

Connexions

art, réseaux, média

INTRODUCTION

N'anthropomorphisez pas les ordinateurs
Ils n'aiment pas ça.
(anonyme)

Ce livre est un recueil de textes sur les pratiques artistiques qui sont catégorisées sous les termes "Net art"¹ et "art de la communication"² c'est-à-dire qui prennent, ou ont pris, les moyens et les technologies de communication (les médias) comme matériaux et lieux de la création et comme enjeux artistiques, culturels et politiques. Il réunit des textes historiques et actuels, des textes de référence et des fragments d'obscurs mails, des manifestes, etc., qui proposent des descriptions, des analyses et des prises de position sur les pratiques artistiques mais aussi des décodages culturels et techniques, des repérages de rapports de forces.

En aucun cas, ce recueil n'est la somme des textes fondateurs sur le sujet, certains ont été néanmoins très contaminateurs.

Il est né de notre rencontre dans une conférence internationale et de la convergence de notre constat, constat partagé par Mathilde Ferrer, directrice de la collection "guide de l'étudiant en art" de l'Ensb-a. Il nous semblait, qu'à de rares exceptions³ près (zac99⁴, ISEA

¹ Le Net art recouvre un ensemble de pratiques artistiques qui utilisent le net. Net art est le terme générique alors que net.art désigne un courant des années 90.

² Le terme art de la communication est apparu au début des années 80 pour désigner les pratiques artistiques utilisant les moyens et les technologies de communication comme matériau et objet de l'art.

³ Entre *Electra*, organisée par Frank Popper au Musée d'art moderne de la Ville de Paris en 1983 et "*Les Immatériaux*", co-organisée par Jean-François Lyotard en 1985 au Centre Georges Pompidou et les récentes présentations d'œuvres d'art du net, peu de grandes manifestations se sont déroulées en France et les festivals y ont connu de courte durée de vie.

⁴ ZAC 99, a été un fenêtre laissée aux plus jeunes curateurs entre deux expositions à l'ARC. Cela a permis, notamment, à Frédéric Madre d'organiser plusieurs tables rondes avec les net.artistes les

2000⁵, Les nuits savoureuses - Interférences⁶ du CICV, par exemple), la France était largement en dehors des grandes manifestations internationales⁷, des pratiques et des débats sur l'art, le réseau, le code.

Le manque de références en langue française dans le domaine des pratiques artistiques et des théories esthétiques liées aux technologies de la communication est flagrant, soit parce que ces textes sont devenus introuvables, le plus souvent parce qu'ils sont en anglais et n'ont jamais été traduits dans notre langue (alors qu'on peut les trouver en espagnol, en allemand, en portugais, en italien, en japonais, en coréen, etc.).

L'art du net, tout comme avant lui l'art de la communication, n'est pas uniquement américain. Ce n'est pas parce que la langue d'échange est l'anglais que les artistes, et les approches intellectuelles et politiques, viennent des Etats-Unis. À cet égard les pays de l'Europe de l'est⁸ ont une place fondamentale dans le Net art (notamment Slovaquie, Russie), tout comme l'Europe occidentale, mais aussi l'Australie, le Canada ou encore le Brésil ont eu un rôle essentiel dans l'art de la communication de la fin des années 70 et des années 80.

plus actifs du moment <http://pleine-peau.com/pls-tk/> ; <http://pleine-peau.com/xtra/zac99/> ; <http://emedia.free.fr/zac99.htm>.

⁵ <http://www.isea2000.com/>. Voir les actes de la conférence en ligne.

⁶ <http://www.interferences.org>

⁷ Les plus anciennes sont SIGGRAPH aux Etats-Unis, conférence technique et salon professionnel qui inclut des présentations artistiques, Ars Electronica en Autriche, premier festival consacré entièrement à la création artistique. En France, nous avons vu apparaître et disparaître Imagina (conçu sur le modèle de Siggraph), Artifices a connu le même sort. Parmi les grands festivals et conférences internationaux, citons ISEA qui a commencé à Groningue, aux Pays-Bas pour itinérer depuis dans des villes et des continents différents à chaque édition ; DEAF, organisé par V2 à Rotterdam ; Next Five Minutes à Amsterdam. Aujourd'hui, nous assistons à la multiplication de ces événements qui deviennent, bien souvent, de plus en plus spécifiques (parfois même avec le moins de monde possible).

