HAL
open science

Envisager le réticulaire relationnel avec un certain art.

Antoine Moreau

To cite this version:

Antoine Moreau. Envisager le réticulaire relationnel avec un certain art.. Marges - Revue d'art contemporain, A paraître, Art et réseaux sociaux, 36, pp.192. hal-04024509

HAL Id: hal-04024509

https://hal.science/hal-04024509v1

Submitted on 24 Apr 2023

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.

Envisager le réticulaire relationnel avec un certain art

Introduction[1]

« Un forum-réseau présente à la fois les propriétés singulières des zones d'échange et des objets-frontières. À l'image de l'objet-frontière, il prend la forme d'un média, tel un catalogue ou un système de discussion en ligne, autour et au sein duquel les individus échangent et collaborent sans renoncer à leur propre réseau de filiation. Mais à l'image de la zone d'échange, il s'agit également d'un espace dans lequel de nouveaux réseaux peuvent être créés, non seulement pour créer un nouveau tissu social, mais également dans la perspective d'un travail à accomplir[2]. ».

La survenue des dits « réseaux sociaux » a pu surprendre autant que l'internet lorsque celui-ci est arrivé dans le grand public en France, à partir de 1994. Par vagues successives, l'internet a gagné les esprits et les pratiques, jusqu'à occulter les principes fondateurs qui en ont permis l'existence. Nous allons revenir sur les modalités à la fois techniques et éthiques qui ont permis son existence pour prendre la mesure du changement qui s'est opéré jusqu'à aujourd'hui où l'internet se confond avec le web et celui-ci avec les réseaux sociaux.
Nous aborderons la question de l'art et des réseaux sociaux à partir de notre expérience des forums de discussion ayant pris place sur Usenet, réseau dédié aux conversations en ligne. En particulier, nous détaillerons le forum que nous avons créé pour les arts plastiques, fr.rec.arts.plastiques.
Constatant l'état problématique du réseautage numérique contemporain, nous rappellerons les qualités de l'internet originel qui perdurent malgré l'offensive des géants du web. Nous montrerons comment il est possible d'orienter la sociabilité numérique de façon à ce que éthique et technique s'articule avec un certain art.

1 Copyleft : ce texte est libre, vous pouvez le copier, le diffuser et le modifier selon les termes de la Licence Art Libre [http://artlibre.org]

2 Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture*, C&F Éditions, 2012, p. 132.

Avant les dits « réseaux sociaux » : Usenet, un réseau de sociabilité

Usenet est un réseau dédié aux forums de discussion (*newsgroups* en anglais) : « Usenet est un ensemble international de plusieurs dizaines de milliers de forums thématiques répartis en hiérarchies (terme qui n'implique pas, ici, de jugements de valeur). La hiérarchie fr.* regroupe les forums francophones (un peu moins de 300) ; une charte (parfois inclue dans des Conseils d'Utilisation) en précise le thème et les particularités[3] ». Avant que le web 2.0 ne permette techniquement des espaces interactifs d'échanges et que les plateformes ne s'emparent de cette fonction de façon centralisée, Usenet était le lieu privilégié d'une sociabilité en réseaux. Inventé en 1979, Usenet n'est pas l'internet, il n'utilise pas le protocole TCP/IP mais UUCP puis NMTP pour permettre son accès depuis l'internet, à l'aide d'un logiciel dédié qualifié de « lecteur de nouvelles » ou d'un logiciel de messagerie. Il est accessible via le web depuis 2001 par l'intermédiaire de Google Groups[4].

L'expérience de fr.rec.arts.plastiques

En avril 1996, nous avons créé dans la hiérarchie française le forum de discussion dévolu aux arts plastiques nommé fr.rec.arts.plastiques. Nous l'avons présenté ainsi : « fr.rec.arts.plastiques a pour but d'être un groupe de discussion non modéré pour supporter les discussions en langue française à propos des arts plastiques au sens large. Ceci comprend les disciplines propres aux Beaux-Arts, à l'Art Contemporain et aux Nouvelles Technologies de l'Image. Il est question dans ce forum d'échanger des informations sur les techniques, les artistes et les événements concernant le domaine des arts plastiques[5] ».

Dans les conseils d'utilisation que nous avons rédigé nous spécifions : « Il est intéressant de considérer ce forum de discussion comme un lieu d'exposition d'informations et de points de vue. En respectant la Nétiquette, nous restons dans les règles de l'art[6] ». Nous étions particulièrement attaché à cette dimension éthique appliquée aux échanges en ligne, elle permettait de demeurer en bonne intelligence lors de conversations possiblement polémiques. En décidant de ne pas modérer le forum, nous faisions confiance aux intervenants qui allaient observer cette éthique de l'internet, nommée « nétiquette », pour contenir des relations possiblement conflictuelles.

La nétiquette correspond à la RFC (Request For Comment) 1855[7]. Les RFC concernent différents protocoles d'usage de l'internet (courriel, liste de diffusion, IRC, etc.). Traduisibles par « demandes de commentaires », ce sont des documents qui décrivent les spécifications

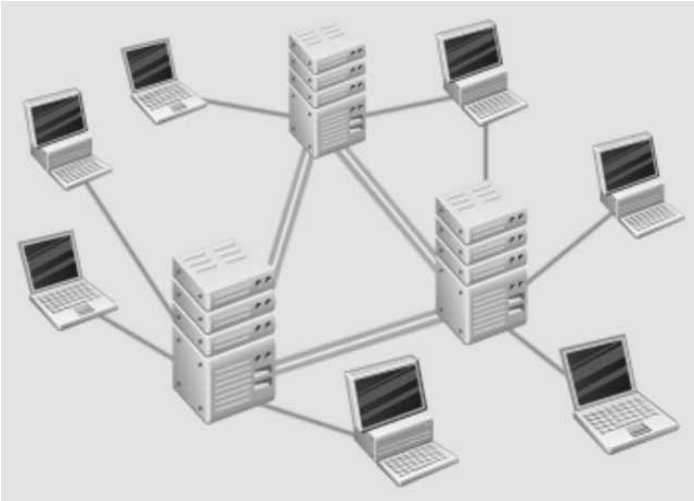
3 Corinne Gacon et Philippe Ladame, « Du bon usage de Usenet. La netiquette – Premiers éléments » s. d., [https://usenet-fr.news.eu.org/fr-chartes/netiquette.html] (consulté le 21 mars 2022).

