



HAL
open science

U-rss >Pour les i-)migrants

Marc Veyrat, Franck Soudan

► **To cite this version:**

Marc Veyrat, Franck Soudan. U-rss >Pour les i-)migrants. IMAGENS DA CULTURA ACTAS DO VI SEMINÁRIO IMAGENS DA CULTURA | CULTURA DAS IMAGENS, 2010, 978-972-674-699-7. hal-03138320

HAL Id: hal-03138320

<https://hal.science/hal-03138320>

Submitted on 25 Feb 2021

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

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

U-rss >Pour les i-)migrants

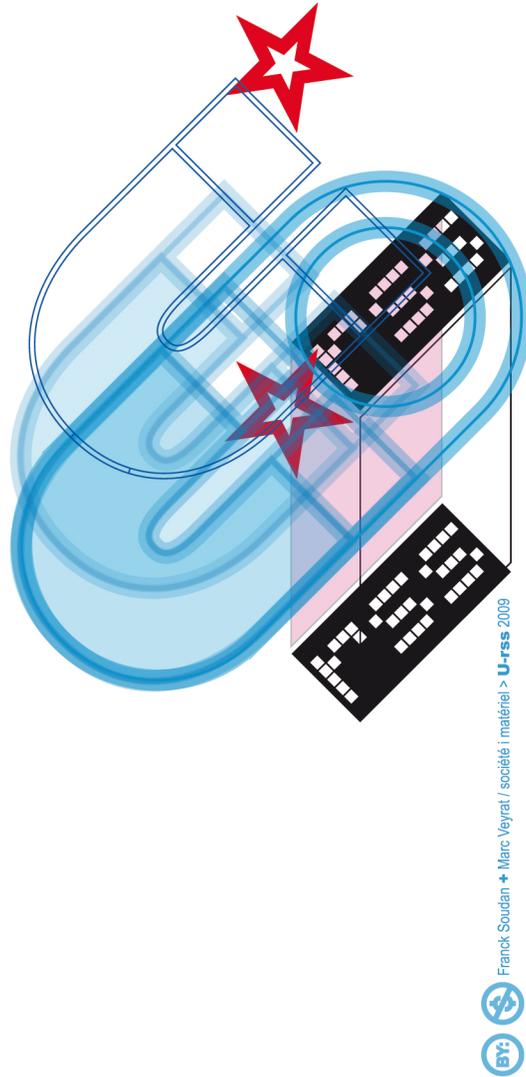


illustration 1 : U-rss, logo, société i matériel, août 2009.

Marc Veyrat marc.veyrat@univ-savoie.fr
Franck Soudan nadous.soudan@gmail.com
Pôle i&i (Image et Information), Laboratoire IREGE, Université de Savoie

Mots clefs : carte / flux migrants / territoire / liens / Facebook / Google-Earth / ©box

Resumé :

Les flux migratoires continuent *naturellement* de se développer. Mais ces flux ne concernent plus "au jour du i"(1) seulement des déplacements physiques et quantifiables de personnes (de groupes d'individus ou de marchandises) sur des territoires réels. Ils sont désormais liés à ce que Nicolas Nova nomme le "lifelogging"(2), une forme de dispersion, d'éparpillement du sujet Je "speech/acteur"(3) entre différents centres d'intérêt, de forums sociaux - comme Facebook - que nous pouvons observer via Internet. Il devient donc nécessaire de déterminer les relations réelles qu'entretiennent ces *migrants* entre leur propre *corps géolocalisé* et leur *portrait social* créé à travers ces *traces* laissées entre (sur) ces nombreux moteurs de recherche fonctionnant au coeur du Web. 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"(4) 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 ?

Le projet **U-rss** (<http://www.u-rss.eu>) que nous développons depuis août 2009 s'articule autour de ce que nous pourrions appeler un *calque dynamique* de *portraits sociaux* superposé à Google Earth, lisible instantanément à partir de flux RSS. Trois processus complémentaires sont nécessaires pour réaliser ce travail : À partir d'un territoire d'étude déterminé (ce *programme commun* qui est toujours ciblé autour d'un territoire précis a été réalisé récemment avec des étudiants de la TEC de Monterey à Toluca, près de Mexico et des étudiants de la PUCPR, à Curitiba au Brésil), tout un ensemble d'applications (API's : *Application Programming Interface*) créées pour **U-rss** permet de déterminer les liens de *consommateurs i-)migrants*, qui vont transférer via Internet un certain nombre d'informations les concernant et qui se proposent de participer au projet. Les informations récoltées sont ensuite transformées en "i+D/signes"(5) ; des *signes communs* que chacun peut *identifier* et *lire* en dehors des barrières de sa langue, de sa culture... Enfin, ceux-ci sont *compressés* par nos soins en 3D et *placés* sur Google Earth. Avec ce calque translucide se superposent alors des *re-présentations sociales temporalisées*, géolocalisées sur une *re-présentation* (plus ou moins vraisemblable) du monde. Au résultat **U-rss** produit inévitablement de nouvelles formes construites *sur* et *entre* des formes existantes et le rythme de ces *indices* associé à des conversations, des liens, des commentaires créés progressivement à partir d'informations déposées - sur Facebook et d'autres sites - *interprète* une structure commune *in/visible* (seulement visible à travers Google Earth) ; organise un *réseau de flux i-)migrants*, pour l'adapter en fonction des particularités d'un *Je plongé irrémédiablement dans un corps social en mouvement*.

