au fond *cette* croyance est la croyance à la causalité même – nous devons essayer de considérer hypothétiquement la causalité de la volonté comme la seule. »

NIETZSCHE, F. (1913). *Par delà le bien et le mal*, §36, p. 71.

Le programme livre l'inquiétude de son *hic et nunc* : il est inquiet de mourir, de *bugger*, de ne pas être manipulé, de n'être qu'un corps trop plein pour posséder l'affect, ré-investir la cognition, ré-engendrer du paysage. Mais pire que tout, il est inquiet de s'être totalement actualisé, comme un vieux jeu auquel nous aurions cessé de se rapporter. Quand bien même, la désuétude en question ne

³⁷ VEYRAT, M. et SOUDAN, F. (2012). « U-rss : petit point de v-U sur l'aplat net ».

³⁸ « *L'effort (conatus) par lequel toute chose tend à persévérer dans son être n'est rien en dehors de l'essence actuelle de cette chose.* » SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, III, Proposition VII, p. 190.

consisterait pas en une phénoménalité dépassée — relevant d'un ensemble d'expériences qui n'auraient plus de valeur du point de vue de notre perception actuelle (celle de l'imagerie 3D, des écrans haute définition et de l'ultra réalisme) —, puisque toute la mouvance du *retrogaming*³⁹ nous permet de constater le contraire. Le programme est plutôt inquiet de vider sa singularité structurelle, son intelligence digrammatique, sa virtualité, du simple fait qu'il ne serait plus *remarquable*, que son champ problématique n'aurait plus de valeur par rapport à ses localités actualisées, à tout ce qui compose *son* monde et signe *ses* modes d'agir.

ARCHIVE PROCESSUELLE

La géographie du fonds

Et c'est bien face à la mort du corps, où plus précisément : devant la question des conditions sous lesquelles il y a mort — quant à considérer l'étendue réticulaire et la matière *computante* —, que se pose le problème de la mémoire. Face à un mode d'existence qui suppose la répétition infinie de la différence, qu'est-ce que le corps sauvegarde et sous quelles conditions perdure-t-il, lorsqu'il ne fonctionne plus ? Il nous reste question ici de l'archivage des choses « nées numériques⁴⁰ » et plus précisément de celles qui sont les œuvres d'art, qui pose déjà ce problème de la trace, du trait d'archive immémorial que suppose le processus. Par *œuvre d'art numérique*, on s'accordera plus ou moins sur la définition qu'engage Philippe Bootz à propos de la littérature numérique :

« Nous désignerons par "littérature numérique" toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium. »

BOOTZ, P. (2008). « Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ? »

Plus largement, nous entendons un dispositif qui active, au sens de l'art, un problème intrinsèquement numérique. Pour autant, les propriétés spécifiques du médium, si elles existent bien, sont à interroger sous les conditions qui leurs permettent d'affecter et de s'affecter du milieu auquel elles aspirent. S'il s'agit pour l'œuvre de persister dans son être à la mesure de ses attributs, alors nous sommes confrontés à une problème d'ordre conceptuel : la nature à laquelle l'œuvre est rapportée (l'ordinateur, le réseau) subit des mutations gigantesques et à l'encontre desquelles cette dernière ne peut plus être *cause de soi*. C'est toute la question de la compatibilité et la raison des mises-à-jour, patchs, sur-couches et autres greffes cousues de temps à autres sur nos logiciels : ils garantissent l'accord de notre milieu perceptif à la nature de la réalité perçue. Mais l'art numérique, même en réseau, est hyper-local en ce sens qu'il travaille justement sur ses intensités qui sourdent des ruptures

³⁹ « Le *retrogaming*, est l'activité qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens et à les collectionner. » WIKIPEDIA, « Retrogaming ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Retrogaming> (version du 10/03/2014).

⁴⁰ MUSSOU, C. (2012). « Et le Web devint archive », p. 260.

ergonomiques, qu'elles soient d'ordre sémiotiques, informatiques ou *écraniques*⁴¹. Il va y chercher une certaine *esthétique de l'incompatible* qui se définit sur des micro-actuels : des lignes de failles où s'amalgament un grand nombre d'acteurs (une tessiture) et sur laquelle l'œuvre construit sa singularité ; des événements, des pulsions computationnelles et d'autres cliquetis de bits forment le nouvel appareillage de l'artiste. Pénétrer cette ligne de rupture par la programmation ne détermine pas un critère de réussite artistique et ne relève que de la saisie d'un potentiel : l'œuvre en tant qu'elle est programmée à même l'altérité. Car il demeure toujours indispensable de créer l'avoir-lieu nécessaire à l'art.

Au sein de la sémiosphère, ce serait en ceci que l'œuvre aurait un rapport à l'archive. Au sens élargie de traces. Dans un ouvrage consignant une séance de discussion qu'il accorde à Soulages, Charaudeau et Tisseron entre autres, Derrida précise une définition i-mobile de la trace : « La trace, c'est la définition de sa structure, c'est quelque chose qui part d'une origine mais qui aussitôt se sépare de l'origine et qui reste comme trace dans la mesure où c'est séparé du tracement, de l'origine traçante⁴². » Comme définition de la structure non pas de ce qui va/peut/est tracer(é), mais de la trace elle-même, ce qu'elle décrit — et que nous pourrions appeler le *champ de traçabilité* — devient l'eau-mère de l'archive, le processus d'actualisation, la cristallisation de pouvoir : « Pour moi, il y a trace dès qu'il y a expérience, c'est-à-dire renvoi à de l'autre [...] »⁴³. *A posteriori*, nous avons jusqu'alors bien suivi l'œuvre de Ricoeur sur la question. Alors que nous avons décrit des traces affectives et cérébrales, nous n'avons pas encore poussé cette logique du processus jusqu'à la trace documentaire elle-même. « [...] comme tout écriture ; un document d'archive est ouvert à quiconque sait lire ; il n'a donc pas de destinataire désigné [...] »⁴⁴ Puisque ce processus est celui de l'écriture du document, savoir lire l'archive numérique, c'est savoir lire le programme. Mais, bien que cet apprentissage corresponde à celui des nouvelles formes de témoignage⁴⁵, il entretient plus de connivences avec l'activité de cartographie, lorsque nous considérons la versatilité des traces numérique comme un problème de *spatialisation* et de positionnement du territoire. Plutôt que de décrire les attributs d'une archive numérique, nous avons à décrire ce que Katelaar entend par le terme d'*archivalisation* : « le choix conscient ou inconscient (déterminé par des facteurs sociaux et culturels) qui fait qu'on considère que quelque chose vaut la peine d'être archivé⁴⁶. » Si un même

⁴¹ Par le *glitch* par exemple : « non pas l'origine mais le résultat inattendu (visuel et/ou sonore), d'un petit défaut suite à une rupture dans le flux électrique. » BRANDON, C. (2015b). « Glitch art », p. 115.

⁴² DERRIDA, J. (2014). *Trace et archive, image et art*, p. 49.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ « L'ARCHIVE » In : RICŒUR, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, p. 213.

⁴⁵ Et en fait : du *témoignage* comme genre littéraire, du *storytelling* : « L'entreprise postindustrielle se pense de plus en plus comme une machine de *traitement d'histoires*. Elle a ses temps et ses lieux de collecte : la machine à café, l'ascenseur, les ateliers de partage des récits, Internet, Intranet. Elle a ses banques de récits, ses soucis d'archives et de codification. Gérant avec circonspection son capital narratif, elle recueille les récits de son histoire, les indexe, les projette à l'extérieur et les stocke dans la mémoire des salariés. » SALMON, C. (2007). *Storytelling*, p. 98.

⁴⁶ KETELAAR, E. (2006). « (Dé) Construire l'archive », p. 68-69.

problème se pose quant à la confrontation de l'homme à la mort⁴⁷, le trait d'archive que nous voulons tirer se constitue à l'encontre d'une œuvre d'art numérique. Nos objectifs sont différents et ne s'intéressent que peu à la nature des traces pouvant établir une nomenclature et compiler une archive type, mais plutôt à ceci : comment archiver un programme, la matière même des œuvres ? Et au-delà : comment archiver un processus ? Comment penser ce *matériau* capable de fournir une documentation nécessaire à une Histoire de l'art numérique ? Et par rapport à ces blocages que nous avons cessés de rencontrer autour des bases de données, dans un cadre d'animation culturelle ou de gestion de patrimoine, autour finalement de la dimension *muséale* du territoire ; nous ne sommes pas si éloignés de problématiques que posaient en 2007 :

« De même que la photographie conduit à la notion de “musée imaginaire”, et ouvre à une autre forme d'appropriation et de lecture de celles-ci, de même le numérique conduit à la notion de musée virtuel et à une mémoire dynamique de l'œuvre d'art. [...] En effet, l'œuvre s'inscrit dans un espace ambigu où les frontières entre l'art et son contexte se brouillent aisément, dans la mesure où l'œuvre est ce qui émerge dans le processus de ses interactions avec les récepteurs. Mais comment conserver un processus ? »

HILLAIRE, N. (2007). « Le future antérieur de l'œuvre d'art », p. 158.

Nous pourrions alors avancer que la collection des indices nécessaires à l'établissement d'un degré minimum de subsistance du corps affectant (l'œuvre), parmi les traces imprimées à l'encontre d'un autre corps affecté (l'archive), ne se calcule pas tant par rapport à un quelconque caractère remarquable, mais *en-tant-que* cette trace localise de manière précise un attribut du processus en ne cessant de *problématiser* sa valeur archivistique. En ce sens, si l'œuvre a produit plusieurs versions d'elle-même, devons-nous considérer la seconde version comme un repentir ou une nouvelle œuvre ? D'autre part, l'artiste est pris dans ce moment actuel d'ouverture de la mémoire des civilisations et participe à son tour — par son propre travail de restauration consciencieuse de ses programmes — au débat d'archives.

Avec *LUX-U®*,-(*i_RIP®*), nous proposons une œuvre-événement, une cérémonie consistant en la crémation d'une œuvre précédente ayant elle-même fait l'objet de plusieurs développements, versions, mises à jour et qui a donc été pendant plus de deux ans travaillé à même ce rapport qu'entretiennent le processus de conservation et l'archivage ; ce que nous avons appelé *fragments* dans l'enquête du portrait social. L'œuvre-crématoire, partageant la partie du code source qui *problématisait* l'œuvre brûlée (celle dont nous avons considérée qu'elle ne pouvait plus persister dans son être), a produit pendant deux jours trente urnes prenant la forme d'archives. Au sens informatique du terme d'abord : celles-ci consistaient en un dossier compressé au format *.zip* ; au sens esthétique ensuite : *en-tant-que* cette archive était produite selon certains facteurs intrinsèquement liés aux degrés de persistance de l'œuvre brûlée, ces derniers étant traduits dans le contenu de l'archive

⁴⁷ Et donc à la recherche de structures et de systèmes permettant le stockage (à savoir : le tri, la conservation de l'intégrité, l'univocité et l'authenticité) des faits historiques, ou plus justement des objets affectés de traces portées par ces faits.



FIG. 3.7

U-RSS TEAM (2013-...)

LUX-U-®,-(i_RIP®

Programmes pour écran d'ordinateur.

URL : http://u-rss.eu/luxury_rip/.

Chaque case représente une urne dont le contenu n'est accessible que pour le spectateur qui y a effectué sa crémation. Si l'écran affiche un corps / plan commun au réseau, sa profondeur est donc elle individualisée.

sous la forme de ce que appellerons, faute de mieux, des *insécables* de l'œuvre, une consignation de traces miniatures : « la marque, perceptible aux sens, qu'a laissée un phénomène lui même impossible à saisir⁴⁸. » L'intérêt de ce travail est consécutif à la question, déjà évoquée, qu'elle prolonge : comment archiver un processus alors que l'archivage est lui-même ressort d'un processus ?

L'archive relève avant tout de la constitution d'un fonds, que l'A.D.B.S.⁴⁹ définit par « l'ensemble des documents de toute nature qu'une personne physique ou morale a automatiquement produits ou reçus dans l'exercice de ses activités, rassemblés et organisés en conséquence de celles-ci, et conservés en vue d'une utilisation éventuelle »⁵⁰. Si cette définition suppose que la consignation des documents — le processus pendant lequel se manifeste l'archivistique en tant que système technique et normatif (rassembler, organiser, conserver) —, est consécutif aux activités du corps archivé, elle ne nous permet pas d'envisager le fonds selon ses notions intrinsèques, dans « le respect de la

⁴⁸ BLOCH, M. (1952). *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, p. 34.

⁴⁹ À l'origine « Association des Documentalistes et Bibliothécaires Spécialisés » et désormais « Association des Professionnels de l'Information et de la Documentation ».

⁵⁰ A.D.B.S. (2004). *Fonds d'archives*.

provenance, le respect de l'intégrité du fonds, le respect de l'ordre originel ou primitif »⁵¹. Évidemment, la logique du fonds d'archives ne se construit pas en fonction de celles des activités, que celles-ci engendrent une collection remarquable de documents historiques ou une consignation de simples pièces administratives, sa nature n'est pas non plus celle des documents qu'ils renferment. Dans tous les cas, il existe entre les deux termes une relation qui dépasse la simple conséquence. L'ordonnement du corpus archivé correspond à la structuration originelle de ses pièces dans la seule mesure où ces dernières contiennent elles-même l'idée de traces, « l'idée de ce par quoi une nature (se) distingue (de) l'autre en conservant ce que cet autre lui a laissé d'elle⁵² » en-tant-que celles-ci « habitent si profondément le corps qu'elles finissent par en déterminer la constitution »⁵³. C'est l'idée de la trace qui est au cœur de l'archivisation en ce qu'elle permet d'investir la différence de nature qu'il existe entre l'espace relationnel des documents consignés par le corps archivant et l'ordre originel des faits historiques signalés par les corps archivés. La matière de l'archive n'est pas pré-existante au système archivistique du fonds, mais en est le produit. Nous ne saurions donc rapporter le fonds tel qu'il coordonne ses pièces aux faits dans la manière dont ils affectent les corps archivés en y imprimant leurs traces⁵⁴ sans déterminer un champ scientifique de la traçabilité capable de rendre compte des intensités qui se manifestent par les archives, sans quoi nous serions rendu au seul ressouvenir, dans « l'immense et compliqué palimpseste de la mémoire »⁵⁵.

Le fonds est ainsi déterminé par l'ampleur de son champ de traçabilité, ou plus justement, il est la détermination de ce champ même à s'imprimer de traces. Aussi, enferme-t-il une puissance de répétition manifeste dans le pluriel des énoncées à l'encontre duquel se constitue l'archivistique, un système d'énonciation qui :

« [...] loin d'être ce qui unifie ce qui a été dit dans ce grand murmure confus d'un discours, loin d'être seulement ce qui nous assure d'exister au milieu du discours maintenu, c'est ce qui différencie les discours dans leurs existence multiple et les spécifie dans leur durée propre. »

FOUCAULT, M. (1969). *L'archéologie du savoir*, p. 171.

Dans ce registre, plutôt de dire de l'archive qu'elle n'est qu'un corps au sein duquel se fonde, se dissout et se transforme les énoncés, nous avançons qu'elle est la concaténation des énoncés aux procédures d'énonciation où, à la manière de Klee, une géographie spécifique à l'agencement serait

⁵¹ MAZON, B. (2006). « Les archives et la mutation informatique », p. 100.

⁵² VINCIGUERRA, L. (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*, p. 176.

⁵³ Ibid., p. 167.

⁵⁴ C'est toute la complexité des *vestigia* dans la manière dont ils retournent l'apport de la théorie des *incorporels*. Qu'il en soit de l'ontologie spinoziste ou stoïcienne, il est question ici de fonder la sémiotique, de répondre à la formule *aliquid stat pro aliquo*, de saisir comment les forces meuvent la matière et déplacent les corps au point que quelque chose tienne lieu d'une autre. Seulement Spinoza, s'il répond d'une certaine manière à l'initiative stoïque, ne s'intéressera pas aux incorporels comme dialectique des creux et des pleins (le dicible, le lieu, le vide, le temps) — (non-)lieu d'un commerce entre le corps et l'esprit selon une catégorisation existant / subsistant —, mais s'engage dans une théorie complète, une physique du corporel basée sur une distribution nomade, dynamique, intensive des affects. Spinoza ne considère que les corps et s'attachera bien plus, avec les traces, de penser la genèse de l'individuation.

⁵⁵ BAUDELAIRE, C. (1860). *Les Paradis artificiels*, p. 251.

composée. Deux processus se joignent à la *spatialisation* des pièces :

- le tri : en première instance, un certain nombre de critères sont retenus à l'encontre desquels un cadre se dessine, une fenêtre qui borde un corpus disparate de documents tenant lieu d'un fait dans un agencement spatial complexe. Ce processus objective les traces selon une nomenclature qui établit la spécificité univoque et objective un certain *focus* sur les chose. Mais par là-même, le tri crée un *hors-champ* prolongeant les lignes spatio-temporelles du fonds, comme si ce dernier bruissait toujours un peu ailleurs, dans d'autres temps. Le tri détermine le fonds d'archives autant qu'il compartimente le grand discours de l'Histoire en unités d'énonciation. Aussi, plus les faits génèrent de traces, plus le corps archivand est affecté, plus profonde est la marque de l'événement et plus denses et complexes sont les grilles de lecture de l'agencement énonciatif mise en exergue par l'archive ;
- la norme : dans une première acceptation, la norme est la règle de droit impliquant une conduite : là, une trace quelconque acquiert un format, une coquille lui permettant d'entrer en résonance avec le corpus entier et idéalement, avec tout corpus. Ce processus est essentiel à l'émergence des archives en tant que système dans la mesure où il manifeste le classement, la description, l'indexation et la diffusion des documents qui les constituent, soit : la possibilité même pour un tiers d'activer une signification à leur endroit. Avec tel format numérique, les

FIG. 3.8

PAUL KLEE (1929)
Hauptweg und Nebenwege

Huile sur toile : 87.3 × 66.7 cm. Museum Ludwig, Cologne.

La drôle d'impression qui ressort du tableau de Klee se joue entre une perspective sans profondeur et une gravité sans poids. Nous sentons bien qu'il y a un sens de lecture, du proche au lointain, mais cet effet est directement annulé par l'écorce de la peinture, le profil archéologique d'une tranche de terre. Pas plus que les lignes horizontales et le dégradé ne font plier les lignes verticales (intensives) qui tendent à l'horizon.



activités de consignation des documents visant à les rendre accessibles et inter-opérables sur le réseau affectent bien plus profondément l'expressivité de ces derniers.

Indubitablement, ces deux mécanismes sont liées tant et si bien qu'il nous faut « déplacer l'accent de l'analyse des propriétés et des caractéristiques des documents individuels sur l'analyse des fonctions, processus et transactions qui sont à l'origine de la création de documents »⁵⁶. Autrement dit, s'il y a quelque chose d'automatique dans la constitution du fonds d'archive, c'est justement parce qu'il n'est pas la seule conséquence des activités d'un corps archiviste quelconque, mais qu'un tiers systémique régit le striage (spécification, partition) de la matière-archive, assure les transitions intensives du fonds autant que ses distributions extensives hors-cadre et complexifie — selon les modalités multiples du champ de traçabilité à répéter et replier les énoncés — le processus de consignation du discours au point que ce soit ce dernier qu'il importe d'abord de décrire, comme dépositaire de la morphogénèse du fonds.