4 "Computer network Usenet newsgroup News server Usenet Service Provider, Richard Stallman transparent background PNG clipart", [https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-tjdrp] (consulté le 31 janvier 2022).

5 Antoine Moreau, « Conseils d'utilisation fr.rec.arts.plastiques », [https://www.usenet-fr.net/fur/chartes/rec.arts.plastiques.html] (consulté le 31 janvier 2022).

6 *ibid.*

7 Sally Hambridge, « RFC 1855 », octobre 1995, [https://datatracker.ietf.org/doc/html/rfc1855 ; trad. J.-P. Kuypers : https://usenet-fr.news.eu.org/fr-chartes/rfc1855.html]. Voir aussi : « Emily Postnews, première autorité sur l'étiquette réseau, donne ses conseils pour se comporter correctement sur Usenet », https://usenet-fr.news.eu.org/fr-chartes/emily-postnews.html (consulté le 31 janvier 2022).



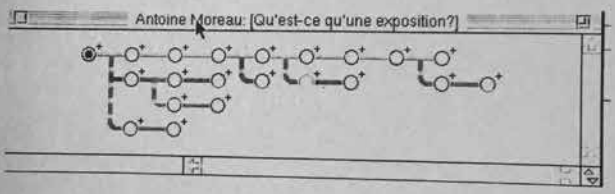
Page de gauche :
Computer network Usenet newsgroup News server Usenet Service Provider, Richard Stallman transparent background PNG clipart. [https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-tjdrp].

Page de droite :
Catalogue d'exposition « Qu'est-ce qu'une exposition ? », Antoine Moreau (2022). Copyleft : cette photographie est libre, il est possible de la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre. [http://artlibre.org].

Qu'est-ce qu'une exposition?

Une discussion sur Usenet dans fr.rec.arts.plastiques

organisée par Antoine Moreau avec le soutien de Ghislain Mollet-Viéville.



Editions Scions du Bois.

techniques du fonctionnement de l'internet ou des matériels informatiques qui en font l'infrastructure. Ils sont rédigés par des experts et discutés ouvertement par la communauté des utilisateurs.
Si nous nous attardons à cet aspect technique et méthodologique de ce qui va décider des relations en ligne, c'est que nous trouvons déjà inscrit dans les spécifications de la RFC 1855, les conditions qui permettent la viabilité, que l'on peut appeler « onto-technique », des réseaux sociaux. Par exemple, ce conseil : « Lisez toute la discussion en cours (nous appelons cela une enfilade) avant de poster des réponses. Evitez de poster des messages ''Moi aussi", dont le contenu se limite à un accord avec les articles précédents. Le contenu d'un article de suite sera plus long que le texte qui en est cité[8]. ».
Avec ce principe d'écriture ouvert (un document rédigé par des experts, revu par les utilisateurs et corrigé en fonction des commentaires), les RFC affirment le caractère « hyper-démocratique » des conditions de la pratique du numérique.

Qu'est-ce qu'une exposition ?
Du 1er décembre 1996 au 15 février 1997, a eu lieu dans le forum fr.rec.arts.plastiques une discussion intitulée : « Qu'est-ce qu'une exposition ? ». En posant cette question notre intention était de faire exposition en provoquant une discussion et ainsi créer l'exposition et son objet, la discussion.
Voici l'annonce telle qu'elle a été envoyée dans fr.rec.arts.plastiques :

Subject: [Qu'est-ce qu'une exposition?]
From: Antoine Moreau <antomoro@imaginet.fr>
Date: Sun, 1 Dec 1996 10:30:02 -0200
Organization: Organization
X-Newsreader: MacSOUP F2.2b5

« Qu'est-ce qu'une exposition ? »

Il s'agit là d'une manifestation réalisée en collaboration avec Ghislain Mollet-Viéville. Elle est annoncée dans *Galeries Mode d'Emploi* et *Le Journal des Expositions*.

La discussion qui va s'engager autour de cette question simple : « Qu'est-ce qu'une exposition ? » formera-t-elle un objet d'exposition ? Le lieu de cette exposition serait alors le forum de discussion et la question « Qu'est-ce qu'une exposition »? », un point de départ, une matière commune à tous les intervenants pour créer un objet, exposer des points de vue.

8 « Du bon usage de Usenet. La netiquette ou RFC 1855 », [https://usenet-fr.news.eu.org/fr-chartes/rfc1855.html#313] (consulté le 21 janvier 2022).

La discussion, dans le cadre de l'exposition, est ouverte du 01 Décembre 96 au 15 Février 97. Un catalogue d'exposition est prévu qui rendra compte de vos contributions.

Maintenant a vous de voir,
Qu'est-ce qu'une exposition ?
Votre point de vue est intéressant.

Avec le concours de Ghislain Mollet-Viéville, agent d'art et expert en art minimal et conceptuel[9], cette « discussion-exposition » allait être annoncée IRL[10] dans *Galeries Mode d'Emploi* et *Le Journal des Expositions* deux médias papier d'informations concernant l'art contemporain. Il était important pour nous d'affirmer la réalité effective de cette exposition virtuelle ainsi que la discussion qui allait avoir lieu, comme objet d'art possible. Rétrospectivement et sans en avoir eu connaissance sur le moment, nous déplacions dans un espace numérique, le protocole des discussions qu'un Ian Wilson a pu mettre en place à la fin des années 1960 pour les valider comme œuvres d'art[11].
Un catalogue d'exposition réalisé par nos soins aura été envoyé par la suite à chaque personne ayant contribué à la discussion. L'objet papier qui fait état de l'événement, réaffirme la réalité de ce qui a eu lieu virtuellement.
À la relecture de la discussion dont le catalogue d'exposition rend compte, le jugement que nous pouvons porter sur la qualité de l'objet-discussion est inversement proportionnel à celui de l'objet-exposition : la discussion est passable quant l'exposition est passante. Le résultat de la première est médiocre quand celui de la seconde confirme son caractère médiant. Les 19 propos échangés ont été majoritairement impertinents et rapidement trollesques[12]. Nous choisissons, à titre de contre-exemple, cette intervention intéressante, parmi les quelques rares :