On trouvera une présentation des manifestations historiques dans "Art et technologie : la monstration", <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/monstration/presentation/site.php>. Pour les mailing listes en français voir olalaparis (olalaparis-request@ml.free.fr?subject=faq) ou encore nettime-fr (<http://ada.eu.org/cgi-bin/mailman/listinfo/nettime-fr>). Une liste des publications périodiques en ligne est disponible à <http://www.olats.org/reperes/online/nouveauxmedias.php>.

⁸ Demandant moins d'investissements financiers que les installations interactives ou de réalité virtuelle, l'art du net s'est développé rapidement dans les pays de l'ancienne Europe de l'Est. Le réseau était aussi un moyen d'échanges "hors contrôle" pour des communautés pour lesquelles il était difficile de voyager, qui avaient été — ou étaient encore — isolées du reste monde ou dans des situations de conflits. A cela, s'est ajouté le soutien financier de la Fondation Soros qui a permis à de nombreux médias labs, comme par exemple C3 à Budapest, de se créer et de dynamiser la création et l'expérimentation dans plusieurs de ces pays.

Face à l'étendue du champ, conjuguer nos forces et nos connaissances à celles de l'Ensb-a était pour nous la seule réponse appropriée. Nous venons d'horizons différents, l'une, Annick, dans la mouvance de *Leonardo*⁹ et *FineArt Forum*¹⁰ et lisant *Rhizome*¹¹ tout autant que *Spectre*¹² et l'autre, Nathalie dans celle de *nettime*¹³, surveillant *Rhizome*, *Copyleft*¹⁴, *Multitudes-info*¹⁵ et active sur les listes cyberféministes¹⁶. Toutes deux aimant les machines et les modems, fan de Star Trek (mais pas les mêmes générations), le code et le flux, mais pas de la même manière ou pour les mêmes raisons. Deux approches différentes, contradictoires parfois, complémentaires le plus souvent, sans jamais prétendre pouvoir à nous deux faire une cartographie des pratiques et des démarches artistiques sur le net (personne n'aura jamais le point de vue de Dieu sur la question et de toute façon est-ce bien désirable ?). Ces textes sont de niveaux de lecture différents, une sélection subjective mais informée. Nous avons donc procédé comme le fait tout bon programmeur-euse de logiciel libre, en répondant aux besoins que nous avons en commun tout en sachant que "ré-utiliser"¹⁷. Partiale et partielle, notre méthode a été celle du (mé)tissage et du filtrage : de textes, de références, de cultures, par un travail collaboratif, un travail distribué, itératif, via le réseau et les réunions "en face à face", de connexions à l'image de notre sujet, à l'image de ce "mémex" rêvé par Vannevar Bush en 1945 (*Comme nous pourrions le penser*) qui est devenu aujourd'hui une réalité que nous appelons Internet.

⁹ <http://mitpress2.mit.edu/e-journals/Leonardo/> et <http://www.olats.org>

¹⁰ <http://www.fineartforum.org/>

¹¹ <http://rhizome.org>

¹² <http://coredump.buug.de/cgi-bin/mailman/listinfo/spectre>

¹³ <http://www.nettime.org/>

¹⁴ http://lists.april.org/wws/arc/copyleft_attitude

¹⁵ sympa@samizdat.net?subject=subscribe%20multitudes-infos

¹⁶ En français : sympa@univ-tlse2.fr?subject=subscribe%20etudesfeministes-l ; en anglais voir aussi <http://obn.org/>

¹⁷ Pour quelques conseils sur l'attitude des programmeur-euses de logiciels libres, voir un des textes les plus importants du logiciel libre, *La cathédrale et le bazar* de Eric S. Raymond. Traduction en français et sur le net à http://www.epita.fr/~poinde_t/religion/cathedrale-bazar.html#toc2

La création artistique n'est pas une sphère isolée du reste de la société. Les pratiques artistiques de l'art de la communication et encore plus de l'art du net se sont développées principalement hors de l'institution culturelle classique, que ce soit par contrainte (absence de soutien), par choix ou tout simplement parce qu'elles n'en avaient plus besoin pour se diffuser ou rencontrer leurs publics. Dans les années 80 et 90, les grandes institutions spécialisées telles Ars Electronica, le ZKM, V2 ou encore l'ICC ont eu —et continuent à avoir— un rôle clé dans la réalisation et la monstration d'installations dont les coûts de production et de présentation étaient élevés. Avec l'art en ligne, cette médiation institutionnelle n'était plus indispensable puisque le réseau était simultanément le matériau de création et l'espace de diffusion des œuvres que les artistes faisaient connaître ... via le réseau. Progressivement de nouveaux "lieux" s'y sont constitués, communautés virtuelles fusionnant espaces de création et de débats.