La tiers archiviste

Quel est le tiers par lequel l'archive trie le réel en même qu'elle normalise la connaissance ? Historiquement, il désigne le dépositaire du pouvoir à l'encontre duquel se consigne la mémoire d'un groupe d'individus, soumis à des répliques analogiques des faits, autour de l'administration du territoire. En France, plusieurs époques ont vu se succéder des manifestations plus ou moins profondes autour de l'expression dominante de la nation, à l'égard de ses trésors locaux, que ces derniers aient été nominalement appelés principautés, cantons ou départements. Dans un article remarquable, Philippe Grand décrit à quel point l'archive est l'organe énonciatif du pouvoir le plus important dans le corps étatique. Il s'agit pour lui de contrôler la vérité qui s'écrit à même les documents, corpus de preuves versé à l'appui d'une énonciation officielle de son Histoire. En d'autres termes : l'archive publique est nationale. Elle code les caractères génétiques de sa propre existence phénotypique, prévenant les éventuelles mutations d'un discours délétère, nuisible au projet de la Nation, et en essence, à la souveraineté elle-même. De Philippe Auguste à Napoléon, l'État procède par des mécanismes similaires à ceux évoqués précédemment : il écrème et centralise les dépôts locaux. Si le tri permet de faire disparaître du trésor national tout ce qui ne saurait servir la mythologie du souverain, la centralisation consiste à faire remonter dans l'arborescence des rétentions tertiaires normées vis-à-vis des formats à l'encontre desquelles l'État s'avère être compatible. Si les faits affectent localement le corps de la nation en y laissant des traces, autant de vestiges signalant que quelque chose y a eu lieu, « les archives viennent d'en haut⁵⁷ », c'est-à-dire que tout ce qui peut s'activer dans le document, tout ce qui peut permettre à ce dernier d'exprimer une puissance de vérité n'est possible (au sens légal) qu'une fois admis dans les registres, classer dans le livre officiel des actes. Il n'en sera pas autrement jusqu'à la Révolution où cette hiérarchie n'est encore pas

⁵⁶ KETELAAR, E. (2006). « (Dé) Construire l'archive », p. 66.

⁵⁷ GRAND, P. (2006). « état, nation, archives », p. 26.

renversée. La succession de républiques qui naissent entre le XVIII^e et le XIX^e siècle voit poursuivre une démarche d'ouverture des fonds qui, si elles procèdent par une décentralisation des lieux de concentration, n'en demeurent pas moins les symboles d'une volonté de contrôle plus subtile de l'Histoire et de la puissance fédératrice de son peuple. Car c'est par les archives que se renforce le sentiment d'appartenance à la nation. Ces dernières « enfin rendues accessibles par les inventaires, se mettent au service de l'histoire officielle, passée avec aisance de la monarchie bourgeoise au populisme impérial »⁵⁸. Si les archives départementales finissent par acquérir un caractère relatif d'autonomie quant à leur organisation, si les fonds s'ouvrent à la consultation du public, ce n'est que pour mieux accréditer la splendeur d'un État qui se pare de transparence dans l'unique mesure où rien de fondamentalement subversif n'y est lisible. Au régime clairement autoritaire de l'archivistique conçue comme un corps dont toutes les parties codifient un compte-rendu unique décidé par le souverain, se substitue une structuration ouverte mais toujours hiérarchique, achoppant d'un organisme pyramidal élaboré en gigantesque machine administrative faisant tourner des répliques concentriques gérant un Même analogique...

En art cependant, ce que nous désignons vaguement sous le terme de peinture historique ne se

FIG. 3.9

JACQUES-LOUIS DAVID (1793)

La Mort de Marat

Huile sur toile : 165 × 128 cm. Musées Royaux des Beaux Arts de Belgique, Bruxelles.



⁵⁸ Ibid., p. 34.

rapporte pas aux documents pour seulement y trouver une concordance avec le sujet peint, mais pour préparer l'à-peindre, la toile de fond. Tout comme De Vinci doit griffonner l'anatomie des cadavres pour peindre « Mona Lisa » sous le voile, David devra consacrer trois mois à deux processus concomitants à l'image d'archive : la composition et l'éclairage⁵⁹. L'œuvre subirait le couperet du plus grand désœuvrement et l'œil et la parole étaient immédiatement cernés d'œillères culturelles voulant justifier la composition du tableau à la direction du fait historique qu'il rapporte où au regard du développement qu'il lui octroie. Et quitte à considérer l'urgence de la commande ou l'époque elle-même, pensons que le portrait ne s'inscrit pas seulement dans le déroulé fiévreux des événements, il répond à un processus d'*éclosion d'images programmées* autant qu'il interagit avec un *dispositif de communication*. À travers l'ange Marat, le peintre compose la double face de l'histoire matérialiste. Dans l'ombre, l'ange s'apparente au monstre, convoque le passé et répond à la suspension du temps. À l'intérieur de l'assassinat particulier de l'ami du peuple dont il figure un agencement complexe, David :

« [...] reconnaît le signe d'une immobilisation messianique des événements, en d'autres termes : d'une opportunité révolutionnaire dans le combat pour le passé opprimé. Il la met au profit pour détacher une époque déterminée hors du déroulement homogène de l'Histoire ; il détache ainsi une vue déterminée de son époque, une œuvre déterminée de l'œuvre dans laquelle elle s'inscrit. »

BENJAMIN, W. (2013). *Sur le concept d'histoire*, p. 79–80.

Ce blocage est feutré dans la matière du fond ocre et quasi brossé d'or du tableau. Parois d'une scène de crime, le fond est largement éclairé par une ombre portée en haut à droite. Marquant la suspension de l'instant peint, le fond renvoie essentiellement au sens qu'on ne convoque pas en peinture et tresse au dernier soupir de Marat tout un treillis de lignes temporelles différentes : l'odeur (de la chair depuis longtemps malade), le son (le bruit des temps, le cri de la foule passée et à venir, la *crowd* comptine, l'auto-fiction du peuple), le toucher (les drapés christiques et les voiles de peinture comme murmure de la Parole messianique)...

Si David ressent la fièvre d'un monde qui surpasse le sensible, il s'efforce, dans la reconnaissance de ce blocage, d'en concilier les effets en joignant la puissance du *storytelling* messianique à la beauté d'indifférence d'une image d'archive. Lorsqu'il visite la dépouille du corps dans la canicule de cet été 1793, David flaire pour la première fois l'odeur de putréfaction d'une chaire déjà atteinte par la maladie. Cette pestilence, il ne cessera pas de chercher à en exorciser l'affection dans la représentation. Dès le premier acte de la pompe funèbre d'ailleurs, le corps est exposé au peuple et la mise en scène doit contenir l'odeur du cadavre. Des brûloirs à encens recouvrent ainsi ce qui ne doit pas se sentir tout autant qu'ils révèlent, de par leur connotation religieuse, le désir *méta-politique* de sanctuariser Marat. Dès le lendemain de l'assassinat, David fait réaliser un masque mortuaire, empreinte d'un visage dissymétrique, et dessine des croquis tel une *Étude d'après nature*. Il s'agit de

⁵⁹ La partie qui suit emprunte beaucoup à : SOUDAN, F. (2015). « Les vestiges comme motif pictural ».

s'imprégner rapidement de réalisme, de conformer les corps au volume objectif de leur surface, de ressentir les pleins composés dans les coquilles de simulacres. Ce sont ces traces qui se cristallisent dans le germe idéaliste de l'image à venir. Le masque et les croquis aboutiront à un *Petit Marat*, tableau tronqué du fond et d'une bande en bas (nous ne voyons pas toute la main, ni l'arme du crime). L'ami du peuple y apparaît le visage affaissé sous l'effet de sa propre déchéance et parfaitement abattu par l'effroi. Ici, « l'absence d'apprêt, les nombreux repentirs, la nervosité de la touche et la spontanéité dans la réalisation de certains détails trahissent l'urgence »⁶⁰. Si ce travail préparatoire rend David à la cure de son affection personnelle, c'est parce qu'on en appelle à lui comme grand communicant et faiseur d'images de la Révolution. C'est à ce titre qu'on lui demande de produire des images efficaces et capables de consacrer Marat en inscrivant son assassinat dans un processus de propagande visuelle. Au cœur de ce programme, il s'agit de faire parler ce que nous pourrions appeler des pièces à conviction — des vestiges qui entretiennent un quelconque rapport à l'événement — en les insérant à un système d'informations. C'est un exercice de montage où tout ce qui est susceptible de bénéficier à la constitution d'une archive magistrale entretient dans un rapport particulier qui caractérise la perception du passé, à cette époque turbulente où tout présent est suspendu à son avenir. À la surface de cette image de propagande, l'ensemble des détails peints par David sont effectivement tressés comme le montage d'un faux : le contenu de la lettre de Charlotte n'est pas authentique et n'a en fait jamais été remis à Marat ; il n'existait pas de billot de bois ; aucun drap vert ne recouvrait la baignoire et le couteau n'a jamais eu un manche blanc mais noir. Peu importe, en œuvrant à ce qui est nécessaire, David actualise un aspect fondamental de l'archive : celle d'enjoindre deux instants. Pour autant qu'au fond de celle-ci se tapisse une catastrophe passée (c'est son motif plastique), c'est pour le sauver d'un oubli irrémédiable, pour répondre à la rédemption que cet événement réclame (c'est ce qui motive l'archive) que David doit faire éclore ce passé en poésie sans fin. Entre la puissance de la chose comme information (data de l'événement réel) et la qualité esthétique de l'objet qui en porte la trace (germe visuel d'un cristal éternel), le choix de l'instant (dans son dernier soupir) instaure l'image au bénéfice de cette suspension.

Voilà un motif, celui du serment, dont les corps employés à la *Mort de Socrate* rendent à Marat toute la luminescence de sa chair. Mais l'incandescence blanchâtre du cadavre peint renvoie également à l'iconographie des descentes de croix du Christ. C'est une vision virtuelle qui cristallise divers éclats passés au sein duquel le serment devient le trait unificateur, le mythe fondateur de la monade, un motif susceptible de faire gagner au monde contemporain de David cette compacité sur-humaine que lui inspire sa connaissance des héros antiques. Si le tableau qui en résulte répond à une première opération stratégique visant à absorber un effroi et à assumer un rôle cathartique ; si, dans l'œuvre, le futur devient un potentiel d'ensemencement de l'opinion, le *pattern*, le *re-compositing*⁶¹ du réel qui y est logé est l'effet d'une intensité plus profonde et ressentie partout

⁶⁰ MAZEAU, G. (2015). *Corday contre Marat*, p. 12.

⁶¹ « Le *compositing* (en français, la "composition") est un ensemble de méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs

dans le fond *amorphe* (où toutes les figures sont possibles). Un fond qui n'a de valeur que parce qu'il cristallise la scène de crime en rendant Marat à une figure générique et éternelle : en martyr (du grec ancien *mártus* : « témoin ») il fait entrer le virtuel dans un idéal singulier. Trois mois, où le temps nécessaire au passage de la réalité sur l'événement et, ainsi qu'on aère une pièce d'air frais pour se débarrasser des mauvaises odeurs de la psychologie, c'est toute la matière historique qui en aura été extraite qui pourra servir à prophétiser un monde nouvellement poétique.

C'est face à la mort que l'image d'art donne une prégnance si particulière à la trace, lui résistant par elle. Plus encore, lorsqu'elle enroule dans l'indiscernable le document et l'affection, le confus et le discernable (d'un certain point de vue), le visible et le *disible*. Ceci non pas dans une relation même alternante de servitude, mais par ce double principe de composition et d'éclairage, comme lutte de l'œuvre entre le monde et la terre, entre ce qu'il s'agit de clore (composer) dans la représentation et d'ouvrir, d'in-terminer par rapport à l'histoire et un nouvel éclairage sur l'horizon. Une trace *traçante*, un monde s'invaginant dans les affections (une composition spirituelle d'affects) pour devenir *la terre*, le flux dressant la peinture au-delà de toute analogie matérielle :

« Ce qui entre dans l'ouvert est directement l'acte de se-fermer et c'est cela *l'essence de la terre*. [...] La mise en place, comme ouvrir axial d'un monde, et la production, comme protéger ressemblant de la terre qui se ferme, sont les deux traits essentiels de l'être-œuvre de l'œuvre. »

HEIDEGGER, M. (2014). *De l'origine de l'œuvre d'art*, p. 63-64.

C'est en cela également que l'art ne pose pas la même question à la mémoire, parce qu'elle suppose toujours, nous plus seulement la réversibilité du visible et de l'invisible, du muet et du parlant⁶², mais de la mort et la vie elle-même.

Art et usage des données

Quelles sont les affaires de l'art à l'archive ? Comment communiquent-elles ? Mais surtout, comment le numérique transforme le rapport plastique de l'art à l'être-archive de l'œuvre. Posons l'archive comme une interface qui agisse dans un registre quelque peu différent de celui de la trace archivistique que nous avons déjà abordée, c'est-à-dire au delà d'un vestige embrayant sur la seule *recognition* d'une absence. Ce que l'art numérique nous force de considérer, c'est la juxtaposition de potentiels artistiques et la co-errance de documents ; et ce que nous nous demandons quant à l'existence éventuelle d'un être-archive artistique, c'est le coefficient d'art du document d'archive :

sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. » WIKIPEDIA, « Compositing ». URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Compositing> (version du 24/05/2015).

⁶² Au sens où l'entend Merleau-Ponty : « En un sens, si l'on explicitait complètement l'architectonique du corps humain, son bâti ontologique, et comment il se voit et s'entend, on verrait que la structure de son monde muet est telle que toutes les possibilités du langage y sont déjà données. » MERLEAU-PONTY, M. (1964). *Le visible et l'invisible*, p. 201.

« En fait, un chaînon manque à la chaîne des réactions qui accompagnent l'acte de création ; cette coupure qui représente l'impossibilité pour l'artiste d'exprimer complètement son intention, cette différence entre ce qu'il avait projeté de réaliser et ce qu'il a réalisé est le "coefficient d'art" personnel contenu dans l'œuvre. En d'autres termes, le "coefficient d'art" personnel est comme une relation arithmétique entre "ce qui est inexprimé mais était projeté" et "ce qui est exprimé inintentionnellement". »

DUCHAMP, M. (2008). *Duchamp du signe*, p. 120.

Plus précisément, car cette question n'a pas attendu le numérique pour trouver ses problèmes — si l'intentionnalité de l'artiste est plus que jamais cruciale quand justement tout peut littéralement faire matériau artistique, c'est surtout l'inexpression patente de l'archive, supposée distancée de l'œuvre dont elle consigne et organise en marge les affections, qui pose problème. Postulons alors que le numérique inscrit l'être-œuvre et l'être-objet sur un même plan de langage et de symboles. Nous nous apercevons qu'il est nécessaire d'ancrer notre raisonnement dans une théorie ontologique plus large de l'être aux choses et des choses à l'art : « Se développe ainsi, autour des œuvres présentes en soi, une agitation diverse [mannigfaltiger Umtrieb] que nous nommons et brièvement sans connotation péjorative le *milieu de l'art* [Kunstbetrieb]⁶³. » L'être-objet désigne l'œuvre d'art en tant qu'elle « est entretenue, expliquée et appréciée dans le milieu de l'art, comme *objet*⁶⁴, autrement dit : l'exposition, le marché, la critique, la conservation engagent des acteurs qui fondent l'être-objet de l'œuvre d'art, toutes les formes de valeur ayant trait à l'existence, matérielle ou non de l'œuvre, ce qui inclut concrètement le document d'artiste, l'archive ou le catalogue. L'installation et la production sont les deux traits caractéristiques de l'être-œuvre de l'œuvre d'art. Heidegger introduit ainsi deux ruptures :

1. il distingue bien l'affairement public que l'œuvre génère autour d'elle (l'être-objet) de son être-produit, c'est-à-dire : la maîtrise par l'artiste des idées artistiques autant que la transposition de celles-ci en produits ;
2. il avance que ces deux en-tant-que de l'œuvre ne nous renseignent en rien sur l'être-œuvre, sur l'essence de l'art.

Aussi, pouvons-nous ignorer d'inscrire notre problème (comment l'archive vient à l'art) dans une distinction des médiations matérielles des œuvres. L'important c'est de savoir s'il y a œuvre ou pas, peu importe que l'objet-qui-fait-œuvre ait la qualité plastique d'archive puisque la forme de l'œuvre n'est pas celle de l'archive. Le rapport entre être-produit (le travail d'un artiste) et être-objet (les traces et les transferts d'intensités ou de biens de valeur que génèrent ce travail) ne nous renseigne pas sur la réalité de l'être-œuvre.

Le problème qui émerge est relatif à la dissolution de cette frontière texte / image et consiste pour nous à se demander comment est-ce que l'on peut prolonger les vestiges d'un travail artis-

⁶³ HEIDEGGER, M. (2014). *De l'origine de l'œuvre d'art*, p. 50.

⁶⁴ Ibid., p. 50.

tique (ce qui constitue la multiplicité matérielle et symbolique d'une démarche) au point qu'elle répète, conjointement à l'actualisation d'un travail en cours, les limbes et segments d'une production passée ? Autrement dit : l'archive, plutôt que de n'être qu'une œuvre objectivée en matériau d'investigation pour l'historien d'art, n'appelle-t-elle pas avec la numérique un rôle plus fondamental, en ceci qu'elle hérite des propriétés d'indifférenciation *a priori* du binaire, où toute information peut faire l'objet d'un transfert de médium (visuel, sonore, hyper-textuel, etc...) autant que se déjouer de l'idée même de lisibilité (disparaître dans la pénombre et n'avoir qu'un rôle infra-mondain, en retrait de l'horizon plastique même) ? Ce qui importe ici, c'est la concaténation : l'enchaînement d'idées elles-mêmes enchaînantes... Sans nul doute, le numérique complexifie l'archivistique en l'ouvrant à une structure plus labyrinthique qu'arborescente et dans notre problème géographique, il pourrait être rattaché à l'Atlas tel que le conçoit Didi-Huberman :

« L'atlas fait donc, d'emblée, exploser les cadres. Il brise les certitudes autoproclamées de la science sûre de ses vérités comme de l'art sûr de ses critères. Il invente, entre tout cela, des zones interstitielles d'exploration, des intervalles heuristiques. [...] Il déconstruit, par son exubérance même, les idéaux d'unicité, de spécificité, de pureté, de connaissance intégrale. »

DIDI-HUBERMAN, G. (2011). *Atlas ou le gai savoir inquiet*, p. 13.

À l'instar du débat Bergson / Husserl sur la conscience, là où l'Atlas est toujours le recueil *de* quelque chose, c'est le recueil qui devient quelque chose dans le cas de l'archive numérique.

Les fameuses *typologies* des Becher poseraient bien cette ambivalence qui distinguerait d'ailleurs aussi l'art de la visualisation de données. Contrairement à l'Atlas, nous ne pouvons espérer avoir une quelconque saveur du recueil par la qualité de ce qui est recueilli. Il n'est pas question non plus de ronger l'ordre et de prôner la désorientation. Car de toutes façons, il en sera toujours de l'ordre *de quelque chose*, un point de départ pour déconstruire. Mais l'idée est *en* photographie chez les Becher, cela signifie bien que l'image, par rapport au réel, ne part pas d'un centre mais s'inscrit sur un plan, qu'elle ne relève pas d'un thème mais d'un processus. L'objet d'une série est souvent le moins sujet à l'encodage de son temps, il n'a pas disparu du paysage, seulement du langage. Le motif photographique est donc déjà décrit dans une série virtuelle. S'il y a déconstruction, elle n'est pas à chercher dans la photographie, mais dans le choix de l'instant, finalement assez fugace, où une actualité devient un reliquat, où une réalité (ici industrielle) cède sa place à un désert. Les Becher réussissent peut-être ce geste assez extraordinaire de capturer un changement dans l'écoumène, au sens alors le plus conceptuel de l'archive. Ici, la fonction des choses a quitté leurs enveloppements, et ceux-ci de ne décrire plus que le profit d'une utilité sociale désormais sans effet. Les photographies portent donc l'empreinte d'un trait technique au sens large, au moment où celui-ci n'est plus encodé au monde. Puisqu'il n'y a pas de thème, il ne peut y avoir sous la *tabularité* de l'œuvre un quelconque effet de ré-ordonnement. Les différents châteaux d'eau n'entretiennent aucune similitude visuelle, de bas en haut ou de gauche à droite, peu importe d'où nous partons, aucun ligne *logique* ne traverse la grille. Celle-ci, en fait, se différencie en elle-même. Elle ne consiste pas

à faire tenir un ordre mais à décrire l'espace d'*équi*-probabilité optimum entre les photographies et leurs sujets. Toujours en train de faire parler ce qui s'absente, avant de témoigner de ce qui se ressent. Mais cette fois-ci en suspension dans le temps, la trace n'est ni affective, ni documentaire, ne relevant d'un élément du monde n'étant lui-même ni déterminé par l'antériorité, ni attendu de répondre à la postérité.

PERSISTER DANS SON ÊTRE

Dans un même registre, le numérique ne se contente pas d'un changement de perception sur les traces, mais autorise un nouvel art de faire la mémoire. Face à des prédicats de phénomènes en *silice du monde*, la mémoire prend la prégnance des relations *équi*-distantes qui se composent à travers la circulation du passé, du présent et du devenir sur le réseau. Par le double principe d'une matière computante toujours susceptible de faire changer de nature médiatique l'expressivité qui s'y feutre, et le jeu des méta-données ré-ordinant constamment la position d'un fragment (amorphe) sur l'espace documentaire, une trace ne peut devenir le germe de quelque monde sans passer par un effort de surcodage. C'est par ce processus que nous pourrions espérer avoir l'intuition des formes, sans jamais connaître si celles-ci sont parfaitement codées, dé-codées, ou in-codées par la machine.

