

Chapitre III – Le corps, entre réseaux et territoire

La réflexion qui conduit ce travail explore l'hypothèse selon laquelle les Locative Media constituent un opérateur du renouvellement des relations entre le corps, les réseaux et le territoire. Parmi les trois composantes de cette relation, le corps occupe une place fondamentale, il y constitue le pivot qui articule la lecture du changement par l'irruption de sa présence au sein du couple formé par la pensée conjointe du réseau et du territoire. Il s'agit alors de comprendre comment les Locative Media se pensent à partir de l'expérience sensible et concrète de la corporéité individuelle et collective qui s'opère dans les espaces protéiformes générés par le déploiement de l'informatique ubiquitaire couplée aux technologies de géolocalisation, et comment ils inscrivent les termes d'un renouvellement au sein des processus communicationnels déjà existants et avérés entre les trois éléments de la relation tripartite entre corps, réseaux et territoires. Comprendre les conditions de cette relation contribue à l'un des questionnements fondamentaux de la société contemporaine qui interroge les conditions d'habitabilité¹ d'espaces autant constitués de données numériques que de donné matériel, et par conséquent les liens qui se tissent entre corps individuel et corps social et politique, plus particulièrement en milieu urbain.

Cette question se dessine sur un arrière-plan théorique qui cherche à comprendre quel est le sens de notre incarnation, ce qu'il nous dit l'être au monde du corps sur nous même et sur le monde. On comprend alors aisément ce que cette question a de vaste et comment elle se constitue de rapports complexes entre les divers champs disciplinaires qui l'irriguent et le traversent. Il convient donc dans un premier temps de parvenir à situer notre questionnement au sein de cet environnement théorique afin de préciser l'inscription des locative medias dans l'épaisseur du questionnement transdisciplinaire qui interroge le devenir de l'homme et les conditions d'un « être au monde » essentiellement technologique où

¹ Ce terme doit s'entendre ici selon le sens que les sciences sociales lui donnent dans sa perspective heideggerienne, c'est à dire dans sa dimension de *l'être-là qui est au monde*, « dans l'interrelation qui se réalise entre l'homme et la terre où il s'incarne, où il prend chair en tant que corps et conscience dans un lieu, une communauté humaine et un temps donnés. » (HOYAUX, 2002)

se croisent les sciences de l'information et de la communication, la philosophie des techniques, l'anthropologie des sciences et des techniques, les sciences cognitives, les sciences de l'ingénieur, la médecine et la biologie, *etc.*

Face à cette étendue jalonnée d'une diversité d'approches, de méthodes et d'objectifs, il convient de positionner plus précisément cette hypothèse en la situant dans un premier temps dans le champ de ce que l'on appelle la « culture numérique »² et plus précisément, à l'intérieur de ce champ, en regard de la notion de « cyberculture » qui désigne « l'ensemble des techniques (matérielles et intellectuelles), des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace »³

Il s'agit alors de comprendre en quoi « l'irruption » du corps modifie radicalement la pensée de la relation que nous entretenons aux réseaux numériques, comment elle modifie également notre approche des territoires qui se transforment sous leur influence. L'objectif est ici de démontrer que les Locative Media produisent une rupture paradigmatique au sein de la culture numérique en tournant le dos aux corps fantasmés de la cyberculture, pour s'orienter vers les territoires tangibles de la chair et du vivant et de leur relation coextensive à un milieu à la fois technique et naturel.

En préambule à ce travail, il est nécessaire, en regard de leur vaste champ de significations de circonscrire plus précisément ce que désignent respectivement les termes « réseau » et « territoire » dans ce contexte relationnel spécifique, ainsi que la teneur de leurs relations qui constitue le terrain sur lequel se forment les conditions d'un devenir conduit par la prise en considération de la dimension corporelle. Nous verrons ensuite de quelles approches du corps peut se réclamer celui des Locative Media dans le champ des sciences de l'information et de la

² La notion de « culture numérique » si elle recouvre le domaine de la création artistique liée aux technologies numériques, permet néanmoins de ne pas enfermer les Locative Media dans le seul champ de la création artistique (ce qui, on l'a vu, ne serait pas tout à fait juste) et d'étendre leur portée aux enjeux sociaux, à l'histoire, ainsi qu'aux aspects techniques des technologies numériques. D'autre part, il délivre le « numérique » d'une partie de ses servitudes matérielles — dont il est indissociable cependant et dont certains usages en révèlent la beauté — en l'associant aux rites, aux normes et aux transgressions qui relient fondamentalement l'homme à la technique, et permet enfin d'appréhender le numérique comme un environnement et non plus seulement comme un outil technique.

³ LEVY, Pierre, *Cyberculture*, Rapport au conseil de l'Europe, Odile Jacob, 1997, p.17.

communication. Il s'agira enfin de voir comment la conception du corps dans la cyberculture se construit dans un mouvement progressif de retour au corps, fondé sur la pensée préalable de son déni. Les Locative Media, en portant ce mouvement au faite de son actualité, produisent les termes d'un glissement épistémologique en tournant le dos aux corps fantasmés de la cyberculture, pour s'orienter vers les territoires tangibles de la chair et du vivant et de leur relation coextensive à un milieu à la fois technique et naturel. Ce glissement épistémologique peut être énoncé à la lumière de trois grands repères théoriques : la notion de « schéma corporel » (Merleau-Ponty), le processus de « concrétisation » (Simondon) et le « processus d'extériorisation » (Leroi-Ghouran) ainsi que sa réinterprétation par Bernard Stiegler à l'aune de ce qu'il nomme la « prothéticité ».

1- Le glissement épistémologique

Réseau et territoire : habiter des espaces hybrides.