Les institutions, spécialisées ou classiques, ont dû se repositionner. En 1995, Ars Electronica crée le Prix "Web Art", le Walker Art Center lance une action et une réflexion remarquable autour de la présentation et de la préservation de l'art du net¹⁸. Aujourd'hui les grands centres dédiés proposent des aides à la création (studios, résidences d'artistes, etc.). Depuis 2000, on assiste à la multiplication des expositions, notamment dans les institutions plus traditionnelles¹⁹. Les pratiques des artistes du réseau se pensent autrement en relations aux institutions et la manière dont elles interviennent, ou devraient intervenir, dans le champ reste un sujet de débats en cours : monstration, mais aussi conservation, production, commande ou achat des œuvres.

Les pratiques artistiques sur le net ont investi le champ culturel au sens le plus large du terme. Cette dimension s'est encore accentuée avec l'utilisation des nouveaux médias par les artistes car "Les nouveaux médias sont orientés vers le présent et non pas la tradition, leur attitude envers le temps est complètement opposée à celle de la culture bourgeoise, qui elle aspire à la possession"²⁰. La numérisation des données transforme radicalement ce

¹⁸ Une des première liste de discussion sur le sujet était Shock of the View au Walker Art Center, les archives sont accessibles sur http://www.walkerart.org/salons/shockoftheview/sv_discuss.html . Un très bon site contemporain sur la question est aussi Sarah Cook <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/index.html>

¹⁹ En 2000, Biennale du Whitney Museum à New York et de l'ICC à Tokyo. En 2001, c'est un véritable raz de marée. Mentionnons : *Bitstream* au Whitney, *010101 : ART.IN.Technological.TIMES* au SFMoMA à San Francisco, *Art In Motion (AIM)* co-organisée par l'Ecole d'Art de l'Université de Californie du Sud (Los Angeles) et le Santa Monica Museum of Art, puis le ZKM ouvrit *Net Condition*.

²⁰ Hans Magnus Enzensberger, "The Constituents of a Theory of the Media", in John Thornton Caldwell, *Electronic Media and Technoculture*, Rutgers University Press. Publié originellement en 1970 dans *The New Left Review*.

que matière veut dire. Si la réalité est numérisée, donc codifiée, c'est sur la codification et les protocoles de transmissions comme forme que se pose le regard des artistes dans un premier temps. Une fois codifiée, cette "réalité" est manipulable/reproduisible, automatisable/contrôlable. La forme relève plus de la performance, dont le processus est toujours en cours, jamais parfait, toujours perfectible. Une œuvre devient un "état" du travail, les versions sont potentiellement multiples, évolutives.

Par ailleurs, l'art nous dit quelque chose à propos de notre société. Celle-ci est quotidiennement modulée par des avancées des sciences et des technologies (la physique, la génétique, la biologie, la robotique, l'astrophysique, la vie artificielle, les télécommunications, les systèmes d'information numérique), mais aussi par les nouveaux systèmes marchands, tout aussi bien que les nouvelles formes de l'identité et de la citoyenneté. Les artistes interviennent donc dans ces champs-là. Ce qui est traditionnellement compris comme les lieux de la monstration de l'art devient alors un des lieux possibles de la diffusion de la création artistique, mais certainement plus le seul²¹. En cela les artistes contemporains affirment une des voies ouvertes par leurs aînés.

De nouveaux "objets" ont vu le jour, des objets interstitiels, "entre" l'art et la programmation (art du code), "entre" la pratique artistique et l'activisme politique, "entre" l'art et le jeu, etc. Plus encore que des objets ce sont des démarches qui s'inscrivent dans l'histoire de l'art contemporain et de la culture²². Ce n'est pas tant que l'art ici "communique", mais plutôt que les artistes utilisent, subvertissent nos habitudes, et questionnent les moyens de communication, les machines et les technologies de manière plus générale, ils et elles sont d'abord des artistes.

Une recontextualisation historique nous semble nécessaire afin de pouvoir affiner nos positions vis-à-vis de l'importance de la détermination technologique : tous les concepts et toutes les idées n'ont pas été inventés avec l'apparition et le développement d'Internet, mais s'ancrent dans des pratiques et des théories antérieures. Les confronter au sein d'un même ouvrage permet d'en pointer les filiations et les ruptures, les innovations mais aussi de se

²¹ Ceci est particulièrement vrai au travers des travaux tels que ceux de rtmark.com ou des "yesmen" <http://yesmen.com>, le site web est alors le lieux d'initiation et de documentation des actions. Le travail est en grande partie dans l'espace physique et éventuellement présenté dans une institution artistique.