http://www.u-rss.eu/data_viz/i-deal/

http://www.u-rss.eu/data_viz/luxury/

http://www.u-rss.eu/data_viz/oMi-pi/

http://apps.facebook.com/urss_scanner/ >>> http://www.u-rss.eu/data_viz/jet_i

Introduction

Les flux migratoires continuent *naturellement* de se développer. Mais ces flux ne concernent plus "au jour du i"⁽¹⁾ seulement des déplacements physiques et quantifiables de personnes (de groupes d'individus ou de marchandises) sur des territoires réels. Ils sont désormais liés à ce que Nicolas Nova nomme le "lifelogging"⁽²⁾, une forme de dispersion, d'éparpillement du sujet Je "speech/acteur"⁽³⁾ entre différents centres d'intérêt, de forums sociaux - comme Facebook - que nous pouvons observer via Internet. Il devient donc nécessaire de déterminer les relations réelles qu'entretiennent ces *migrants* entre leur propre *corps géolocalisé* et leur *portrait social* créé à travers ces *traces* laissées entre (sur) ces nombreux moteurs de recherche fonctionnant au coeur du Web. 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"⁽⁴⁾ 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 ? Le projet **U-rss** (<http://www.u-rss.eu>) que nous développons depuis août 2009 s'articule autour de ce que nous pourrions appeler un *calque dynamique de portraits sociaux* superposé à Google Earth, lisible instantanément à partir de flux RSS. Trois processus complémentaires sont nécessaires pour réaliser ce travail. À partir d'un territoire d'étude déterminé (ce *programme commun* qui est toujours ciblé autour d'un territoire précis a été réalisé récemment avec des étudiants de la TEC de Monterey à Toluca, près de Mexico), un ensemble d'applications (API's *Application Programming Interface*)⁽⁵⁾ spécifiquement créées pour **U-rss** permet de mettre en place les liens de nos *consommateurs i-migrants* qui se proposent de participer au projet (ou qui y sont éventuellement invités). Les informations récoltées sont ensuite transformées en "i+D/signes"⁽⁶⁾ ; des *signes communs* que tout un chacun peut identifier en dehors des barrières de sa langue, de sa culture... Enfin, ceux-ci sont *compressés* par nos soins en 3D et *placés* sur Google Earth. Sur un calque se superposent alors temporairement des *re-présentations sociales en déplacement* à une *re-présentation* du monde. **U-rss** produit inévitablement de nouvelles formes construites *sur* et *entre* des formes existantes. En quelque sorte le rythme de ces *signes indiciels*, associé à des conversations, des liens, des commentaires créés progressivement à partir d'informations laissées - sur Facebook et d'autres sites - *interprète* une structure commune *in/visible* (c'est-à-dire visible à travers Google Earth), un *réseau de flux migrants*, pour l'adapter en fonction des particularités d'un *Je plongé irrémédiablement dans un corps social en mouvement*.

U-rss produit de nouvelles formes construites *sur, entre* des formes existantes. Ce projet est associé à l'idée fondamentale qu'en souhaitant transformer notre manière de concevoir, publier et partager du contenu sur Internet, nous proposons inévitablement de nouvelles formes identitaires, définies par des logiques sociales associées directement aux utilisateurs du web et la capacité des machines à produire désormais des données quantifiables et interconnectées. Dans cette idée de "web sémantique"⁽⁷⁾ il s'agit donc ici de reconsidérer notre personnalité à partir du croisement de deux points de vue qui semblent à la fois contradictoires et complémentaires : Facebook et Google Earth. Alors que le premier nous propose une structure formatée où nous nous glissons pour espérer construire une tribu... dans laquelle nous risquons à tout moment de nous perdre à travers une frénésie exponentielle de liens, le second nous offre le mirage d'un zoom du collectif vers le singulier, du global au local, pour nous concentrer en quelque sorte sur une forme de *re-pli* progressif vers le particulier ; une plongée en forme de tourbillon avec en point de mire

2/ **Construction** : i-Négociation

L'i-négociable (information négociable) est un terme générique que nous utiliserons afin de désigner les processus conversationnels, les échanges de contenus. Ce terme pointe les processus qui engagent les acteurs dans les rapports discursifs qu'ils entretiennent vis à vis d'une ressource, d'une œuvre de l'esprit quelconque et qui aboutissent à la *construction* de sa légitimité, qu'elle soit intellectuelle, stratégique ou simplement sociale. Ce principe fondamental peut être énoncé ainsi : " *Les informations ont toujours affiché un prix et les organes de distribution ont toujours su exercer le droit d'en influencer le cours*"(14). L'information possède cette qualité intrinsèque, un cours aisément influençable, jouable et qui permet aux sphères médiatiques d'exister, le coût de l'information semblant avoir formaté jusqu'aux logiques des médias technologiques, de leurs hiérarchies jusqu'à leurs routines. L'analyse de ce négoce nous oblige à décrire l'ensemble des acteurs susceptibles de jouer un rôle quand à influence qu'ils exercent sur le cours de l'information. À l'ère pré Internet, lorsque l'on s'intéresse aux médias traditionnels donc, on peut considérer que les acteurs technologiques, les canaux transitoires, exercent une influence relativement faible quant à notre problème, le prix de l'information semblant être majoritairement modélisé, construit par des agents humains organisés. Au sein de ces systèmes, une profonde régulation est mise en place et le pilotage des informations, leurs aiguillages de proche en proche, est gouverné par une organisation (une institution le plus souvent) fortement hiérarchisée. Dans ce cas de figure, si le cours (boursier) d'une information voit sa côte s'envoler, il est relativement aisé de retracer la chaîne des transactions qui ont octroyé à cette dernière sa valeur finale car les acteurs qui ont opéré sur cette dernière sont parfaitement identifiables. Ce principe est aussi suffisant pour expliquer des systèmes archaïques de transmission du savoir, notamment lorsqu'il s'agit de sociétés basées sur l'oralité. Dans une œuvre de science fiction comme *Grande Jonction* de Maurice G. Dantec(15), l'archaïsation des systèmes de distribution de l'information est basée sur une dérégulation de ces derniers. Nous sommes en 2060, dans une société de l'information qui a vu ses organes de distribution se techniciser progressivement jusqu'à ce que chaque humain soit connecté, via des implants bioniques, à une machine centrale. L'intrigue de l'œuvre réside dans l'intrusion d'un virus informatique, plantant la machine centrale et rendant tout objet numérique parfaitement muet. Ce gigantesque bug, appelé la chute dans le roman, renvoie chaque humain à un usage non pérenne du langage, à la transmission orale donc. Dantec décrit alors très bien cette société des informateurs, organisée comme un réseau de négociants dont le produit principal est l'information même. Il y a ainsi les petits dealers, les trafiquants et enfin les barons, derniers maillons d'une chaîne dont chaque jonction contient des acteurs qui tentent de tirer des bénéfices (négoce) des informations dont ils assurent la transmission. Toutefois il est intéressant de noter de manière anthropologique que la vie sociale humaine repose sur le bon vouloir de ces intermédiaires et dans les informations qu'ils permettent de faire remonter.