Ce que nous examinerons ici sont les termes de la relation triangulaire entre corps, réseaux et territoire afin de pouvoir mesurer l'amplitude d'une géométrie dont chaque élément sera envisagé d'un point de vue sémantique puis en fonction des dimensions et des enjeux générés par leur relation bipartites.

Réseaux.

Le terme « réseau » est un terme polysémique dont une approche quelque peu circonscrite est d'autant plus nécessaire que sa signification tend à se diluer dans la pluralité et la profusion de ses usages. Pierre Musso précise ainsi que :

« Le réseau est devenu une notion passe-partout, un outil d'analyse souvent utile, mais il ne peut plus prétendre au statut de concept, du moins dans le champ des sciences humaines. (...) Le triomphe actuel du réseau rend compte de ce mouvement de dégradation d'un concept accompagné de sa cohorte de métaphores et de leur réinvestissement imagier à l'occasion de l'explosion des réseaux planétaires de communication »⁴

Le terme de « réseau » tel qu'il apparaît dans cette distribution tripartite n'échappe évidemment pas à cette polysémie car, même s'il désigne en premier lieu une matrice technique assez facile à circonscrire, il entraîne nécessairement dans son sillage un cortège de représentations symboliques et théoriques, plus difficiles à énoncer, dans le sens où, ainsi que le décrit Pierre Musso, le réseau se décline toujours sous un double aspect :

« Les deux aspects du réseau, à savoir sa matérialité technique et ses représentations, y compris théoriques, sont indissociables et expliquent la puissance de la notion qui offre toujours deux faces de Janus ».⁵

⁴ MUSSO, Pierre, *Critique des réseaux*, Coll. La politique éclatée, PUF, 2003, p.9-10.

⁵ MUSSO, Pierre, « Introduction générale », in Pierre Musso (sous la direction de) *Réseaux et société*, La politique éclatée, PUF, 2003, p.10.

Le terme de « réseau » tel qu'il est employé dans l'énoncé « corps/réseau/territoire » correspond à une diminution de l'expression « réseaux d'information et de communication numériques » qui peut s'entendre comme une actualisation du terme « réseau télématique », dont il correspond à la définition mais qui peut souffrir d'une connotation désuète en regard de son association à l'essor de l'informatique publique en France dans les années quatre-vingt (télématique s'entend au sens de l' « ensemble des techniques et des services qui associent les ressources de l'informatique et celles des télécommunications ».)

D'un point de vue technique, « réseau » désigne donc les infrastructures techniques du réseau internet (filaires, ADSL ou fibre optique) ainsi que celles de ses différents moyens d'accès en condition de mobilité (WiFi, WiMAX6, satellites, téléphonie mobile) ; les infrastructures techniques de systèmes de géolocalisation mondial accessibles au grand public (actuellement GPS et GLONASS7) ; et enfin les infrastructures techniques du réseau de téléphonie mobile et ses différentes normes (aujourd'hui de la « 2G » à la « 4G »8).

Depuis les origines de la notion de réseau, ses aspects techniques sont indissociables de son imaginaire lié aux techniques du réticulé, de ses propriétés métaphoriques, de son pouvoir de représentation du multiple et du complexe. Pierre Musso9 distingue dans le temps « trois grandes visions du réticulé » respectivement liées à trois configurations techniques :

- la vision « biométaphysique » (de l'antiquité au XVIII^e siècle) correspond à la technique du tissage et symbolise la continuité, le temps et le destin.
- la vision « biopolitique » (fin du XVIII^e siècle) correspond à l'avènement des premiers réseaux techniques de transport (chemins de fer), de communication (télégraphe) et d'énergie (électricité), et marque une étape de formalisation et de

6 Worldwide Interoperability for Microwave Access

7 En 2011, les systèmes russe et américain, GLONASS (GLObal'naya Navigatsionnaya Sputnikovaya Sistema) et GPS (Global Positioning System) sont les deux seuls systèmes de positionnement par satellites entièrement opérationnels et accessibles au grand public. (source ?)

8 Les différentes générations des modes de radiocommunication de la téléphonie mobile sont désignées par un système de notation indiquant le numéro de la génération de la norme accolée à la lettre « G », chaque code désigne alors l'utilisation d'une norme ou de plusieurs normes spécifiques. (source ?)

9 MUSSO, *Critique des réseaux*, op. cit. p.22

rationalisation du réseau systématisée en une logique porteuse d'utopie sociale par le saint-simonisme ;

- la vision « biotechnologique » correspond à l'invention de l'ordinateur et des techniques d'information et de communication et s'inscrit dans l'imaginaire des techniques autorégulées et du « savoir collectif » ayant pour référent le cerveau et le système nerveux biologique.

Ces visions successives, mais indissociables, lui confèrent aujourd'hui un sens qui fait toujours référence à sa « substance d'être intermédiaire », à un « entre-deux » qui désigne à la fois une « relation d'échange » et une « fonction de passage ».10

C'est donc bien au creux de cette vision la plus récente que se forment les imaginaires, les représentations symboliques et les discours utopiques auxquels renvoie inmanquablement le terme « réseau » tel qu'il a été défini d'un point de vue technique.

De ce point de vue, il trouve une évidente concordance sémantique avec ce qu'il désigne dans l'expression « art en réseau », dont les formes et les pratiques ont contribué au développement des Locative Media, et qui sont l'un des relais les plus actifs des mises en forme théoriques de cette vision « biotechnologique » parmi lesquelles on peut citer notamment les notions d'« intelligence collective », de « connectivité », ou de « culture télématique ».