²² "L'image contemporaine se caractérise précisément par son pouvoir générateur ; elle n'est plus trace (rétroactive), mais programme (actif). C'est d'ailleurs cette propriété de l'image numérique qui informe l'art contemporain avec plus de force : déjà une grande part de l'art d'avant-garde des années soixantes, l'œuvre se donnait moins comme une réalité autonome que comme un programme à effectuer, un modèle à reproduire (par exemple les jeux inventés par Brecht et Filliou), une incitation à créer soi-même (Beuys) ou à agir (Franz Erhart Walter)". Nicolas Bourriaud, *L'esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, 2001.

dégager d'un trop grand déterminisme technologique, qui se trouve positionné de multiples façons tout au long du livre.

Dans le premier chapitre, nous nous sommes attachées à l'art du net tandis que le second met l'accent sur les pratiques historiques et l'art de la communication. Le troisième porte sur les machines et les pratiques de l'art du code. Le dernier propose des critiques culturelles liées aux technologies contemporaines qui nous permettent de décoder le champ de manière plus large.

[**Net-Art**] Il s'agit d'œuvres qui n'existeraient pas sans Internet, lequel englobe différents protocoles : email, ftp, telnet, irc, listserv, le web, (Ricardo Miranda-Zuñiga, *Le monde de l'Undernet*). Leurs moyens de production sont également leurs lieux de diffusion (et inversement). Sur Internet, le lieu physique de l'œuvre perd, dans la plupart des cas, de sa pertinence ; tout se passe d'écran à écran, d'une interface à l'autre. Néanmoins, les conditions d'hébergement sont déterminantes, et se faire héberger par des sponsors s'est rapidement révélé très coûteux (voir le périple d'*ädäweb*, maintenant hébergé au Walker Art Center). Certains des premiers artistes du Net art avaient donc trouvé essentiel de créer une plate-forme artistique autonome et indépendante du système marchand et des institutions de l'art. Une des plus anciennes est *The Thing*, lancée en 1991²³. A la fin des années 90, la notion d'hébergement prendra une autre dimension, non sans ironie : le groupe *0100101110101101.org* clone alors le portail des "net.artistes" du moment, *hell.com*, un site fermé qui avait eu l'imprudence d'ouvrir ses portes quelques jours. La discussion qui résulta de cette action — entre les tenants de copyright, d'un côté, et les défenseurs du "copyleft" de l'autre — a contribué à définir une économie de l'art sur le Net et à déconstruire la notion d'auteur²⁴. En effet, les données numérisées n'ont pas d'original : la force du "copié-collé", décuplé par le numérique, alimente des pratiques de simulation et de détournement qui remettent en cause la notion d'authenticité et jouent avec la confusion des internautes²⁵. En quelques années les artistes ont appris à défendre leur territoire (Birgit Richard, *etoy contre eToys*).

²³ New York, <http://bbs.thing.net/login.thing> ; Hollande, <http://www.thing.desk.nl/> ; Berlin, <http://www.thing.de/>

²⁴ En France, Antoine Moreau a posé la question de manière très ouverte, à travers la Licence d'Art Libre, <http://artlibre.org/news/> et la mailing liste très active qui pose les questions de l'art et de son économie.

²⁵ *Female extention*, Cornelia Solfrank, http://www.obn.org/femext/ext_engl.htm ; ®TMMark, <http://rtmark.com> ; Luther Blissett <http://www.lutherblissett.net/>.

