

Contre-cartographies du Web

Lorène Picard

RESUMÉ :

Cet article expose les dynamiques, les influences et les enjeux de deux contre-cartographies artistiques du Web françaises contemporaines (Christophe Bruno, *Extended Bow-Tie Topology of Network Capitalism*, 2013, et Louise Drulhe, *The Two Webs*, 2017). L'une des premières simulations informatiques du Web est étudiée afin de définir ce qu'est la carte du Web du point de vue des humanités (Barrett Lyon, *The Opte Project*, 2003-2015). La méthode critique permet d'exposer les limites des cartes du Web comme transcription du réel. D'autre part elle permet de faire émerger les idéologies entravant la portée critique des contre-cartographies du Web. L'étude révèle en effet que les représentations globalisantes et donc tronquées du Web faussent la réalité des pratiques économiques et sociales contemporaines du Web. Elles sont de fait limitantes pour penser les nouvelles formes de division du travail dans le « numérique ». L'article invite donc à interroger la pertinence de la simulation informatique comme transcription du réel, mais aussi l'occasion de transposer l'hypothèse lukácsienne d'une « mission défétichisante de l'art » dans le contexte du « numérique ».

ABSTRACT :

This paper outlines the dynamics, influences, and issues of two contemporary French web art counter-mappings (Christophe Bruno, *Extended Bow-Tie Topology of Network Capitalism*, 2013, and Louise Drulhe, *The Two Webs*, 2017). One of the first computer simulations of the Web is studied to define what the Web map is from a humanities perspective (Barrett Lyon, *The Opte Project*, 2003-2015). The critical method allows to expose the limits of web maps as a transcription of reality. On the other hand, it allows us to reveal the ideologies that hinder the critical scope of the Web's counter-mappings. The study reveals that the globalizing and truncated representations of the Web distort the reality of contemporary economic and social practices of the Web. They are in fact limiting for thinking about the new forms of division of labor in the "digital" world. The article invites us to question the relevance of computer simulation as a transcription of reality, but also raise the occasion to transpose the Lukácsian hypothesis of a "defetichizing mission of art" in the context of the "digital".

Produits de la science des réseaux, les cartes du Web se distinguent des cartes publiées sur Internet, même si elles peuvent être accessibles en ligne. Il s'agit de projections géographiques simulant l'étendue des réseaux à des fins diverses. Elles servent par exemple à analyser l'activité du Net pour assurer la qualité et la sécurité des services, à valoriser la connexion mondiale, à fournir des données aux industries. Cartographier le Web, c'est faire le montage de la complexité hétérogène du réseau¹ dans sa relation aux territoires. Certaines cartes rassemblent les infrastructures des réseaux. Vues du ciel, elles se présentent en projection de Mercator. D'autres, qualifiées d'« hypercartes » ou de « cartes paysagères », sont élaborées à partir d'un point de vue local et relationnel², spatialisant des actions. Simulées informatiquement, calculables, exhaustives et synchroniques, elles sont des objets de connaissance. Or, rappelons que simuler, c'est représenter un système mais c'est aussi tromper, « feindre d'avoir ce qu'on n'a pas »³. Au service d'une intention, ces projections sont aussi des instruments de pouvoir.

Afin d'analyser cette ambivalence, nous étudierons *The Opte Project* (2003-2015), logiciel de simulation de cartes du Web relationnelles reconnu comme objet culturel. Nous verrons que la logique spatiale de ce programme accompagne l'idéologie de la « désincarnation » de la communication managériale des réseaux sociaux du Web 2.0. Une telle approche prolonge des études existantes sur les impensés entourant l'informatique. Étudier la représentation du corps dans la carte du Web n'est pas nouveau. Cette démarche permet néanmoins d'analyser son renversement dix ans après *Opte* dans les cartes artistiques *Extended Bow-Tie Topology of Network Capitalism* (Bruno, 2013) et *The Two Webs* (Drulhe, 2017). Mettant en lumière ce que ces « contre-cartographies du Web » expriment, nous proposons de dresser les conditions de cette pratique, tout code se présentant comme un phénomène social⁴.

1. PATRICE ABRY et al., « Invariance d'échelle dans l'Internet », *Les Canadiens en Europe – Chapitre France*, Actes du colloque *Mesures de l'Internet* réunis par Éric Guichard, Sophia Antipolis, INRIA, vol. 5, avril 2004, p. 96-111.

