

# RÉSEAU

## Collectivité et communauté

---

Seul avec les autres (Turkle, 2011), telle est la position particulière de l'internaute face à l'œuvre en réseau dont la finalité principale est de construire un lien esthétique avec le spectateur sur le mode de l'échange et de la rétroaction. Ainsi le réseau génère une tension entre le rapport individuel de frontalité que le dispositif Web implique et le désir de partage de l'utilisateur, sa visée d'intégration dans une collectivité virtuelle.



Il semble important de rappeler que l'histoire de l'art réseau ne se réduit pas à celle d'Internet. En effet, la pratique de l'art postal dans (*I got up* de On Kawara en 1970), l'utilisation du téléphone (*L'espace communicant* de Fred Forest en 1983) ou encore de l'ordinateur et du télécopieur (*La plissure du texte* de Roy Ascott en 1983) sont très certainement des formes pionnières de ce que nous comprenons aujourd'hui comme art réseau. Les dérivés de l'art cybernétique (Salter, 2010) comme le connexionnisme, les vocables art télématique (Nora et Minc, 1978) ou encore esthétique relationnelle (Bourriaud, 1998) sont autant de termes apparus depuis les années quatre-vingt pour décrire les « réseaux » qui se tissent et se déploient autour d'une proposition artistique et surtout grâce à son œuvre. Le point commun de ces formes d'art en réseau est de regrouper une collectivité, voire même, selon l'impact visé de créer une communauté particulière, par le biais d'une expérience unique partagée ou d'un événement spécial initié par la proposition artistique. L'art réseau recherche le moment privilégié, et s'il s'intéresse au banal, c'est pour le rendre extraordinaire.

Il serait avisé ici de faire une distinction entre les concepts de collectivité et de communauté. La collectivité partage un espace : dans le cas qui nous intéresse, elle partage un site Web, sans avoir nécessairement de liens préalables et de points communs, alors que la communauté partage des intérêts, des pensées, un code, des références, un mode de vie.

Un autre concept intéressant pour définir les dimensions publique, sociale et interactive de l'art hypermédiate est le concept de socialité numérique proposé par Fourmentraux, cette socialité numérique se définit par les actions collectives et les objets qu'elle génère, les objets repris et transformés par la collectivité et qui deviennent, à leur tour, transformateurs pour l'ensemble des participants (Fourmentraux, 2005, p. 189). Ajoutons que même si Fourmentraux n'aborde pas cette question, la socialité du réseau Web implique, comme toute mise en commun, une dimension émotive et génère des affects relatifs à la relation et au partage.

Pour distinguer un peu plus au sein de ce champ de pratiques collaboratives, participatives et interactives, nous pourrions ajouter que l'art relationnel propose le partage de modes « d'être ensemble », au cours d'un moment et d'un lieu uniques alors que l'œuvre réseau hypermédiate propose pour sa part le partage d'expériences qui seront livrées principalement

par l'échange de textes, d'images ou de sons. Il serait important de rappeler enfin que l'idée de réseau est intimement liée à celle d'interactivité, laquelle trouvera dans l'épistolaire une de ses modalités principales (voir rubriques [Épistolaire](#) et [Interactivité](#)).

Publique, émotive, la socialité numérique est aussi engagée, elle revendique et défend diverses positions, certaines relevant ouvertement de l'activisme. Dans ce dernier cas, les modes « d'être ensemble » sont complétés par des modes de « faire ensemble ». Car l'art hypermédiatique demeurera toujours un art de l'action, un art performatif, qui fait quelque chose en plus de dire quelque chose et qui mesure ainsi son impact par une transformation dans le monde tangible, dans ses représentations ou encore dans les affects qu'il génère.

### **Le forum hypermoderne**

Si on porte attention aux modalités du Web, on se rend aisément compte qu'il est difficile de trouver meilleure incarnation hypermoderne du forum antique, place des assemblées publiques (agora) dédiée aux échanges et au commerce ! Or, il y aurait lieu ici de chercher à comprendre les motivations derrière cette volonté collective d'échanges, motivation qui impliquerait autant un désir d'adhésion à un groupe, permettant de fixer en partie une identité éclatée par la perte de divers repères identitaires collectifs, que la revendication d'une autonomie de la subjectivité, un nœud complexe que ce bref exposé ne pourra qu'en partie suggérer. Nous l'avons vu en ouverture de cette rubrique, le réseau Web s'érige sur une position paradoxale qui fera osciller sans cesse l'expérience de l'internaute vers un des pôles en tension, entre subjectivité et collectivité, autonomie et adhésion, voix individuelle et voix chorale, pour que le sujet puisse tracer ou inscrire son passage.

Ainsi, plusieurs pratiques artistiques s'inspirent du concept de forum qu'elles génèrent ou représentent. Certaines œuvres opèreront une véritable tribune alors que d'autres en illustreront plus simplement les figures, les instruments et ou modalités. J'en présente ici quelques exemples.