Le net art est récent et pourtant nous pouvons déjà en construire des périodes. Steve Dietz ou David Ross ont proposé des catégorisations, des sites entiers sont consacrés à son histoire²⁶. Ce sont des manières de faire, mais comme le suggère Dietz lui-même (*Pourquoi n'y a-t-il pas de grands artistes du net*), ce sont peut être les questions et notre manière de penser l'histoire de l'art qu'il faut déplacer. Néanmoins pour répondre aux attentes des lecteurs et lectrices de cet ouvrage, nous avons choisi de raconter cette histoire avec *Introduction au net art* de Bookchin et Shulgin, une cartographie sommaire mais efficace, presque sous la forme de lignes de commande d'un programme. A partir de là beaucoup d'autres fils peuvent se tirer. Par exemple celui des œuvres qui travaillent sur la notion de banque de données (Muntadas), les spécificités du médium (Jodi). D'autres fils conduiraient aux œuvres qui se situent entre art et design, des travaux particulièrement actuels et très vivant en France (donc bien représentés²⁷) à travers les projets d'artistes utilisant ce que Lev Manovich appelle l'esthétique Flash²⁸. De même qu'il n'est plus pertinent de parler "d'art vidéo" - il fait maintenant partie de "l'art contemporain" - il nous semble plus juste de présenter certaines pratiques qui utilisent les médias. Nous avons donc choisi un fil en particulier, celui qui a occupé le champ depuis une décade, c'est celui qui déplace le territoire de l'art. L'art devient attitude, une performance, quelque soit le "lieu" de son intervention. Préoccupés par la critique des médias, ces travaux font écho à l'art des médias des années 80. Ce sont des artistes qui prennent la mesure des multiples dimensions du réseau, de ses moyens, que ce soit dans l'écriture du code, dans ses relations avec le monde marchand : maîtrise de "l'image" et de la "communication", un savoir faire avec les choix d'audiences, les passerelles qu'ils créent entre le travail sur le net et l'espace physique. Le manifeste *des Médias tactiques*, revu quelques années après, en est un des textes emblématiques. Cette maturité existe entre autre parce que ces artistes connaissent leurs histoires.

²⁶ Voir : "Histories of Internet Art: Fictions and Factions" http://blurr2.colorado.edu/~hiaff/CS_Main.htm ; "From Wagner to Virtual Reality" qui fait une très bonne chronologie des pionniers, <http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Weibel.html> ; la chronologie (94 à 2000) de l'art du net fait en open source par Natalie Bookchin, <http://www.calarts.edu/~line/history.html>, en open source implique que chacun peut faire des propositions pour enrichir cette histoire ; ou encore le site rhizome.org qui est une excellente ressource sur le thème en général.

²⁷ A travers des manifestations telle que Numer, <http://www.numer.org/> par exemple, mais aussi les œuvres présentées à la Biennale du Whitney 2002.

²⁸ Ce logiciel permet de produire des images animées qui prennent peu de bande passante. Le texte de Manovich est accessible sur le site <http://www.whitneybiennial.com/>, le "faux" site de la Biennale du Whitney. En France, Panoplie.org est exemplaire de cette mouvance ou encore <http://www.lecielestbleu.com/>

[**Communication - Réseau**] Dès le début du XXe siècle, des artistes proposent de nouvelles formes de création artistique, inscrites dans le politique, à partir des moyens de communication existants et de leur évolution, telle qu'ils l'imaginent. Aux deux bouts de l'échiquier, on trouve les Futuristes italiens (*La Radia*) et Bertold Brecht.

Si la première œuvre d'art utilisant les moyens de télécommunication — en l'occurrence le téléphone — est sans doute *Telephone Pictures* de Moholy-Nagy, en 1922, l'art de la communication fait réellement son apparition à la fin des années 70 pour atteindre sa maturité dans les années 80 et au début des années 90. Les médias utilisés furent : les mass média (la télévision, la radio dont Heidi Grudmann discute l'utilisation artistique dans *La géométrie du silence*, la presse écrite), le fax, le slow scan, les liaisons satellites (visioconférence), les réseaux électroniques avant qu'ils ne deviennent Internet. Deux grandes tendances s'y dessinent : celle du *media space* où le système des médias en tant que tel est pris comme support/objet de l'art. Les mass media sont considérés d'abord comme un matériau et non comme un moyen de communication (Fred Forest, *Manifeste pour une esthétique de la communication*) ; et celle du *data space*, ou espace de données, terme introduit par Roy Ascott (*Y'a t-il de l'amour dans l'étreinte télématique*). Il ne s'agit plus de produire des objets (ou des contenus), mais des contextes. Le sens devient négocié dans l'échange. Ces pratiques mettent l'accent sur la connectivité ou la commutation (Edmond Couchot, *Médias et immédias*), le réseau, la relation aux autres et la nouvelle relation à soi (la notion de "moi distribué"). Dans *Aspects de l'esthétique communicationnelle*, Eduardo Kac, lui-même un des artistes clés de l'art de la communication et plus tard de la téléprésence (*Télé-action personnelle : Télématique, télérobotique et art du sens* de Edward Shanken et *Présence, absence et connaissance dans l'art télérobotique* de Machiko Kusahara) en retrace l'histoire et les bases théoriques et esthétiques.