Subject: Re: [u'e-e u'ue eoiio?]
From: Stephane Rengeval <steph@shaman.fdn.fr>
Date: 22 Dec 1996 15:30:23 +0100
Organization: Black Hole
X-Newsreader: TIN [UNIX 1.3 BETA-950824-16colors PL0]

Il me semble, au vu de tout ce qui a été écrit, qu'une exposition pourrait se définir simplement comme ce qui définit le champ de l'art, et par là même l'œuvre d'art, qu'il s'agisse d'une œuvre classique sur un support facilement identifiable et qui draine une longue histoire derrière elle, ou bien d'une oeuvre plus conceptuelle

9 [http://www.conceptual-art.net] (consulté le 17 février 2022).

10 Dans le monde réel (*In Real Life*).

11 [https://archive.mamco.ch/artistes_fichiers/W/wilson.html] (consulté le 1er mars 2022).

12 « En argot Internet, un troll caractérise un individu cherchant l'attention par la création de ressentis négatifs, ou un comportement qui vise à générer des polémiques. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Troll_] (consulté le 7 septembre 2022).

13 « en anglais *proof of concept, POC* ou validation de principe, ou encore démonstration de faisabilité, est une réalisation ayant pour vocation de montrer la faisabilité d'un procédé ou d'une innovation. », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Preuve_de_concept] (consulté le 7 septembre 2022).

14 « désigne indifféremment un ensemble de blogs ou l'ensemble de ses rédacteurs », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Blogosph%C3%A8re] (consulté le 1er mars 2022).

15 « BitTorrent est un protocole de transfert de données pair à pair (P2P) à travers un réseau informatique », [https://fr.wikipedia.org/wiki/BitTorrent] (consulté le

comme celle que nous sommes implicitement invités à créer/inventer. (qui a aussi une histoire, d'ailleurs...)

Quant à porter un jugement de valeur, difficile quand on est en plein dedans d'avoir assez de recul, pour ce thème de débat/exposition j'entend. Le Net ça bouge bien, je dirais qu'une telle expérience dans ce domaine est intéressante, tout se défend après tout, plus ou moins bien certes. Entre recyclage intelligent et «nouveau truc, nouvelle combine» il y a de la marge, tout passera inéluctablement dans la moulinette du temps. Time is running.
--
Stephane Rengeval steph@shaman.fdn.fr
Paris, France "Black Hole" Gallery - http://www.fdn.fr/~srengeval

L'important pour nous n'était pas tant la pertinence des propos échangés, même si cela fût espéré, que la fabrication de l'exposition. Le « proof of concept[13] » fût un succès, le cadre de l'exercice plus intéressant que ce qu'il contint. Cette expérience pourrait être tentée à nouveau avec un média social, Instagram ou Twitter, par exemple. Mais la fonction phatique ne manquerait pas de dominer sur le sens et le bruit sur le signal. La tension entre *poïésis* et *praxis*, autrement dit entre la fabrication d'un objet et l'action immanente, instaure un rapport conflictuel de l'un au profit de l'autre. Cette contradiction, nous avons pu l'espérer articulée en un seul et même mouvement équilibré ; que dans cet espace virtuel se réalise, avec un certain art, tout à la fois l'action immédiate et l'objet à faire.

Le web 2.0 et le déclin de Usenet

Depuis 2014 environ, fr.rec.arts.plastiques n'est plus aussi fréquenté qu'il a pu l'être, un robot à notre nom poste régulièrement les conseils d'utilisation. Le web 2.0 a permis la fonction « forum de discussion » et la netiquette est devenue un vestige du passé. Avec l'arrivée de la « blogosphère[14] » et des commentaires sur les sites web rendus interactifs, les forums de discussion sur Usenet devinrent vite obsolètes, ne perdurant plus que pour l'envoi de fichiers plus ou moins légaux, offrant une alternative au peer-to-peer de BitTorrent[15] réprimé par les mesures gouvernementales comme Hadopi[16] en France.
Le forum de discussion fr.rec.arts.plastiques, nous l'avions considéré virtuellement comme une œuvre d'art. Prenant ses distances avec le dit « net-art », il affirmait la possibilité d'un « art du net », c'est-à-dire d'un art de se conduire dans et avec l'internet. Ce souci du cadre de l'exercice pour une fabrique de l'art possible allait se retrouver ensuite avec la mise en place de l'association Copyleft Attitude et la

1er mars 2022).

16 Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet [https://hadopi.fr] (consulté le 15 avril 2022).

17 Co-rédigée avec Mélanie Clément-Fontaine et David Géraud, juristes, et Isabelle Vodjdani, artiste, [https://artlibre.org] (consulté le 1er mars 2022).

18 Ronda Hauben, « The Internet: On its International Origins and Collaborative Vision (A Work In Progress) [https://www.ais.org/~jrh/acn/ACn12-2.a03.txt] (consulté le 1er février 2022).

19 Pierre Mounier, *Les humanités numériques*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2018.

20 Suite des protocoles Internet, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Suite_des_protocoles_Internet] (consulté le 17 septembre 2022).

21 *Le Grand Dictionnaire terminologique*, Office québécois de la langue française, «réseau social », [https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8394863] (consulté le 1er mars 2022).

22 *ibid.*, « media social », [https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26502881] (consulté le 26 janvier 2022).

rédaction de la Licence Art Libre[17] dont nous avons été à l'initiative, suite à notre découverte du logiciel libre. Critique vis-à-vis du net-art que des net-artistes entreprenaient, il nous paraissait important d'observer la nature technique et éthique de l'internet avant toutes velléités de créer des œuvres sur le web, vitrine explicite et convenue d'un art visiblement art sur le net.