2. ANNE CAUQUELIN, *Le Site et le paysage*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2002, p. 98-99.

3. JEAN BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 12.

4. ANDRÉ GRANGE, « Le Problème des idéologies : sémiologie, sociologie ou philosophie ? », *Regards sur la sémiologie contemporaine, Travaux XXI*, Actes du colloque *Sémiologie / Sémiologies*, Université de Saint-Étienne, Centre Interdisciplinaire d'Étude et de Recherche sur l'Expression Contemporaine, 1978/2, p. 162-163.

Simuler un Web total

Barrett Lyon est un ingénieur chercheur et entrepreneur américain, spécialisé dans la protection des données des sites Internet. Il a développé en 2003 le logiciel informatique *Opte* qui génère et affiche des cartes 3D du Web « en une journée » à partir d'un seul ordinateur. *Opte* a permis la reconnaissance des habilités techniques de son auteur. Capable avant ses pairs de simuler les « *Big Data* » du Web, Lyon accomplit une prouesse technique répondant aux enjeux de son époque. Avant tout l'ingénieur s'intéresse à la manière de visualiser l'ensemble des réseaux du Web. L'interprétation de la carte reste secondaire, bien qu'elle présente selon lui un intérêt⁵.

Dans un essai, il revendique la nature artistique d'*Opte*⁶, établissant une porosité entre arts et sciences. Au final l'appartenance disciplinaire du projet importe peu. Très partagé sur le Web, il obtient vite une reconnaissance culturelle. Il est exposé au MoMA de New York, au département « Architecture et Design »⁷.

Opte est généré informatiquement. L'automatisation logicielle rend la conception des cartes reproductible de sorte que plusieurs d'entre elles ont été fabriquées entre 2003 et 2015. L'observation de l'ensemble de la série permet de voir la densification des « connexions utilisateurs » à l'échelle mondiale et leur dimension relationnelle. Au niveau matériel, chaque carte est constituée de paquets IP⁸ récupérés par la technologie « traceroute » depuis la position des utilisateurs. Bien que les données du Net soient hétérogènes, elles permettent de « dresser une carte détaillée de l'ensemble de l'Internet »⁹. Leur affichage produit une empreinte du Web synchronique et précise, qui devient obsolète sitôt son apparition à l'écran.

La structure de la carte est gérée par la compilation de programmes *Large Graph Layout* (LGL). Développée par le scientifique Alex Adai au laboratoire Marcott de l'Université d'Austin (Texas), LGL est créée pour simuler les réseaux complexes du génome humain. Elle intègre une librairie graphique (*Boost Graph Library*, BGL) affichant des scènes tridimensionnelles complexes à partir de primitives géométriques, et des modèles mathématiques de distorsion hyperbolique 3D. Internet est alors spatialisé en un espace éclaté multi-localisé. L'intérêt de ces modèles pour simuler les gros volumes de données est mis en évidence dans les textes scientifiques publiés dans le champ des mathématiques et

5. BARRETT LYON, *The Opte Project*, 2003-2015, *Opte.org* [en ligne], [s.l.], [s.e.], [s.d.]. URL : <https://web.archive.org/web/20060209030251/http://opte.org/> [consulté le 29/01/2020]

6. BARRETT LYON, « Opte is Art », *opte.org* [en ligne], [s.l.], [s.e.], 2005.
URL : <https://web.archive.org/web/20060207055131/http://www.opte.org/downloads/OpteIsArt.pdf> [consulté le 28/01/2020]

7. BARRETT LYON, *The Opte Project. Mapping the Internet* [en ligne], *moma.org*, [s.l.], [s.e.], 2003.
URL : <https://www.moma.org/collection/works/110263?> [consulté le 8/01/2020]

8. Un paquet IP (Internet Protocol) est un numéro d'identification. Il constitue la base du système d'acheminement des données sur Internet.

9. *The Opte Project*, *op. cit.*, page « historique » [en ligne], 2003-2015, [s.l.], [s.e.], [s.d.]. URL : <https://web.archive.org/web/20060209031148/http://www.opte.org/history> [consulté le 29/01/2020]

des sciences des réseaux des années 1990¹⁰. Lyon puise donc dans les langages et les outils des disciplines qui l'entourent. Il est probable que d'autres champs l'influencent encore : certains acteurs du design d'information, du Net.art ou de l'art génératif exploitent des procédés similaires. Toutefois, ces domaines s'avèrent distincts puisque science, art et design convoquent des cultures et des environnements graphiques différents¹¹.