Pour Pierre Lévy,

« l'intelligence collective (...) est une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences. (...) La coordination en temps réel des intelligences fait intervenir des agencements de communication qui, au delà d'un certain seuil quantitatif, ne peuvent reposer que sur des technologies numériques de l'information. »11

Dans un texte intitulé « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique ? » Roy Ascott livre sa vision de ce qu'il appelle la « culture télématique » et des profonds bouleversements qu'elle appelle à l'égard de la critique et de la perception artistique : « La technologie même des télécommunications par ordinateur étend le regard, transcende le corps, amplifie l'esprit en d'imprévisibles configurations de

¹¹ LEVY, Pierre, L'intelligence collective, Pour une Anthropologie du cyberspace, La Découverte, 1997, p.29-30.

pensée et de créativité ». La « culture télématique » prend appui sur les notions de « corps-subtil » (Peter Russel), de « noosphère » (Pierre Teilhard de Chardin), ou « d'esprit élargi » (Gregory Bateson), elle « augmente (...) les capacités de pensée et d'action créatrices de chaque individu. Elle lui permet de vivre des expériences plus intenses, plus excitantes, de percevoir le monde de façon plus informée, car elle le fait participer à la production de la vision globale que crée l'interaction qui existe, grâce au réseau, à travers la planète entre différents esprits, différentes sensibilités, différents modes de pensée et de perception – en circulant dans l'espace des données à travers une multiplicité culturelle, géographique, sociale et personnelle.»¹²

Enfin, pour Derrick De Kerckhove¹³, la « connectivité » désigne l'ensemble des changements des conditions sociales et psychologiques de l'humanité induits par « la croissance exponentielle, électroniquement déterminée, du nombre, de la puissance et de la portée des technologies. » Au delà des parallèles établis entre le développement des communications en réseau et la croissance de l'intelligence organique humaine, la connectivité est ce qui permet l'émergence d'une « intelligence distribuée » au sein de la nouvelle architecture cognitive du cyberspace qui nous invite à repenser la pensée et le langage en l'extériorisant et en le partageant, plutôt que de continuer à croire à la nature intériorisée de l'espace mental.

Ces trois exemples de visions dites « biotechnologiques » sont celles d'auteurs reconnus pour leur enthousiasme à l'égard des technologies du réseau, qui nuancent souvent eux-mêmes leur approche en regard des craintes qu'elle suscite notamment à l'égard de la menace idéologique qui peut être véhiculée par la prophétie du « cerveau global » ou « global brain »¹⁴. Ainsi, au même titre qu'un Paul Virilio¹⁵, souvent identifié comme l'un des seuls à penser la menace technologique, Derrick De Kerckhove affirme ne pas croire au « cerveau global »

¹² ASCOTT, Roy, « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique ? », in Annick Bureau, Nathalie Magnan, Connexions, art, réseaux, media, École Nationale des Beaux-Arts de Paris, 2002, p.164-182.

¹³ DE KERCKHOVE, Derrick, L'intelligence des réseaux, Éditions Odile Jacob, Le champ médiologique, 1997, pp.193-195.

¹⁴ Cf. pour cette notion, Peter Russel, *The Awakening Earth: The Global Brain*, Routledge & Kegan Paul, 1982.

¹⁵ Cf. notamment, Paul Virilio, *Cybermonde, La politique du pire*, Conversations pour demain, Textuel, 1996.

au nom de convictions politiques issues de l'analyse historique des catastrophes totalitaires du XX^e siècle et souligne l'importance, accrue par la capacité des technologies actuelles à transformer le réel, de se positionner correctement d'un point de vue critique face à la matérialisation de la pensée du collectif sous une forme politique et sociale :

« Nous avons le choix. Nous l'avons encore. Au lieu d'être les victimes de nos technologies, nous savons désormais qu'elles ont ces pouvoirs sur nous et sur la société. Ce sont les mêmes instruments qui nous changent qui sont capables de simuler en amont de l'histoire les effets qu'ils auront sur nous. Il faut s'équiper d'une solide connaissance tant de l'histoire que des conséquences prévisibles des technologies pour éviter leurs effets pervers. Et la collectivisation des consciences est un effet pervers de quelque côté de la catastrophe communiste ou fasciste que l'on se place. Nous n'aurons pas lutté en vain pour la liberté de conscience et la tolérance pendant plusieurs siècles de brutales guerres de religion, consécutives à l'invention de l'imprimerie qui avait déposé le pouvoir des papes, tout cela pour perdre le droit à l'identité privée et à la constitution du sujet individuel. Ce que l'apprentissage de la lecture nous a donné, l'identité personnelle attachée à un seul corps, le mien, ce n'est pas le Net qui me la prendra au nom d'un « cerveau collectif » plus intelligent que le mien ».16

De même, dans son introduction à *L'intelligence collective*, Pierre Lévy prend la précaution de « dissiper tout malentendu » en précisant que l'intelligence collective ne doit pas être confondue avec « des projets totalitaires de subordination des individus à des communautés transcendantes et fétichisées » et qu'elle se distingue de celle de la fourmilière, qui résulte de l'action mécanique de gestes aveugles et automatiques, en ce qu'elle est « culturellement informée » et résulte de l'interaction de pensées individuelles « qui pérennise, invente et met en mouvement celle de la société ».17

C'est donc dans toute sa complexité polysémique, et certainement moins dans ses aspects techniques que dans ses aspects symboliques qu'il s'agit de comprendre ici la notion de réseau. Pour la préciser un peu cependant, il convient de la situer dans

¹⁶ DE KERCKHOVE, *op.cit.*, p.264-265

¹⁷ LEVY, *op.cit.* p.31-32

une contiguïté sémantique avec « l'art en réseau » et des questions qu'il n'a cessé de poser sur le statut de l'art qui s'y déploie, depuis sa posture ambiguë vis à vis de l'institution à l'ontologie de l'œuvre ouverte sur un collectif-monde, des relations entre le corps individuel et le corps social dans son traitement de l'intime et de l'identité, sur les espaces qu'il génère et leurs temporalités, mais enfin et surtout sur ses propres ambivalences, de ses plus somptueuses promesses d'un renouveau social et politique à ses pires errances dans les lieux de l'asservissement idéologique et mercantile.