Du réseau des réseaux et des médias sociaux

« Réseau des réseaux », c'est ainsi qu'est nommé l'internet dès ses débuts à cause du choix du protocole TCP/IP : « The goal of the researchers creating the Internet was to create a network of networks, a means for networks from diverse countries to inter-communicate[18]. ». Outre la cohérence technique permettant l'interconnexion entre les différents serveurs de façon à faire communiquer n'importe quelle machine cliente, s'affirme une volonté politique de liberté, d'égalité et, disons-le, de possible fraternité. Ce qu'on appellera « humanités numériques[19] », s'inscrit dans cette dimension à la fois technique et éthique du numérique. Mais avec l'apparition des plateformes de médiatisation qui ont pris place dans l'architecture de l'internet, ce souci d'interconnexion a disparu au profit d'une mise en concurrence de différentes offres. Nous allons voir maintenant pourquoi le vocable « réseau social » est impropre pour qualifier la mise en relation interpersonnelle opérée par ces plateformes. Cette mise au point sémantique a son importance car elle permet de faire la différence entre ce qui procède d'un ensemble standardisé de protocoles de transfert de données[20], le réseau, et d'une médiatisation de formats multi-médias, la plateforme.

Les médias sociaux

L'existence des réseaux sociaux est antérieure à l'avènement de l'internet. Ils peuvent se définir comme des « organisation[s] sociale[s] formée[s] de personnes en relation directe ou indirecte entre elles et obéissant aux mêmes directives[21] ». Ce sont des groupes d'individus organisés autour d'une politique commune et qui tient lieu de lien social.

Ce qu'on appelle « réseaux sociaux » sur l'internet sont en réalité des « médias sociaux ». Ce sont des « média[s] numérique[s] basé[s] sur les caractéristiques du Web 2.0, qui vise[nt] à faciliter la création et le partage de contenu généré par les utilisateurs, la collaboration et l'interaction sociale[22] ». Leur usage est devenu aujourd'hui aussi banal que celui des appareils domestiques : « L'analyse des réseaux sociaux montre qu'en 2021, 75,9% des Français utilisent les réseaux sociaux.

23 [https://agence-digitale-jourj.com/l-essentiel-des-statistiques-des-reseaux-sociaux-en-2021] (consulté le 1er mars 2022).

24 Samuel Belfond, « Instagram, nouveau terrain de jeu de l'art contemporain », novembre 2017 [https://manifesto-21.com/instagram-art-contemporain] & « Instagram à l'usage des artistes – Foire aux questions » [https://www.lamaisondesartistes.fr/site/fiches-pratiques/instagram-a-lusage-des-artistes-foire-aux-questions] (consulté le 26 janvier 2022).

25 « Concept de philosophie métaphysique qui désigne ce qui est "dans l'intervalle", ou encore au juste milieu », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Metaxu] (consulté le 22 mars 2022). Voir aussi Philippe Quéau, *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Paris, Champ Vallon, 1993.

26 Marine Siguier (2020), Le #Bookporn sur Instagram : poétique d'une littérature ornementale ?, *Communication & langages*, 203, 63-80. [https://doi-org.scd1.univ-fcomte.fr/10.3917/comla1.203.0063].

27 Tarek Mansour, « La donnée, l'or noir du 21e siècle », [https://blog.phianiss.com/la-donnee-lor-noir-du-21eme-siecle (consulté le 12 avril 2022).

Ils passent en moyenne 2h25 sur les réseaux sociaux aussi bien pour un usage personnel que professionnel (40,4% des utilisateurs affirment utiliser les réseaux sociaux juste pour le domaine professionnel[23]) ». Ainsi, le plus célèbre d'entre eux, Facebook et son pendant visuel, Instagram, dont les artistes plasticiens sont friands, au point de considérer qu'il est un passage obligé pour faire carrière[24].

Les médias sociaux, nommons-les correctement, permettent aux utilisateurs de s'auto-médiatiser mutuellement. Cette capacité médiatique, loin d'être un *metaxu*[25], encourage à la conquête des regards par une esthétisation systématique. Prenons l'exemple du Bookstagram. Il s'agit, sur Instagram, de montrer des livres appréciés, non pas tant pour leurs contenus que pour leurs couvertures. L'important ici n'est pas l'ouvrage qu'on a lu mais l'image qu'on en donne. Cette pratique dévolue à la monstration esthétisante, qualifiée ici de #BookPorn par ses praticiens même[26], s'étend à toutes sortes d'objets. Ainsi, trouvons-nous du #FoodPorn, #FurniturePorn, #OrganizationPorn, #ShoePorn, etc., sans oublier le #ArtPorn. Cette nouvelle forme d'iconoclasme se fait, non plus par la destruction physique des images, mais par leur hyper-monstration numérique (à la fois en nombre et en matière).

Gratuits, sous condition d'inscription, les médias sociaux forment un archipel de silos indépendants et concurrentiels où transitent les données des utilisateurs, véritable « or noir du 21e siècle[27] ». Cette manne numérique, dont les utilisateurs ont peu conscience, fait la fortune des plateformes interactives. La gratuité d'accès, qui génère d'énormes profits pour les entreprises, est littéralement surréaliste, au sens où : « L'acte surréaliste le plus simple consiste, revolvers aux poings, à descendre dans la rue et à tirer au hasard, tant qu'on peut, dans la foule[28] ». Cette foule d'utilisateurs, cœur de cible des médias sociaux, est exploitée sans vergogne, jusque dans leur intimité[29]. S'exprimant gratuitement, les utilisateurs des médias sociaux s'imaginent trouver à travers la « liberté d'expression », l'expression de la liberté. En réalité ils travaillent sans être rémunérés et sont travaillés par des algorithmes qui influent sur leurs comportements : « La volonté de tous les grands acteurs de servir un maximum de trafic et d'héberger un maximum de données d'utilisateurs sur leurs serveurs distants gratuitement s'explique ainsi par la valeur qu'ils tirent de l'analyse de ces données. […] Ceux qui voudraient en savoir plus se heurtent généralement à l'opacité d'une "boîte noire" dont le fonctionnement est protégé par le secret industriel et la propriété intellectuelle[30] ». La campagne de publicité pour Google, réalisée en 2022 par l'agence DDB, le dit sans ambage dans la signature : « Chercher nous fait avancer[31] ».