FIG. 3.10

BERND & HILLA BECHER (1980) Wassertürme

Neuf tirages argentique : 155.6 × 125.1 cm. Musée Guggenheim, Bilbao.

Ce n'est pas que la prise de vue documentaire veuille rendre un point de vue neutre sur les choses, mais qu'elle cherche à neutraliser le point *par rapport auquel* la vue pose la neutralité. Le geste d'art, dans cette histoire, veut rendre la vue à la chair du monde et se faufiler dans la question de la mémoire collective. Comme si l'œuvre composait, par la répétition, la grille et la série (un motif), non plus un support de témoignage architectural, mais l'empreinte d'une modélisations humaine, à un certain moment de son évolution culturelle. Devenant des espaces de pensée, cette mondanité désaffectée ne laisse jamais bien loin la beauté d'indifférence.



Dans cet ordre d'idées, il faudrait même admettre l'impossibilité de distinguer le corps archivé de l'archivant. Quelque part, nous sous-entendons qu'à l'hyper-complexité affective répond nécessairement une traçabilité hyper-média du corps, engendrant une archive composée par l'indiscernable. En numérique, l'œuvre d'ordinateur est déjà potentiellement archivistique. Mais en voulant rapprocher les termes, nous ne pouvons ignorer qu'ils désignent des milieux singulièrement différents. Nous sommes donc confrontés à des problèmes étymologiques dès le départ. Archiver a tendance à être associé en informatique à la notion de *dumping* : un cliché mémoriel de ce qui est contenu, idéalement posé comme agnostique au problème d'encodage et au dynamisme de la structure sur laquelle il repose. Dès lors, comment fabriquer le cliché d'une chose *en cours de formation*, en recherche de contenant ? Nous affrontons ici une difficulté inédite face à cet objectif qui est de faire persister l'expressivité d'une forme à travers le temps. Il est alors séduisant d'émuler, par un autre programme⁶⁵, les conditions originelles d'apparaître, de manière à simuler ses configurations adéquates d'existence (en supposant que l'adéquat soit l'origine). Mais nous sommes là dans le registre de la conservation car en vérité, l'unique but de ce travail serait de repousser constamment la mort de la chose préservée en ces conditions, comme un perpétuel repentir artistique. Une autre révision s'impose. Par l'espace, l'archivage désignait un lieu, celui de la concentration des archives : un espace euclidien fait de repères et de processus d'adressage, dans l'ordonnement, la classification, l'accès même. Il en est d'une toute autre manière dans cet espace sans distance où effectivement, les conditions selon lesquelles les choses entretiennent entre elles un certain rapport mesurable, que ce dernier soit quantifié ou qualifié, n'est pas le même que celui appliqué à l'espace physique. Nous le répétons, la territorialité numérique existe sans principes de concentration.

Quant à l'art enfin, s'il s'agit d'archiver une démarche plastique dans le temps, dès lors qu'il y a un corps programmé, nous ne pouvons qu'aborder le problème de sa sauvegarde vis-à-vis du milieu à travers lequel l'œuvre a perduré. En définitive : la collecte ne peut aboutir à la production d'une archive mise à distance de la démarche, ni de la versatilité des structures qui la lignent aux réseaux numériques. Du point de vue l'art donc, qu'est-ce qui meurt dans le programme quand nous disons qu'il ne fonctionne plus ? Sans vouloir dresser un principe général, nous pouvons partir des seules œuvres d'U-RSS afin d'espérer tracer, d'un seul geste, un jeu d'échelles entre le virtuel et l'actuel ; ce rapport déterminant précisément les échanges énergétiques impliqués à la persistance du corps programmé, posant la vie et la mort comme des i-réversibles, le tout au-delà de la fonction du programme ; ce qu'il fait n'énonçant finalement que si peu de choses sur l'acte programmé. C'est une ligne encore, qui fait tenir la collection, et nous distinguerons alors par elle ce qui est :

- accessible / en transit : ce dont l'expérience de la forme est possible, mais qui est également témoin adéquat des attributs publics du projet, comme données dérivées (articles, confé-

⁶⁵ Tout simplement appelé émulateur : « En informatique, l'émulation consiste à substituer un élément de matériel informatique – tel un terminal informatique, un ordinateur ou une console de jeux – par un logiciel. » WIKIPEDIA, « Émulation ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/émulation> (version du 17/05/2015).

rences, etc...) → *le corps est ce qui existe* ;

- virtuel / en procès : non seulement prospectif et invisible en tant qu'œuvre future, mais aussi à l'état de souci d'émergence, comme une idée embryonnée dans l'image, dans le digramme → *le corps est ce qui devient* ;
- inadéquat / en décès : ce qui ne fonctionne plus, que ce soit du point de vue de la forme (dans le *bug*) ou de la force, quand l'idée ne bouge plus dans l'image, quand la sensation de cerveau disparaît → *l'être est dé-corporé* ;

Nous imaginons que par la manière dont s'articulent les trois degrés d'une collection numérique, le travail de conservation devient *consubstantiel* à la démarche artistique. Tout simplement : la conservation des œuvres peut *faire œuvre*. C'est exactement ce que nous proposons, avec Marc Veyrat, lorsque nous choisissons d'incinérer une œuvre morte par *causalité inadéquate*, c'est-à-dire : dont la fin s'expliquait par la disparition d'un service Internet qu'elle impliquait *en son corps*. Dans le cas de *LUX-U-®-(i_RIP®)*, la nature même de l'œuvre étant d'être affectée par un extérieur qui n'était donc plus, il aurait été inutile de corriger ce *bug* ou de le contourner pour seulement rétablir la fonctionnalité attendue. Cela n'aurait su gommer une inadéquation beaucoup plus immanente au réseau. Nous le répétons, nous ne posons pas la mort du corps programmé en fonction du *bug* mais vis-à-vis de ses rapports de *vitesses et de lenteurs*, de la quantité de ses échanges actuel / virtuel, des *intensivités* qui oscillent en lui, de ses motifs. Dans l'actualité passée de nos problèmes *@-venir* (dans l'épopée de l'époque), nous avons comme l'intuition, par cette rupture, que l'œuvre est finalement elle-même inadéquate à la machine U-RSS, poupe de notre saillance sur le milieu *computant*. Coupé de l'accès au moteur de recherche auprès duquel il contractait son *principe vital*, la mort de *LUX-U-®-(i_RIP®)* est donc *actée*, le 16 novembre 2011 précisément, mais *LUX-U-®-(i_RIP®)* est déjà en route, sous la forme de quelques fragments rédigés immédiatement après le constat et qui viendront compléter une épitaphe donc voici les deux derniers paragraphes :

LUX-U-®-(i_RIP®) comprenait le Web à partir de notions de l'information qui lui étaient contemporaines; les moteurs de recherche, la folksonomie, les plateformes de partage. Mais, si les principes inhérents à ces services n'ont pas changé (nous partageons toujours autant de contenus, nous maintenons tous des indexations personnelles des objets que l'on croise sur la toile), les accès qui permettaient jusqu'alors le truchement de cette matière ont évolué ou se sont rendus inaccessibles.

LUX-U-®-(i_RIP®), le Web a changé, il ne t'est plus contemporain, il fallait donc t'incinérer. Mais nous t'incinérons par ce qui a survécu en toi : ton principe digestif, ton processus, celui par lequel tu te fais objet mémoriel. C'est la raison pour laquelle ta mort est affectée par le même programme qui affecta ta vie, affectée à la différence que c'est la dernière fois que celui ci s'anime, pas de possibilité de te réinitialiser. C'est un aller unique vers le cyber-outremonde.

Étant donné l'esprit éternel⁶⁶, comment pourrait-il d'ailleurs en être autrement d'un acte, quant à décider de la fin d'un corps inscrit à une matière qui ne cesse de ré-incarner. Immédiatement, nous imaginons que l'acte doit être pris dans un geste, lui-même programmée pour *in-terminer* cette question du corps et rendre l'automate spirituel à sa programmation. Dans la mesure où *LUX-U-®*,-(*i_RIP®*) consiste en la crémation de *LUX-U-®*-(*i*), nous conservons l'actualité de la seconde jusqu'à la mort programmée de la première. C'est par un processus d'échange que nous assistons à une espèce de friction conceptuelle entre les deux, dans le remplacement progressif du mouvoir par le *mouvoir* des urnes ; gelant le flux dans une épaisseur de la *grille noir sur fond noir*. C'est l'énergie dissipée dans cette thermodynamique qui imprime les archives de ce *quelque chose en train de disparaître*. Toutes les heures, un script cron⁶⁷ envoie d'ailleurs une autre requête à Twitter. Il ne s'agit plus d'y prélever des contenus mais d'en soumettre, comme pour s'insérer une dernière fois dans la Grande Ligne. *LUX-U-®*,-(*i_RIP®*) disposant d'un profil Twitter⁶⁸, un autre programme composera un cliché i-mémoriel de la chambre crématoire et, y joignant une simple phrase « JE BRÛLE... »⁶⁹, composera un *tweet* posté sur le *fil d'actualité* de *LUX-U-®*,-(*i_RIP®*) auprès dudit service. Sur un plan plus programmatique, nous sommes également dans une démarche de conservation, puisque nous conservons par là l'actualité de l'œuvre jusqu'à sa mort programmée. Avec *LUX-U-®*,-(*i_RIP®*), nous considérons finalement qu'à l'instar du *Land Art*, il est de la nature des œuvres numériques de disparaître et que l'art devient spirituel lorsqu'il s'affranchit de sa propre disparition matérielle.

C'est peut-être autour de la miniaturisation que se lignerait le rapport entre l'œuvre brûlée et l'œuvre crématoire. Par exemple, l'interactivité est ici réduite au minimum, la seule connexion suffisante à décrire une présence, elle déclenche automatiquement la crémation. L'unique trait interactif désigne ainsi cet instant fugace de la *mise en contact* des machines et des corps, instant pendant lequel le programme s'apprête à apparaître. À ce moment, nous prélevons deux méta-données au corps-machine du *spectacteur*⁷⁰ : l'adresse I.P., identifiant le terminal d'accès parmi tous les autres du réseau, ainsi que l'instant exact de sa connexion. Si nous disons de cette présence qu'elle est interactive, c'est parce que la récolte des méta-données avait le but précis de créer l'avoir-lieu du corps-@-corps. En identifiant les acteurs du réseau pour lequel l'œuvre allait progressivement se

⁶⁶ « Et cependant il n'est pas possible que nous nous souvenions d'avoir existé avant le corps, puisque aucune trace n'en peut rester dans le corps, et que l'éternité ne peut être définie par le temps ni avoir aucune relation au temps. Mais néanmoins nous sentons et faisons l'épreuve que nous sommes éternels. Car l'esprit ne sent pas moins les choses qu'il conçoit par l'entendement que celles qu'il a dans la mémoire. SPINOZA, B. (1957). *Éthique*, [Livre V, Prop. XXIII, Scolie, p. 372.

⁶⁷ « cron est un programme qui permet aux utilisateurs des systèmes Unix d'exécuter automatiquement des scripts, des commandes ou des logiciels à une date et une heure spécifiées à l'avance, ou selon un cycle défini à l'avance. » WIKIPEDIA, « cron ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cron> (version du 08/07/2015).

⁶⁸ URL : https://twitter.com/luxury_rip.

⁶⁹ « Je brûle et puis j'ai faim de combustible. » « Du sommeil, du soleil, de l'oseille » In : LA RUMEUR (2007). *Du cœur à l'outrage*.

⁷⁰ « Ni pur spectacle requérant une simple interprétation, ni libre improvisation, ni confrontation à une forme immuable hors d'atteinte, ni libre disposition, ni rapport avec un objet stable, ni relation avec un humain : ainsi se déploie le commerce avec les œuvres *actées*, constamment renvoyées d'un de ces pôles vers l'autre. C'est ce que tente de désigner la notion risquée de "spectacteur". » « Introduction » In : BARBOZA, P. et WEISSBERG, J.-L. (2006). *L'image-actée*, p. 16.

consommer — ceci non plus dans l'espace (par la cartographie), mais dans le temps (par le flux) — et en se composant une mémoire des connexions (des présences en cours) dans une base de données, le programme sait qui le consulte et depuis quand, il dispose de quoi se constituer un geste de mise en scène. Nous avons ainsi programmé une latence de quelques minutes, de telle sorte que si une crémation était en cours, l'œuvre se ferait temporairement au réseau, refusant à quiconque toute tentative de connexion. À l'instar de ce que nous avons donc pu dire à propos du Bunraku⁷¹ : il n'y a pas de corps *comme* mise en scène (comme monde d'enveloppements) si les acteurs qui s'y rencontrent ne vont pas jusqu'à s'isoler des petites mondanités de leurs organes, passer dans la mécanique (l'automate corporel) pour délirer les machineries (l'automate spirituel) et invaginer le cosmos comme le motif le plus intime de leur être et la pointe la plus élancée de leur devenir. Dans *LUX-U-®,-(i_RIP®)*, cela signifie que le processus s'isole de l'espace réticulaire pour faire venir la modulation pure. L'espace sans distance est devenu le temps sans durée. Par rapport à *LUX-U-®-i)*, où la mise en ébranlement du silice (l'actualisation) passait par du texte renseigné par un acteur humain, le corps programmé ne cherche ici plus à faire parler le bruit du réseau par rapport à un énoncé, mais à laisser crépiter les bruissements de langue, dans un corps signé d'un seul mot : *luxury*. Il ne s'agit plus de nous *faire faire* sillonner la sémiosphère pour s'y frayer un chemin sens/cible avec le programme, mais de poser le même énoncé, le même mot-clef, le même hoquet de la matière expressive, pour enfin enchâsser parfaitement le corps à la modulation programmée. Celui-ci ne se compose plus en cherchant sa mesure au réseau ; il n'est plus moduler par des questions d'espace mais de temps. Chaque crémation, remplissant peu à peu une surface de départ uniformément noire, reposerait alors sur un principe de miniaturisation, manifesté par une image *en basse définition* et un énoncé *en re-pli tautologique*.

Par rapport à l'image d'abord, les trente cases qui décrivent la grille de l'écran, si elles reposent sur un processus identique à celui de *LUX-U-®-i)*, ne consistent pas à répéter en taille réduite la démarche employée à la création de *LUX-U-®-i)*. Ce n'est pas l'image qui prend moins de place dans l'espace, c'est l'in/visible qui disparaît en même temps que s'essouffle le corps. C'est le modèle même qui se rétrécit, sans changer d'échelles mais en se contractant finalement autour du seul mot-clef *luxury*. Ce dernier, passé à chaque crémation en requête à l'A.P.I. du service de *microblogging*⁷² Twitter — le réseau des énoncés miniatures — nous permet de récupérer les mêmes ingrédients cuisinés par *LUX-U-®-i)* : des mots et des images associés à une ontologie produite par la foule. Mais ce dernier sursaut d'émergence n'a plus de souci, il doit laisser échoir son agir en balbutiant son propre nom à l'encontre du flux, comme un dernier acte de résistance. Vis-à-vis de la sémiosphère, le mot-clef ne sert plus à orienter le programme dans l'espace d'Internet, mais à invaginer le réseau

⁷¹ Voir : *f -) ancre* 37, p. 157.

⁷² « Le but des microblogs est de diffuser plus fréquemment des informations en se limitant au minimum utile, à mi-chemin entre messageries instantanées et blogs. Comme les blogs, ils autorisent un archivage web ; comme les messageries instantanées, ils permettent la diffusion en temps réel d'informations jugées pertinentes par leurs éditeurs. » WIKIPEDIA, « Microblog ». URL : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Microblog> (version du 17/02/2015).

Twitter (un monde entier) envers lequel il ne cesse de poser la répétition d'une même ligne : lux–lumen, lux–lumen... comme deux puissances d'ombre entre la chair et la ciel. L'œuvre, en dissolvant ces derniers ancrages mondains, évoquerait encore une fois ce *pli du dehors*. Ce dernier ne consistant pas seulement à tenir d'ailleurs une épaisseur du monde rapportée à un *en-soi* transcendant, posé comme référence au regard duquel l'étranger serait inséré à un principe d'identité, justifié comme toujours postérieur par rapport à lui ; mais d'un corps composé parmi tous les *en-soi* du monde comme la Monade des monades, posant l'indiscernable comme mode d'existence ; non pas sans limite mais avec l'in-terminé comme *motif d'agir* et l'ouverture comme principe *morphogénétique*. Le programme serait alors cette forme d'incomplétude nous obligeant sans cesse à désespérer du corps : programmer sa propre mort revenant ainsi à signer l'acte de son ultime libération.

BIBLIOGRAPHIE



CHAPITRES ET OUVRAGES

- AGAMBEN, Giorgio (1990). *La communauté qui vient. Théorie de la singularité quelconque*. Trad. par Marilène RAIOLA. La Librairie du XXI^e siècle. Paris : Seuil.
- (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif*. Trad. par Martin RUEFF. Petite Bibliothèque. Paris : Payot & Rivages.
- AMEISEN, Jean-Claude (2003). *La sculpture du vivant. Le suicide cellulaire ou la mort créatrice*. Points Sciences. Paris : Seuil.
- AMILHAT SZARY, Anne-Laure (2013). « Frontière ». In : *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Sous la dir. de Jacques LÉVY et Michel LUSSAULT. Paris : Belin, p. 413–417.
- ANDRIEU, Bernard (2011a). *Les avatars du corps – Une hybridation somatechnique*. Paris : Libier.
- ARASSE, Daniel (2003). *On n'y voit rien*. Folio / Essais. Paris : Denoël.
- ARBARET-SCHULZ, Christiane et al. (2004). « La frontière, un objet spatial en mutation ». In : *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Sous la dir. de Jacques LÉVY et Michel LUSSAULT. Paris : Belin. URL : <http://www.espacestems.net/articles/la-frontiere-un-objet-spatial-en-mutation/> (visité le 24/12/2013).
- ARISTOTE (1991). *La Métaphysique*. Trad. par Jules TRICOT. T. 2. Bibliothèque des textes philosophiques – Poche. Paris : Vrin.
- ARMENGAUD, Françoise (2012). « Sacha Sosno et l'oblitération. Un art du refus ». In : *Le refus*. Sous la dir. de Christian GUTLEBEN et Michel REMY. Cycnos. Paris : L'Harmattan, p. 17–25.
- ARRENDT, Annah (1958). *The Human Condition*. 2^e éd. Chicago : The University of Chicago Press.
- ARTAUD, Antonin (1964). *Le théâtre et son double*. Folio / Essais. Gallimard.
- AUDI, Robert, éd. (1995). *The Cambridge Dictionary of Philosophy*. 2^e éd. Cambridge : Cambridge University Press.
- BACHELARD, Gaston (1993). *La Formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance*. Bibliothèque des textes philosophiques – Poche. Paris : Vrin.
- (2008). *La poétique de l'espace*. 9^e éd. Quadrige. Paris : Presses Universitaires de France.
- (1948a). *La terre et les rêveries de la volonté*. Paris : Librairie José Corti.
- (1948b). *La Terre et les rêveries du repos*. Les Massicotés. Paris : Librairie José Corti.