Territoire.

Si la présence des termes « réseau » et « corps » s'est imposée d'elle-même dans la constitution de la triade corps/réseau/territoire, il n'en pas forcément de même pour celle du terme de « territoire » qui fait un peu plus question, en regard notamment des deux autres termes auquel il a finalement été préféré : « espace » et « lieu ».

Les termes d'« espace », de « lieu » et de « territoire » recouvrent en effet respectivement des sens pluriels qui se superposent partiellement et nouent entre eux des proximités sémantiques ténues en fonction des différentes approches dont ils ont pu faire l'objet. De ce flou sémantique, où chacun des termes emporte avec lui un peu de l'autre et où toute définition de l'un d'entre eux est forcément relative aux deux autres, ne peut se dégager qu'un positionnement singulier qui informe le contexte dont il procède mais qui n'a, a priori, aucune valeur de généralisation.

« Mais comment différencier le lieu du territoire ou de l'espace? Beaucoup, géographes bien sûr (Bernard Debarbieux, Jean-Luc Piveteau, Jacques Lévy et Michel Lussault), mais aussi sociologues (Maité Clavel) ou philosophes (Michel De Certeau), ont tenté de circonscrire les limites respectives de ces notions. Mais preuve de la difficulté de la tâche, des résistances (inconscientes) à cette "mise en

ordre" sémantique sont toujours décelables. L'indétermination, l'indécision, l'imprécision demeurent. »¹⁸

Il est cependant apparu, après consultation de différentes définitions¹⁹, que la notion de territoire émerge comme la notion la plus juste en ce sens qu'elle peut se situer dans une position médiane, quelque part entre l'indéfini de l'espace et le fini du lieu. Cette formule reprend à son compte la distinction entre espace et lieu formulée par Michel de Certeau pour laquelle le lieu se définit par son caractère de stabilité :

« Est un lieu l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans ses rapports de coexistence. S'y trouve donc exclue la possibilité, pour deux choses, d'être à la même place. La loi du « propre » y règne : les éléments considérés sont les uns à côté des autres, chacun situé en un endroit « propre » et distinct qu'il définit. Un lieu est donc une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité. »

à l'inverse de l'espace qui est

« dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. L'espace est un croisement de mobiles. Il est en quelque sorte animé par l'ensemble des éléments qui s'y déploient (...). À la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité d'un « propre ».²⁰

Entre l'espace, dont il est une portion, et le lieu, dont il contient des unités, la notion de territoire semble être celle capable de mieux rendre compte de la diversité des approches qui analysent les processus qui relient l'homme à la terre. Nous retiendrons donc à ce titre comme définition du territoire la définition synthétique donnée par le géographe Roger Brunet qui propose d'analyser le

¹⁸ BROCHOT, Aline, DE LA SOUDIÈRE, Martin, « Pourquoi le lieu ? », in *Autour du lieu*, Communications n°87, Seuil, 2010., p. ??

¹⁹ Notamment :

De l'espace au territoire, MARTIGNAC, S., TEYSSIER, A. et SEIGNOBOS, C., « développement territorial et concurrence identitaires au Cameroun », in de Biase, A. et Rossi, C. (Dir.), 2006 ; *Chez Nous. Territoires et Identités dans les mondes contemporains*, Paris : éd. de La Villette, p.276 [<http://www.reseau-lieu.archi.fr/spip.php?article65>] ; *Espace et territoire* ; [<http://www.aix-mrs.iufm.fr/formations/filieres/hge/gd/gdgeographie/notions/territoire/espacesetterritoires.htm>] ; articles *Lieu et Territoire* [<http://www.hypergeo.eu/spip.php?article214>] ; François Besancenot, *le territoire, un espace à identifier*, [http://grain-de-geo.ens-lyon.fr/article.php3?id_article=165], consultés le 10 mai 2011.

²⁰ DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien I, arts de faire*, Gallimard, 1990, p. 172-173.

territoire selon cinq sous-systèmes territoriaux : « l'appropriation », « la gestion », « l'habitation », « l'exploitation », « les échanges et la communication » :

« Le territoire se constitue par le biais de cinq actes fondamentaux. L'absence d'un seul suffit pour ne plus considérer l'espace en question comme un territoire. Le premier acte serait l'habitation: manière particulière d'exploiter l'espace et d'en produire de nouveaux (MERENNE, 2002) : c'est le lieu à partir duquel l'individu se construit. Ce qui va lui permettre de partir à la rencontre du "monde" qui l'entoure, du "nous spatial" au sens de Guy DI MEO (1998). Le second, qui permet de disposer d'un espace, est l'appropriation. Il n'implique pas nécessairement la propriété mais plutôt l'attribution. Le troisième est l'exploitation: très lié à l'appropriation « [...] mais encore aux hommes eux-mêmes qui exploitent ce sol, à leurs instruments et techniques, à leurs moyens financiers et à leurs systèmes sociaux et culturels », il concerne les ressources du sol. Le quatrième concerne la communication et les échanges. Cela résulte « de la spécialisation des lieux qui crée un potentiel d'échange et de la nécessité de gestion » (MERENNE, 2002). Enfin, le cinquième correspond à la gestion, c'est à dire l'action qui coordonne toutes les autres : « la gestion permet le fonctionnement de l'espace en assurant l'intégration des hommes et des fonctions, en résolvant les conflits, en développant les projets. » (MERENNE, 2002). »²¹ ²²