Sur un plan symbolique, cette carte du Web réactive le mythe de la genèse. Comme de nombreuses cartes du Web de l'époque¹², des motifs cosmogoniques inscrivent Internet comme une évidence : ensemble d'astres, il est présenté comme un firmament qui surplombe l'humanité ; entité fluide, il grouille de vies humaines ; faite de ramifications organiques, sa structure se déploie au fil du temps. Le Web est alors une entité merveilleuse et « naturelle », présentant les modes de production d'Internet comme dématérialisés.

En France, dans le champ des sciences humaines, ces motifs sont rassemblées sous l'expression d'« imaginaires numériques »¹³. Le chercheur en SIC Pascal Robert démontre cependant que la notion d'imaginaire alimente l'impensé informatique, permettant tout autant « d'analyser ou de masquer les effets entre l'homme et la technique ». Cet « imaginaire », légitimé par des mythes, fonde une mythologie qui lui est propre, un « imaginaire de l'imaginaire »¹⁴ soustrayant l'informatique à ses épreuves de justifications¹⁵. Rappelons que le mythe travaille l'inconscient, exprimant l'histoire et l'universel. Allégeant la nécessité superstructurale, il ne révèle ni la causalité historique ni le projet politique le surdéterminant¹⁶. Si le mythe est un motif idéologique déterminé, il ravive alors un enjeu dont il est possible de découvrir les motivations historico-discursives¹⁷. Sous cet angle, le mythe du Web cosmogonique valorise le mode de production dominant, permettant une éventuelle rentabilité sociale¹⁸. Il est, d'autre part, l'expression d'une politique spatiale de domination en chantier¹⁹. Teinté de l'idéologie d'une désincarnation créatrice, ce motif reproduit le dispositif symbolique de « cerveau-réseau » du désuet « cyberspace » gibsonien²⁰.

10. TAMARA MUNZNER et PAUL BURCHARD, « Visualizing the Structure of the World Wide Web in 3D Hyperbolic Space », *Proceedings of the VRML '95 Symposium* [en ligne], New York, ACM SIGGRAPH, 1995, p. 33-38. URL :

<http://graphics.stanford.edu/papers/webviz/htmlnosplit/> [consulté le 0/03/2020]

11. LEV MANOVICH, « What is Visualization? », *manovich.net* [en ligne], New York, Software Studies Initiative, 2010. URL : manovich.net/index.php/projects/what-is-visualization [consulté le 8/11/2019]

12. HENRI DESBOIS, « Le Cyberspace. Retour sur un imaginaire géographique », *Carnets de géographes, openedition.org* [en ligne], France, OpenEdition, mis en ligne le 02/03/2011. URL : journals.openedition.org/cdg/2641 [consulté le 07/05/2019]

13. PASCAL PLANTARD, *Les Imaginaires numériques en éducation*, Paris, Manucius, coll. « Modélisations des imaginaires », 2015, p. 27-29.

14. PASCAL ROBERT, « L'imaginaire des TIC en question », *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 2, 2015, p. 209-222.

15. PASCAL ROBERT, « Postface », *Imaginaires des TIC(S)*, Actes réunis par Pascal Robert, Paris, Maison des Sciences de l'Homme, coll. « PraTics », 2008, p. 102-104.

16. MICHEL CLOUSCARD, *Traité de l'Amour-fou. Genèse de l'Occident*, Paris, Éditions Sociales, coll. « Essai », 1993, p. 22-59.

17. PATRICK TORT, *La Raison classificatoire*, Paris, Aubier, 1988, p. 56.

18. P. ROBERT, « L'imaginaire des TIC en questions », *Interfaces numériques, op. cit.*

19. HENRI LEFEBVRE, *La Production de l'espace*, Paris, Anthropos, 2000, p. 155.

20. WILLIAM GIBSON, *Neuromancien* (1982), Paris, France Loisirs, 2000.

Symbole d'une utopie émancipatrice dans les années 1990, plusieurs auteurs ont d'ores et déjà démontré le dérapage politique de cette figure littéraire, sa rupture avec le réel offrant l'argument contre-culturel nécessaire à la réalisation des ambitions industrielles des entrepreneurs du Web²¹.