Dans l'univers de l'art, les pratiques de détournements ironiques et critiques sont courantes, car l'art Web vise souvent à faire voir le Web autrement. Le site *Stupid Forum* de Miltos Manetas (2003) est un exemple éloquent de la vacuité de certains forums où le geste d'inscrire une « parole » sera plus important que le contenu évoqué par cette dernière, laquelle se trouvera effacée, reprise, détournée par les actions suivantes menées par la collectivité qui fréquente le site. Sur *Stupid Forum*, aucune censure, on y écrit ce qu'on veut, on peut effacer la parole des autres, jusqu'à ce qu'un autre fasse de même pour nos mots laissés dans les neuf boîtes de texte de l'interface minimaliste que propose l'œuvre. C'est l'acte d'écrire, d'échanger qui prime ainsi plutôt que le contenu de la discussion, vidée par l'aléatoire des fréquentations ou les mots de chacun sont laissés au bon vouloir des autres, dépourvus d'une subjectivité et devenus ainsi « insignifiants ».

*Twitter Battle* d'Albertine Meunier, Jérôme Alexandre, Jérôme et Cornelius Reed (2009) pour sa part pointe la propagande derrière les échanges à effet de direct du discours de certains élus, dans ce cas précis ceux de Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d'État chargée de la Prospective et du Développement de l'Économie Numérique pour le gouvernement de Nicolas Sarkozy. Au sein de ce jeu ironique de représentation et participation, l'internaute risque de perdre un moment son point de vue distancé de spectateur pour se faire happer par le contenu politique des échanges. L'illustration ici est efficace, la finalité principale de ce « combat » de gazouillis n'étant-elle pas au fond de manipuler l'opinion publique

par de petites phrases incisives. Ces deux exemples travaillent dans une perspective conceptuelle en reprenant et en illustrant les outils du Web 2.0. Les deux exemples suivants s'appuient sur un idéal de communauté, que ce soit dans la cohabitation harmonieuse de diverses cultures ou encore dans le partage de valeurs humanistes.

Le site *Qui nous sommes/Who We Are* réalisé par Turbulent Kngfu à l'Office National du Film du Canada en 2007, opère un véritable forum, ne se contentant pas de dresser un portrait externe et distancié du multiculturalisme mais s'appuyant sur les témoignages des internautes qui l'alimentent. La mosaïque culturelle est révélée par une mosaïque spatiale, laquelle donnera accès à de courtes vidéos réalisées par les participants des diverses communautés constituant la population canadienne.

Enfin, *Chrysalide humaine* (2008) de Jeanne Landry-Belleau s'appuie sur une métaphore organique pour illustrer les potentialités d'échanges propres au réseau. Son œuvre explore les fondements du Web participatif et n'existera que par l'animation que l'internaute en fera et par le témoignage qu'il choisira d'y déposer. Le site se propose comme tribune de réflexion sur ce que l'artiste désigne comme des valeurs humanistes partagées par la collectivité. L'œuvre appelle la participation, invite à l'écriture et au partage des idées, écriture à plusieurs voix qui témoigne de la diversité de la collectivité qui l'anime.

En conclusion, reprenons brièvement les éléments qui définissent la socialité du réseau et qui en garantissent la viabilité. Une visée de contact qui propose de sortir de son individualité pour aller à la rencontre de l'autre ou des autres sous le mode du partage. À ce désir de contact s'ajoute un désir de participation à une tribune collective et une volonté de transformation, l'intérêt pour l'internaute n'étant plus dans l'œuvre donnée, terminée, dont il admirera la maîtrise et la perfection, mais dans son observation participante, observer une œuvre en transformation tout en étant agent de cette transformation. Enfin, un idéal de faire ensemble, un idéal de la communauté qui se tisse par ses actions collectives. En ce sens les motivations propres à l'art réseau sont voisines de celles de l'interactivité, condition intrinsèque de l'ouverture contributive à la base de cet idéal du réseau. L'expérience esthétique se déploie dans ce partage et à travers les discours qui forgent les identités collectives.

## Références :

Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*, Paris, Les Presses du Réel.

Fourmentraux, J.P. (2005). *Art et internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS.

Nora, S et Minc, A (1978). *L'informatisation de la société*, Paris, La Documentation française.

Salter, C. (2010). *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge (MA), The MIT Press.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New-York, Basic Books.

**Liens :**

Kngfu, Turbulent (2007) *Qui nous sommes/Who We are*. En ligne: <http://whoweare.ca/fr/home> (page consultée le 17 avril 2012).

Landry-Belleau, Jeanne (2008) *Chrysalide humaine*. En ligne: <http://www.chambreblanche.qc.ca/documents/chrysalide/> (page consultée le 17 avril 2012).