28 André Breton, *Manifeste surréaliste*, Gallimard, 1977, p. 78.

29 Bill Fassinou, « Facebook pense que la confidentialité sur les réseaux sociaux n'existe pas », 02/05/19, *developpez.com* [https://is.gd/WULdzO] (consulté le 8 septembre 2022).

30 Benjamin Loveluck, *Réseaux, libertés et contrôle. Une généalogie politique d'internet,* Armand Colin Paris, 2015, p. 257.

31 « Google célèbre les réponses qu'on trouve dans la vie avec DDB Paris ! », [https://jai-un-pote-dans-la.com/google-celebre-reponses-trouve-vie-ddb-paris] (consulté le 24 août 2022).

32 « J'explore un caractère de champ », dans *Art into Society into Art*, cat. exp., Londres, Institute of Contemporary Arts, 1974, p. 48, trad. M. Passelaigue, cité par Charles Harrisson, et Paul Wood, *Art en théorie 1900 – 1990,* Paris, Hazan, 1997 p. 985.

33 « Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. Du virtuel, il faut dire exactement ce que Proust disait des états de résonance : "réels sans être actuels, idéaux sans être abstraits"; et symboliques sans être fictifs. » Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, Paris, 2011, p. 269.

34 Pour dire ce qui procède par l'immédiat.

L'art en rapport médiatique

Le modèle qui s'est mis en place avec le web 2.0, laisserait croire en une sociabilité toute aussi accrue que facile. S'exprimer sous toutes formes, texte, image, son, validerait également l'affirmation de Joseph Beuys qu'aujourd'hui « chacun est un artiste[32] ». La justesse de cette observation ne peut se comprendre que virtuellement[33]. Si l'art se réalise par n'importe qui faisant quelque chose dans l'indifférence des critères esthétiques, sa reconnaissance n'en est pas moins affaire de sociabilité et non de médiatisation. Le réseau du monde de l'art valide et l'objet d'art et l'artiste qui l'a produit. La difficulté pour les artistes reconnus comme tels est de pouvoir faire face à l'« immédiation[34] » qui ordonne ce qui est dans le tempo de l'information et de la communication. Produit par la puissance algorithmique des plateformes numériques, elle disqualifie les singularités artistiques qui ont besoin de se développer dans la durée. Loin de former une sociabilité, elle la détruit au profit de sa propre fin, le média lui-même dans son immédiateté. Comment l'*imago*[35] de la création artistique peut-elle se réaliser si le temps manque à son développement ?

Méta-hégémonie culturelle

Meta, la société mise en place par Mark Zuckerberg, dit bien la dimension surplombante de l'entreprise. L'ambition est de créer un metamédia social en colonisant l'internet avec les dispositifs déjà en place (Facebook, Instagram, WhatsApp, Messenger) et un projet de metavers, monde virtuel qui promet d'être « la prochaine évolution des relations sociales[36] ». Ce qu'on peut appeler une « méta-hégémonie culturelle » des médias sociaux, en reprenant le concept d'« hégémonie culturelle » de Gramsci[37], est une mise à l'épreuve de l'art et de sa diversité. Dans ce rapport de force, les artistes sont enclins à faire montre de qualités, de façon à avoir un grand nombre de followers avec, parfois, une utilisation opportune du média comme le font les « instagrameurs[38] » dans d'autres domaines. Mais la monstration des œuvres est une démonstration de force indexées aux critères d'évaluation du média social. Le milieu de l'art, étonnamment peu informé du changement de paradigme que le numérique et l'internet ont eu sur le statut d'auteur[39],
est enclin à porter crédit à ce que la plateforme médie. Nous sommes pourtant ici dans le domaine de la communication, une disposition artistique supposerait d'avoir une distance critique vis-à-vis de cette méta-hégémonie culturelle immédiatrice.
Quel est le rapport de l'œuvre d'art avec la communication ? Aucun. Aucun. L'œuvre d'art n'est pas un instrument de communication. L'œuvre d'art n'a rien à faire avec la communication. L'œuvre d'art

35 « En biologie, le terme d'imago désigne le stade final d'un individu dont le développement se déroule en plusieurs phases (en général œuf, larve, imago). [...] Ce que l'on appelle communément un « papillon » est le stade imago des Lépidoptères ». [https://fr.wikipedia.org/wiki/Imago, imago a donné le mot « image », https://fr.wiktionary.org/wiki/image] (consulté le 4 août 2018).

36 « Découvrir Meta » [https://about.facebook.com/fr/meta] (consulté le 25 mars 2022).

37 Antonio Gramsci, *Textes choisis*, Le temps des cerises, 2014.

38 Tels Maxwelle Alexander [https://www.instagram.com/maxwell__alexandre] ou Jean-Philippe Delhomme [https://www.instagram.com/jeanphilippedelhomme].

39 Olivier Blondeau et Florent Latrive (sld), *Libres enfants du savoir numérique. Une anthologie du « Libre »*, Éditions de l'Éclat, 2000.

40 Gilles Deleuze, « Qu'est-ce que l'acte de création ? », conférence donnée le 17 mars 1987 dans le cadre des mardis de la fondation Femis. Révisions supplémentaires à la transcription et à la traduction, et l'horodatage, par Charles J. Stivale, [https://deleuze.cla.purdue.edu/sites/default/files/

ne contient strictement pas la moindre information. En revanche, en revanche, il y a une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance. Alors là, oui. Elle a quelque chose à faire avec l'information et la communication, oui, à titre d'acte de résistance[40].