Ce qui nous intéresse dans cette définition, ne réside pas dans sa fonction première qui consiste à établir les critères d'identification d'un territoire d'un point de vue géographique, mais dans sa capacité à rendre compte (à l'inverse des notions d'espace ou de lieu) de la pluralité des enjeux portés par les locative media qui au delà de leurs dimensions poétiques, esthétique et philosophiques, témoignent d'un engagement et d'une réflexion qui prennent aussi corps sur les terrains politique, social et technique :

²¹ BESANCENOT, François, *le territoire, un espace à identifier*, [http://grain-de-geo.ens-lyon.fr/article.php?id_article=165], mis en ligne le 20 janvier 2006, modifié le 28 avril 2006, consulté le 10 mai 2011

²² Les ouvrages auxquels il est fait référence dans cette citation sont :
DI MEO Guy, *Géographie sociale et territoires*, Paris, Nathan Université, Fac Géographie, 1998. et MERENNE-SHOUMAKER Bernadette, *Analyser les territoires. Savoirs et outils*, Bonchamps-lès-Laval, Presses Universitaires Rennes, 2002.

« Le territoire implique toujours une appropriation de l'espace [...] ; le territoire ne se réduit pas à une entité juridique ; il ne peut pas non plus être assimilé à une série d'espaces vécus, sans existence politique ou administrative reconnue »²³

Enfin, la notion de territoire, dans son acception contemporaine, permet d'envisager le rapport qu'ils tissent avec le développement des réseaux techniques, où se renouvelle sa pensée, parfois de façon critique²⁴, par le constat de plus en plus prégnant de la fluidification de ses frontières :

« Au fil du temps, le territoire a été institutionnalisé et ses frontières établies. Il est relativement stable, toutefois, les territoires contemporains sont « en mouvement ». Ses frontières deviennent plus floues et plus instables : auparavant constituantes, elles deviennent poreuses, incertaines, indescriptibles. Il y a aussi une multiplication des « échelles » territoriales, du local au mondial. Le millefeuille territorial s'épaissit et se complexifie. Sur ces territoires physiques, se sont multipliés les réseaux techniques (transports, communication, énergie) qui anamorphosent ces territoires et contribuent à leur polarisation et à leur fluidification. » (MUSSO, 2008, p.12)

Cette étape définitionnelle, loin de travailler à la fermeture d'un terme sur lui-même et à sa seule détermination technique, ouvre au contraire encore davantage le champ des Locative Media sur sa propre perspective transdisciplinaire et sur les environnements philosophiques, sociaux et opérationnels, critiques et politiques qui le constituent. Elle consiste donc davantage à positionner chacun des termes au sein d'un paysage théorique spécifique et permet en ce sens d'envisager clairement le corps dans la problématique de sa relation à l'espace, le territoire comme support de réflexion de l'habiter et le réseau comme producteur d'imaginaire et d'utopie critique.

Elle permet également d'entrevoir les relations croisées que nouent ensemble chacun de ces termes et dont découle la nécessité de les considérer dans leur rapport à l'autre comme le plan auquel vient s'ajouter la dimension corporelle des Locative Media.

²³ BRUNET Roger, FERRAS Robert, THERY Hervé, *Les Mots de la Géographie. Dictionnaire critique*, cinquième édition, Paris, Reclus, La Documentation française, 2001.

²⁴ Cf. par exemple, les travaux de Marie-Christine Jaillet et Denis Rétaillé.

L'émergence des territoires numériques

Depuis la révolution industrielle et l'avènement du chemin du fer, le déploiement des réseaux de communication sur le territoire constitue un enjeu politique majeur synonyme de progrès technique, de compétitivité économique, de capacité d'innovation à l'échelle inter-régionale, nationale et internationale.

Les développements récents des technologies de l'information et de la communication ont une influence grandissante sur les enjeux de la prospective territoriale due notamment au déploiement et à l'intégration d'objets et de calculs numériques sur le territoire physique. L'ensemble de ces évolutions et la façon dont elles se déploient sur le territoire sont à l'origine d'une rupture paradigmatique en regard des relations traditionnellement entretenue entre réseau et territoire. Si traiter l'ensemble des faits et conséquences de cette rupture ne trouve pas sa pertinence dans ce travail, il semble en revanche indispensable d'en énoncer les traits dominants ainsi que leurs principaux outils d'analyse. L'ouvrage intitulé *Territoire et cyberspace*, rédigé sous la direction de Pierre Musso (MUSSO, 2008) a constitué ici une source précieuse d'informations dont la synthèse a permis de dégager cinq grandes lignes directrices qui orientent la lecture de la relation contemporaine entre réseau et territoire : l'émergence de la notion de « territoire numérique », les conditions et modalités de leur gouvernance, de leur habitabilité, de leur représentation et de leur perception.

Les systèmes numériques embarqués dans des objets, des corps et des espaces se généralisent et enrichissent et complexifient les interactions entre les hommes, les machines et l'environnement. Ces évolutions agissent sur le territoire où s'observent une capacité sans précédent d'observation, de gestion et d'alerte, une omniprésence des services et de leurs moyens d'accès, une évolution de l'habitat et des espaces publics, le développement de données de plus en plus riches et contextualisées (date, histoire, source, lieu, descriptifs, identités), l'automatisation

des communications entre des milliards d'objets et de machines qui donnent lieu à la construction de services de plus en plus complexes et personnalisés²⁵.