- BALPE, Jean-Pierre et al. (1996). *Techniques avancées pour l'hypertexte*. Paris : Hermès.
- BALTZ, Lewis (2012). *Texts*. Steidl.
- BARBOZA, Pierre et Jean-Louis WEISSBERG, éd. (2006). *L'image-actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire "L'action sur l'image"*. Champs visuels. Paris : L'Harmattan.
- BARTHES, Roland (2002). « Barthes par Roland Barthes ». In : *Œuvres complètes*. T. 4 : 1972 – 1976. Paris : Seuil.
- (1981). *Essais critiques*. Points Essais. Paris : Seuil.
- (1977). *Fragments d'un discours amoureux*. Tel Quel. Paris : Seuil.
- (2007). *L'empire des signes*. Points Essais. Paris : Seuil.
- BAUDELAIRE, Charles (1860). *Les Paradis artificiels*. Classiques de Poche. Paris : Le Livre de Poche.
- BAUDRILLARD, Jean (1968). *Le système des objets*. Tel. Paris : Gallimard.
- BAUMAN, Zygmunt (2007). *Le présent liquide. Peurs sociales et obsession sécuritaire*. Trad. par Laurent BUIY. Paris : Seuil.
- BEAUDE, Boris (2012). *Internet, changer l'espace, changer la société*. Société de la connaissance. Limoges : FYP éditions.
- BELHAJ KACEM, Mehdi (2011). *La conjuration des tartuffes*. Variations XVI. Paris : Léo Scheer.
- BENATOUIL, Thomas (2003). « La Matrice ou la Caverne ». In : BADIOU, Alain et al. *Matrix. Machine philosophique*. Paris : Ellipses, p. 34–42.
- BENJAMIN, Walter (1978). *Essais sur Bertolt Brecht*. Trad. par Paul LAVEAU. Petite Collection. Paris : Maspero.
- (2013). *Sur le concept d'histoire*. Trad. par Olivier MANNONI. Petite Bibliothèque. Payot & Rivages.
- BERGEN, Véronique (2013). « Deleuze : du sensible à l'empirisme transcendantal ». In : *Deleuze, la logique du sensible. Esthétique & clinique*. Sous la dir. d'Adnen JDEY. Saint Vincent de Mercuze : De l'incidence éditeur, p. 75–90. URL : https://www.academia.edu/11705702/Deleuze_du_sensible_%C3%83%C2%A0_lempirisme_transcendantal (visité le 20/07/2015).
- BERGSON, Henri (1990). *La pensée et le mouvant. Essais et conférences*. 3^e éd. Quadrige. Paris : Presses Universitaires de France. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k20530p> (visité le 18/12/2013).
- BERLOQUIN, Pierre (2013). *Codes. La grande aventure*. Sciences. Paris : Points.
- BERQUE, Augustin, éd. (1994). *Cinq propositions pour une théorie du paysage*. Pays / Paysages. Seyssel : Champ Vallon.
- (2000b). *Écoumène. Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris : Belin.
- BERQUE, Augustin et Maurice SAUZET (2004). *Le sens de l'espace au Japon. Vivre, penser, bâtir*. Paris : Arguments.
- BLOCH, Marc (1952). *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*. 2^e éd. T. 3. Cahier des Annales. Paris : Armand Colin. URL : <http://dx.doi.org/doi:10.1522/cla.blm.apo> (visité le 18/10/2013).

- BOURASSA, Renée (2010). *Les fictions hypermédiatiques*. Erres Essais. Montréal : Le Quartanier.
- BRANDON, Carol (2015a). « Bug ». In : *100 notions pour l'art numérique*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. 100 notions (coollection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD). Paris : Les éditions de l'Immatériel. Chap. 48, p. 48–50.
- (2015b). « Glitch art ». In : *100 notions pour l'art numérique*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. 100 notions (coollection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD). Paris : Les éditions de l'Immatériel. Chap. 43, p. 115–119.
- (2015c). « Lumière, lux > < lumen ». In : *100 notions pour l'art numérique*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. 100 notions (coollection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD). Paris : Les éditions de l'Immatériel. Chap. 61, p. 159–161.
- BRECHT, Bertolt (2013). *Petit organon pour le théâtre*. Trad. par Jean TAILLEUR. Scène ouverte. Paris : L'Arche.
- BRÉHIER, émile (1982). *La Théorie des incorporels dans l'ancien stoïcisme*. Bibliothèque d'histoire de la philosophie. Paris : Vrin.
- BRILLAT-SAVARIN, Jean Anthelme (1848). *Physiologie du goût*. Paris : Gabriel de Gonet. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k1063697> (visité le 25/07/2013).
- BRONCKART, Jean-Paul (1977). *Théories du langage. Une introduction critique*. 2^e éd. Psychologie et sciences humaines. Bruxelles : Editions Mardaga.
- CANGUILHEM, Georges (1998). *La connaissance de la vie*. 2^e éd. Bibliothèque des textes philosophiques – Poche. 1^{ère} pub. en 1952. Paris : Vrin.
- CASSIN, Barbara, éd. (2004). *Vocabulaire européen des philosophies. Dictionnaire des intraduisibles*. Paris : Seuil / Le Robert.
- CASTELLS, Manuel (1998). *La société en réseaux*. Trad. par Philippe DELAMARE. T. 1 : L'ère de l'information. Paris : Fayard.
- (2001). *The Internet Galaxy*. Oxford : Oxford University Press.
- CAUQUELIN, Anne (1992). *Court traité du fragment. Usages de l'œuvre d'art*. Paris : Aubier.
- (2006). *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*. Lignes d'Art. Presses Universitaires de France.
- (2002). *Le site et la paysage*. 3^e éd. Quadrige. Paris : Presses Universitaires de France.
- (2000). *L'invention du paysage*. 4^e éd. Quadrige. Presses Universitaires de France.
- CERTEAU, Michel de (1990). *L'invention du quotidien*. T. 1. Arts de faire. Folio / Essais. Paris : Gallimard.
- CHARBONNIER, Georges (1994). *Entretiens avec Marcel Duchamp*. Marseille : André Dimanche.
- CLAIR, Jean (2012). *Hubris. La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*. Connaissance de l'Inconscient. Paris : Gallimard.

- CORRASABLE, Eton (1967). « Language to be looked at and/or things to be read ». In : *Robert Smithson. The collected writings*. Sous la dir. de Jack FLAM. 2^e éd. The documents of twentieth century art. Berkeley : University of California Press, p. 61.
- COSTA, Mario (2003). *Internet et globalisation esthétique. L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*. Trad. par Giordano DI NICOLA. Ouverture philosophique. Paris : L'Harmattan.
- CRAMER, Florian (2011). « Dix hypothèses au sujet de l'art logiciel ». In : *Art++*. Sous la dir. de David-Olivier LARTIGAUD. Script. éditions HYX, p. 103–111.
- DALL'ARMELLINA, Luc (2006). « Contextes de l'e-narratif ». In : *L'image-actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire "L'action sur l'image"*. Sous la dir. de Pierre BARBOZA et Jean-Louis WEISSBERG. Champs visuels. Paris : L'Harmattan, p. 191–214.
- DANTEC, Maurice Georges (2006). *Grande Jonction*. Paris : Albin Michel.
- DÉCIMO, Marc (2005). *Le Duchamp facile. L'écart absolu*. Paris : Les presses du réel.
- DELEUZE, Gilles (2013). *Cinéma. L'image-temps*. T. 2. Critique. Paris : Les éditions de Minuit.
- (1968). *Différence et répétition*. 12^e éd. épiméthée. Paris : Presses Universitaires de France.
 - (1986). *Foucault*. Reprise. Paris : Les Éditions de Minuit.
 - (2002a). *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Paris : Seuil.
 - (1988). *Le Pli. Leibniz et le Baroque*. Critique. Paris : Presses Universitaires de France.
 - (1969). *Logique du sens*. Critique. Paris : Les éditions de Minuit.
 - (1990). *Pourparlers : 1972-1990*. Reprise. Paris : Les éditions de Minuit.
 - (2003). *Spinoza. Philosophie pratique*. Reprise. Paris : Les éditions de Minuit.
- DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI (1980). *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*. T. 2. Critique. Paris : Les éditions de Minuit.
- (1991). *Qu'est-ce que la philosophie ?* Reprise. Paris : Les éditions de Minuit.
- DELEUZE, Gilles et Claire PARNET (1996). *Dialogues*. Champs. Paris : Flammarion.
- DERRIDA, Jacques (1967). *De la grammatologie*. Paris : Les éditions de Minuit.
- (2014). *Trace et archive, image et art. Suivi de Hommage à Jacques Derrida par Daniel Bounoux et Bernard Stiegler*. Bry-sur-Marne : INA éditions.
- DiBONA, Chris, Sam OCKMAN et Marc STONE (1999). *Open Sources. Voices from the Open Source Revolution*. O'Reilly Media. URL : <http://oreilly.com/openbook/opensources/book/> (visité le 24/03/2014).
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2011). *Atlas ou le gai savoir inquiet : L'Œil de l'histoire*. T. 3. Paradoxe. Paris : Les éditions de Minuit.
- (1990). *Devant l'image. Question posée aux fins d'une histoire de l'art*. Critique. Paris : Les éditions de Minuit.
 - (2001). *Génie du non-lieu : Air, poussière, empreinte, hantise*. Paris : Les éditions de Minuit.
- DOUEIHI, Milad (2008). *La grande conversion numérique*. Trad. par Paul CHEMLA. La Librairie du century21. Paris : Seuil.

- DUCHAMP, Marcel (2008). *Duchamp du signe*. Champs arts. Paris : Flammarion.
- ECO, Umberto (1997). *La recherche de la langue parfaite dans la culture européenne*. Essais. Paris : Points.
- EDELMAN, Gerald Maurice (2000). *Biologie de la conscience*. Trad. par Ana GERSCHENFELD. Poches. Paris : Odile Jacob.
- FABBRI, Véronique (2005). « De la structure au rythme. L'appareillage des corps dans la danse ». In : *L'art au temps des appareils*. Sous la dir. de Pierre-Damien HUYGUES. Esthétiques. Paris : L'Harmattan, p. 93-121.
- FLANAGAN, Mary (2009). *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge : MIT Press.
- FONTANA, Lucien (2013). *Écrits. (Manifestes, textes, entretiens)*. Trad. par Valérie DA COSTA. Propos d'artistes. Les presses du réel.
- FOUCAULT, Michel (1969). *L'archéologie du savoir*. Tel. Paris : éditions Gallimard.
- (2009). *Le corps utopique – Les hétérotopies*. Fécamp : Lignes.
 - (1966). *Les mots et les choses*. Tel. Paris : Gallimard.
 - (1971). « Nietzsche, la généalogie, l'histoire ». In : *Hommage à Jean Hyppolite*. Sous la dir. de Suzanne BACHELARD. épiméthée. Paris : Presses Universitaires de France, p. 145-172.
 - (1975). *Surveiller et Punir : Naissance de la prison*. Tel. Paris : Gallimard.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2003). « Archéologie de l'œuvre Net art. Une esthétique du fragment ». In : *FRAGS*. Sous la dir. de Reynald DROUHIN. Rennes : école régionale des beaux-arts, p. 46-49. URL : <http://www.reynalddrouhin.net/rd/archive/frags-2/> (visité le 20/04/2015).
- FRAZER, John (1995). *An Evolutionary Architecture. Themes VII*. Londres : Architectural Association. URL : <http://www.aaschool.ac.uk/publications/ea/intro.html> (visité le 15/02/2015).
- FRITZ, Darko (2011). « La notion de "programme" dans l'art des années 1960. Art concret, art par ordinateur et art conceptuel ». In : *Art++*. Sous la dir. de David-Olivier LARTIGAUD. Script. éditions HXX, p. 27-39.
- GAUCHET, Marcel (2004). « Conclusion : vers une mutation anthropologique ? Entretien avec Nicole Aubert et Claudine Haroche ». In : *L'individu hypermoderne*. Sous la dir. de Nicole AUBERT. Sociologie clinique. Paris : Erès, p. 291-301.
- GODEFROY, Frédéric (1881). *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IX^e au XV^e siècle*. Paris : F. Vieweg. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k506359> (visité le 23/02/2014).
- GREENFIELD, Adam (2007). *Every[ware]. La révolution de l'ubimédia*. Trad. par Cyril FIÉVET. Innovation. Limoges : FYP éditions.
- GUATTARI, Félix (1992a). *Chaosmose. L'espace critique*. Paris : Galilée.
- (2011). *Lignes de fuite. Pour un autre monde de possibles*. éditions de l'aube.

- HEIDEGGER, Martin (2014). *De l'origine de l'œuvre d'art. Première version*. Trad. par Clément LAYET. Petite Bibliothèque. Paris : Payot & Rivages.
- (1967). *Introduction à la métaphysique*. Trad. par Gilbert KAHN. 1^{ère} pub. en 1952. Paris : Gallimard.
 - (1971). *Qu'est-ce qu'une chose ?* Trad. par Jean REBOUL et Jacques TAMINAUX. Tel. Paris : Gallimard.
- HILLAIRE, Norbert (2003). « Des fragments sur Reynald Drouhin ». In : *FRAGS*. Sous la dir. de Reynald DROUHIN. Rennes : école régionale des beaux-arts, p. 20–29. URL : <http://www.reynalddrouhin.net/rd/archive/frags-2/> (visité le 20/04/2015).
- (2015). « Participationnite ». In : *100 notions pour l'art numérique*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. 100 notions (coollection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD). Paris : Les éditions de l'Immatériel. Chap. 73, p. 190–192.
- HJELMSLEV, Louis (1968). *Prolégomènes à une théorie du langage*. Trad. par Una CANGER et Annick WEWER. Arguments. Paris : Les éditions de Minuit.
- HUCHON, Mireille (2006). *Louise Labé : Une créature de papier*. Titre courant. Genève : Droz.
- HUGO, Victor (1881). *Les Misérables*. T. 3. Marius. Paris : Librairie Hachette et C^{ie}. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k65583558> (visité le 05/03/2014).
- HULTÉN, Pontus (1988). *Tinguely. Catalogue de l'exposition*. Paris : Centre Georges Pompidou.
- HUSSERL, Edmund (1989). « L'Arche-Originnaire Terre ne se meut pas. Recherches fondamentales sur l'origine phénoménologique de la spatialité de la Nature ». In : *La Terre ne se meut pas*. Trad. par Didier FRANCK. Philosophie. Paris : Les éditions de Minuit, p. 7–29.
- HUYGUES, Pierre-Damien (2005). « Eléments de polémique ». In : *L'art au temps des appareils*. Sous la dir. de Pierre-Damien HUYGUES. esthétiques. Paris : L'Harmattan, p. 31–42.
- JACKSON, John Brinckerhoff (1984). *Discovering the Vernacular Landscape*. New Haven : Yale University Press.
- KANT, Immanuel (1980). *Critique de la raison pure*. Trad. par Alexandre J.-L. DELAMARRE, François MARTY et Jules BARNI. 2^e éd. Folio / Essais. Paris : Gallimard.
- KOOLHAAS, Rem (2010). *Junkspace. Repenser radicalement l'espace urbain*. Trad. par Daniel AGACINSKI. Paris : Payot & Rivages.
- LABÉ, Louise (2004). *Œuvres complètes*. GF. Flammarion.
- LAGEIRA, Jacinto (2003). *L'image du monde dans le corps du texte*. T. 1. Essais. Bruxelles : La Lettre Volée.
- LATOURE, Bruno (2006). *Changer de société, refaire de la sociologie*. Poche. Paris : La Découverte.
- (2012). *Enquête sur les modes d'existence : Une anthropologie des Modernes*. Paris : La Découverte. URL : <http://www.modesofexistence.org> (visité le 03/05/2015).
 - (1991). *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*. Paris : La Découverte.
- LAZARD, Madeleine (2004). *Louise Labé*. Biographies Littéraires. Paris : Fayard.

- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1705a). *Cinq Lettres au Père Verjus*. Wikisource. URL : http://fr.wikisource.org/wiki/Cinq_Lettres_au_P%C3%A8re_Verjus (visité le 16/03/2015).
- (2004). *Discours de métaphysique suivi de Monadologie et autres textes*. Folio / Essais. Paris : Gallimard.
- (1898). *Nouveaux essais sur l'entendement humain*. Trad. par Henri LACHELIER. 2^e éd. 1^{ère} pub. en 1765. Paris : Librairie Hachette et C^{ie}. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5516204p> (visité le 07/03/2014).
- LESSIG, Lawrence (2006). *Code (v2)*. 2^e éd. Basic Books.
- LÉVINAS, Emmanuel (1994). « La réalité et son ombre ». In : *Les imprévus de l'histoire*. Saint-Clément-de-Rivière : Fata Morgana, p. 107–127.
- LÉVY, Jacques (2011). *Europe, une géographie*. 2^e éd. Carré Géographie. Paris : Hachette éducation.
- (2013). « Territoire ». In : *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Sous la dir. de Jacques LÉVY et Michel LUSSAULT. Paris : Belin, p. 995–998.
- LÉVY, Jacques et Michel LUSSAULT, éd. (2013). *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*. Paris : Belin.
- LÉVY, Pierre (2010). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Sciences et société. Paris : La Découverte.
- LOTMAN, Youri (1999). *La sémiotique*. Trad. par Anka LENDENKO. Nouveaux Actes Sémiotiques. Limoges : Presses universitaires de Limoges.
- LUCRÈCE (2002). *De la nature des choses*. Trad. par Bernard PAUTRAT. Classiques de la Philosophie. Introduction d'Alain GIGANDET. Paris : Le Livre de Poche.
- MACÉ, éric (2005). « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures ». In : MAIGRET, éric et éric MACÉ. *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Médiacultures. Paris : Armand Colin.
- MANOVICH, Lev (2010). *Le langage des nouveaux médias*. Trad. par Richard CREVIER. Perceptions. Les presses du réel.
- MATURANA, Humberto Romesín et Francisco Javier VARELA (1980). *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the living*. Sous la dir. de Marx William WARTOFSKY et Robert Sonne COHEN. T. 42. Boston studies in the philosophy of science. 1^{ère} pub. en 1972. Boston : D. Reidel.
- MAZEAU, Guillaume (2015). *Corday contre Marat. Deux siècles d'images*. Versailles : Artlys. URL : https://www.academia.edu/2969232/Corday_contre_Marat_deux_si%C3%83%C2%A8cles_dimages (visité le 23/06/2015).
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1969). *La prose du monde*. Tel. Paris : Gallimard.
- (1964). *Le visible et l'invisible*. Tel. Paris : Gallimard.
- (1945). *Phénoménologie de la perception*. Tel. Paris : Gallimard.
- MORIN, Edgar et Jean-Louis LE MOIGNE (1999). *L'intelligence de la complexité*. Cognition et Formation. Paris : L'Harmattan.
- MUSSO, Pierre (2008b). *Les télécommunications*. Paris : La Découverte.

- NIETZSCHE, Friedrich (1977). *La naissance de la tragédie*. Trad. par Michel HAAR, Philippe LACOUÉ-LABARTHE et Jean-Luc NANCY. Folio / Essais. Paris : Gallimard.
- (2006). *La volonté de puissance. Essai d'inversion de toutes les valeurs*. Trad. par Geneviève BIANQUIS. T. 1. Classiques de la Philosophie. Paris : Gallimard.
- (1913). *Par delà le bien et le mal. Prélude d'une philosophie de l'avenir*. Trad. par Henri ALBERT. 10^e éd. 1^{ère} pub. en 1886. Paris : Mercure de France. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5727690w> (visité le 18/02/2014).
- PARFAIT, Françoise (2001). *Vidéo : un art contemporain*. Paris : éditions du Regard.
- PAVIS, Patrick (2007). *Vers une théorie de la pratique théâtrale. Voix et images de la scène*. 4^e éd. Perspectives. 1^{ère} pub. en 1982. Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion.
- PEREC, Georges (1989). *L'infra-ordinaire*. La Librairie du century21. Paris : Seuil.
- PLATON (1879). *La République*. Trad. par Augustin BASTIEN. Paris : Garnier Frères. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5721822w> (visité le 19/11/2013).
- PONGE, Francis (1987). *Le Parti pris des choses. Précédé de Douze petits écrits; et suivi de Proèmes*. Poésie. Paris : Gallimard.
- PUSCHMANN, Cornelius et Jean BURGESS (2014). « The Politics of Twitter Data ». In : *Twitter and Society*. Sous la dir. de Katrin WELLER et al. T. 89. Digital Formations. New York : Peter Lang. Chap. 4, p. 43–55. URL : <http://eprints.qut.edu.au/66321/> (visité le 24/04/2015).
- RAFFESTIN, Claude (1986). « Ecogenèse territoriale et territorialité ». In : *Espaces, jeux et enjeux*. Sous la dir. de Franck AURIAC et Roger BRUNET. Paris : Fayard & Fondation Diderot, p. 175–185. URL : <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:4419> (visité le 24/12/2013).
- RANCIÈRE, Jacques (2000). *Le partage du sensible. Esthétique et politique*. Version électronique Decitre. Paris : La Fabrique.
- RENOUE, Marie (2001). *Sémiotique et perception esthétique. Pierre Soulages et Sainte-Foy de Conques*. Limoges : Presses universitaires de Limoges.
- RICŒUR, Paul (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Essais. Paris : Seuil.
- RIEUSSET-LEMARIÉ, Isabelle (2015). « Gestus ». In : *100 notions pour l'art numérique*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. 100 notions (coollection coordonnée par Ghislaine AZÉMARD). Paris : Les éditions de l'Immatériel. Chap. 42, p. 112–114.
- RIFKIN, Jeremy (2001). *The Age of Acess. The New Culture of Hypercapitalism, Where all of Life is a Paid-For Experience*. Tarcher.
- ROSS, Christine (1996). *Images de surface. L'art vidéo reconsidéré*. Montréal : éditions Artextes.
- RYCKMANS, Pierre et SHITAO (2007). *Les propos sur la peinture du moine Citrouille-Amère*. Plon.
- SADIN, éric (2013). *L'humanité augmentée. L'administration numérique du monde*. Pour en finir avec. Montréal : L'échappée.
- SALMON, Christian (2007). *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. Paris : La Découverte.