Retour aux sources

Des artistes de l'informatique

L'internet, tel qu'il se posait en réseau de réseaux était une transformation de la société[41]. Il modifiait notre rapport au monde, il l'ouvrait à l'altérité ; horizontalement de pair à pair une sociabilité inventive, adepte du Do It Yourself s'y développait. Un art, sans qualités d'art reconnues comme telles, s'instaurait. Il se situait dans la tradition des avant-gardes issues des beaux-arts et ambitionnait un certain art de vivre, une vie possiblement artistique, comme ont pu l'expérimenter les artistes du mouvement Fluxus par exemple[42]. Cet art, entrepris par des informaticiens, n'était pas esthétique mais technique et artistique, selon l'exacte similitude entre l'*ars* et la *techné*[43], avant que « le sacre de l'auteur[44] » ne réduise l'art à une esthétique sans égard pour les objets techniques[45]. Ces « artistes de l'informatique », autrement qualifiés de « hackers », ont posé les principes de leur art comme pratiques ouvertes à la contribution créative en réalisant des « logiciels libres[46] ». Sensibles au mode d'existence d'un internet ouvert et décentralisé, ils ont participé de ce mouvement qui a renouvelé le droit d'auteur grâce à des licences dites « libres ». Ainsi, le projet GNU avec la General Public License[47] dès 1984 et son extension au delà du logiciel avec des licences libres comme celles de la Fondation Creative Commons[48] ou en France la Licence Art Libre[49]. En autorisant la copie, la diffusion et la modification de leurs créations, ces auteurs de logiciels ou d'œuvres non logicielles (images, sons, textes, etc.) réalisent des biens communs culturels.

C'est ici que le vocable « réseau social » prend tout son sens. Par l'instauration d'un cadre juridique qui définit une éthique de la création et de l'usage, est affirmée une sociabilité où s'exerce la beauté d'un geste gracieux. Loin d'être gratuite, cette beauté s'offre à la création artistique en excédant la seule esthétique. C'est cette beauté du geste gracieux qui a valu, par exemple, à Linus Torvalds, inventeur du système d'exploitation libre GNU/Linux[50], de recevoir le 1er prix, catégorie internet, lors du Festival d'art numérique *Ars Electronica* en 1999[51] en tant que « représentant de tous ceux qui ont travaillé sur ce projet au cours des années passées et y participeront à l'avenir[52] ». Pour la première fois dans l'histoire de l'art, un logiciel, un système d'exploitation, une œuvre non créée par un artiste se revendiquant

pdf/lectures/fr/1b%20Deleuze%20What%20Is%20A%20Creative%20Act%20-%20French.pdf] (consulté le 12 mars 2022).

41 Fred Turner, *op. cit.*

42 Maurice Fréchuret, *L'Art et la vie: Comment les artistes rêvent de changer le monde, XIXe-XXIe siècle*, Paris, Les presses du réel, 2019.

43 « L'activité humaine qui, au lieu de se plier aux lois de la Nature, permet à l'homme d'agir selon sa propre nature », Ivan Gobry, *Le Vocabulaire grec de la Philosophie*, Paris, Ellipses, 2000, p. 128.

44 Bernard Edelman, *Le Sacre de l'auteur*, Paris, Seuil, 2004.

45 Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989.

46 « "Logiciel libre" [*free software*] désigne des logiciels [...] que les utilisateurs ont la liberté d'exécuter, copier, distribuer, étudier, modifier et améliorer ces logiciels ». [https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html] (consulté le 13 avril 2022).

47 « Qu'est-ce que GNU ? » [https://www.gnu.org/home.fr.html] (consulté le 25 mars 2022).

48 [https://creativecommons.org] (consulté le 25 mars 2022).

comme tel, créée par des informaticiens à l'initiative de l'un d'entre eux et sans intention artistique, était considérée comme une œuvre d'art. Outre le questionnement sur la qualité de l'écriture du code comparable à l'écriture poétique[53], le jury a su reconnaître la beauté du geste des milliers d'informaticiens qui ont contribué gracieusement à la réalisation d'une œuvre libre.
Nous avons ici affaire à un véritable réseau social formé autour d'un objet commun : le système d'exploitation GNU/Linux. Il se réalise dans et avec le « réseau des réseaux » sans volonté d'appropriation exclusive comme le font les médias sociaux avec les plateformes propriétaires. Il est, dans le cas présent, dévolu à la création d'une œuvre qui, outre ses qualités spécifiques de logiciel, permet à l'art de retrouver des qualités qui, depuis qu'il a été subsumé par l'esthétique, a pu être considéré comme « chose du passé[54] ».

Politique de l'art à l'ère du réticulaire

S'interroger sur les médias sociaux en rapport avec l'art, c'est s'interroger sur l'art à l'ère de l'internet et du numérique. En trois temps, nous allons tenter de relever ce qui distingue la possibilité d'un art, de la fatalité culturelle qui s'applique à l'assujettir.
1/ Politique : il semble possible d'affirmer que l'esthétique nuit au travail de l'art. N'hésitons pas à qualifier de « politique[55] » le choix fait par un artiste pour orienter sa pratique dans une certaine direction, y compris formelle. En considérant la similitude entre *ars* et *techné*, les formes, les matériaux et les conditions d'exercice sont des choix qui font politique pour l'art. La crise de l'art contemporain, gagné par l'esthétisation du monde[56], engagerait aujourd'hui les artistes à considérer la question éthique de la création[57]. La « beauté d'indifférence[58] », dont pouvait se réclamer Duchamp avec l'invention du ready-made est aujourd'hui une indifférence sans souci de beauté.
2/ Éthique : les techniques liées au numérique et à l'internet invitent, non seulement à en prendre connaissance, mais à repenser la raison des technologies dites « hautes ». Cette interrogation débouche sur le souci éthique de l'art face à la force destructrice de la machinerie pervasive des ordinateurs reliés entre eux et qu'il convient de maîtriser pour en contenir la puissance.
3/ Droit d'auteur : en conséquence, si nous devions envisager l'art avec les médias sociaux tels qu'ils s'imposent, il nous faudrait en modifier les CGU (Conditions Générales d'Utilisation[59]) particulièrement captatrices pour nos données. Nous les acceptons sans les avoir lu, elles sont incompréhensibles pour le commun des utilisateurs. Un étudiant en design, Dima Yarovinsky, a exposé sous forme de rouleaux les CGU de différents médias sociaux afin d'en visualiser le contenu et

49 [https://artlibre.org] (consulté le 25 mars 2022).