En regard des réseaux de communication dits « modernes », les réseaux numériques et l'ensemble de ces évolutions ont, au fur et à mesure de leur développement, instauré une relation particulière au territoire qui a ceci de spécifique qu'ils semblent le dédoubler, comme s'ils superposaient une strate supplémentaire à l'espace physique, scindant ainsi le monde en deux espaces distincts et plus ou moins autonomes, chacun possédant sa propre temporalité et ses propres pratiques. Pierre Musso inaugure en ces termes un ouvrage consacré à une réflexion prospective sur le territoire :

« Les français et les Européens se familiarisent avec la coexistence de deux mondes, voire de deux territoires : le territoire physique où les mobilités et les vitesses de déplacement ne cessent de croître (...) et le cyberspace où règne la quasi-immédiateté des échanges d'information (...) et la multiplication des actions et des échanges »²⁶

Ainsi, le monde contemporain serait duel, et tout en continuant à nous déplacer de plus en plus et de plus en plus vite sur un territoire physique qui gagne en capacités de mobilité, nous évoluons également au sein d'un territoire numérique (aussi nommés « cyberterritoire » ou « hyperterritoire ») qui se constituent dans et par le « cyberspace »²⁷.

En distinguant un « espace des flux » d'un « espace des lieux », Manuel Castells met également en évidence cette dualité, qu'il projette pour sa part dans un futur indéterminé, sous forme d'une menace contre laquelle il s'agit d'agir sous peine de dissocier définitivement territoires numériques et territoires physiques :

« Les gens vivent donc encore en des lieux. Cependant, comme dans nos sociétés les fonctions et le pouvoir s'organisent dans l'espace des flux, la domination

25 Cf. Daniel Kaplan, « Futur des TIC et prospective territoriale », in *Territoires et cyberspace en 2030*, DIACT, La Documentation Française, 2008, p.43-45.

²⁶ Pierre Musso (sous la direction de), *Territoires et cyberspace en 2030*, DIACT, La Documentation Française, 2008, p.7.

²⁷ « Cyberspace » est traduit du mot anglais « cyberspace » qui est apparu sous la plume du romancier William Gibson dans une nouvelle intitulée *Burning Chrome* parue en 1982. Le Petit Robert définit ce terme de la façon suivante : « ensemble de données numérisées constituant un univers d'information et un milieu de communication, lié à l'interconnexion mondiale des ordinateurs ».

structurelle de sa logique modifie fondamentalement le sens et la dynamique de ces lieux. Ancrée en des lieux, l'expérience vécue se retrouve coupée du pouvoir, et le sens toujours plus séparé du savoir. Aussi une schizophrénie structurelle entre les deux logiques spatiales menace-t-elle désormais de rompre la communication sociale. La tendance dominante débouche sur un espace de flux en réseaux, hors de l'histoire, qui entend bien imposer sa logique à des lieux éparpillés et segmentés, de moins en moins raccordés les uns aux autres, de moins en moins capables de partager des codes culturels. À moins que des ponts culturels, politiques et *physiques* ne soient délibérément jetés entre ces deux formes d'espace, nous finirons sans doute par vivre dans des univers parallèles dont les temps ne pourront se rencontrer, parce qu'ils s'infléchiront différemment dans l'espace social »²⁸

Ces constats ainsi formulés ne sont évidemment que théorique, une pure vue de l'esprit qui permet de constituer un socle à la réflexion, mais ne suffit pas à décrire la nature à la fois plus concrète et plus complexe de la relation de ces deux univers, et notamment celle de leur interdépendance croissante, de leur imbrication telle qui les rend, précisément, indistinguables. La « dualité du monde » est un outil qui permet de penser, comprendre et analyser le changement de paradigme produit par l'expansion des réseaux numériques de communication afin que les nouveaux enjeux qui en découlent puissent être pris en compte par les acteurs et les politiques publiques de l'aménagement territorial ainsi que par les individus qui traversent et habitent ces territoires.

Les vastes questions qui se posent alors, une fois évacuée l'hypothèse chimérique de la substitution des territoires physiques par les territoires numériques, sont celles de l'articulation de ces deux espaces, de leur gouvernance, de leurs représentations et de leurs conséquences sur la perception du monde. Ces questions, bien évidemment, restent en suspend et constituent avant tout les termes d'un vaste chantier de réflexions et d'actions dont nous ne percevons actuellement que les prémices. Il est cependant possible de dégager à ce jour

²⁸ Manuel Castells, *La société en réseaux* (p. 529)

quelques éléments de réponses qui ne seront cependant exposés ici que de façon parcellaire.

La notion « d'hyperterritoire » ou de « territoire augmenté » est un concept forgé par un groupe de travail prospectif de la DATAR²⁹ qui permet d'identifier l'articulation du territoire et du cyberspace. Il désigne « le territoire augmenté et élargi par les TIC, aussi bien par les réseaux qui le rendent possible que par les services et les contenus qui enrichissent les activités et les projets. »³⁰ L'hyperterritorialité apparaît alors comme un moyen de dépasser la dualité des territoires physiques et numériques en formulant la nature imbriquée de leur relation et la complexité qui en émane du fait de la confusion fréquente entre les deux grandes propriétés de l'informationnel informatisé : l'immatériel et l'a-territorialisation. Les auteurs soulignent à ce stade un point important en déjouant l'association systématique des techniques informationnelles avec le global et le déterritorialisé. En écrivant :

« Articuler les échanges d'informations avec des lieux physiques n'est pas la même chose qu'articuler ce qui est global et a-territorialisé avec ce qui est situé à un endroit et à un moment donné »

ils évoquent, sans les nommer, une part des enjeux des technologies de la géolocalisation et de l'information contextualisée, où la production et la réception de l'information ont lieu de façon localisée.