- SAXE, John Godfrey (1873). *The Poems. Complete in One volume*. 38^e éd. Boston : James R. Osgood.
- SERROY, Jean et Gilles LIPOVETSKY (2013). *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*. Hors série Connaissance. Paris : éditions Gallimard.
- SIEBURTH, Richard (2004). « A Heap of Language. Robert Smithson and American Hieroglyphic ». In : *Robert Smithson*. Sous la dir. d'Eugenie TSAI. Catalogue de l'exposition " < Robert Smithson > ", Musée d'art Contemporain de Los Angeles. Berkeley : University of California Press, p. 219–223.
- SIMONDON, Gilbert (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Philosophie. Paris : Aubier.
- (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Collection Krisis. Grenoble : Millon.
- SLOTERDIJK, Peter (2002). *Bulles. Sphères*. Trad. par Olivier MANNONI. T. 1. Pluriel. Paris : Fayard.
- SOUDAN, Franck (2015). « Les vestiges comme motif pictural ». In : *Jacques-Louis David, La Mort de Marat*. Sous la dir. de Carol BRANDON. T. A. Collection 28. Chambéry : Éditions de l'Université de Savoie, p. 24–29.
- SOURIAU, étienne (2009). *Les différents modes d'existence*. MétaphysiqueS. Paris : Presses Universitaires de France.
- SPINOZA, Baruch (1964). « Court Traité ». In : *Œuvres / Spinoza*. Éd. établie et trad. par Charles APPUHN. T. 1. Paris : Flammarion, p. 13–166. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k63879> (visité le 31/10/2013).
- (1957). *Éthique*. Trad. par Roland CALLOIS. Folio / Essais. Paris : Gallimard.
- (1966). « Lettre à Schuller ». In : *Œuvres / Spinoza*. Trad. par Charles APPUHN. T. IV. Paris : GF - Flammarion, p. 303–306. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6390d> (visité le 04/02/2014).
- (1861). « Traité Politique ». In : *Œuvres de Spinoza*. Trad. par émile SAISSET. T. 2. Paris : Charpentier, p. 347–464. URL : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k272242c> (visité le 19/05/2015).
- STIEGLER, Bernard (2008). *Prendre soin. De la jeunesse et des générations*. T. 1. La bibliothèque des savoirs. Paris : Flammarion.
- THÉLY, Nicolas (2011). *Le tournant numérique de l'esthétique*. Art, Pensée & Cie. publie.net. URL : <http://www.publie.net/fr/ebook/9782814505582/le-tournant-numerique-de-l-esthetique> (visité le 18/10/2013).
- THOM, René (1988). *Esquisse d'une sémiophysique. Physique aristotélicienne et théorie des catastrophes*. 2^e éd. Paris : Interéditions.
- (1984). *Stabilité structurelle et morphogénèse. Essai d'une théorie générale des modèles*. 2^e éd. Enseignement. 1^{ère} pub. en 1977. Paris : Interéditions.
- THOM, René, Giulio GIORELLO et Simona MORINI (2010). *Paraboles et catastrophes. Entretiens sur les mathématiques, la science et la philosophie*. Champs sciences. Paris : Flammarion.

- VEYRAT, Marc, éd. (2013a). *Arts et espaces publics*. Local & Global. Paris : L'Harmattan.
- (2013b). « ©box InterMade. Pour un dispositif de médiation ? » In : *Arts et espaces publics*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. Local & Global. Paris : L'Harmattan, p. 7–20.
- (2015). *La société i Matériel. De l'information comme matériau artistique*. Eidos. 2 volumes. Paris : L'Harmattan.
- (2013c). « Le Jardin des Délices. U-topic comme eSPACE interculturel ». In : *Arts et espaces publics*. Sous la dir. de Marc VEYRAT. Local & Global. Paris : L'Harmattan, p. 11–34.
- VIAL, Stéphane (2013). *L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*. Paris : Presses Universitaires de France.
- VINCIGUERRA, LORENZO (2005). *Spinoza et le signe : la genèse de l'imagination*. Histoire de la Philosophie. Paris : Vrin.
- VIRILIO, Paul (1989). *Esthétique de la disparition*. L'espace critique. Paris : Galilée.
- (1988). *La machine de vision*. L'espace critique. Paris : Galilée.
- (2005). *L'accident originel*. L'espace critique. Paris : Galilée.
- VITAL-DURAND, Florine (2011). *Art et langage. Les frontispices allégoriques de la science à l'âge classique*. Mémoires d'excellence. L'Harmattan.
- WEBER, Michel (2013). *Whitehead's Pancreativism. Jamesian Applications*. T. 8. Process Thought. De Gruyter.
- WERSINGER, Anne Gabrièle (2001). *Platon et la dysharmonie. Recherches sur la forme musicale*. Tradition de la pensée classique. Paris : Vrin.
- WHITE, Kenneth (2008). *L'Esprit nomade*. Biblio essais. Le Livre de Poche.
- WHITEHEAD, Alfred North (1967). *Adventures of Ideas*. New-York : Simon & Schuster.
- (1978). *Process and Reality. An essay in Cosmology*. New York : The Free Press. URL : <http://archive.org/details/AlfredNorthWhiteheadProcessAndReality> (visité le 16/04/2014).
- WINDISCH, Karl Gottlieb von (1783). *Briefe über den Schachspieler des Herrn von Kempelen. Nebst drei Kupferstichen die diese berühmte Maschine vorstellen*. Pressburg : Chr. von Mechel.
- YIP, Wai-Lim (1993). *Diffusion of Distances. Dialogues Between Chinese and Western Poetics*. New Jersey : University of California Press.
- ZAPPERI, Giovanna (2012). *L'artiste est une femme. La modernité de Marcel Duchamp*. Lignes d'Art. Paris : Presses Universitaires de France.

ARTICLES ET PÉRIODIQUES

- ALDHUY, Julien (2008). « Au-delà du territoire, la territorialité ? » In : *Géodoc* 55, p. 35–42. URL : <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00278669/fr/> (visité le 22/04/2014).
- ANDRIEU, Bernard (2007). « L'externalité du corps cérébré : Epistémologie de la constitution interactive du corps et du monde ». In : *Philosophia Scientiæ. Travaux d'histoire et de philosophie des*

- sciences n° 11.2, p. 163–186. URL : <http://philosophiascientiae.revues.org/342> (visité le 17/09/2013).
- (2011b). « L’hybridation est-elle normale ? » In : *Chimères* 75, p. 17–34.
- ARSAC, Jacques (1976). « La programmation ». In : *études* 344, p. 377–396. URL : <http://gallicalabs.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k4419139/> (visité le 12/04/2015).
- AZAR-EXBRAYAT, Sophie (2002). « Un intranet documentaire au service de l’usager. Conception et mise en place ». In : *Documentaliste-Sciences de l’Information* 4.39, p. 190–201. URL : <http://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2002-4-page-190.htm> (visité le 09/05/2015).
- BAUDIN, Gérard et al. (2005). « L’architecte et la ville. À plusieurs voix sur Rem Koolhaas ». In : *Mouvements* 39–40, p. 182–189. URL : <http://www.cairn.info/revue-mouvements-2005-3-page-182.htm> (visité le 23/12/2014).
- BERQUE, Augustin (1997). « Biosphère ou cybermonde ? » In : *Les Cahiers de médiologie* 3.1, p. 75–81. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=CDM_003_0075 (visité le 21/09/2013).
- (1998). « Chorésie ». In : *Cahiers de géographie du Québec* 42.117, p. 437–448. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/022767ar> (visité le 04/06/2014).
- (2000a). « Cybèle et Cyborg. Les échelles de l’écoumène ». In : *Urbanisme* 314, p. 40–42. URL : http://issuu.com/yomoreau/docs/cyb_le_et_cyborg (visité le 13/05/2015).
- (2005). « La forclusion du travail médial ». In : *L’Espace géographique* 34, p. 81–90. URL : <http://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2005-1-page-81.htm> (visité le 06/04/2015).
- (2000c). « L’appareillage de l’ici vers l’ailleurs dans les jardins japonais ». In : *Extrême-Orient, Extrême-Occident* 22, p. 115–123. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/oroc_0754-5010_2000_num_22_22_1119 (visité le 17/02/2015).
- (1984). « Paysage-empreinte, paysage-matrice ». In : *Espace géographique* 13.1, p. 33–34. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/spgeo_0046-2497_1984_num_13_1_3890 (visité le 10/07/2014).
- BERTACCHINI, Yann (2010). « Intelligence territoriale. Une lecture rétro-prospective ». In : *Revue internationale d’intelligence économique* 2, p. 65–97. URL : <http://www.cairn.info/revue-internationale-d-intelligence-economique-2010-1-page-65.htm> (visité le 14/07/2014).
- BIER, Bernard (2010). « Des villes éducatrices ou l’utopie du “territoire apprenant” ». In : *Informations sociales* 5.261, p. 118–124. URL : <http://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2010-5-page-118.htm> (visité le 15/05/2015).

- BIZET, François (2011a). « Au bunraku. Journal d'une rencontre ». In : *Ebisu* 45, p. 87-117. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/ebisu_1340-3656_2011_num_45_1_1741 (visité le 17/06/2014).
- (2011b). « Un *barbare* au théâtre ». In : *Bulletin of the Graduate Division of Literature of Waseda University* 56, p. 61-88. URL : <http://hdl.handle.net/2065/36893> (visité le 07/07/2014).
- BLANCHAUD, Pierre (2008). « Saussure, Guillaume, Hjelmslev ». In : *Cahiers de praxématique* 51, p. 61-85. URL : <http://praxematique.revues.org/1068> (visité le 25/02/2014).
- BOISSIER, Jean-Louis (2008). « Le linéaire actif ». In : *Arts des nouveaux médias*. URL : http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/Fujihata_lineaire_actif.pdf (visité le 29/05/2015).
- BOOTZ, Phillipe (2006). « La littérature numérique ». In : *Les Basiques*. URL : <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php> (visité le 27/06/2015).
- BOUBY, Jacques (2001). « Le Poème et la Page ». In : *Boutures* 1.4, p. 44-55. URL : <http://www.lehman.cuny.edu/ile.en.ile/boutures/0104/bouby.html> (visité le 30/03/2015).
- BOUWMEESTER, Dik et al. (1997). « Experimental quantum teleportation ». In : *Nature* 390.6660, p. 575-579. URL : <http://www.nature.com/nature/journal/v390/n6660/abs/390575a0.html> (visité le 18/12/2013).
- BRUNET, Roger (1986). « La carte-modèle et les chorèmes ». In : *Mappemonde* 86.4, p. 2-6.
- BUREAUD, Annick (2002). « Art de la programmation et programmation esthétique ». In : *Art Press* 283. URL : <http://www.annickbureau.net/wp-content/uploads/2011/01/Programmation.pdf> (visité le 13/04/2015).
- CATTS, Oron et Ionat ZURR (2006). « Towards a new class of being. The extended Body ». In : *Artnodes* 6. URL : <http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/article/view/755> (visité le 20/04/2015).
- CHOPLIN, Hugues et Eddie SOULIER (2014). « Le mi-lieu de l'événement innovant. À partir de Levinas et Deleuze ». In : *Revue de métaphysique et de morale* 83, p. 351-364. URL : <http://www.cairn.info/revue-de-metaphysique-et-de-morale-2014-3-page-351.htm> (visité le 13/07/2015).
- CITTON, Yves (2004). « ConcatéNations. L'écriture du corps mondialisé dans la tradition spinoziste ». In : *Textuel* 44, p. 85-107. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00847115> (visité le 21/07/2015).
- COUCHOT, Edmond (1988). « La mosaïque ordonnée ». In : *Communications* 48, p. 79-87. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1721 (visité le 03/03/2014).
- CRAMER, Florian (2001). « Digital Code and Literary Text ». In : *Beehive* 4.3. URL : http://beehive.temporalimage.com/content_apps43/cramer/ooooo.html (visité le 14/04/2015).

- CUSSET, François (1997). « Programmes informatiques, programmes politiques. Entretien avec Jaron Lanier ». In : *Les Cahiers de médiologie* 3, p. 228–241. URL : <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1997-1-page-229.htm> (visité le 28/12/2013).
- DALBIN, Sylvie (2003). « La Modélisation. Pourquoi l'intégrer dans les systèmes d'information documentaire ». In : *Documentaliste-Sciences de l'Information* 40, p. 226–231. URL : <http://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2003-3-page-226.htm> (visité le 06/06/2015).
- DEBAISE, Didier (2008). « Devenirs et individuations. L'hommage de Whitehead à Bergson ». In : *Noesis* 13, p. 269–282. URL : <http://noesis.revues.org/1637> (visité le 16/04/2014).
- DEBRAY, Régis et Louise MERZEAU (2005). « Médiasphère ». In : *Médium* 4, p. 162–169. URL : <http://www.cairn.info/revue-medium-2005-3-page-162.htm> (visité le 04/04/2015).
- DOUGHERTY, Conor (2015). « Apps Everywhere, but No Unifying Link ». In : *The New York Times*. URL : <http://www.nytimes.com/2015/01/06/technology/tech-companies-look-to-break-down-walls-between-apps.html> (visité le 20/05/2015).
- DOUPLITZKY, Karine (1997). « Quelle citoyenneté pour mon avatar ? ». In : *Les cahiers de médiologie* 3, p. 107–117. URL : <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1997-1-page-107.htm> (visité le 30/12/2013).
- EKELAND, Ivar (1977). « La théorie des catastrophes ». In : *La Recherche* 8.81, p. 745–754.
- FARMER, Yanick (2010). « Topologie et modélisation chez René Thom. L'exemple d'un conflit de valeurs en éthique ». In : *Philosophiques* 37.2, p. 369–386. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/045188ar> (visité le 07/04/2014).
- FOUCAULT, Michel et al. (1977). « Le jeu de Michel Foucault ». In : *Ornicar ?* 10. URL : <http://llibertaire.free.fr/MFoucault158.html> (visité le 22/05/2015).
- FUJIIHATA, Masaki et Tetsuy OZAKI (2005). « Entretien ». In : *Art it* 3.1, "< Wat Is Media Art ? ">
- GRAND, Philippe (2006). « état, nation, archives ». In : *Matériaux pour l'histoire de notre temps* n° 82.2, p. 26–36. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=MATE_082_0026 (visité le 20/03/2013).
- GROSSMAN, Evelyne et Jacob ROGOZINSKI (2008). « Deleuze lecteur d'Artaud - Artaud lecteur de Deleuze ». In : *Rue Descartes* 1.59, p. 78–91. URL : <http://www.cairn.info/revue-rue-descartes-2008-1-page-78.htm> (visité le 13/06/2014).
- GUATTARI, Félix (1992b). « Combattre le chaos ». In : *Chimères* 38, p. 31–38.
- (1991). « L'hétérogenèse machinique ». In : *Chimères* 11, p. 78–97.
- GUILBAUD, Luce (2004). « Le féminin de "poète" ». In : *Cahiers jungiens de psychanalyse* 110, p. 67–77. URL : <http://www.cairn.info/revue-cahiers-jungiens-de-psychanalyse-2004-2-page-67.htm> (visité le 10/06/2014).

- HILLAIRE, Norbert (2007). « Le future antérieur de l'œuvre d'art ». In : *Multitudes* HS n°1, p. 145–160. URL : <http://www.cairn.info/revue-multitudes-2007-5-page-145.htm> (visité le 08/06/2015).
- (2004). « Les métamorphoses du mur. Paroi, rideau, écran, téléprésence ». In : *Médiation et Information* 21, p. 119–128. URL : <http://www.mei-info.com/consulter/lecture-de-numero/?n=21> (visité le 12/02/2015).
- HUYGUES, Pierre-Damien (2003). « Introduction ». In : *Plastik* 3, p. 4–6.
- IORIO, Chantal (2012). « Normalisation de l'habitat ». In : *Techniques & Culture* 56.1, p. 166–177. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=TC_056_0166 (visité le 05/04/2013).
- JEAN-CLAUDE, Guillebaud et Nathalie SARTHOU-LAJUS (2011). « La pudibonderie scientiste ». In : *études* 414, p. 463–474. URL : <http://www.cairn.info/revue-etudes-2011-4-page-463.htm> (visité le 23/07/2014).
- JEANNERET, Yves (2001). « Les politiques de l'invisible ». In : *Document numérique* Vol. 5.1-2, p. 155–180. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=DN_051_0155 (visité le 31/05/2013).
- JUIGNET, Patrick (2015). « Michel Foucault et le concept d'épistémè ». In : *Philosophie, science et société*. URL : <http://www.philosciences.com/Pss/index.php/philosophie-generale/la-philosophie-et-sa-critique/10-michel-foucault-episteme> (visité le 22/05/2015).
- KETELAAR, Eric (2006). « (Dé) Construire l'archive ». In : *Matériaux pour l'histoire de notre temps* n° 82.2, p. 65–70. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=MATE_082_0065 (visité le 20/03/2013).
- KNUTH, Donald Ervin (1984). « Literate Programming ». In : *The Computer Journal* 27, p. 97–111. URL : <http://www.literateprogramming.com/knuthweb.pdf> (visité le 09/05/2015).
- KRAJEWSKI, Pascal (2015). « Qu'appelle-t-on un médium ? » In : *Appareil Varia*. URL : <http://appareil.revues.org/2152> (visité le 10/03/2015).
- LAMBERT, Bernard (1973). « Les grandes théories. Nietzsche et le théâtre ». In : *Littérature* 9, p. 3–30. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/litt_0047-4800_1973_num_9_1_1968 (visité le 13/06/2014).
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1705b). « Explication de l'arithmétique binaire. Qui fe fert des feuls caracteres 0 & 1 ; avec des remarques fur fon utilité, & fur ce qu'elle donne le fens des anciennes figures Chinoifes de Fohy ». In : *Mémoires de l'Académie Royale des Sciences année MDCCIII*.
- LELEU-MERVIEL, Sylvie (2002). « De la navigation à la scénation ». In : *Les Cahiers du numérique* 3.3, p. 97–120. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=LCN_033_0097 (visité le 31/05/2013).