50 « Qu'est-ce que GNU:Linux ? » [https://www.getgnulinux.org/fr/linux (consulté le 25 mars 2022).

51 « Linux Torvalds Wins Prix Ars Electronica Golden Nica » [https://web.archive.org/web/20070807090906/] [http://www.linuxtoday.com:80/news_story.php3?ltsn=1999-05-29-003-05-PS] (consulté le 25 mars 2022).

52 Notre traduction.

53 « Code is poetry » est la devise du CMS Wordpress. [https://6harf.com/en/code-is-poetry-wordpresss-famous-motto] (consulté le 2 mars 2022).

54 Hegel, *Esthétique*, textes choisis par C. Khodoss, Paris, PUF, 2004, p. 23.

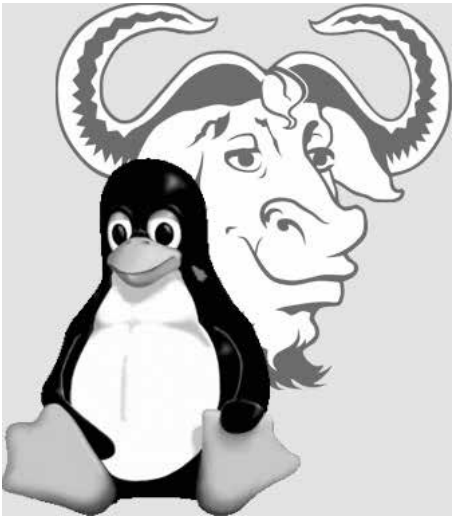
55 Carl Schmitt, *La Notion de politique*, Paris, Flammarion, 1992.

56 Gilles Lipovetsky, et Jean Serroy, *L'Esthétisation du monde : Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Paris, Gallimard, 2013.

57 Paul Audi, *Créer, introduction à l'esth/éthique*, Verdier, 2010.

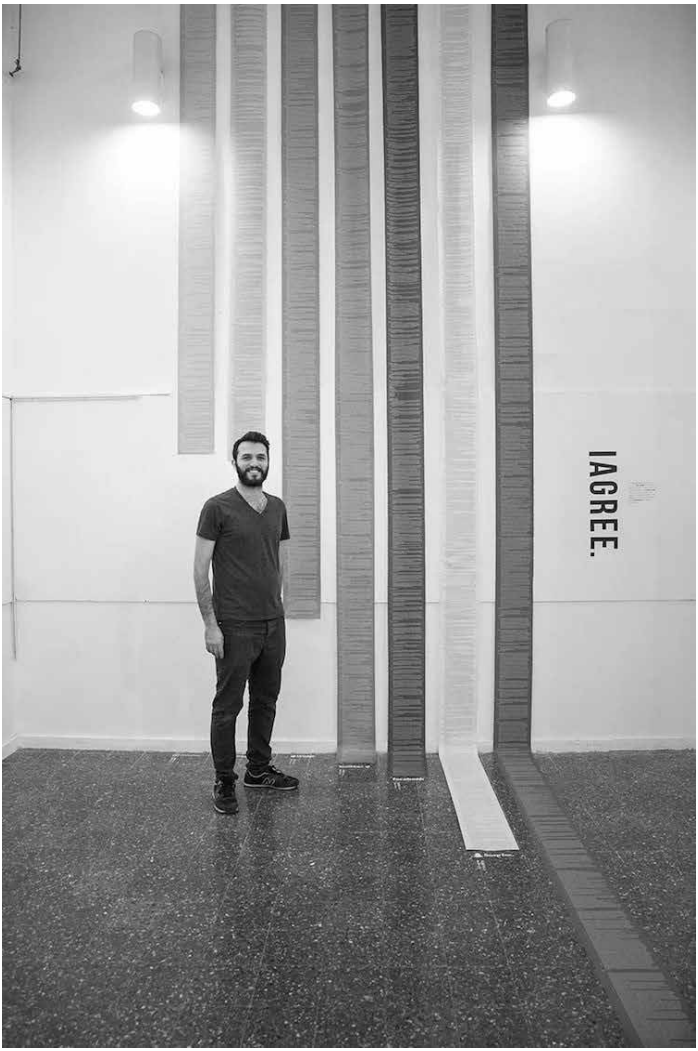
58 Marcel Duchamp, *Duchamp du signe,* Paris, Flammarion, p. 46.

59 « Conditions de service » [https://fr-fr.



En haut :
Logo de la Licence Art Libre, auteur inconnu, vectorisé par tomchen1989 (2010). [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Licence_Art_Libre.svg]

En bas :
« Heckert GNU and Tux mascots, together representing GNU/Linux », Duduf (2007), d'après « Tux » de Larry Ewing (1996) & « Heckert GNU » de Rafał Pocztarski (2004), d'après Aurelio A. Heckert (2005), d'après Rafał Pocztarski, 2001, d'après Etienne Suvasa (1996), copyleft Licence Art Libre, GFDL, CC by+sa. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gnulinux.png]



Dima Yarovinsky,
I agree, 2018.
[https://cdn2.hubspot.net/hubfs/636866/Imported_Blog_Media/i-agree-dima-yarovinsky-1-1-1.jpg]

d'en prendre la mesure[60] : « Une étude américaine de 2012 estimait qu'il faudrait à chacun d'entre nous 76 jours de travail pour lire l'intégralité des conditions générales d'utilisation rencontrées en une année[61] ». L'obéissance aveugle aux conditions d'utilisation des médias sociaux nous incite à utiliser des logiciels libres[62], plus respectueux de la vie privée. Les licences libres, qui renouvellent le droit d'auteur, permettent d'établir de nouvelles règles d'utilisation des services et produits numériques, conformes à la matérialité du matériau et respectueux des utilisateurs. La beauté d'un objet, comme celle d'une pratique, se traduit par son orientation es-éthique[63].

Mise à jour et humanités numériques

L'avenir des médias sociaux s'oriente-t-il vers un web 3.0 invitant à encore plus de technologies, encore plus de captation par l'immersion en réalité virtuelle ou bien sera-t-il suffisamment averti des enjeux qui concernent la réalité du monde pour n'être pas « hors-sol » ? C'est parce que la terre entière s'est numérisée et que la vie sociale d'une grande majorité des pays du monde se trouve présente à travers les médias sociaux qu'il est important de redécouvrir la justesse technique et éthique de ce qui peut faire réseau social.