Gouvernance

En quelques années, la notion de « territoire numérique » est devenu un enjeu majeur des politiques publiques territoriales, posant ainsi la question de leur gouvernance locale comme une question de premier plan dans l'espace public.

29 Cf. MUSSO, Pierre (sous la direction de) *Communiquer demain, Nouvelles technologies de l'Information et de la communication*, Éditions de l'Aube/DATAR, série Prospective et territoires, 1994

³⁰ MUSSO, Territoires et cyberspace en 2030, *op.cit.* p.13

Selon Pierre Musso³¹ (MUSSO, 2009), la notion de « territoire numérique » est apparue dans le domaine institutionnel à la fin des années quatre-vingt-dix sous l'influence de trois facteurs :

- la dérégulation du secteur des télécommunications et la fin des monopoles publics nationaux ;
- les vagues successives de décentralisation qui ont conféré aux collectivités locales un rôle croissant dans ce domaine alors que la téléphonie mobile, l'internet, les réseaux haut-débit connaissaient un développement sans précédent ;
- la transformation progressive des politiques locales d'aménagement du territoire qui sont passées d'une logique d'égalité à une logique d'équité, puis à celles d'attractivité et de compétitivité.

Pierre Musso discute dans cet article l'approche partielle sinon « simpliste » des enjeux du territoire numérique par les politiques publiques qui n'en traitent que la couche apparente, consistant à limiter la « fracture numérique » en proposant une couverture homogène du territoire en équipements d'accès aux réseaux GSM et haut-débit. Or, les enjeux véritables de la notion de territoire numérique ont une portée beaucoup plus large, notamment d'avoir pour effet de rendre nécessaire le renouvellement de l'action publique afin de répondre au « défi » posé par l'aménagement numérique des territoires, et de conférer à l'action publique un rôle paradoxal entre égalité d'accès et concurrence territoriale. Mais ces approches relèvent pour Musso d'une « technologisation des politiques territoriales », autrement dit d'un « discours de pouvoir créateur d'une idéologie mobilisatrice construite à partir de la technique », qui masque les véritables enjeux du territoire numérique. Les politiques publiques, en effet, traitent la relation entre réseaux numériques et territoires par analogie avec celle qu'il entretient avec les réseaux de communication traditionnels depuis la révolution industrielle (réseau routier, ferré, électrique ou téléphonique) sans tenir compte du changement de paradigme produit par les spécificités du cyberspace (la distance n'est plus un facteur déterminant), ni de la question de l'hypercenterritorialisation (articulation des

31 MUSSO, Pierre « Critique de la notion de territoire numérique », in Laurent Gille (sous la direction de) *Les dilemmes de l'économie numérique, La transformation des économies sous l'influence de l'innovation*, Éditions FYP/Institut Télécom, 2009.

mondes physiques et numériques). L'enjeu de la gouvernance des territoires numériques doit par conséquent être déplacé. Il s'agit alors :

« non plus concevoir des territoires numériques considérés comme des espaces dotés de réseaux toujours plus high-tech et à très haut débit, mais (de) comprendre et développer la grammaire, les technologies de l'esprit et les logiques du seul territoire réellement « numérique » qu'est le cyberspace dont internet est la composante la plus visible et les systèmes d'information la plus stratégique. Cette approche permettrait de lever l'ambiguïté constitutive de la notion de « territoire numérique » en distinguant ce qui est constitutif d'un nouveau territoire, à savoir la production de technologies de l'esprit et de cartes mentales, de la simple extension du discours néo-managérial aux politiques territoriales technologisées. »³²

C'est bien de ce changement de paradigme dont s'empare également Dominique Boullier³³ qui exprime la nécessité de « modifier radicalement notre vision des territoires dès lors qu'on s'intéresse aux TIC et aux réseaux en particulier ». Selon lui, la forme des territoires spécifiques aux TIC dépend en grande partie du modèle de gouvernance qui émergera de l'affrontement entre les tenants de la « propriété étendue » et ceux de la « co-production » (tel qu'il a pu avoir lieu dans les débats sur les droits d'auteurs et les DRM). Mais quelque soit ce modèle politique, c'est la question des territoires toute entière qui se repose à travers leur confrontation aux TIC qui ne font qu'exacerber « l'absence de pertinence de leurs territoires pour gouverner des espaces vécus de plus en plus denses ». Si « produire du territoire, c'est produire du « nous » », et face à la crise de ce « nous » au sein des États-Nations, Dominique Boullier remarque que les territoires du web fonctionnent, non plus sur des logiques d'autorité mais sur des logiques de « réputation » construites par des acteurs de taille sociale inégale, qui « fonctionnent en parfaite cohérence avec toute l'économie d'opinion ». La forme des territoires numériques s'apparenterait alors à une « topologie épidémique » où le territoire se mesure non plus en fonctions de repères physiques traditionnels, mais de façon dynamique, en fonction de repères fluctuants et abondants déterminés par des critères

32 ibid,

33 BOULLIER Dominique, « Les usages domestiques des TIC : admettre ce qui finit, sentir ce qui naît », in MUSSO, Territoires et cyberspace en 2030, op.cit. p.17-24.

d'audience, de réputation ou de reconnaissance. L'urgence est alors de « fournir les équipements cognitifs et politiques pour s'orienter et pour rendre possible des décisions politiques sur les choix d'architectures techniques ».