- LELLOUCHE, Raphaël (1996). « Théorie de l'écran ». In : *Traverses* 2. URL : <http://www.erba-valence.fr/modules/enseign/jpb/theoriecran.htm> (visité le 21/05/2015).
- LESSIG, Lawrence (2000). « Code is Law. On Liberty in Cyberspace ». In : *Harvard Magazin*. URL : <http://harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law.html> (visité le 26/03/2014).
- LESVEQUE, Jacques-Henri (1955). « La Leçon de M.D. » In : *United States Lines Paris Review*.
- LIPOVETSKY, Gilles (2012). « Dissymétrie des genres ». In : *Revue des marques* 79. URL : <http://www.prodimarques.com/documents/gratuit/79/dissymetrie-des-genres.php> (visité le 12/06/2014).
- MACDOUGALL, David (2004). « L'anthropologie visuelle et les chemins du savoir ». In : *Journal des anthropologues* 98-99, p. 279-233. URL : <http://jda.revues.org/1751> (visité le 03/05/2015).
- MAZON, Brigitte (2006). « Les archives et la mutation informatique ». In : *Matériaux pour l'histoire de notre temps* n° 82.2, p. 100-102. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=MATE_082_0100 (visité le 20/03/2013).
- MOOR, Pierre (2006). « La Loi et les lois ». In : *Revue européenne des sciences sociales* 133, p. 89-102. URL : <http://ress.revues.org/464> (visité le 19/07/2014).
- MORIN, Edgar (1990). « Computo, ergo sum ». In : *Chimères* 8, p. 1-20.
- MUSSO, Pierre (2008a). « La "Révolution Numérique". Techniques et mythologies ». In : *La Pensée*, p. 103-120. URL : <https://hal-institut-mines-telecom.archives-ouvertes.fr/hal-00479598> (visité le 01/04/2015).
- MUSSOU, Claude (2012). « Et le Web devint archive : enjeux et défis ». In : *Le Temps des médias* n° 19.2, p. 259-266. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=TDM_019_0259 (visité le 20/03/2013).
- NÄGELE, Rainer (2004). « L'autre scène. Entre(nt) Brecht et Artaud ». In : *Revue de littérature comparée* 2.310, p. 147-154. URL : <http://www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2004-2-page-147.htm> (visité le 12/06/2014).
- NEUMANN, Gerhard et Nicole GABRIEL (2005). « Les tableaux-pièges de Daniel Spoerri. Entre art et ethnographie ». In : *Hermès* 43.3, p. 141-155. URL : <http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2005-3-page-141.htm> (visité le 15/04/2015).
- OLMEDO, élise (2012). « La marche, les artistes et la ville. La production des savoirs hodologiques ». In : *Cahier du MERLAN* 1. URL : <http://www.merlan.org/fileadmin/documents/Elise-Olmedo.pdf> (visité le 01/06/2015).
- PARRET, Herman (2000). « Le corps selon Duchamp ». In : *Protée* 28.3, p. 88-100. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/030608ar> (visité le 08/04/2015).
- PARROCHIA, Daniel (2005). « Quelques aspects historiques de la notion de réseau ». In : *Flux* 4.62, p. 10-20. URL : <http://www.cairn.info/revue-flux-2005-4-page-10.htm> (visité le 21/04/2014).

- PUECH, Pierre-François (2006). « Morphogenèse et phylogenèse. Comment l'homme s'est-il constitué à partir de ses ancêtres ? » In : *EM | consulte* 22-003-S-12.
- QUONIAM, Luc (2010). « Introduction. Du web 2.0 au concept 2.0 ». In : *Les Cahiers du numérique* 6, p. 9-11. URL : <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-du-numerique-2010-1-page-9.htm> (visité le 13/01/2014).
- ROBERT, Paul (2000). « Le Motif : de l'informatique comme moteur d'inférence et de gestion de formes ». In : *Solaris* 7. Sous la dir. d'Odile BLIN. URL : <http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7robert.html> (visité le 19/01/2014).
- ROGER-VASSELIN, Bruno (2004). « Louise Labé et l'écriture au féminin ». In : *L'information littéraire* 56.4, p. 8-17. URL : <http://www.cairn.info/revue-l-information-litteraire-2004-4-page-8.htm> (visité le 10/06/2014).
- ROUGÉ, Bertrand (2006). « La Visitation. Pontormo, Lévinas et le vis-à-vis de peinture ». In : *Revue de métaphysique et de morale*, p. 523-543. URL : <http://www.cairn.info/revue-de-metaphysique-et-de-morale-2006-4-page-523.htm> (visité le 04/07/2014).
- SAFFREY, Henri-Dominique (1968). « γεωμέτρητος μηδεὶς εἰσὶτω. Une inscription légendaire ». In : *Revue des études Grecques* 81.384-385, p. 67-87. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reg_0035-2039_1968_num_81_384_1013.
- SAMOYAU, Tiphaine (2012). « Du goût de l'archive au souci du document ». In : *Littérature* 166, p. 3-6. URL : http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=LITT_166_0003 (visité le 31/05/2013).
- SCHMITT, Antoine (2012). « No risk no fun ». In : *La revue du Cube* 3. URL : <http://www.cuberevue.com/no-risk-no-fun/1443> (visité le 30/04/2015).
- SOSNSO, Sacha (2008). « Il n'y a pas de sculpture ! ». In : *Topique* 3.104, p. 149-152. URL : <http://www.cairn.info/revue-topique-2008-3-page-149.htm> (visité le 09/07/2014).
- STIEGLER, Bernard (2006). « Chute et élévation : L'apolitique de Simondon ». In : *Revue philosophique de la France et de l'étranger* t. 131.3, p. 325-341. URL : <http://www.cairn.info/revue-philosophique-2006-3-page-325.htm> (visité le 11/11/2013).
- (2003). « De la misère symbolique ». In : *Le Monde*. URL : <http://llibertaire.free.fr/BStiegler01.html> (visité le 02/02/2015).
- (2005). « Individuation et grammatisation. Quand la technique fait sens... ». In : *Documentaliste-Sciences de l'Information* 42.6, p. 354-360. URL : <http://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2005-6-page-354.htm> (visité le 23/12/2014).
- VAN WYMEERSCH, Brigitte (1999). « La musique comme reflet de l'harmonie du monde. L'exemple de Platon et de Zarlino ». In : *Revue Philosophique de Louvain* 97.2, p. 289-311. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/phlou_0035-3841_1999_num_97_2_7151 (visité le 18/12/2014).

- VARELA, Francisco Javier, Humberto Romesín Maturana et Uribe Ricardo (1975). « Autopoiesis. The Organization of Living Systems, Its Characterization and a Model ». In : *Biosystems* 5, p. 187-196.
- VERPRAT, Marc (1997). « Le pays sans carte ». In : *Les Cahiers de médiologie* 3, p. 99-105. URL : <http://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1997-1-page-99.htm> (visité le 30/12/2013).
- VIOLA, Bill (1988). « Y aura-t-il copropriété dans l'espace de données ? » In : *Communications* 48, p. 61-78. URL : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1720 (visité le 26/03/2014).
- YOSHIHARA, Jirō (1956). « Gutai bijutsu sengen ». Trad. par Francette DELALEU. In : *Geijutsu Shinchō* 7.12, p. 202-204. URL : <http://articide.com.pagesperso-orange.fr/gutai/fr/yj1.htm> (visité le 07/02/2015).

CONFÉRENCES ET ACTES

- BOOTZ, Philippe (2008). « Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ? » In : *E-formes 2005. écritures visuelles sur supports numériques*. Sous la dir. d'Alexandra SAEMMER et Monique MAZA. CIEREC. Saint-étienne : Publications de l'Université, p. 105-115.
- BOURASSA, Renée (2014). « Les paradoxes de la trace ». In : *Le sujet digital*. Paris : Les presses du réel.
- BREUILLARD, Sabine (2012). « Explorer et "cosmiser", dire et donner lieu ». In : *Donner lieu au monde. La poétique de l'habiter*. Sous la dir. d'Augustin BERQUE, Alessia de BIASE et Bonnin PHILIPPE. Centre Culturel International de Cerisy-la-Salle. Paris : Donner Lieu, p. 237-253.
- CHABERT, Ghislaine et Marc VEYRAT (2014). « eMOTION. Pour une identité i-Mobile ». In : *Internet : interactions et interfaces. Actes du 10e séminaire M@rsouin*. Sous la dir. de Godefroy DANG NGUYEN et Sylvain DEJEAN. Paris : L'Harmattan, p. 281-300.
- COLLOT, Michel (2012). « Paysage et pensée selon la phénoménologie ». In : *Donner lieu au monde. La poétique de l'habiter*. Sous la dir. d'Augustin BERQUE, Alessia de BIASE et Bonnin PHILIPPE. Centre Culturel International de Cerisy-la-Salle. Paris : Donner Lieu, p. 53-65.
- DAVILA, Thierry (2012). « L'action restreinte selon Marcel Duchamp ». In : *Séminaire "Pas Par Là / Takhle Ne"*. ESAAA. Annecy. URL : <http://vimeo.com/57481334> (visité le 15/04/2014).
- DÉOTTE, Jean-Louis (1990). « L'art à l'époque de l'apocalypse ». In : *Patrimoines en folie*. Sous la dir. d'Henri Pierre JEUDY. Ministère de la Culture et de la Communication. Paris : Maison des Sciences de l'Homme, p. 199-218.
- HUYNH, Michel (2008). « La mesure du temps au Moyen Âge ». In : *Un mois, une œuvre*. Musée National du Moyen Âge. Cluny. URL : http://www.musee-moyenage.fr/documents/mois_11_2008.pdf (visité le 23/02/2014).

- KILANI, Mondher (2013). « L'anthropologie, un savoir actuel ». In : Faculté des sciences sociales et politique, Université de Lausanne. URL : <http://youtu.be/ExAjF8sl8zE> (visité le 09/03/2015).
- LATOUR, Bruno (2008). « A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk) ». In : *Networks of Design, Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*. Sous la dir. de Fiona HACKNE, Jonathn GLYNNE et Viv MINTO. Falmouth : Universal Publishers, p. 2-10.
- LEFÈBVRE, Alain (1995). « Territoires et territorialités en mouvement ». In : *La médiation culturelle du territoire*. Sous la dir. de Michel DUVIGNEAU. Toulouse : esc@les, p. 25-34.
- SOUDAN, Franck (2012). « Penumbra. Une brève histoire des passages du texte à l'image en art programmé ». In : *Texte & Image : une mise en voyage*. Sous la dir. de Marc VEYRAT et Ricardo MBARKHO. Université de Malte.
- TEJADA, Ricardo (1997). « Deleuze face à la phénoménologie ». In : Collège International de Philosophie. Paris. URL : <https://ricardotejada.files.wordpress.com/2011/02/deleuze-face-phenome.pdf> (visité le 03/06/2015).
- VAN CUYCK, Alain (2011). « Pour une anthropologie culturelle des formes organisationnelles. Règles, régulations, organisation, sémiologie et perspective hologrammatique ». In : *Colloque international - information et communications organisationnelles. Entre normes et formes*. Sous la dir. de Catherine LONEUX et Christian le MOËNNE. Laboratoire PREFics, EHESP. Rennes, p. 233-247. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00629837> (visité le 03/05/2015).
- VEYRAT, Marc et Franck SOUDAN (2011a). « Le Jazz fabrique-t-il encore des images? » In : *Les territoires du jazz*. Sous la dir. de Jean-Claude TADDEI. Angers : Presses Universitaires d'Angers, p. 98-107.
- (2012). « U-rss : petit point de v-U sur l'aplat net ». In : *Texte & Image : une mise en voyage*. Sous la dir. de Richard SPITERI, Ricardo MBARKHO et Marc VEYRAT. Université de Malte. La Valette. URL : <http://labs.hyper-media.eu/texte-image-une-mise-en-voyage-les-communications.html> (visité le 17/03/2014).
- (2010). « U-rss >Pour les i-)migrants ». In : *Imagens da Cultura, VI Seminário Imagens da Cultura / Cultura das Imagens*. Sous la dir. de José da Silva RIBEIRO, Ortelinda GONÇALVES et Casimiro PINTO. CEMRI - Universidade Aberta. Lisbonne, p. 357-368.
- (2011b). « WWWell.com in U-rss. L'art de l'hyperportrait : entre données et information ». In : *Hypermédiat et pratiques numériques*. Sous la dir. de Saleh IMAD et al. H2PTM'11. Paris : Hermès-Lavoisier, p. 207-212.
- ZOURABICHVILI, François (1997). « Qu'est-ce qu'un devenir, pour Gilles Deleuze? » In : Bourgen-Bresse : Horlieu éditions. URL : <http://www.horlieu-editions.com/brochures/zourabichvili-qu-est-ce-qu-un-devenir-pour-gilles-deleuze.pdf> (visité le 10/04/2015).

THÈSES ET MÉMOIRES

- DALL'ARMELLINA, Luc (2003). « Des champs du signe. Du design hypermédia à une écologie de l'écran ». Thèse de doct. Saint-Denis : Université Paris 8 - UFR-6 L.I.T.
- DI BARTOLO, Florent (2012). « Vers une lecture dynamique des images. De l'utilisation des bases de données dans le champ des arts médiatiques ». Sous la dir. de Jean-Louis BOISSIER. Doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts. Saint-Denis : Université Paris 8.
- PALOQUE-BERGÈS, Camille (2006). « Poétique des codes sur le réseau informationnel. Une investigation critique ». Mém.de mast. Lyon : école Normale supérieure Lettres et Sciences humaines.
- SOUDAN, Franck (2010d). « Penombra. Non-dit et infralangage en art programmé ». Sous la direction d'Anne-Marie DUGUET. Mém.de mast. Paris : Université Paris I - Panthéon Sorbonne.
- VEYRAT, Marc (2006). « La société i Matériel. De l'information comme matériau artistique ». Thèse de doct. Paris : Université Paris I - Panthéon Sorbonne.

AUDIOVISUEL

- BERGÈRE, Sylvain, Jean-Marc MANACH et Julien GOETZ (2013). *Une contre-histoire d'Internet*. Documentaire : 86 minutes.
- CHANCEL, Jacques et Jean-Pierre RENARD (1971). *Raymon Devos à propos de l'absurde*. Interview. URL : <http://www.ina.fr/video/I00008129/>.
- DE LA PORTE, Xavier (2014). *Ce que cache le Turc mécanique d'Amazon*. Ce qui nous arrive sur la toile, France Culture. URL : <http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-le-turc-mecanique-d-amazon-2014-01-21> (visité le 29/05/2015).
- (2013). *En quoi le numérique affecte l'expérience du territoire*. Ce qui nous arrive sur la toile, France Culture. URL : <http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile-en-quoi-le-numerique-affecte-l-experience-du-territoire-2013> (visité le 16/12/2013).
- DELEUZE, Gilles (2002b). *La nomadologie. L'Œcuménisme mondialisant*. Les chemins de la connaissance, France Culture. Produit par Jacques MUNIER. Durée : 27 minutes. Radiodiffusion du cours du 20 novembre 1979. Vincennes. URL : <https://sites.google.com/site/deleuzemedia/cours/la-nomadologie/la-nomadologie---l-oecumenisme-mondialisant> (visité le 17/07/2013).
- DUVOUX, Nicolas et Hervé le BRAS (2012). *Le logement révélateur des nouvelles fractures sociales ? Les Matins*, France Culture. URL : <http://www.franceculture.fr/emission-les-matins-le-logement-revelateur-des-nouvelles-fractures-sociales-2012-11-12> (visité le 13/01/2014).

- GARLAND, Alex (2015). *Ex Machina*. Science fiction : 108 minutes.
- LA RUMEUR (2007). *Du cœur à l'outrage*. La Rumeur Records. Produit par : Soul G ; Demon ; P.A.T.; Lalo.
- LENE-RETTIG, Maija (2009). *L'expression : "türken"*. Clip documentaire : 4 minutes.
- MOHR, Manfred et Lida von MENGDEN (2013). *The Algorithm of Manfred Mohr, 1963 - now*. Interview : 36 minutes. URL : <http://www.youtube.com/watch?v=5AKHi-doD2g> (visité le 03/02/2014).
- NEWPORT, Olly et Chris LEYDON (2013). *Feathercoin in Action at the Oxford Blue*. Clip documentaire : 4 minutes. URL : <http://youtu.be/I5aU79h7Nko> (visité le 18/02/2015).
- NOLAN, Christopher (2014). *Interstellar*. Science fiction : 169 minutes.
- PUTTONEN, Hannu (2001). *The Code*. Documentaire : 58 minutes. URL : <http://youtu.be/XMm0Hsm0TFI> (visité le 20/02/2015).

EN LIGNE

- A.D.B.S. (2004). *Fonds d'archives*. URL : http://www.adbs.fr/fonds-d-archives-17183.htm?RH=OUTILS_VOC (visité le 08/06/2015).
- APPAREIL (2012). *À propos*. URL : <http://appareil.revues.org/86> (visité le 12/10/2014).
- ARS INDUSTRIALIS (2008a). *Grammatisation*. URL : <http://arsindustrialis.org/grammatisation> (visité le 23/12/2014).
- (2008b). *Hypomnémata*. URL : <http://arsindustrialis.org/glossary/term/106> (visité le 29/10/2013).
- (2008c). *Individuation*. URL : <http://arsindustrialis.org/individuation> (visité le 11/01/2015).
- (2008d). *Pharmakon (pharmacologie)*. URL : <http://arsindustrialis.org/pharmakon> (visité le 05/10/2013).
- (2008e). *Transindividuation*. URL : <http://arsindustrialis.org/transindividuation> (visité le 10/09/2014).
- AZÉMARD, Ghislaine (2013). *100 Notions pour le crossmédia et le transmédia*. URL : <http://100notions.com/notion.php?idNotion=74&langue=fr> (visité le 12/04/2015).
- BERGER, René (2003). *Sémiurgie*. URL : <http://college-de-vevey.vd.ch/auteur/carnets/semiurgie.htm> (visité le 01/04/2015).
- BERQUE, Augustin (2013). *La mondialisation a-t-elle une base ?* URL : <http://ecoumene.blogspot.fr/2013/05/la-mondialisation-t-elle-une-base-berque.html> (visité le 19/02/2015).
- BLAKE, William (1803). *Auguries of Innocence*. URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Auguries_of_Innocence (visité le 25/02/2014).
- CAYLEY, John (2002). *The Code is not the Text (unless it is the Text)*. URL : <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal> (visité le 13/05/2015).

- CODOGNET, Philippe (2004). *La Pensée aveugle*. URL : http://www-poleia.lip6.fr/~codognet/cersisy_book.htm (visité le 24/03/2015).
- (2002). *Nijikon Fetchi*. URL : <http://pauillac.inria.fr/~codognet/lyon.html> (visité le 16/03/2015).
- DELBECQ, Denis (2011). *Google, consommation géante d'énergie*. URL : <http://effetsdeterre.fr/2011/09/12/google-consommation-geante-denergie/> (visité le 19/12/2013).
- DELEUZE, Gilles (1978-1981). *Sur Spinoza*. URL : http://www.webdeleuze.com/php/liste_texte.php?groupe=Spinoza (visité le 17/02/2015).
- DNARCHI (2014). *Autour de John Frazer. Quelques acteurs de l'approche morphogénétique en architecture*. URL : <http://dnarchi.fr/culture/autour-de-john-frazer-quelques-acteurs-de-lapproche-morphogenetique-en-architecture/> (visité le 13/02/2015).
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul et al. (2004). *Re-configurations du "travail artistique" avec l'Internet et les technologies numériques. Texte contributif et incrémental*. URL : <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=227> (visité le 04/04/2014).
- GODON, Norbert (2011). *François Morellet. Réinstallations. Dossier pédagogique*. URL : <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Morellet/index.html> (visité le 16/04/2014).
- JARILLON, Pierre (2007). *Les cinq couches des interfaces*. URL : <http://pjarillon.free.fr/redac/interface.html> (visité le 12/04/2015).
- JUHEL, Françoise, éd. (2004). *Le Vide, espace de Création*. URL : <http://expositions.bnf.fr/chine/pavillon/1/3/antho2.htm> (visité le 06/04/2015).
- JYBOO (2010). *La température est une grandeur intensive*. URL : <http://www.culture-generale.fr/divers/3557-la-temperature-est-une-grandeur-intensive> (visité le 04/06/2015).
- KLEIN, Yves (1960). *Le vrai devient réalité*. URL : http://www.yveskleinarchives.org/documents/vrairealite_fr.html (visité le 27/04/2015).
- LAUNET, Édouard (2006). *Louise Labé, femme trompeuse*. URL : http://www.liberation.fr/grand-angle/2006/06/16/louise-labe-femme-trompeuse_41395 (visité le 11/07/2014).
- LECHNER, Marie (2007). *Le corps amplifié de Stelarc*. URL : http://next.liberation.fr/next/2007/10/12/le-corps-amplifie-de-stelarc_103649 (visité le 20/04/2015).
- LÉVY, Pierre (1998). *Sur les chemins du virtuel*. URL : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm> (visité le 02/04/2013).
- LEWINE, Edward (2007). *The Encyclopedist's Lair*. URL : <http://www.nytimes.com/2007/11/18/magazine/18wwln-domains-t.html> (visité le 06/08/2013).
- MOLLET-VIÉVILLE, Ghislain et Claude RUTAULT (2004). *Ma collection au MAMCO*. URL : <http://www.conceptual-art.net/cr.html>.
- MOREAU, Pierre-François (2006). *Le vocabulaire psychologique de Spinoza et le problème de sa traduction*. URL : <http://www.spinozaopera.net/pages/le-vocabulaire-psychologique->

- de-spinoza-et-le-probleme-de-sa-traduction-p-f-moreau-2980978.html (visité le 17/12/2013).
- NAPIER, Mark (1998). *About the Shredder*. URL : <http://www.potatoland.org/shredder/about.html> (visité le 15/04/2015).
- NOÉ CONSERVATION (2014). *La lisière*. URL : <http://goo.gl/okuepU> (visité le 01/06/2014).
- ODIN, Paul-Emmanuel (2014). *Gary Hill / Site Recite (A Prologue)*. URL : <http://goo.gl/0jCduc> (visité le 05/06/2014).
- ROLEZ, Anaïs (2014). *Les Machines à peindre de Jean Tinguely*. URL : <http://partage-du-sensible.blogspot.fr/2011/10/les-machines-peindre-de-jean-tinguely.html> (visité le 09/02/2015).
- SCHMITT, Antoine (2011). *Ballets Quantiques*. URL : <http://www.antoineschmitt.com/ballets-quantiques-fr/> (visité le 29/04/2015).
- SIEFAR (2006). *Louise attaquée!* URL : <http://www.siefar.org/debats/louise-labe.html> (visité le 07/07/2014).
- SOULAGES, Pierre (2001). *De la passion à la résurrection*. URL : <http://www.pierre-soulages.com/pages/conques/psconques2.html> (visité le 05/21/2015).
- SPINOZA ET NOUS (2011). *Affection*. URL : <http://www.spinozaetnous.org/wiki/Affection> (visité le 23/07/2015).
- SUZANNE, Bernard (2004). *Foire aux question concernant Platon : "« Que nul n'entre ici s'il n'est géomètre »"*. URL : <http://plato-dialogues.org/fr/faq/faq009.htm> (visité le 20/11/2013).
- THOMAS, Cyril, Karine BOULANGER et Viva PACI (2008). *Télé-utopie*. (Visité le 11/07/2015).
- TWITTER (2015). *Conditions d'utilisation*. URL : <https://twitter.com/tos?lang=fr> (visité le 24/04/2014).
- VINAVIER, Michel (2004). *À quoi sert le théâtre?* URL : http://entractes.sacd.fr/n_archives/a18/edito2.php?l=archiv (visité le 11/06/2014).
- VOLLE, Michel (2012). *Comprendre la croissance à l'heure de l'informatisation de la société*. URL : <http://www.internetactu.net/2012/04/27/comprendre-la-croissance-a-lheure-de-linformatisation-de-la-societe/> (visité le 04/03/2014).
- YCART, Bernard (2008). *Les comptes binaires de l'Empereur de Chine*. URL : <http://ljk.imag.fr/membres/Bernard.Ycart/mel/ar/node19.html> (visité le 16/03/2015).