Néanmoins, si nous souhaitons parler de *l'i-négociation* sur Internet et plus particulièrement dans l'usage que le projet **U-rss** se propose de faire de Facebook, la haute technicité de la plateforme nous oblige à inclure les algorithmes et les programmes comme des acteurs influents, agissant dans le processus de négociation. Que les organes décisionnels soient décentralisés, éclatés dans un réseau qui a ainsi multiplié les places de négoce, que chaque internaute puisse y formaliser selon sa volonté la tenue d'une sphère informationnelle qui lui soit propre, qu'il ait accès à toutes les ressources du monde n'enlève rien au fait que des architectures informatiques opèrent avec

plus ou moins d'agressivité, influencent et modifient les accès aux informations. Bien au contraire, c'est l'existence même de ces programmes qui a rendu possible l'émergence de ce nouveau paradigme médiatique qu'est Internet. Si les hiérarchies ne sont plus tangibles dans de tels systèmes ou, pour citer Castells, si l'on est passé d'une espace de lieux (*space of places*) à un "espace de flux" (*space of flows*)(16), ce n'est pas tant parce qu'Internet est de nature profondément ubiquiste (les places de négoce se déplaçant à la vitesse de la lumière jusqu'à ce qu'ils ne deviennent que flux), mais parce que les flux sont pilotés par des technologies et des programmes. Il faut pouvoir identifier ces programmes, leurs influences et leurs éventuels corruptibilités. Pour revenir à Facebook, les géométries de la plateforme sont d'une complexité telle qu'il nous est effectivement impossible de calquer notre modèle sans parler des mécanismes que des fonctionnalités telles que les *j'aime ça*, les suggestions, les groupes ou les *fans* s'impliquent. L'information qui est négociée avec les logiques algorithmiques de Facebook d'une part, avec les membres de notre réseau d'autre part et qui correspond à l'identité numérique de l'internaute, présente une telle perméabilité vis à vis des acteurs avec lesquels elle transite (technologiques ou pas), que ses aspérités la rendent insaisissable. La malléabilité du web nous force alors à trouver l'image matérielle [Bachelard 1947] capable de dynamiser notre réflexion. Très influencé par la pensée de Peter Sloterdijk et de sa trilogie "Sphären"(17), Bernhard Rieder propose la métaphore d'écume numérique afin de désigner ce *web social* et son impact sur les interactions entre internautes. Le plus intéressant dans cet article réside dans le concept de membrane, à la fois filtre et interface d'une bulle qui contiendrait le matériel identitaire initial, constamment soumis aux intrusions. "La bulle doit s'isoler des autres mais son extension intérieure (son identité ou *foyer de sens*) dépend de la production par ces autres d'un espace qui leur est *propre*. Notre identité doit se produire par à la fois relation et isolation, ou – pour parler en termes bourdieusiens – le jeu de la distinction demande que tout le monde y joue."(18)

Dans le cadre du projet **U-rss**, nous retenons le concept de membrane comme le (non) lieu de notre expérimentation, espace d'échanges (de flux) où se construisent les rapports entre *membres d'un réseau partagé*. L'importance accordée aux murs (les membranes) des internautes n'est pas simplement à chercher dans les contenus échangés mais dans *la vibration* de ces derniers, dans le rapport qu'entretient son propriétaire avec son réseau d'amis et les outils programmés de Facebook. Ce n'est donc pas tant d'une mesure qualitative que le projet naît, mais d'une *mesure temporelle*, basée sur un rythme, une fréquence aboutissant à la partition musicale sur laquelle s'écrit l'identité numérique. Les recherches de Bernhard Rieder et plus généralement l'ontologie marine, le lexique aqueux développé par Peter Sloterdijk constituent une base intéressante pour envisager le rapport que les informations et les algorithmes entretiennent au sein de telles interfaces. Sur cette membrane, on ne s'attarde pas sur les contenus, ni même sur les qualités hypertextuelles intrinsèques à ces derniers mais à leurs origines d'abord, et à leur *état liquide* ensuite.

L'activité du mur peut ainsi être segmenté en fonction de *l'origine de la trace interfacique* qu'elle laisse :

1 – activité algorithmique : l'ensemble des postes générés par le système lui-même, trace d'une activité hors le mur : *Je* et un Autre sont désormais amis, *Je* est fan de..., *Je* rejoint le groupe..., *Je* commente le lien...).

2 – activité auteur : les postes sur le mur réalisés par le propriétaire de ce dernier (rôle des images, rôle des liens hypertextes)...

3 – activité réseau : ce qui posté sur le mur par d'autres internautes, les différents commentaires, les interventions spontanées...

Ces *bribes identitaires* peuvent ensuite être classifiées en fonction de leur *état liquide*. Si l'on excepte les *données fossiles*, correspondant au *profil administratif* de l'internaute, soit une trace indélébile telle que le nom du propriétaire du mur et toutes les informations de profil liées soit à son existence tangible (adresse) ou physique, soit à ses autres outils de communication (numéro de téléphone, mail) pour ne retenir que les informations présentes sur le mur, on peut mesurer la *liquéfaction de l'information*, son *degré de permisivité*. Elle *reste glacée* si elle n'entraîne pas de réactions ; elle *tend vers la glace* si les réactions sont supprimées ; elle *tend vers le liquide* si elle entraîne des réactions (approche quantitative) ; elle *tend vers le gaz* si les réactions présentent une certaine forme de richesse des flux (approche qualitative à caractère social : richesse du réseau, l'information a fait réagir une grande quantité d'amis Facebook différents, pouvant poster eux-mêmes d'autres ressources hypertextuelles). C'est ce *rapport à la membrane* qui est retenu pour **U-rss**, rapport qui ne peut s'envisager en terme d'interface seulement dans la mesure de ce que ce filet (*network*) retient ou laisse passer, efface ou réécrit.