L'avenir du web, selon son inventeur Tim Berners-Lee, ne doit pas permettre aux applications de centraliser le réseau des réseaux comme c'est le cas aujourd'hui avec les médias sociaux. Le projet Solid[64], auquel il se consacre désormais, a pour objet de prendre soin de l'intégrité des données de façon à ce qu'elles ne soient pas capturées abusivement par les plateformes propriétaires. Ainsi retrouverait-on le web de l'internet originel, décentralisé, avec une architecture plus horizontale et une meilleure protection des données.

Plus généralement, nous pouvons observer aujourd'hui une tendance que l'on dira « low-tech » du web avec la conception de sites statiques[65]. Il s'agit de revenir à des écritures du code élémentaires (html, css, javascript) qui garantissent rapidité d'accès, meilleur référencement, sécurité et moindre impact écologique. De son côté, Milad Doueihi[66], professeur titulaire de la Chaire d'humanisme numérique à l'université de Paris-Sorbonne (Paris-IV), souhaite que se réalise un « internet bête[67] », renouant ainsi avec l'acronyme célèbre des informaticiens : KISS (Keet It Simple, Stupid[68]). Alors que les algorithmes et la dite « Intelligence Artificielle » influent sur les usagers des médias sociaux au point de tronquer leurs comportements, ce retour à la « bêtise de l'internet » est certainement l'idée la plus intelligente qui soit pour l'avenir de nos relations en ligne.

facebook.com/terms] (consulté le 15 février 2022).

60 « artist visualizes the lengthy terms of services of large corporations like facebook and instagram » [https://www.designboom.com/art/dima-yarovinsky-visualizes-facebook-instagram-snapchat-terms-of-service-05-07-2018/] (consulté le 15 février 2022).

61 « Visualiser notre soumission aux CGU » [https://www.ludomag.com/2018/05/22/visualiser-notre-soumission-aux-cgu] (consulté le 15 février 2022).

62 Comme [https://mobilizon.fr, https://mastodon.social ou [https://joinpeertube.org] par exemple.

63 Voir notre thèse, « Le copyleft appliqué à la création hors logiciel. Une reformulation des données culturelles ? », [https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-02276546] (consulté le 26 août 2022).

64 [https://solid.mit.edu] (consulté le 16 février 2022).

65 « Tout ce que vous aimeriez savoir sur les sites statiques », [https://weblog.wemanity.com/fr/tech-et-digital/tout-ce-que-vous-aimeriez-savoir-sur-les-sites-statiques] (consulté le 28 mars 2022).

Conclusion

« Ce qu'on appelle le Dadaïsme, c'est un réseau, oui. Alors qu'il y ait des réseaux, aujourd'hui, j'en suis sûr, oui. [...] La fonction du réseau c'est de résister et de créer[69]. ».

Le travail de l'art et des artistes, suppose à la fois une pérennité des qualités qui lui sont reconnues et une évolution quelques fois en rupture avec celles-ci, comme ont pu le faire les avant-gardes. Ce mouvement qui semble contradictoire est fragile mais demeure fidèle à l'histoire de l'art qui perdure dans des contextes plus ou moins favorables. Ces qualités, issues d'une recherche fondamentale, pourraient s'épanouir à travers les médias sociaux si elles n'étaient pas fortement déformées par la monstration comme fin de l'art et par la communication comme moyen pour arriver à cette fin. La confusion entre réseaux sociaux et médias sociaux, ainsi que la prise de pouvoir de la médiatisation sur l'activité réticulaire, nous montre l'évolution subie par l'internet depuis son avènement. Celle-ci n'est pas seulement technique, elle est aussi politique. Les choix qui ont été faits par les acteurs du web à partir de sa mutation 2.0, en profitant des ressources de l'Open-Source pour ériger leurs empires, malmènent la réalité matérielle et mentale du réseau des réseaux. Les pratiques de médiatisation et de communication qui se sont imposées trouvent leurs limites dans leur propre hubris. Elles deviennent contre-productives par les nuisances (addictions, harcèlements, fake-news, etc.) qu'elles occasionnent.

Sans doute est-il aussi possible de retrouver ce qui fait réseau social avec des usages non numériques. Il s'agirait, grâce au retour d'expérience avec le numérique, de retrouver une sociabilité sur la terre ferme sans pour autant sous-estimer la « réelle réalité » des relations en ligne. Retrouver l'usage des réseaux sociaux, tels qu'ils ont pu être pratiqués, sur Usenet par exemple, ou par les communautés créant des logiciels libres, demanderait une orientation politique qui ne différencie pas l'*ars* de la *techné*. Faire montre d'art sur les réseaux sociaux ce n'est pas tant faire démonstration d'art supposé tel, que d'inventer et de pratiquer un art de se conduire sur le réseau. Un art du réseau des réseaux où « ce n'est pas la présence de qualités poétiques qui impose un certain type d'attention mais c'est le fait de prêter un certain type d'attention qui conduit à l'émergence de qualités poétiques[70] ».

Antoine Moreau

66 Milad Doueihi, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Seuil, 2011.

67 « Pour un internet bête - une critique de l'intelligence en informatique », France-Inter, Xavier de la Porte, émission *Le code a changé*, le 31 janvier 2022), [https://www.franceinter.fr/emissions/le-code-a-change/pour-un-internet-bete-une-critique-de-l-intelligence-en-informatique] (consulté le 16 février 2022).

68 Traduction : « garde ça simple, idiot »

69 « L'Abécédaire de Gilles Deleuze : R comme Résistance », 13'12" – 13'25", notre transcription. Documentaire produit par Pierre-André Boutang, tourné entre 1988 et 1989 avec Claire Parnet [https://youtu.be/voRRg3HBQnE?t=796] (consulté le 12 mars 2022).

70 Stanley Fish, *Quand lire c'est faire. L'autorité des communautés interprétatives*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2007, p. 60.