NON PUBLIÉS

- HILLAIRE, Norbert (2014). « Modes de l'œuvre et modes du lieu ». Notes de cours *Culture du numérique* – M1 Hypermédia & Communication.
- LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm (1679). « De progredione dyadica ». 1^{ère} pub. en 1966 : Siemens Aktiengesellschaft. Berlin. URL : <https://www.bibnum.education.fr/calculinformatique/calcul/de-la-numeration-binaire> (visité le 15/03/2015).

- SOUDAN, Franck (2010a). *Cartographier Bourg-en-Bresse. De l'importance de la cartographie dans le projet des CdeC*. Note Interne.
- (2010b). *Hypergraphier Bourg-en-Bresse. Introspection pour le dispositif fédérateur des CdeC*. Note Interne.
 - (2010c). *Les Spirales électroniques. Les stations & les contenus*. Note Interne.

TABLE DES FIGURES

1	<u>Raphaël</u> (1509–10), <i>L'École d'Athènes</i>	2
2	<u>Lana Larry & Andrew Paul Andy Wachowski</u> (2003), <i>The Matrix Reloaded</i>	5
3	<u>TeleGeography</u> (2013–...), <i>Carte des câbles sous-marins d'Internet</i>	13
1.1	<u>Lewis Baltz</u> (1968-89), <i>New Topographics</i>	35
1.2	<u>Daniel Buren</u> (2012), <i>Excentrique(s)</i>	39
1.3	<u>U-rss team</u> (2011–13), <i>oMi-π</i>	40
1.4	<u>Jean Tinguely</u> (1959), <i>Méta-Matic N°6</i>	47
1.5	<u>Akira Kanayama</u> (1955-57), <i>Remote-Control Paintings</i>	48
1.6	<u>Jean Tinguely</u> (1955-57), <i>Méta-Mecanics</i>	50
1.7	<u>U-rss Team</u> (2011), <i>R2M</i>	56
1.8	<u>A.G.C.C.P.F. – PACA</u> (2011), <i>Le réseau des musées en Méditerranée</i>	58
1.9	<u>U-rss Team</u> (2011-13), <i>R2M – carte des musées</i>	60
1.10	<u>U-rss Team</u> (2015), <i>Portrait social à l'oreille bandée</i>	63
1.11	<u>Gary Hill</u> (1989), <i>Site Recite (A Prologue)</i>	64
1.12	<u>Feathercoin</u> (2013), <i>Une machine de minage</i>	71
1.13	<u>Miguel Chevalier</u> (2014), <i>Magic Carpets</i>	76
1.14	<u>Nahna</u> (1590), <i>Le Jardin de la Fidélité de Babur</i>	78
1.15	<u>École Persane</u> (XVII ^e siècle), <i>Le tapis de jardin de Wagner</i>	82
1.16	<u>Zu Doyang</u> (2002-07), <i>Mini-mondes oculaires</i>	84
1.17	<u>U-rss Team</u> (2009–11), <i>U-rss + SCAN 1.3</i>	88
1.18	<u>U-rss Team</u> (2009–11), <i>Jet-i</i>	89
1.19	<u>Marcel Duchamp</u> (1914-15), <i>Neuf Moules Mâlic</i>	93
1.20	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>Bāguà, les huit figures de divination</i>	101
1.21	<u>Christopher Nolan</u> (2014), <i>Le tesseract d'Interstellar</i>	103
1.22	<u>G. W. Leibniz</u> (1697), <i>Unus ex nihilo omnia</i>	104
1.23	<u>Marc Veyrat</u> (2002), <i>toto n° 196 – Now l'i M i tangere</i>	106
1.24	<u>Lucio Fontana</u> (1958–63), <i>Concetto spaziale</i>	108

1.25	<u>U-rss Team</u> (2014), <i>Çiçek</i>	110
1.26	<u>U-rss Team + Master 1 HC</u> (2014), <i>Vocables in/formants</i>	112
1.27	<u>U-rss Team</u> (2015), <i>Çiçek-®-evolution</i>	116
1.28	<u>Francis Bacon</u> (1967), <i>Étude pour la tête de Lucian Freud</i>	118
1.29	<u>Rachel Whiteread</u> (1990-2001), <i>Les espaces négatifs</i>	120
1.30	<u>Juan Sánchez Cotán</u> (1600-02), <i>Natures mortes (Bodegón)</i>	122
1.31	<u>Wang Ximeng</u> (1113), <i>Mille lis de rivières et montagnes (détail)</i>	127
1.32	<u>Mamoru Oshii</u> (2001), <i>Avalon</i>	129
1.33	<u>Marcel Duchamp</u> (1950-51), <i>Feuille de vigne femelle</i>	133
1.34	<u>Carol Brandon & Franck Soudan</u> (2007), <i>More Sensitive</i>	135
1.35	<u>U-rss team</u> (2013), <i>LjdD (logo de l'application)</i>	141
1.36	<u>U-rss team</u> (2013), <i>Le Jardin des Délices</i>	143
1.37	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>Le design pattern du G.P.S.</i>	150
1.38	<u>Carol Brandon</u> (2006), <i>SensitiV</i>	153
1.39	<u>Inconnu</u> (XIX ^e siècle), <i>Mano Poderosa</i>	156
1.40	<u>Théâtre National de Bunraku</u> (1989), <i>Yoshitsune et les Mille Cerisiers</i>	158
1.41	<u>Troupe de Sebatu</u> (2012), <i>Une nuit balinaise. En hommage à Antonin Artaud</i>	161
1.42	<u>Katsushika Hokusai</u> (1818), <i>Éléphant avec un groupe d'aveugles</i>	164
1.43	<u>Stelarc</u> (2006), <i>Extra Ear</i>	167
1.44	<u>Mark Napier</u> (1998), <i>Shredder 1.0</i>	169
1.45	<u>U-rss team</u> (2013), <i>Mires de réalité augmentée</i>	172
1.46	<u>Sasha Sosno</u> (1975-2008), <i>Oblitérations</i>	178
1.47	<u>Reynald Drouhin</u> (2002-08), <i>Des frags</i>	182
1.48	<u>U-rss team</u> (2009-12), <i>LUX-Ur-i</i>	183
2.1	<u>Yves Klein</u> (1962), <i>Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle</i>	195
2.2	<u>Antoine Schmitt</u> (2011), <i>Ballet Quantique 100 : 811</i>	200
2.3	<u>Ghislaine Chabert</u> (2010), <i>Sociologie des Usages</i>	207
2.4	<u>Antoni Gaudí</u> (1882-...), <i>Dôme de la Sagrada Família</i>	211
2.5	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>So Mo (Spirale optique, Milieu ouvert)</i>	213
2.6	<u>OpenStreetMap</u> (2010), <i>Le cycle d'édition des données cartographiques</i>	216
2.7	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>L'élévation amoureuse (d'après René Thom)</i>	218
2.8	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>ACDC – Sérialisation des data-events</i>	223
2.9	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>ACDC – graphe événementiel</i>	226
2.10	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>La fronce code / territoire</i>	229
2.11	<u>Albrecht Dürer</u> (1514), <i>Melencolia I</i>	234
2.12	<u>Manfred Mohr</u> (1973-74), <i>Cubic Limit</i>	239
2.13	<u>Lee Krasner</u> (1948), <i>Untitled</i>	242

2.14	<u>Pierre Soulages</u> (1986-94), <i>Vitraux de l'abbatiale de Sainte-Foy</i>	255
2.15	<u>Robert Smithson</u> (1966), <i>A Heap of Language</i>	260
2.16	<u>Alberto Giacometti</u> (1961), <i>Dessins / visag��t��</i>	265
2.17	<u>Marcel Broodthaers</u> (1968), <i>Carte du Monde Po��tique</i>	268
2.18	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>AES – Diagramme SQL</i>	269
2.19	<u>U-rss Team</u> (2013-...), <i>Ambulo Ergo Sum - Vue liste</i>	270
2.20	<u>U-rss Team</u> (2013-...), <i>Ambulo Ergo Sum – Moteur de recherche</i>	272
2.21	<u>U-rss Team</u> (2013-...), <i>Ambulo Ergo Sum – Vue Carte & Facette</i>	274
2.22	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>Le motif du noyau</i>	277
2.23	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>G��o-localisation : les lieux font les chemins...</i>	284
2.24	<u>Franck Soudan</u> (2015), <i>G��o-connexion : les chemins font les lieux...</i>	286
2.25	<u>Claudio Parmiggiani</u> (1999), <i>Sans titre</i>	289
2.26	<u>Wolfgang von Kempelen</u> (1783), <i>Le joueur d'��checs turc</i>	291
2.27	<u>Masaki Fujihata</u> (2000), <i>Experiencing 1-inch Monk</i>	293
2.28	<u>Pieter Brueghel l'Ancien</u> (1568), <i>La Parabole des aveugles</i>	299
2.29	<u>Drew Goddard</u> (2015), <i>La vision de Claire par Murdock</i>	301
2.30	<u>Franck Soudan</u> (2011), <i>CdeC.fr – Accueil</i>	303
2.31	<u>Franck Soudan</u> (2011), <i>CdeC.fr – Lieu et ��v��nement</i>	304
2.32	<u>Franck Soudan</u> (2011), <i>CdeC.fr – Recherche avanc��e</i>	306
2.33	<u>Pieter Brueghel l'Ancien</u> (1568), <i>La Chute d'Icare (copie)</i>	310
3.1	<u>Claude Rutault</u> (1994–2010), <i>d��-finition/m��thode. "Mondrian o"</i>	315
3.2	<u>Rose S��lavy (avec Man Ray)</u> (1926), <i>An��m�� Cin��ma</i>	322
3.3	<u>Franck Soudan</u> (2012-...), <i>m.CdeC.fr – Interface mobile</i>	326
3.4	<u>Franck Soudan</u> (2011), <i>CdeC – Totem</i>	332
3.5	<u>Fran��ois Morellet</u> (1963), <i>R��partition al��atoire de 40000 carr��s suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de t��l��phone, 50% bleu, 50% rouge</i>	334
3.6	<u>Fran��ois Morellet</u> (1958), <i>8 trames 0�� - 22��5 - 45�� - 67��5 - 90�� - 112��5 - 135�� - 157��5</i>	337
3.7	<u>U-rss Team</u> (2013-...), <i>LUX-U-��, -(i_RIP��</i>	343
3.8	<u>Paul Klee</u> (1929), <i>Hauptweg und Nebenwege</i>	345
3.9	<u>Jacques-Louis David</u> (1793), <i>La Mort de Marat</i>	347
3.10	<u>Bernd & Hilla Becher</u> (1980), <i>Wassert��rme</i>	353

INDEX DES NOMS PROPRES

A

AGAMBEN Giorgio, 221
ANDRIEU Bernard, 217, 315
APOLLINAIRE Guillaume, 133
ARASSE Daniel, 151
ARENDT Annah, 192
ARISTOTE, 3, 80
ARSAC Jacques, 142
ARTAUD Antonin, 141, 142, 156, 157, 160,
162, 164, 172, 184

B

BACHELARD Gaston, 90, 98
BACON Francis, 118, 119
BALTZ Lewis, 35
BARBOZA Pierre, 155
BARTHES Roland, 72
BAUDRILLARD Jean, 302
BEAUDE Boris, 12
BERLOQUIN Pierre, 223
BERQUE Augustin, 21, 53, 84, 309
BIANCHINI Samuel, 32
BLOCH Marc, 32
BOOTZ Philippe, iv
BRANDON Carol, 132, 135, 174, 252
BRECHT Bertolt, 139, 140, 165, 184
BRILLAT-SAVARIN Jean Anthelme, 91
BUREN Daniel, 38

C

CANGUILHEM Georges, 31
CASTELLS Manuel, 235
CAUQUELIN Anne, 77, 184
CHEVALIER Miguel, 76

D

DELEUZE Gilles, 34, 44, 52, 126, 141, 238,
245, 268
DERRIDA Jacques, 341
DIDI-HUBERMAN Georges, 288, 352
DOUEIHI Milad, 224
DUCHAMP Marcel, 92, 133, 134, 180, 320–
323, 338

E

ERNST Max, 47

F

FEBVRE Lucien, 32
FONTANA Lucio, 108
FOUCAULT Michel, 34, 44, 123, 124, 275,
331

G

GRAND Philippe, 346
GUATTARI Félix, 238, 245, 317
GUÉGUEN Pierre, 47

H

HEIDEGGER Martin, 6, 26, 351
HILL Gary, 65

- HILLAIRE Norbert, 109, 113, 252, 342
HJELMSLEV Louis, 245
HUYGUES Pierre-Damien, 316
- J
JACKSON John Brinckerhoff, 306, 307
JEANNERET Yves, 114
- K
KANT Emmanuel, 11, 298
KAPOOR Anish, 38
KLEIN Yves, 50, 196
KOOLHASS Rem, 279–282
- L
LABÉ Louise, 136, 151, 152, 175–177, 180
LAGEIRA Jacinto, 117, 118
LATOIR Bruno, 13, 273
LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, 99, 100, 102, 103, 105, 246
LESSIG Lawrence, 193, 278
LÉVY Jacques, 72
- M
MANOVICH Lev, 13, 148, 181, 318
MERLEAU-PONTY Maurice, 259, 266
MOHR Manfred, 238, 239, 243
MORIN Edgar, 13, 210
- N
NAPPIER Mark, 168
- P
PASSAMAR Nadine, 59
PICABIA Francis, 133
PLATON, 2–4, 80
POLLOCK Jackson, 47, 240
- R
RICŒUR Paul, 341
- S
SCHMITT Antoine, 199, 202
SIMONDON Gilbert, 300, 307, 308
SLOTERDIJK Peter, 13
SMITHSON Robert, 89, 260–262, 266
SOULAGES Pierre, 109, 255
SOURIAU Étienne, 52
SPINOZA Baruch, 8, 52, 241
STIEGLER Bernard, 21, 221, 280, 300, 301
- T
TANENBAUM Andrew, 276, 277
THOM René, 69, 218–220, 227, 229, 231, 317
TINGUELY Jean, 49
TORVALDS Linus, 276, 277
- U
UEXKÜLL Jakob von, 32
- V
VEYRAT Marc, ii, iii, 23, 32, 45, 106, 109, 132, 134, 339
VIAL Stéphane, 11, 222, 273
VIOLA Bill, 259
VIRILIO Paul, 43, 62, 251, 252
- W
WHITE Kenneth, 268
WHITEHEAD Alfred North, 275, 323, 325
WHITEREAD Rachel, 120

GLOSSAIRE

A

1. affect

« Le passage à une perfection plus grande ou l'augmentation de la puissance d'agir s'appelle affect, ou sentiment de joie ; le passage à une perfection moindre ou la diminution de la puissance d'agir, tristesse. C'est ainsi que la puissance d'agir varie sous des causes extérieures, pour un même pouvoir d'être affecté. L'affect-sentiment (joie ou tristesse) découle bien d'une affection-image ou idée qu'elle suppose (idée du corps qui convient avec le nôtre ou ne convient pas) ; et, quand l'affect se retourne sur l'idée d'où il procède, la joie devient amour, et la tristesse, haine. C'est ainsi que les diverses séries d'affections et d'affects remplissent constamment, mais dans des conditions variables, le pouvoir d'être affecté (III, 56)¹. » En d'autres termes, l'affect est l'affection accompagnée de l'entendement sans lequel il n'y a pas de puissance d'agir. Précision faite que par programme, nous entendons autant le code source que les dérivés multiples de son emploi, nous utilisons ce terme pour qualifier l'effet des technologies de l'esprit du point de vue d'une quantité : plus ou moins de liberté. Même s'il est indispensable de comprendre comment les programmes traduisent notre présence aux réseaux en ressources exploitables, nous ne demeurons à ce niveau, qu'un corps percevant qu'on lui confisque sa terre pour lui objecter le monde d'une ressource unidimensionnelle : la statistique. Nous ne pouvons admettre que les passions de nos corps et la lutte mutuelle qu'engage notre esprit à percevoir adéquatement enlacent un enchaînement aussi linéaire. Nous devons alors comprendre le programme comme extension intensive, c'est-à-dire : un hors-soi intime, le cri de nos corps à réclamer une terre passionnelle. Après avoir appris à lire, il nous faut savoir écrire à même l'altérité vraie, à ce corps de la multiplicité : pluralité d'auteurs, de désirs, d'objets, de personnages, de quêtes et de modes d'existence. Le *faire faire* du programme n'est ainsi plus précisé en termes de fonctions, il devient un mode d'individuation singulier pour qui désire gagner la puissance de l'automate. À ce niveau pouvons-nous prétendre participer à une fiction passionnée à propos du *faire faire* et seule une œuvre pro-

¹ DELEUZE, G. (2003). *Spinoza*, p. 70-71.

grammée sous la régime OpenSource présente cette qualité d'affecter d'autant mieux qu'il permet d'investir et d'imprégner les passions qui se tissent en lui. iv, 7, 26, 46, 54, 55, 98, 115, 125, 151, 190, 227, 235, 261, 262, 310, 332, 337, 342

2. affection

« (*affectio*) Modification, changement se produisant au sein d'un être en raison d'une cause interne ou externe. Ex.: le son du chant d'un oiseau affecte mes oreilles : l'écoute est une affection de mes oreilles. Les affections de la Substance sont ses modes, c'est-à-dire tout ce qui se conçoit à partir de la substance : le Mental, le Corps, les idées, les mouvements, les images etc... À distinguer des affects et des passions : tout affect est une affection du corps en même temps que l'idée de cette affection, ce qui suppose un changement concernant l'augmentation ou la diminution de ma puissance d'exister (E3D3) mais toute affection du Mental ou du corps n'est pas nécessairement un affect : l'image d'une chaise est une affection du cerveau et du mental mais elle peut être en elle-même une affection indifférente à l'augmentation ou la diminution de ma puissance d'agir². » Dans le corps du texte, nous employons ce terme en reconnaissant l'ambiguïté qu'il entretient avec l'affect. Par rapport à lui, il s'agit, dans une machine dite affective, de marquer la différence entre ce que nous ressentons (qu'est-ce que Facebook et ce réseau d'amis que *Je* ressent) et ce que nous nous apprêtons à entendre (comment est-ce que cela fonctionne, sous quelles conditions cela affecte-t-il ma constitution), dans la suspicion *quasi* que quelque chose du sentiment voudrait échapper à mon entendement. 7, 8, 10, 14, 19, 21, 25, 32, 36, 53, 55, 70, 86, 93, 151, 152, 159, 163, 165, 177, 179, 181, 207, 216, 226, 230, 234, 243, 274, 285, 286, 295, 311, 342

3. algorithme

L'algorithme désigne la structure logique par laquelle l'artiste formalise son œuvre pour l'ordinateur. Il se rapporte ainsi à un double processus où les éléments et procédures de l'idée initiale sont décrits et enchaînés en une suite d'opérations dont l'exécution produira l'expérience réelle de l'œuvre. Les deux processus sont coalescents et menés conjointement, le problème d'art initial étant affecté par l'ébauche progressive de sa traduction programmée. L'artiste traduit donc ses intentions dans l'écriture de son programme, qui devient ce que Philippe Bootz appelle le *texte-auteur*. La machine joue ce programme et un *texte-à-voir* est alors produit et interprété par le spectateur en tant que texte-lu, cognition synthétique de sa propre perception et des conditions d'exposition de l'œuvre³. Les opérations de langage que ces transactions impliquent sont plus largement sémiotiques que purement textuelles.