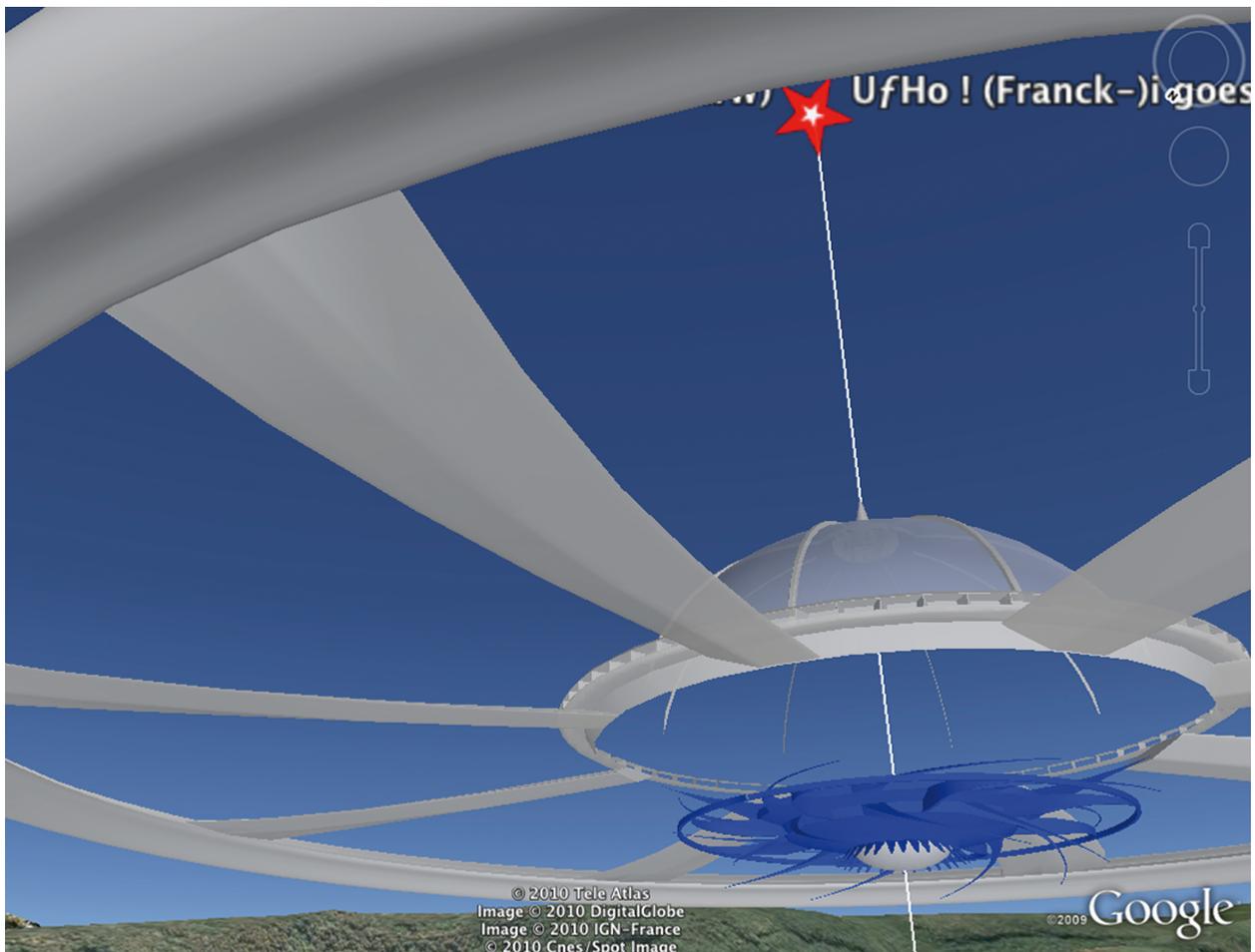


illustration 3 : U-rss, UfHo! (Franck-)i go to all i WWW, portrait social Franck Soudan, société i matériel, août 2009.

3/ **Conservation** : i-Documentation

Le projet **U-rss** propose plusieurs programmes informatiques développés en AS3 et permettant d'effectuer certaines tâches vis à vis de *l'API de Facebook*. Car les applications sont accessibles sur la plateforme Facebook même et il est donc possible de les faire fonctionner. Mais elles sont surtout associées à l'élaboration de deux protocoles importants :

- une documentation jouant le même rôle que le *cartel d'une œuvre matérielle*, expliquant les conditions ontologiques et les usages de ce programme en terme plastique.
- un *carnet de règles* définissant les limites acceptables de l'usage du programme en particulier et de toute contribution au projet **U-rss** en général.

i-Documentation :

Les programmes proposent des raccourcis pour effectuer des tâches tel qu'un scanner des postes du mur, l'extraction des images d'un album, des recherches par mots-clefs, etc... Le code source de ces programmes est documenté et mis à disposition de tous. L'élaboration progressive de cette boîte à outils pourra être - comme il est de rigueur pour la plupart des projets OpenSource - augmentée par les contributions d'autres artistes, soit par la modification du code source d'applications déjà existantes, soit par l'apport de nouvelles applications. Le but de cette partie du projet étant d'impliquer des acteurs artistiques divers et ne possédant donc pas forcément la culture technique quant à l'usage des projets OpenSource. La documentation proposée pour un programme, bien que pouvant se proposer sous forme traditionnelle "JAVAdoc"⁽¹⁹⁾, est associée à un discours théorique, plastique venant appuyer la création de ce dernier lors de l'élaboration de la démarche artistique. La documentation de ces programmes se propose alors comme une référence alternative à *l'API officielle* de Facebook. C'est à dire qu'il ne sera plus question de rapport entre *fonctionnalité* et "vocabulaire algorithmique"⁽²⁰⁾, mais entre *possibilité* et *problématique artistique*. De *l'API de Facebook* seront ainsi extraits plusieurs termes, référant à des méthodes bien précises afin d'obtenir ce que l'on pourrait appeler un *paradigme de l'existant numérique*, une trace pouvant combiner plusieurs méthodes possibles mais qui devront faire sens en tant que possible artistique au sein de **U-rss**. On fait alors face à une documentation distincte de celle de *l'API officielle* de Facebook, à un langage interactif spécifique au projet. Le but n'étant pas de développer seulement une *API efficiente*, fonctionnelle mais de proposer des points d'entrées pour l'usage ou le développement d'applications, de rendre donc en quelque sorte *limpide* les données retenues et de véritablement œuvrer, *de faire art*.