Cette désincarnation passe par une traduction graphique des usages radicalement rationaliste. Les internautes sont situés par des points de couleur, reliés entre eux par des segments. Formant des sortes de fractales, ils constituent la structure du Web, invariante, modulaire, faite de liens, concrétisant le phantasme d'une géométrie organique qui englobe l'humanité. Ce transcodage concilie la tradition réductionniste de la statistique et la conception du cybernéticien Norbert Wiener, considérant les corps humains comme des signaux neurotransmetteurs²². Réifiés en paquets IP, les usagers se résument à un réseau spectral. La « viande » – pour reprendre le vocabulaire gibsonien – est transformée en *Bits* et affichée au strict minimum. En même temps cette translation hérite de l'engouement américain pour la *French Theory*, certains scientifiques et internautes décontextualisant Deleuze et Guattari pour orner leurs croyances et pratiques²³. Les concepts de « corps sans organes », de « rhizomes » et de « corps machiniques » branchés²⁴, construits contre les hiérarchies²⁵, servent à justifier la quantification des sujets comme processus spatial révolutionnaire, dissolvant l'idée de pouvoir s'accomplir par et pour soi au profit d'un grand volume technico-organique.

Quoi qu'il en soit, ces types de cartes imposent une vision dominante par leur large circulation et leur reconnaissance. L'illusion d'un Web immanent semble dès lors naturelle. La carte du Web se fait ainsi image trompeuse de l'inversion des rapports réels de production que la classe dominante entretient dans ses idéologies²⁶. Suite à l'éclatement de la bulle spéculative de l'industrie Internet à la fin des années 1990, les pionniers de la vente en ligne cherchent à reconquérir la confiance des investisseurs. Les expressions de « Web participatif » et « Web des réseaux sociaux » permettent de maquiller la conversion des actions des internautes en marchandises²⁷. Objectivées en données informatiques, ces interactions se transforment, par glissement²⁸, en forces de travail « dématérialisées ». Enregistrées, traduites, stockées puis interprétées, ces opérations reposent pourtant

21. FRED TURNER, *Aux Sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture*, Steward Brand, un homme d'influence (2006), Caen, C&F, 2012, p. 47-88.

22. DAVID LE BRETON, « Des corps hypermodernes », *Connexions* [en ligne], 2018/2, no 110, p. 87-98. URL : <https://www.cairn.info/revue-connexions-2018-2-page-287.htm> [consulté le 10/04/2020]

23. FRANÇOIS CUSSET, *French Theory : Foucault, Derrida, Deleuze et Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, La Découverte, 2013, p. 262-276.

24. GILLES DELEUZE, FELIX GUATTARI, *Mille Plateaux, Capitalisme et Schizophrénie*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « critique », vol. 2, 1980.

25. JEAN-JACQUES LECERCLE, « Machinations deleuzo-guattariennes », *Actuel Marx* [en ligne], 2012/2, n° 52, p. 108-120. URL : <https://www.cairn.info/revue-actuel-marx-2012-2-page-108.htm> [consulté le 10/04/2020]

26. PATRICK TORT, *Marx et le problème de l'idéologie. Le modèle égyptien*, Paris, L'Harmattan, 2006, coll. « Logiques sociales », p. 25-27.

27. Soit le concept d'« externalisation ouverte », de l'anglais « crowdsourcing ». JEAN-FABRICE LEBRATY, « Externalisation ouverte et pérennité. Une nouvelle étape de la vie des organisations » *Revue française de gestion* [en ligne], 2009/2, n° 192, p. 151-165. URL : <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-gestion-2009-2-page-151.htm> [consulté le 28/04/2020]

28. Voir « équivalentisme ». FRANÇOIS DAGOGNET, *Rematérialiser. Matières et Matérialismes*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1989, coll. « Problèmes et controverses », p. 43-53.

sur la présence de forces productives. Vanter le Web 2.0 comme nouvelle façon de produire le monde rend donc sa déréalisation peu crédible. Figée dans des discours contradictoires, la mue du Web 1.0 vers sa version 2.0 est bâtie sur des impensés. Soulignant des intentions de naturalisation dans la « dématérialisation », Pascal Robert résume que « l'évidence technologique justifie l'évidence gestionnaire – et réciproquement²⁹ ». Cette thèse active l'acceptation politique du concept d'idéologie, qui synthétise les usages d'une classe dominante produisant et gouvernant de front la sphère des idées et l'organisation de la production³⁰. S'il peut paraître opportun de déconstruire ces motivations par ce prisme, elles ne peuvent toutefois être confondues, dépendant de valeurs et de pratiques sociales situées.