² SPINOZA ET NOUS (2011). *Affection*.

³ « Dans les formes programmées, le projet esthétique concerne l'ensemble du dispositif : le programme, l'exécution et le transitoire observable. Il n'est pas réductible au seul *texte-à-voir*. En ce sens, la forme programmée n'est plus un poème inscrit sous forme numérique mais une expression de la poétique du dispositif. » BOOTZ, P. (2008). « Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ? », p. 110.

Les idées de l'œuvre, si elles peuvent fournir un appareil d'énoncés, demeurent plastiques puisqu'elles sont *en images* et entrent dans le cadre de perceptions. Ces idées deviennent des signes contraints à faire l'objet de calculs que l'artiste transmet enfin à l'ordinateur. Autrement dit : l'algorithme constitue ce *corps-contrainte* (la grammaire) par lequel le *corps-œuvre* (le texte) pénètre le *corps-machine* (le système). 7, 9, 10, 12, 16, 20, 21, 29, 32, 33, 58, 92, 125, 138, 158, 161, 170, 179, 182, 236, 308

4. avoir-lieu

Nous entendons l'avoir-lieu à la suite du chapitre que lui accorde Agamben : « Dieu, ou le bien, ou le le lieu n'ont pas de lieu, mais sont l'avoir-lieu des *étants*, leur extériorité intime. Divin est l'être-ver du ver, l'être-pierre de la pierre⁴. » L'avoir-lieu, c'est la configuration de l'espace à travers lequel nous nous inscrivons, où nous acquérons une épaisseur corporelle qui n'est ni tout à fait de notre constitution, ni tout à fait de celle du milieu. L'avoir-lieu suppose toujours un non-lieu, une absence de topologie, de séquence et de logique et ne se détermine que par la malléabilité de la matière dont elle est l'épreuve. C'est à la condition de ce champ affectif, que l'objet dispose de la puissance de se gagner en ses termes. 25, 34, 86, 120, 126, 160, 170, 196, 197, 202, 213, 248, 319, 334, 349

C

5. codal

Cet adjectif est présent dans le dictionnaire de Godefroy qui le définit simplement par : « en paquet⁵. » Le Dictionnaire du Moyen Français (DMF)⁶ contient également une entrée pour ce terme qu'il définit par : « en code. » Historiquement, il est attribué aux chandelles horaires dont la combustion représentait (codait) une portion temporelle habituellement indexée au rythme des prières⁷. On utilise encore ce genre d'artefact dans le cadre de rémanence telle l'adjudication à la bougie⁸. Dans le texte, nous utilisons « codal » pour caractériser un *agement* dont la modalité sémiotique (le système de signes et l'assemblage cognitif contenu / expression) relève d'un code, d'une clef permettant l'accès à une ressource. En bref, nous l'employons essentiellement pour le distinguer de la codification, trop connoté par son emploi juridique et parce que la vocation du code n'est pas de s'établir en loi. Notons enfin que *codal* est dit d'un processus a-modal et pré-médiatique ; abstrait, ce dernier ne désigne pas

⁴ AGAMBEN, G. (1990). *La communauté qui vient*, p. 21.

⁵ GODEFROY, F. (1881). *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IX^e au XV^e siècle*, p. 167.

⁶ Ressource numérique mise en place par le laboratoire d'Analyse et de Traitement Automatique de la Langue Française (ATILF) et accessible à l'adresse suivante : URL : <http://www.atilf.fr/dmf/> (visité le 24/02/2014).

⁷ Voir à ce propos : HUYNH, M. (2008). « La mesure du temps au Moyen Âge ».

⁸ Voir : WIKIPEDIA, « Adjudication à la bougie ». URL : http://fr.wikipedia.org/wiki/Vente_à_la_bougie (version du 15/12/2012).

immédiatement un canal sensoriel particulier mais les intensités qui seront concrètement enveloppées en énoncés de textes, d'images ou de sons et qui donneront au corps programmé toute son épaisseur. 184, 235

6. compacité

Fait d'être compact. Dans le texte, nous associons souvent la compacité à un espace vectoriel. Le rapport entre les corps ne s'y mesure plus à travers des positions, mais en fonction d'une motricité interne. Les vecteurs de compacité désignent ces flèches de l'être qui donnent un foyer, même temporaire, au corps. Avec ce changement de système métrique, plus les flèches sont longues, plus l'écart intensif qu'elles expriment est large. Il faut alors imaginer le réseau comme un champ vectoriel avec ces sphères d'attraction / répulsions sémiotiques. Au sens topologique : désigne le type de fonction qui permet de continuer entre deux espaces séparés. Ici, ce qui importe, c'est le nombre fini d'*ouverts* — dits des espaces incluant leur bord, ou *limite*, pour le calcul de leur surface — dans l'ensemble — l'espace de référence à partir duquel les choses sont mesurées (plus justement : *positionnées* par le concept de voisinage). Alors : « La compacité permet de faire passer certaines propriétés du local au global, c'est-à-dire qu'une propriété vraie au voisinage de chaque point devient valable de façon uniforme sur tout le compact⁹. ». 34, 37, 47, 71, 251, 265, 310, 324

7. concaténation

En informatique, la concaténation (du latin *cum* : « avec » et *catena* : « chaîne, liaison ») désigne l'opération consistant à joindre deux chaînes de caractères. Dans une acception étendue, elle enchaîne ensemble des données de différents formats, échelles et réalités. Elle est un concept clé de cette thèse que l'on emploie pour signifier, de manière générique, une fonction de fonctions, un rapport de rapports ; à savoir tout objet qui fait reposer son processus de composition sur des fragments qui, eux-mêmes, dépendent d'autres processus. Autrement dit, elle est un assemblage de multiplicités, une fractale, une déambulation qui tient sa consistance de l'hétérogène même, qui se refuse à produire une quelconque unité et résiste à l'universel. Au sens philosophique, concept employé pour désigner l'absorption de l'identité dans l'enchaînement des flux : « Comme l'ont bien exploré et ruminé les investigations romanesques du XX^e siècle, "je" ne suis (au plus) qu'une trace d'écriture, sous la forme du pronom personnel par lequel le discours sortant de mon corps fait référence à la chose singulière que "je" prétends être. [...] Ce qui définit "mon" individu n'est-il pas plus profondément attaché à cette machine (apparemment extérieure) qu'à ce membre (apparemment interne)?¹⁰ ». 9, 39, 71, 147, 177, 197, 201, 212, 225, 233, 238, 247, 249, 254, 332, 338, 344

⁹ WIKIPEDIA, « Compacité (mathématiques) ». URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Compacité\(mathématiques\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Compacité(mathématiques)) (version du 04/05/2015).

¹⁰ CITTON, Y. (2004). « ConcatéNations », p. 2.

8. corps médial

Le corps médial, c'est la partie de nous-même qui est « investie dans l'environnement par la technique et par le symbole »¹¹. En d'autres termes : est *médial* l'enveloppement intensif / extensif de notre corps, ce qui altère notre constitution animal ; la culture, mais du point de vue du corps et dans un processus d'individuation (une singularité). Dans le texte, plutôt que de seulement vouloir comprendre cet *être-au-dehors-de-soi* discret et réticulaire, nous défendons que les agencements programmés sont eux-même vecteurs d'ensauvagement dans la manière dont ils *renaturisent* les symboles. Ce qui est animal est alors artificiel, et l'artificialité de la *re-corporation* symbolique composerait la réalité du monde numérique même. 25, 97, 128, 170, 194, 227, 251, 261, 312

E

9. écoumène

L'écoumène désigne le milieu humain, soit l'ensemble des espaces "anthropisés" où l'homme s'est installé et y entretient des rapports structurels. Ceci concerne plusieurs sphères et tient de la synthèse des différents effets de réalité ou modes d'existence dont elles sont la marque. Alors que la biosphère tisse un rapport écologique entre l'étendue terrestre et notre constitution organique (nécessité de maintenir la planète dans un état où la vie y demeure agréable, voir seulement possible...); la sémiosphère concerne l'ébauche de symboles communs pour se communiquer la terre et en faire respecter partages, profits et cultures. L'écoumène n'est donc pas la nature, « c'est en effet l'œuvre humaine la plus universelle ; mais si elle installe des mondes (autant que des cultures), elle révèle du même coup ce qui fonde sa mondanité dans ce que celle-ci n'est pas : la nature. Et la nature, quant à elle, ne nous apparaît jamais que dans les termes de notre monde »¹². 86, 97, 98, 104, 114, 126, 127, 129, 167, 170, 232, 278, 312, 345

10. encription

L'encription est le processus de chiffrement relatif à une numérisation d'un quelconque attribut de l'espace continu. Il correspond au sous-ensemble vide et virtuel (signaux) sur lequel les machines à calculer basent la réalité perçue (signes) de l'espace réticulaire. Vis-à-vis du chiffrement d'une chose par lequel il se produit une donnée numérique, l'encription n'en rend lisible une valeur d'information qu'à travers un format qui, en déterminant les procédures d'accès, affecte la valeur signifiante et par la même, en contraint la puissance. Ceci ayant pour conséquence que la réalité dont il est potentiellement le verbe demeure partiellement

¹¹ BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 206.

¹² Ibid., p. 233.

offusquée, oblitérée, quand bien même il en catalyserait la lecture et la circulation. 24, 115, 124, 214, 235, 258, 314

11. engrammage

Sous-ensemble relatif au chiffrage de la grammatisation telle qu'elle est entendue par Ars Industrialis, à savoir : « un processus de description, de formalisation et de discrétisation des comportements humains¹³. » Ce qui compte, ce n'est plus de considérer les comportements comme pouvait faire l'objet d'une grammaire universelle, ni d'adapter la grammaire aux chiffres mais d'insérer du chiffre dans la grammaire. L'écriture sémiotique est vecteur d'une mathématique de l'espace continue plutôt que d'une linguistique. Il insiste ainsi sur le fait que l'espace réticulaire *discretisé* n'est pas immédiatement grammatical et substrat de langage, mais d'abord signifiant pour la puissance virtuelle de calcul qu'il représente. 59, 77, 98

12. en-tant-que

Le sens de cette locution reprend celui que Berque inscrit dans la trajection terre / monde, qui fait émerger l'écoumène, c'est-à-dire dans la rencontre des choses de l'espace selon la modélisation mixte d'une "topicité", animé d'une « logique de sujet : lgS », où ces choses désignent « ce en quoi elles sont elles-mêmes, dans l'identité close de leur propre *topos* » ; et d'une "chorésie" ou « logique du prédicat : lgP », où elles existent à travers « ce en quoi elles sont prédiquées, [...] ce en quoi, comme œuvre humaine, elles déploient notre monde »¹⁴. Berque semble déplacer les termes du *conatus* de l'idée d'une puissance intérieure propre aux corps à celle d'une énergie potentielle relative à un milieu, ce champ au sein duquel nous inscrivons notre existence (ce qu'il appelle la mouvance de notre milieu). Dans le texte, l'en-tant-que désigne les fils qui tressent une relation entre un terme objectif de ce champ et l'opération par laquelle nous allons à sa rencontre et singularisons ce dernier. Par exemple : la base de données *en-tant-que* l'enregistrement de son propre modèle exprime une singularité. 19, 46, 66, 72, 77, 84, 94, 99, 102, 133, 140, 143, 166, 177, 195, 196, 229, 233, 240, 251, 255, 258, 261, 283, 286, 312, 316, 331, 335, 337, 344

13. entité distancielle

Par ce terme, nous entendons un mode, un protocole, une manière d'engendrer de la distance. L'entité distancielle est un alliage de concepts forgé face à cette nouvelle substance spatiale que renseigne le programme. Elle est indéterminée et abstraite parce qu'elle se tient forcément avant les métriques que nous cherchons à y établir. Si, sur le réseau Internet, la quantité de métriques possible court sur une ligne d'infini, c'est parce que la substance spatiale

¹³ ARS INDUSTRIALIS (2008a). *Grammatisation*.

¹⁴ BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*, p. 234.

est virtuelle. Tout programme travaille sur des *entités distancielles* dès lors qu'il se pose non seulement la question des interactions entre les informations, mais lorsqu'il inclut la propre mesure du chemin nécessaire à la réalisation de ce rapport. 19, 20, 22, 71

F

14. format

Marqué dans le texte pour son sens informatique, le format renvoie à la condition matérielle et poétique de l'œuvre numérique. Processus de calcul traduisant des données binaires en informations perceptibles, il ébauche et normalise un milieu techno-symbolique : le format est l'objet d'une tension extrême où se concentrent les contraintes informatiques d'écriture ainsi que les usages économiques et politiques des médias numériques. 22, 39, 68, 81, 184, 204, 221, 230, 273, 311, 321, 324, 338, 339

M

15. matériau

Marqué dans le texte pour son sens esthétique, il désigne la matière plastique de l'œuvre dans la mesure où celle-ci y fait l'objet de quelques transformations. Le matériau possède deux qualités s'élaborant dans un même geste :

- instauration vis à vis de l'œuvre à venir. Le matériau n'est pas l'équivalent de la matière "pure" (la donnée numérique) ou de la forme (le format) qui converge à définir la fonction symbolique (l'information impliquée) ;
- création intrinsèque d'un style. Le matériau s'ébauche dans une recherche permanente des conditions de son expression esthétique.

La relation entre le dispositif de stockage et le système de traduction de son contenu fait ainsi toute la réalité du matériau à l'œuvre. 52, 67, 117, 135, 139, 153, 171-174, 181, 190, 220, 241, 243, 252, 253, 269, 277, 283, 313, 314, 316, 335, 343, 344

16. médiance

La médiance est un concept désignant le mouvement structurel du corps, dans sa bipartition animal / médial. C'est une tresse qui suppose à la fois la biosphère comme rapport structurel au monde, la sémiosphère comme élargissement des horizons symboliques et les techniques en-tant-que vecteur de compacité : « La médiance se trouvait définie comme le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement. Or, ce sens vient justement du fait que la relation en question est dissymétrique. Elle consiste en effet dans la bipartition de notre être en deux « moitiés » qui ne sont pas équivalentes, l'une

investie dans l'environnement par la technique et le symbole, l'autre constituée de notre corps animal. Ces deux moitiés non équivalentes sont néanmoins unies. Elles font partie du même être. De ce fait, cette structure ontologique fait sens par elle-même, en établissant une identité dynamique à partir de ses deux moitiés, l'une interne, l'autre externe, l'une physiologiquement individualisée (le topos qu'est notre corps animal), l'autre diffuse dans le milieu (la chôra qu'est notre corps médial). Dans cette perspective, la définition watsujienne de la médiance prend tout son sens. La médiance, c'est bien le moment structurel instauré par la bipartition, spécifique à l'être humain, entre un corps animal et un corps médial¹⁵. » 84, 91, 128, 292, 303

17. mot-clef

Le mot-clef est à la société de contrôle ce que le mot-d'ordre est à la société disciplinaire. Avec son emploi, nous ne cherchons plus à pocher l'être comme dans des vases communicants, mais à le contrôler par des processus, via la communication des vases que nous postulons vides. Pincée d'écriture fragmentaire, il tatoue l'information et pose la question d'une liberté devenant d'autant plus complexe que celle du contrôle s'introduit par une apparente modestie de communication dans un ensemble de procédures obligatoires. 88, 111, 175, 181, 223, 258, 314, 332, 349, 350

S

18. souci d'émergence

Le souci d'émergence désigne le mi-lieu existentiel du virtuel. Il se manifeste par une inquiétude, un spleen, une mélancolie par rapport à ce que nous avons réalisé, ce en quoi nous communions sur la grandeur de notre nature et renouvelons nos mythes. Il est précédé du constat amer que l'esthétique actuelle est épuisée et que le corps médial est hors échelle. En même temps, il est *firmata*, incorporel, repli qui cherche à affirmer l'être : une nécessaire confiance en la perpétuation. Nous entendons alors à la fois le soin apporté aux changements de civilisations, aux transitions épistémologiques, que la prise en compte d'une charge messianique du passé (l'histoire sans précédents), ceci à la faveur de ce qu'un changement de paradigme technique nous permet de débattre, collectivement. 27, 28, 190, 197, 201, 217, 224, 232, 249, 271, 286, 292, 310, 313, 347

T

19. trajection

La trajection correspond au processus qui produit de la réalité en conjuguant la projection subjective de phénomènes psychiques (affections, désirs, mémoires) autant que l'introjection

¹⁵ BERQUE, A. (2000b). *Écoumène*.

objective de l'en-soi des choses sur une interface commune, un milieu. Si on emprunte le sens original à Berque qui signale par là la manière d'entreprendre des mondes autant que d'en produire, la majeure partie des trajections qui sont abordées dans le texte relève des œuvres du programme. 23, 303

V

20. vecteur de compacité

En général utilisé comme concept pour désigner le mouvement des êtres numériques. Ceux-ci s'associant ensemble et durablement en champ vectoriel (agencement de singularités homme-machine), ils font territoire. Le vecteur est à l'être ce que le point est au corps ; l'expression d'une force, d'une volonté de puissance ne saurait être topographiée et réduite à des coordonnées. Un vecteur de compacité désigne alors le processus virtuel par lequel la matière épanche toutes les formes indéfiniment dans le visible. Plus spécifiquement, un terme de géographie proposé en référence à la *transconsistance*, néologisme inventé par Deleuze pour qualifier la ville : « Je dis que toute Ville existe en réseau avec d'autres villes. Que c'est par là un phénomène de transconsistance. Ce qui revient à dire quoi ? Il s'agit pour une Ville d'instaurer en rapport avec d'autres villes - ce qui n'exclut pas des guerres entre villes - il s'agit pour elles d'instaurer des circuits de déterritorialisation¹⁶. » Alors que la *transconsistance* qualifie parfaitement le réseau des villes, elle semble inadéquate pour investir les territoires digitaux. En effet, si l'importance d'une ville dépend de l'ampleur (quanti / quali) de ses relations à l'étranger, ce n'est que parce qu'elle résorbe son arrière-pays, qu'elle efface une étendue physique. Nous défendons qu'un programme gagne en épaisseur à la mesure d'un mouvement inverse. Alors qu'il propose à qui veut l'écrire des ensembles d'instructions sans territoire, il gagne en compacité à mesure qu'il résorbe des espaces symboliques sans étendue. Le meilleur exemple est la page d'accueil de Google, automatiquement dans votre langue, arborant des Doodles¹⁷ souvent spécifiques aux événements de votre pays et personnalisant vos recherches en fonction du lieu de votre connexion même. Voilà un gain d'amplitude autant qu'une force d'endiguement résorbé par une mathématisation de l'espace (d'où le terme vecteur). 29, 100, 179, 207, 260, 263

¹⁶ DELEUZE, G. (2002b). *La nomadologie*.

¹⁷ Les Doodles sont les logos personnalisés de la firme habillant la page principale du moteur de recherche. Google en a d'ailleurs fait un musée : URL : <http://www.google.com/doodles/> (visité le 17/07/2014).