Ainsi, deux branches principales sont créées dans cette documentation :

- la branche institution, désignant des méthodes et pointant vers des applications susceptibles d'intéresser une institution présente sur Facebook .
- la branche artiste désignant d'autres méthodes et applications pouvant intéresser un artiste dans sa démarche personnelle.

De plus, afin de permettre l'insertion de projets apportés par d'autres contributeurs et en tant que créateurs du projet, nous proposons un *carnet de règles*. Ce *carnet* dépend des niveaux de jeu

auxquels le contributeur souhaite se soumettre (transparence de l'inclusion) et d'une classification de la *dialectique action / forme* (réminiscence de la forme universelle) : *action* sur Facebook et *forme* sur Google Earth. Mais deux règles essentielles apparaissent toutefois nécessaires afin de fluidifier le passage entre les actions retenues pour l'élaboration du *portrait social* et sa traduction possible en *forme visible (in/signe)* sur Google Earth.

1- Transparence

Le concept de transparence est ici retenu pour expliciter le rapport que les différents niveaux d'implications (gris, rose, rouge) que nous entretiendrons avec l'interface. *Dans une relation transparente* avec la fabrication du *portrait social*, il n'y a pas d'autre interface OpenSource actuellement que celle construite pour la plateforme Facebook. Cette application y est développée pour être utilisée par *le contributeur* (l'artiste ou l'institution) qui l'installe sur son propre mur. Cette dernière se contente d'extraire les informations que le contributeur juge nécessaire, en fonction du propos de ce dernier et de *la manière dont il se pense* sur les réseaux, sans que pour autant que les autres contacts soient mis au courant du fait que leurs contributions sont utilisées ailleurs. *C'est le niveau gris*, le mouchard dans le ventre de Neo, qui trace, agglomère et traduit des informations sur Google Earth. *Le niveau rose* correspond ensuite à l'installation d'une application par d'autres utilisateurs, ce qui permet d'obtenir des informations supplémentaires, plus sensibles, le mouchard finissant par présenter une certaine forme d'ubiquité. L'interface reste unique, c'est celle de la plateforme Facebook et l'opération indispensable consistant à traduire les données en forme (*in/signes*) peut se passer d'une interface interactive. C'est le contributeur qui programme lui-même ses algorithmes en décide d'élaborer une relation invisible dans sa dialectique action/forme. Jusque là, il n'y a pas d'autres interactions sur le *portrait social* que celles prévues ou autorisées par Facebook. Enfin *le niveau rouge* implique l'externalisation des ressources retenues sur Facebook dans un intermédiaire tel qu'une base de données. Une œuvre interactive est ensuite proposée par l'artiste de telle sorte que les données brutes extraites par l'API soient mises en jeu, *offertes à la corruption*. *Le niveau rouge* approfondit la relation à l'identité numérique et consistera bientôt, via la création d'une interface intermédiaire, à donner la main sur les données de telle sorte que tout un pan privé puisse se retrouver dans l'espace public.

2- Forme

De la même manière que nous faisons face à des données solides et / ou liquides, nous faisons face à des *in/signes* fossiles ou sablonneux. Il y a des actions ponctuelles sur Facebook, par exemple les *j'aime / je n'aime pas* qui pourraient donner lieu à des *in/signes fossiles*, binaires plantés autour du module et il y a des *in/signes sablonneux*, évolutifs telles les commentaires ou des informations mesurables dont nous pouvons extraire des données intervenant sur la place, la grandeur de *l'in/signe*, son altitude ou son opacité, à sa valeur par rapport au module... Le système des beaux-arts de Souriaux ou le tableau des couleurs / timbres / émotions de Kandinsky peut alors se montrer d'une grande utilité. Le tout étant de cerner le rapport que l'on entretient avec son double numérique et son réseau. Certains jouant sur les concepts d'espace privé / public, jouant donc sur un rapport voilé / caché, d'autres sur la mesure de la valeur de l'information (utile / futile), et sur le jeu de la réaction selon laquelle plus une information suscite de commentaires, plus l'égo numérique prend de la valeur, plus la spirale que dessine un module s'étend. Il peut également un rapport axial différent. L'inclusion d'une troisième dimension pour le passage sur Google Earth permet aussi d'entrevoir un rapport différent au plan d'inclusion. Les *in/signes* peuvent donc se développer sur une plan horizontal (x / y) pour créer une espèce de

forêt, ou sur l'axe z en fonction de la profondeur avec laquelle le contributeur s'affiche sur Facebook.

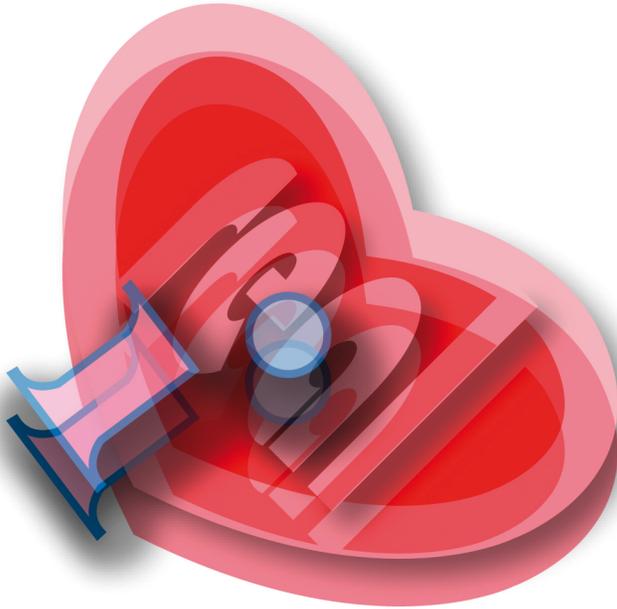


illustration 4 : i+D/signe *T i-real 1*, société i matériel, 2009.