Que conclure sur la carte du Web relationnelle, fruit d'opérations totalisantes ? Hybride, elle présente le phantasme littéraire d'une nébuleuse humaine³¹ et l'aliénation d'usagers ignorant au début des années 2000 la réalité du circuit productif du Web. Subordonnés dans ce circuit, les internautes « utilisateurs » sont échangés sans épanouissement de leurs personnalités, puisque « le développement des capacités humaines n'entraîne pas nécessairement celui de la personnalité de l'homme »³². En tant que simulacre des usages, la carte du Web exalte la représentation spectrale individuelle qui se réalise sur les réseaux sociaux par la publication d'humeurs ou d'images personnelles. C'est pourquoi la carte du Web est simultanément compresseur culturel et compresseur des sujets, les rapports de force de l'économie du Web apparaissant comme « simple juxtaposition dans l'espace de différences valorisées »³³.

Unifier notre masse corporelle

À la carte du Web s'oppose sa contre-cartographie artistique. Évoluant dans des milieux et des cercles très différents, les artistes ne répondent pas aux scientifiques qui produisent des cartes du Web. Il s'avère toutefois que les media, figures et procédés intellectuels qu'ils convoquent à un moment précis matérialisent la critique du discours dominant de la dématérialisation.

Extended Bow-Tie Topology of Network Capitalism est une carte qui présente l'économie « post-fordiste » du Web. Elle fait partie d'une série de dessins réalisée par Christophe Bruno entre 2013 et 2017. Ancien chercheur en physique quantique et développeur logiciel, ce dernier aime se définir comme « artiste conceptuel sans idée » puisqu'il travaille, dans la lignée des artistes Net.art, avec des media existants sur le Web. Réalisé en 2017 par la designer graphique Louise Drulhe, *The Two Webs* est, quant à lui, une série de vingt-quatre cartographies des « hubs » du

29. PASCAL ROBERT, « Critique de la dématérialisation » [en ligne], Dossier : Du « document numérique » au « textiel », *Communication et langages*, n° 140, 2004/2, p. 61, URL : <https://w.ersee.fr/doc/colan_0336-1500_2004_num_140_1_3268>, consulté le 2 avril 2020.

30. PATRICK TORT, *op. cit.*, p. 26.

31. W. GIBSON, *Neuromancien*, *op. cit.*, p. 64.

32. GEORGES LUKÁCS, *Ontologie de l'être social. L'idéologie. L'aliénation* (1968), Paris, Delga, 2012, p. 283.

33. FRANÇOIS CUSSET et THIERRY LABICA, *Imaginaires du néolibéralisme*, Paris, La Dispute, 2016, p. 22.

Net³⁴. Depuis 2014, cette artiste développe une pratique de création qui consiste à formaliser le Web et réalise dans ce cadre l'*Atlas Critique d'Internet*³⁵. Plus récemment, elle a conçu avec l'artiste Raphaël Bastide l'exposition « Renaming The Web », dans laquelle ils font la satire du Web contemporain en imaginant sa disparition³⁶.

L'utilisation du dessin fait de chacune des cartes une pièce unique. Contrairement aux cartes d'*Opte*, elles ne font pas l'objet d'une performance technique inédite. Photographiées, elles sont diffusées sur le Web et n'outrepassent pas leur ancrage culturel, leur diffusion demeurant limitée. Les crayonnés, les annotations, l'utilisation de la ligne claire introduisent la force du geste, révélant sa dextérité, ses maladresses et ajustements. Alors que Lyon joue sur le spectaculaire, Bruno et Drulhe manient à des fins critiques le présupposé séparant la plasticité « vraie » de la plasticité virtuelle. Admise comme illusion, la désincarnation est renversée par le maniement de matières palpables³⁷.

Avec ces matériaux, les artistes ne peuvent simuler exhaustivement le « réel » et leurs cartes sont diachroniques. Christophe Bruno dessine le devenir standard des subjectivités des utilisateurs par leurs circulations dans les media du Web. Louise Drulhe, quant à elle, place sur le même plan le Web des interfaces et le « Web du pistage » caché, suggérant l'exploitation industrielle de l'utilisateur. Dans cette perspective, les séries cartographiques que les artistes ont constituées n'introduisent pas l'idée du temps. Elles montrent les facettes multiples de la condition des usagers dans l'économie du Web. Les cartes ne représentent pas les activités sur le Web mais leurs effets. Enfin, elles ne reposent pas sur une structure de données³⁸ mais cristallisent les subjectivités de ces deux artistes. Pour autant, ces œuvres intériorisent une logique lacunaire, aucune ne constituant un récit.