Trois périodes clés du XXe siècle ont influencé l'émergence, le développement et l'évolution de ces pratiques artistiques. La première est celle de la seconde guerre mondiale et de l'après-guerre avec d'une part l'invention de l'ordinateur (Alain Prochiantz, *Alan Turing et la machine-esprit*) et d'autre part le développement de la cybernétique (Norbert Wiener, Grégory Bateson, etc.) et de la théorie mathématique de la communication (Shannon & Weaver).

La seconde se situe autour des années 60 avec d'une part le bouillonnement des mouvements artistiques (art conceptuel, Fluxus, le Happening, etc) et d'autre part l'explosion des médias de masse et le développement technologique qui donnent lieu à une analyse théorique, esthétique et critique (*Pour comprendre les média*, MacLuhan, Buckminster Fuller, Abraham Moles, Max Bense, Vilèm Flusser).

La troisième apparaît au début des années 1990. En 1989, Tim Berners Lee, alors au CERN, invente le World-Wide Web, système permettant d'organiser les documents et les informations sur la base d'une structure hypertextuelle indépendante des systèmes d'exploitation (Unix, DOS, Macintosh). En 1991, naît le premier navigateur graphique. En cinquante ans, nous sommes passés d'un "art cybernétique" au "cyber art" et à l'art des nouveaux médias.

[Machines - Code] Il y a eu de grandes avancées depuis le débat baudelairien "la photographie est-elle un art ?". Si cette question n'en est plus une, les pratiques artistiques ne peuvent être réellement appréhendées, analysées, comprises que si l'on en connaît le contexte, la culture, la "langue" et leur économie, que s'il y a un réel plaisir à jouer avec la technologie.

Lorsque nous parlons des ordinateurs, nous disons les "machines". Ce terme est la trace de leur histoire, et même de leur préhistoire. Au milieu du XIXe siècle, Babbage invente la Machine Différentielle et la Machine Analytique, ancêtres de nos ordinateurs et dont le premier programmeur fut ... une programmeuse, Ada Lovelace (*Tissages du futur : tramer ensemble femmes et cybernétique*, Sadie Plant).

L'ordinateur n'est pas une machine dédiée à l'accomplissement d'une tâche donnée mais une *machine universelle* (cf. Alan Turing), c'est-à-dire capable de *simuler* le fonctionnement de n'importe quelle autre machine et de traiter n'importe quelle information ou n'importe quelle donnée à partir du moment où elles sont numérisables. De la "machine universelle", nous n'avons retenu, dans le vocabulaire courant, que le premier terme.

Si les ordinateurs et l'informatique ont été inventés au milieu du XXe siècle pour servir les buts militaires de la seconde guerre mondiale puis de la guerre froide, ils sont aussi le fruit d'un contexte intellectuel et de recherche plus large, la cybernétique, qui a influencé toute la science de la seconde moitié du XXe siècle : les sciences "dures" mais aussi les sciences humaines, donc la culture et l'art.

Le mot "cybernétique" (du grec *Kubernètès*) signifie "action de diriger, de gouverner". Il a été repris par Norbert Wiener pour désigner tout le domaine de la *théorie du contrôle et de la communication*. La cybernétique voit la convergence de recherches associant des scientifiques dans les domaines les plus variés : mathématique, logique bien sûr mais aussi physiologie, neurosciences, psychologie, psychiatrie et psychanalyse, sciences sociales, philosophie, cardiologie, anthropologie, etc. Elle consiste à privilégier dans l'étude de n'importe quel phénomène naturel ou artificiel son *comportement*, c'est-à-dire les modifications que ce phénomène subit du fait de son rapport avec son environnement.

Jusqu'à la cybernétique, les différentes sciences étudiaient le fonctionnement interne de chacun des objets entrant dans leur champ. Wiener pose le principe qu'il faut considérer chacun de ces "objets" comme équivalent, dans un système de relations et d'échanges avec leur environnement et les autres objets. Ainsi, ce sur quoi il faut mettre l'accent est la *communication* (et donc l'information) entre ces objets. Des comparaisons pourront donc s'établir entre des phénomènes de nature physique différente (humain et ordinateur) pourvu que leur niveau informationnel soit de même niveau. Le mot "information" est ici entendu au sens de la théorie mathématique de l'information (Shannon et Weaver) qui dissocie le message de son contenu sémantique et le prend en compte comme un ensemble d'unités mesurables (et donc numérisables et transmissibles sans déperdition).