Conclusion

Si comme le soulignait Jean Baudrillard dans les années 70, le signifiant a pris le dessus sur le signifié, c'est à dire que les signes verbaux ou visuels qui représentent les choses et objets réels se détachent de leurs référents : ils sont référents. Non seulement les images se substituent au réel mais ils *définissent* le réel. Ainsi, nous ne consomons ni des objets, ni des situations, mais le sens signalé de ces objets en situation ; nous consomons de l'information. Dans tout espace de présentation (ou pourrait-on dire d'exposition), si le contexte modifie la perception de l'image, c'est surtout la *re-connaissance* de cette image qui a déjà modifié la perception de cette image placée dans son contexte. Avec l'information, ces délimitations de territoires de sens successifs *installés* par des codes ou des signes articulent notre progression. Nous sommes *les deux yeux sur le plat* du réel. La réalité devient la réalité signalé dans un espace, qui n'est perceptible en tant qu'espace que parce-qu'il est nommé. Et cet espace doit nous laisser percevoir toutes les couches successives de construction, la *distance i matériel* (la distance opérée par le matériel information) entre les matériaux signifiants, la structure et le sens de ces

articulations. Mais avec U-rss d'autres questions semblent pointer également à travers le croisement de ces deux plate-formes : Facebook et Google Earth. Le *coefficient de réalité* proposé suggère immédiatement une mise en doute du *visuel observable*, à travers la technologie. Avec Facebook & Google Earth - et même si ce dernier présente des incidences observables avec la réalité d'un territoire : par exemple la présence réelle à Annecy-le-Vieux d'une **©box** et **l'IMUS** - la confrontation des deux processus d'observation imbriqués suggère ce que nous pourrions nommer comme une *réalité* (une *réalité temporaire et partielle*), tandis que l'intégration d'éléments 3D (*ingrédients ?*) numériques sur un système programmé mais qui se voudrait photographique (Google Earth) perturbe encore la lisibilité du système. Enfin, est-ce-que ce projet peut être alors considéré comme *un prisme*, un (*non*) *lieu*, ou simplement le *lieu du langage ?* Pour *voir à travers* ; toute la richesse de ce (*faux ?*) cristal ne dépendant alors que du choix des ingrédients, du plan de travail et de *l'énoncé de la recette...* Dans U-rss, si le *lieu physique* qui est au centre du projet est fondamental, il se dissout progressivement dans son *identité numérique*. Lors de l'invasion d'un espace géographique (en lieu et place d'un bâtiment physique) - en l'occurrence sur l'image Annecy-le-Vieux - avec un module quelconque (par exemple **l'IMUS** ci-dessus qui nous l'espérons sera lui-même envahi par les joueurs), ce n'est pas avec l'architecture de ce dernier que l'on *tient discours* mais sur la manière dont l'institution ou l'individu qui l'habite possède la capacité de produire des *i-réels* désormais numériques. *Ce rapport numérique* semble présenter deux points intéressants : les contenus sont destinés à positionner l'institution ou l'individu par rapport à la norme. Ce qui signifie qu'un écart peut être mesuré en fonction des hôtes du lieu et si toutes ces productions sont bien liées à l'existence d'un territoire physique (un bâtiment, un lieu...), ces opérations de productions d'informations (*en communication*) correspondent vraisemblablement à des *opérations de déterritorialisation* (Deleuze)... et nous sommes avec Internet définitivement en *i-migration*. En d'autres termes, *ce* numérique nous force à reconsidérer l'existence du territoire à la manière d'un programme *open source*. Qu'est-ce-que cela signifie ? Peut-être qu'une idée, une pensée ou une manifestation quelconque qui produit des *i-réels* n'est jamais qu'une collaboration autour d'un *réel partagé*. En résumé, si U-rss est bien le partage d'un réel ; U est MON @ *mi-réel*. Avec la source même de cette manifestation, notre présence volontaire sur *le paysage* de l'Autre n'est qu'une cristallisation d'éléments qui deviennent *in/signifiants* lorsqu'ils sont partagés par une forme de langage universel, nous pourrions dire un *programme commun* en quelque sorte...

Franck Soudan / Marc Veyrat, 2010.