Faites de figures hyperboliques, les dessins exaltent une corporéité en même temps atrophiée et renflée. Louise Drulhe mime les codes de la simulation sur ordinateur et trace un espace euclidien planaire, composé de creux et de bosses. Sur certaines cartes, l'espace devient sphérique, montrant un web-monde fermé sur lui-même. Le sort tragique des utilisateurs est alors suggéré : le Web ressemble à une prison géante circulaire, dans laquelle les utilisateurs sont enfermés. Les deux artistes extrapolent leur négation : situés par une simple mention sur le maillage du Web, Louise Drulhe les écrase entre deux masses. Christophe Bruno, quant à lui, les réduit à la « blogosphère » – la masse populaire du Web contemporaine – sous le terme de « *perceptum* », « ceux qui perçoivent ».

À l'inverse, l'idée de chair est omniprésente. Les protubérances sont simultanément « géants du Web » et corps des utilisateurs. Drulhe dessine une étendue de start-up spéleothèmes, solides formés par le goutte-à-goutte des

34. Ce travail a été réalisé dans le cadre d'une résidence à l'espace Lafayette *Plug and Play*, à Paris en 2017. LOUISE DRULHE, *The Two Webs*, site personnel de l'artiste [en ligne], [s.l.], [s.e.], 2017.
URL : <https://louisedrulhe.fr/projects/the-two-webs> [consulté le 15/05/2019]

35. LOUISE DRULHE, *Atlas Critique d'Internet*, site personnel de l'artiste [en ligne], [s.l.], [s.e.], 2014.
URL : <https://louisedrulhe.fr/projects/atlas-critique-dinternet> [consulté le 15/05/2020]

36. RAPHAËL BASTIDE, *Renaming The Web*, site personnel de l'artiste [en ligne], [s.l.], [s.e.], 2018.
URL : <https://raphaelbastide.com/renaming-the-web> [consulté le 15/05/2020]

37. A. CAUQUELIN, Chapitre 2, « le corps, le territoire, la carte », *Le Site et le paysage, op. cit.*, p. 88.

38. LEV MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias*, Paris, Les Presses du Réel, coll. « Perceptions », 2015, p. 400.

données utilisateurs. Désagrégeant la chair, Bruno rend la carte méconnaissable. Elle devient un bout de corps fait de trous, de reliefs, de plis de peau. Nœud-rhizome exubérant, la carte trouve à sa base des vrilles arrachées. Dans le champ de la botanique, les vrilles contiennent la structure interne d'une racine, d'une tige ou d'une feuille. Elles s'accrochent et se développent par spirales. Sur le dessin, elles pendent tristement, évoquant l'impossible raccord de deux éléments organiques ablatés. Les canaux, référence aux cartes alluviales³⁹, ressemblent à des artères. Enfin, l'excroissance médiatique au centre du nœud, symbole de description des systèmes complexes, génère activement de la semence informationnelle. La référence à Deleuze, ironique, y est explicite. Tel un gros organe, la carte figure aussi bien un système capitaliste stomacal que le corps de l'utilisateur, destitué de ses fonctions vitales. Cette approche sculpturale de la carte partage des similitudes formelles avec les dessins et sculptures tortueuses de Louise Bourgeois⁴⁰. Ses topologies-sculptures *Information Tragedy, a Topology*, modelées par l'artiste Cécile Noguès, l'illustrent particulièrement.

Afin de critiquer la négation contemporaine de l'usager, les artistes amplifient le langage de la carte du Web. Ils procèdent à son inversion par la représentation d'une chair pléthorique. Faisant déborder le contenu de son contenant, ils permutent les places symboliques qu'occupent le Web et les usagers dans l'imaginaire collectif. En exagérant l'absence ou la présence des utilisateurs, ils savent que le mépris des sujets dans le capitalisme des plateformes est désormais une totalité. Fabriquée en effet dans le contexte occidental de « l'après Snowden », la critique artistique de l'aliénation apparaît au moment opportun, puisque cette affaire – ou celle de Chelsea Manning – a mis à jour le pouvoir exercé par un Web matériellement total, battant ainsi en brèche l'idéologie de la désincarnation.