Machine universelle, l'ordinateur est aussi un média. Bruce Sterling nous rappelle opportunément la longue liste des médias qui connaissent un sort plus ou moins durable (*Vie et mort des médias*), ce qui "dégonfle" quelque peu les baudruches des fantasmes dont l'ordinateur fait l'objet et remet à sa place le nœud réel du discours : celui de la logique capitaliste marchande de la "société de l'information" qui aujourd'hui vend de la "nouveau", c'est-à-dire de l'obsolescence rapide, et du désir, en rajoutant un soupçon de puissance de calcul. Ce que le site *deadmedia.org* nous livre comme "média" est tout à fait intéressant : des "relayers de parole" lors des discours au Champ de Mars sous la Révolution française, aux notes que se laissait l'intelligentsia de Montparnasse via le garçon de café de la Coupole, aux inventions les plus saugrenues, cette longue liste est un des outils les plus pertinents pour une analyse des médias.

Cette même logique dominante, et qui semble implacable et imparable, la seule logique "dont on parle", trouve ses limites dans des économies parallèles qui en exploitent ses failles (*Recycler la modernité : Cultures pirates électroniques en Inde*, Ravi Sundaram). Ces économies permettent, en Inde, l'accès et l'éducation aux nouvelles technologies à ceux qui en sont exclus *a priori*, à travers le recyclage des machines et le piratage des programmes. Une attitude à laquelle fait écho celle de Guillermo Gomez-Peña, qui parle, lui, du point de vue du Chicano : "Ces deux dernières années, des théoriciens de couleur, des féministes et des activistes ont finalement traversé la frontière numérique sans papier. Le résultat en fut des débats plus intéressants et complexes. Etant donné que "nous" (au jour d'aujourd'hui, le "nous" est encore flou, vague et toujours changeant) ne voulons pas reproduire les erreurs douloureuses des temps de la lutte multiculturelle, ni ne voulons harceler les "courtiers" ou les curateurs de l'espace cyber, et provoquer ainsi un retour de bâton, nos stratégies et nos priorités sont maintenant très différentes. Nous n'essayons plus de persuader qui que ce soit de notre valeur et donc de notre inclusion (nous sommes de fait inclus et exclus en même temps, ou des inclus temporaires peut être, et nous le savons). Nous ne nous battons pas pour les mêmes sources de financement (puisque des

financements sérieux n'existent plus pour l'art expérimental politisé). Ce que nous voulons c'est redessiner la carte hégémonique de l'espace cyber ; politiser le débat ; développer des compréhensions multicentriques des possibilités culturelles, politiques et esthétiques des nouvelles technologies ; échanger différentes sortes d'informations (mytho poétique, activiste, performative, "imagistic"). Et faire tout cela, j'espère, avec humour et intelligence. Les artistes Chicanos en particulier, veulent colorer l'espace virtuel ; "spangiser" le net, et infecter la lingua franca"²⁹.

C'est à travers le moteur de recherche d'Harwood, du groupe Mongrel et de Matthew Fuller (*Rompre avec les lois de l'informatique. Notes sur les moteurs de recherche et sur "Natural Selection"*) qu'apparaît un net pas si net que ça. Ce moteur de recherche fait émerger des liens inattendus, un autre web, lorsque l'utilisateur-trice fait une recherche utilisant un des milliers de mots clé pré-codés dans le moteur. Ce pré-codage est une manière de repérer les marquages raciaux de l'espace cyber.

Pour pouvoir faire ce genre de travail, il faut poser la question du sens de la technologie, et donc en connaître le fonctionnement. La création se trouve au cœur des machines. C'est ce que décrivent Lev Manovich (*La Logique de la sélection*), Matthew Fuller et Florian Cramer (*Des logiciels libres comme texte collectif*). Ils déconstruisent ces couches de code superposés, en montrent la logique de leurs écritures, les modulations qu'ils nous imposent mais aussi les possibilités créatrices qu'ils permettent. Mais au-delà, l'écriture même du code est, pour F. Cramer, l'acte littéraire le plus sophistiqué aujourd'hui. Il s'inscrit dans une production textuelle collective définissant une culture du net qui opère en dehors de la logique de la propriété et du copyright pour proposer des modèles alternatifs efficaces.