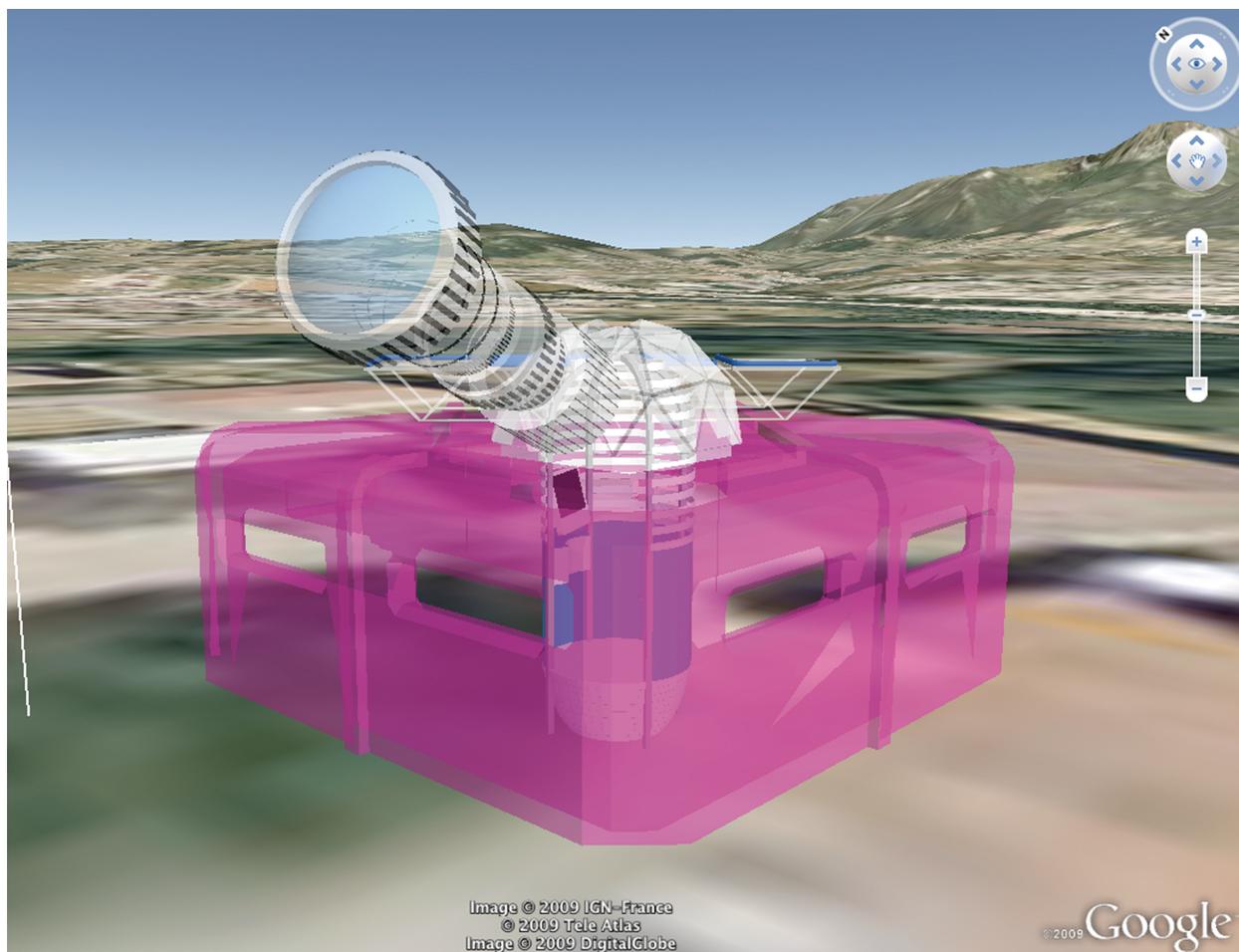


illustration 5 : U-rss, BUNK® + ©box 2, portrait social Marc Veyrat, société i matériel, août 2009.

(1) Au jour d'une information omniprésente et parallèlement d'un *Je sujet volontairement égocentré* pour éviter apparemment cet *éparpillement continu*... Le corps du sujet devient donc le principal sujet d'étude. Mais ce corps est soumis aux nouveaux médias qui le traversent, le bombardent de flux, de signaux et de données.

(2) "Le *lifelogging* est un type d'application encore balbutiant et à part dans les prototypes de services géolocalisés. Formé à partir des termes anglais *logging* (pour enregistrement) et *life*, il désigne la documentation de nos existences par l'enregistrement de nos activités détectées par des capteurs. Le principe est simple : un dispositif (en général un téléphone portable) enregistre vos déplacements dans l'espace, les photographies que vous prenez, les messages que vous envoyez ou encore les personnes que vous rencontrez. Les concepteurs de ces services posent l'hypothèse que la collecte automatique de ces informations peut servir de moyen d'organisation des informations personnelles, de compréhension de nos activités ou servir de *prothèse mnésique* pour se rappeler de notre passé. À partir de ces données, divers outils sont disponibles pour poster automatiquement des billets sur un blog ou analyser nos activités - afin de trouver des récurrences ou des phénomènes sortant de l'ordinaire. Il est alors possible de générer des visualisations qui mettent en évidence des phénomènes dont vous ne seriez pas conscients autrement : les lieux où vous vous baladez le plus, les gens que vous rencontrez sans le savoir, etc." Nicolas Nova, *Les médias géolocalisés ; comprendre les nouveaux espaces numériques*, Éditions Fyp, Limoges, 2009, p.117-118. Si comme l'explique parfaitement Nicolas Nova, l'idée du *lifelogging* est d'abord de produire une cartographie des liens entre différents centres d'intérêt via des applications informatiques, cette topologie des liens occasionnée par l'étude de ces réseaux - toujours entre espace privé et public - détermine une nouvelle forme de *portrait social*. Désormais celui-ci ne peut plus être *figuré* de manière réaliste simplement par une ressemblance avec le sujet, car c'est une base de données, une superposition de signes, d'indices et d'interactions en mutation perpétuelle. L'homme est *mis à distance* par un nuage de liens qui créent entre lui - en tant que sujet Je - et l'image qu'il produit regardée par l'Autre, une *interface translucide et poreuse*.

(3) / (4) Bien avant que n'émerge la notion de *consommateur* sur Internet, l'idée d'un effacement progressif de la dichotomie séparant jadis la sphère des objets de consommation des sujets les consommant est à chercher dans le truchement d'une information qui serait *plus que la somme des contenus qu'elle délivre*. C'est là l'idée bien connue de *l'écrilecteur* qui émerge avec l'avènement de l'hypertexte, soit un lecteur qui au travers de dispositifs particuliers se voit offrir la possibilité d'impacter non pas seulement la sphère des contenus (qu'il produit et / ou qu'il reçoit) mais celle des *conditions futures* de leurs monstrosités. Ainsi, pour ne pas le nommer, *le lien* - l'attachement de degré 0 - devient déjà une forme d'écriture en ceci qu'il est cette trace qui rend tangible un parcours intellectuel circonscrit jusqu'alors à la sphère privée, dans lequel le lecteur s'agence un ensemble d'informations en fonction d'autres, le tout formant le réseau de *sa culture et de sa (re)connaissance*. C'est ce *lien révélé* par les différentes applications créées pour **U-rss**, puis *matérialisé* dans un *portrait social* (un module placé sur Google Earth), établi à travers cette *prise de parole* qui transforme réellement - nous pourrions dire @-) *active* - le *lecteur* en *speech/acteur*.

(5) http://www.u-rss.eu/data_viz/i-deal/ + http://www.u-rss.eu/data_viz/luxury/ + http://www.u-rss.eu/data_viz/oMi-pi/ + http://apps.facebook.com/urss_scanner/.