Dans ce contexte précis, la contre-cartographie élaborée dans le champ de l'art semble tendre vers une « homogénéisation ». Elle porte à notre conscience la nouvelle forme d'exploitation du corps, aliénante, relative à l'économie informationnelle contemporaine. En déformant le langage dominant au travers d'un recours à la chair, les deux artistes défétichisent le Web comme entité éminente. La carte incarne alors notre corps ; en soulignant notre importance, elle devient un objet « pour nous »⁴¹. En tant que corps collectif brutalisé, elle permet de s'identifier et de réfléchir au présent et au devenir de notre intégrité corporelle.

Pour conclure, la contre-cartographie du Web artistique est caractérisée par l'amplification ou l'inversion des codes de la carte du Web. Elle présuppose un retour à la matière dite « vraie ». Ce renversement implique la remise en cause du discours dominant et de son intégration dans notre culture. Cette rhétorique se

39. Ce point a été précisé avec l'artiste lors d'un entretien le 6 janvier 2020.

40. Voir LOUISE BOURGEOIS, *Avenza Revisited*, Faurschou Foundation, 1968-1969 ;

LOUISE BOURGEOIS, *Blind Man's Buff*, New York, Robert Miller Gallery, 1984.

41. GEORG LUKÁCS, « Problèmes de la mimésis V, la mission défétichisante de l'art » [en ligne], *La Spécificité de la sphère esthétique* (1963), neuvième chapitre, traduction de JEAN-PIERRE MORBOIS, p. 13-15. URL :

http://data.over-blog-kiwi.com/0/56/34/64/20191001/ob_054a2e_georg-lukacs-esthetique-neuvieme-c.pdf [consulté le 20/04/2020]

distingue de celle des artistes Net.art qui, à la fin des années 1990, utilisaient données et simulations logicielles à des fins de déréalisation parfois proches des pratiques des avant-gardes artistiques modernes. Les événements historiques et les pratiques économiques visibles désenchantent l'idée du Web comme espace vide à remplir⁴², et réactualisent dans le champ de l'art le poncif du retour à la matière tangible. Dans cette visée, il est tentant de rapprocher ces cartes de l'art « Post-Internet »⁴³.

Afin de produire leur critique, les deux artistes déforment les codes de la carte du Web jusqu'à déformer la carte elle-même ; caricaturer la carte revient dès lors à tordre l'idéologie dominante. Marginales, ces œuvres mettent en lumière des processus que la carte du Web ne peut montrer. Elles s'adressent aux usagers, pour les confronter à leur aliénation dans le capitalisme du Web. Dans les cartographies comme dans les contre-cartographies du Web, la simulation de la domination passe par des jeux visuels et matériels qui déséquilibrent la visibilité du contenant au détriment du contenu, et inversement. Cette emprise imaginaire passe par la maîtrise technique du médium, chez l'ingénieur comme chez les artistes.

Au final, chacune de ces productions propose sa vision de l'universel. Mais présenter le Web comme un corps collectif, qu'il soit merveilleux ou meurtri, a tendance à opposer le médium Internet aux usagers. Floutant les singularités, cette figuration voile les collaborations entre les personnes et le système marchand du Web, manquant les pratiques sociales réelles. Dès lors, les artistes ne laissent-ils pas leur critique inachevée ? Comment l'art peut-il espérer anéantir « l'ensemble des formes fétichisées »⁴⁴ de l'ère numérique ? En plus de confronter le concept de totalité à la logique de la carte du Web, il serait fécond d'examiner l'intérêt des artistes pour l'industrie du Web afin d'éclairer la domination matérielle et idéologique des ordonnateurs de la division du travail contemporaine⁴⁵.

42. A. CAUQUELIN, *Le Site et le paysage*, op. cit., p. 192-195.

43. BENOIT LAMY DE LA CHAPELLE, « De l'art 'post-Internet' » *Zérodeux* [en ligne], Nantes, Zéro2éditions, [s.d.], URL :

http://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/#cite_2 [consulté le 01/06/2020]

44. G. LUKÁCS, « Problèmes de la mimésis V, la mission défétichisante de l'art » [en ligne], *La Spécificité de la sphère esthétique* (1963), op. cit., p. 26.

45. P. TORT, *Marx et le problème de l'idéologie. Le modèle égyptien*, op. cit., p. 38-42.