[Data-Corps-Territoires] Le passage de l'analogique au numérique, de la société de l'enfermement à celle du contrôle (Deleuze, *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle*) nous oblige à changer nos habitudes de pensées. L'espace et ses représentations ne sont plus seulement cartésiens. Au territoire tangible, au globe des routes et des puissances maritimes coloniales se rajoute celui, immatériel et néanmoins *réel*, des flux de données dessinant au passage la nouvelle cartographie des zones d'influence et des acteurs du pouvoir (McKenzie Wark, *Capte ça, planète de bruit !*).

Nos espaces sociaux s'encodent dans du texte — ou des images de nous-mêmes, des avatars — *désincarnés*. Que reste-il de nos corps dans ces échanges à la bande passante si étroite ? Le post-humain va-il le laisser derrière lui pour se fondre dans la matrice et

²⁹ Guillermo Gomez-Peña "The Virtual Barrio @ The Other Frontier" <http://www.zonezero.com/magazine/articles/gomezpena/gomezpena.html>

fusionner avec les machines ou bien n'est-ce qu'un fantasme (largement masculin) pour les uns et une peur conservatrice pour les autres ? A travers des "histoires", Sandy Stone (*Le corps réel pourrait-il se lever ?*) nous ouvre des repositionnements utiles. Ces repositionnements sont théorisés ici par Katherine Hayles (*Corps virtuels et signifiants clignotants*). Ces trois derniers textes s'appuient notamment sur *Le manifeste Cyborg* de Donna Haraway qui a profondément marqué le champ. Texte historique (1985) et visionnaire, il permet aujourd'hui à une nouvelle génération de féministes (et dans cette génération il n'y a pas que des femmes biologiques...) d'appréhender la culture numérique avec des outils d'analyse et des propositions politiques. Il fournit une base théorique à tous ceux qui pensent la technologie (et notamment les biotechnologies) autrement, hors d'un schéma manichéen.

Au final, ces textes font référence directement ou indirectement à la notion d'acteur-réseau mise en place par Bruno Latour. Qu'est-ce qui nous fait agir ? Dans *Faktura, de la notion de réseau à celle d'attachement*, il développe celle d'attachement, permettant de "conserver du réseau son effet de distribution mais de refondre entièrement la nature et la source de l'action". Notre regard se porte alors sur le lien quelle que soit la nature des objets qu'il relie.

La structure par chapitres de ce livre reste arbitraire et dépendante de la succession linéaire des textes imprimés sur du papier et reliés dans un ordre unique. Si les pages de ce livre étaient cliquables, nous aurions des tables des matières variables, fluctuantes, "flottantes", qui seraient fonction des notions, des concepts qui traversent ces textes. Différents "fils" pourraient ainsi se dérouler selon les mots clés retenus et d'autres lectures s'effectuer.

On aurait ainsi un fil "auteur et texte" (Ascott, Bey, Cramer, Hayles) ; un fil "art" (Bookchin, Dietz, Baumgaertel, Lovink & Garcia, Richard, Bey, Zuñiga, Kac, Shanken, Kusahara, Cramer, Manovich, Fuller) ; un fil "espace" (Wark, Baumgaertel, Ascott, Grundmann, Kusahara) ; un fil "art et politique" (Lovink et Garcia, Richard, Forest, Cramer, Fuller), un fil "cyberféminisme" (VNS Matrix, Plant, Stone, Haraway) et bien d'autres encore.

Ce livre est une première étape et nous espérons qu'il encouragera d'autres initiatives de points de vues différents. Bien des domaines n'y sont pas présents comme la musique et le son, "l'électro-culture" qui justifieraient d'un livre en soi. D'autres, ont déjà fait l'objet d'excellents recueils de textes comme *Libres enfants du savoir numérique, une anthologie du libre* qui situe les enjeux du savoir face au monde marchand dans le monde numérique. Nous avons privilégié la traduction de textes contaminateurs et la republication de textes introuvables sur celle de textes en français disponibles en ligne ou sur papier (souvent dans

des collections de poche) comme ceux de Pierre Lévy, Philippe Quéau, Jean-Pierre Balpe et les chercheurs et enseignants de l'Université de Paris VIII ³⁰ ou encore Grégory Bateson, Jorge Luis Borgès, Roland Barthes, Umberto Eco, Michel Foucault, Gilles Deleuze et Félix Guattari, pour les références historiques. La bibliographie que nous avons établie constitue un instrument de navigation pour des lectures plus poussées et complémentaires.

Annick Bureau, Nathalie Magnan, Paris et @altern.org, avril 2002.

³⁰ <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Groupe/biblio.html#articles>