(6) Ces signes communs, que nous appellerons des *i+D/signes* ne sont pas des simples traductions de mots. Ce sont des compressions d'informations utilisant des signes récurrents (par exemple le *i* d'information, que n'importe quelle personne entend comme un signal) et résultant d'indices laissés par l'utilisation de certains mots, leur occurrence, leurs positions dans un message ou sur le mur Facebook... Ces *i+D/signes* sont donc utilisés pour provoquer intentionnellement des interactions entre des mots, des couleurs et des objets. Ainsi les différents *portraits sociaux* réalisés ne sont plus figurés par une quelconque @-) *semblance* physique (le simple *deux temps* d'un *Je fixé devant la glace*) mais une *polyphonie de signes* - des *traits de caractères* - finalement *prédéterminés* par les investigations successives sur Internet,

(6) *Comment de tels systèmes s'établiront-ils, et quand commenceront-ils à fournir des réponses significatives, commence à être le sujet de discussion de nombreux chercheurs et d'experts*", explique John Markoff pour le *New York Times*. Pour Markoff, ce web 3.0 s'appuie sur la fouille des connaissances humaines, comme Google l'a exploitée avec son Page Rank (qui interprète les liens d'une page web à une autre comme un vote). Et de donner une somme d'exemples à sa thèse : "*Nous allons d'un web de documents connectés à un web de données connectées*", explique Nova Spivack, de *Radar Networks*, une start-up qui exploite le contenu de sites de réseaux sociaux et qui signalait il y a peu, sur son blog, *son ras-le-bol du web 2.0* ("*Détruire le mythe du web 2.0*"). *KnowItAll*, issu d'un groupe de recherche de l'université de Washington, extrait et agrège l'information de sites de critiques de produits pour donner des informations compréhensibles à l'utilisateur. Ainsi, aujourd'hui, pour avoir une information sur un voyage, vous devez passer en revue de longues listes de commentaires glanées sur le web. Avec le web 3.0, le système vous classera tous les commentaires et trouvera, par déduction cognitive, le bon hôtel pour votre besoin particulier. "*Dans son état actuel, le web est souvent décrit comme étant dans sa phase Lego, avec plein de parties différentes capables de se connecter les unes aux autres. Ceux qui portent la vision d'une prochaine phase, le web 3.0, le voient comme une ère où les machines commenceront à faire des choses apparemment intelligentes.*" "*Il est clair que la connaissance humaine est plus exposée aux machines qu'elle ne l'a jamais été*", explique Danny Hillis de *Metaweb*. Des systèmes d'intelligence artificielle, comme *Cyc*, qui combinent des bases de règles classiques à l'analyse des contenus du web, pourraient permettre d'exploiter toujours mieux cette incroyable base de donnée que constitue aujourd'hui le web pour fournir des réponses à des questions complètes. A moins, pense le responsable de la recherche de Yahoo!, que le salut ne vienne de l'intervention agrégée des utilisateurs : "*Avec FlickrR, vous trouvez des images qu'un ordinateur ne pourrait pas trouver. Des problèmes qui nous ont défiés depuis 50 ans, deviennent brusquement triviaux.*" <http://www.internetactu.net/2006/11/21/vers-le-web-30/>, 5 octobre 2009.

(7) Franck Soudan, *Collectifs intelligents et algorithmes, l'i-négociation sur Internet*, H2PTM'09, actes du colloque, Éditions Hermès, Paris, 2009.

(8) Le free jazz maintient normalement un rythme de base, mais sans mètre régulier, avec accélérations et baisses subites, comme la houle marine. Il arrive souvent que les musiciens d'un même orchestre jouent sur des tempos différents. Source site Internet Wikipédia, http://fr.wikipedia.org/wiki/Free_jazz, 8 août 2009.

(9) http://traces-du-sacre.centrepompidou.fr/exposition/oeuvres_exposees.php?id=31

(10) http://www.ciren.org/artifice/artifices_2/mullican.html

(11) / (12) Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, l'interactivité en art*, Éditions MAMCO, Genève, 2004, p.64.

(13) Maurice Benayoun, *colloque H2PTM'09, Session Art des Nouveaux Médias*, table ronde, laboratoire CiTu, Paris, mercredi 30 septembre 2009.

(14) *ibid* 7.

(15) Maurice G. Dantec, *Grande Jonction*, Éditions Albin Michel, Paris, 2006.

(16) Manuel Castells, *The Information Age : Economy, Society, and Culture: Volume I, The Rise of the Network Society*, Éditions Blackwell, 1996.

(17) Peter Sloterdijk, *Sphären*, Éditions Suhrkamp Verlag KG, 2004.

(18) Bernhard Rieder, *Membranes numériques : des réseaux aux écumes*, laboratoire Paragraphe, 2008.

(19) Les outils *JAVAdoc* sont des logiciels qui permettent de générer des documentations sous forme de pages HTML en parcourant le code source d'un programme et en reconnaissant les balises de commentaires.

(20) Par exemple, une des méthodes les plus utilisées de l'API de Facebook est la méthode [Users.getInfo](#). Elle permet de récupérer un certain nombre d'informations concernant l'utilisateur. Mais, cette *méthode brute* ne peut suffire pour analyser la complexité des données nécessaires à la construction des *portraits sociaux*.

Bibliographie :

Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, l'interactivité en art*, Éditions MAMCO, Genève, 2004.

Manuel Castells, *The Information Age : Economy, Society, and Culture: Volume I, The Rise of the Network Society*, Éditions Blackwell, 1996.

Maurice G. Dantec, *Grande Jonction*, Éditions Albin Michel, Paris, 2006.

Nicolas Nova, *Les médias géolocalisés ; comprendre les nouveaux espaces numériques*, Éditions Fyp, Limoges, 2009.

Bernhard Rieder, *Membranes numériques : des réseaux aux écumes*, laboratoire Paragraphe, 2008.

Christian Salmon, *Storytelling / La machine à fabriquer des histoires et à formater des esprits*, Éditions La Découverte / Poche, Paris, 2007-2008.

Franck Soudan, *Collectifs intelligents et algorithmes, l'i-négociation sur Internet*, H2PTM'09, actes du colloque, Éditions Hermès, Paris, 2009.

Peter Sloterdijk, *Sphären*, Éditions Suhrkamp Verlag KG, 2004.