Habitabilité

Ces reconfigurations territoriales et les enjeux de leur gouvernance questionnent donc les usages, les représentations et les perceptions de territoires mobiles et fluctuants qui renouvelle notre relation au proche et au lointain du monde. La question urbaine, par exemple, met les territoires augmentés au cœur d'une problématique où se pose la dilution des territoires traditionnels dans une ville-monde qu'il s'agit désormais d'habiter selon de nouvelles modalités. Selon Alain Renk³⁴,

Ce nouvel état du monde change radicalement les concepts et les outils utilisés par les acteurs de l'aménagement. L'espace du monde double est à la fois l'espace traditionnel et l'espace ubiquitaire, le temps du double monde est à la fois le temps traditionnel et le temps réel. Les notions centrales deviennent l'incertitude et la mobilité en remplacement des solutions urbaines déterministes et figées.

Il insiste à ce sujet sur leurs conditions d'émergence qui ne sauraient se contenter d'une greffe de nouveaux outils numériques sur un substrat physique mais réclament une profonde remise en cause de leur structure issue d'une véritable « rupture mentale ».

C'est de fait de l'une de ces ruptures - celle de la perte « de la stabilité d'un sens et son ancrage dans un espace donné » - que peut relever la notion d'« habitèle » par laquelle Dominique Boullier³⁵ questionne la relation la plus fondamentale à notre environnement puisqu'elle discute la légitimité de la centralité physique et symbolique du foyer pour y substituer une « portabilité généralisée [des] appartenances, distribuées dans des artefacts multiples » dont l'atout majeur réside dans « son couplage avec un environnement changeant ». L'équipement des territoires devient alors « décisif pour fournir des prises sur le monde (...) »

34 RENK, Alain, « La question urbaine dans le double monde », *ibid.* p.60.

35 BOULLIER, Territoires et Cyberspace en 2030, *op. cit.* p 13.

indispensables pour s'inscrire dans les réseaux qui sont désormais le territoire couplé au territoire physique et qui permet d'agir sur ce dernier. »

Représentations

Si l'ordre de l'usage des territoires est éminemment bouleversé, celui de leur représentation, indispensable à leur intelligibilité, se heurte également à la nécessité de se renouveler. Ce n'est en effet pas un hasard si l'émergence des territoires numériques s'accompagne d'une effervescence cartographique qui témoigne à son tour d'une double rupture dans son rapport à l'autorité d'une part et à la nature même des espaces représentés. L'évolution actuelle de la cartographie est liée à celle de l'épistémologie contemporaine qui « pousse à une prise en compte plus globale de la complexité du monde » renforcée, sur le plan technique, par une utilisation accrue de Systèmes d'Information Géographiques qui « ne servent plus seulement d'outils de stockage de données mais en révèlent les liens et les processus à travers de véritables analyses spatiales. »³⁶ Mais selon Martin Vanier³⁷, cette évolution cartographique est le fait d'un phénomène plus ample et plus profond lié à une crise du « système ternaire » de représentation traditionnel par lequel « l'être au monde » des individus et d'une société s'exprime par « des concepts pour le penser, des formes qui les expriment et des acteurs politiques investis du pouvoir de la chose publique ». Or, Précise-t-il, « ce système ternaire est en crise. (...) Crise des catégories pour penser la société, et particulièrement ses espaces (confère la quête sans fin de pertinence et cohérence territoriales, des « bonnes limites » et autres « bonnes échelles » ; crise des médias de la représentation, des formes iconographiques et symboliques, qui est plutôt une crise de surproduction ; et, last but not least, crise de la représentation politique, qui ne jouerait plus son rôle. »

36 ANTONI, Jean-Philippe, KLEIN, Olivier et MOISY, Stéphane, « Cartographie interactive et multimédia : vers une aide à la réflexion géographique », *Cybergeog : European Journal of Geography, Systèmes, Modélisation, Géostatistiques*, article 288, mis en ligne le 21 octobre 2004, modifié le 28 février 2007.

URL : <http://cybergeog.revues.org/index2621.html>. Consulté le 23 novembre 2010.

37 VANIER, Martin, « Représentations, cyber et territoires : ce qui pourrait changer », *Territoires et cyberspace en 2030*, op. cit. p.53-55.

La question est alors de savoir comment représenter les « spatialités émergentes » d'un monde en mutation, autrement dit, comment dépasser la persistance des catégories duales (« urbain versus rural, réseau versus territoire, local versus planétaire, proximité versus accessibilité, stocks versus flux... ») sur lesquelles s'appuie toujours l'intelligibilité actuelle de l'espace des sociétés. L'éclatement technique et paradigmatique de la représentation spatiale (la prolifération des cartes dynamiques et interactives adaptées à la représentation de temporalités, d'individualités et d'échelles multiples, à celle du mouvement des flux, leur émanation de sources auctoriales multiples)³⁸, apporte un premier élément de réponse à cette question et ouvre un champ de prospective dont le devenir est étroitement lié aux stratégies politiques qui accompagneront celui des territoires numériques.

Perception

L'ensemble des mutations évoquées jusqu'ici relève d'une dimension collective, d'une prise en charge globale du corps social du point de vue de la gouvernance, des usages et des représentations des territoires numériques. Mais qu'en est-il de la dimension individuelle de ces espaces et de la façon dont ils sont ou pourraient être perçus ? Derrick de Kerckhove propose de ce point de vue une réponse qui intéresse tout particulièrement la notion de géolocalisation où il exprime le changement radical de perception du monde qui s'opère à l'échelle individuelle sous l'effet du développement des réseaux satellitaires. Quand il écrit en 1997 dans *l'Intelligence des réseaux* que « Le satellite met le monde entier à notre portée », il ne dispose que des images mises à disposition sur Internet par les sites météorologiques. Sa description des bouleversements sensoriels à l'œuvre sous l'effet de ces technologies, déjà amorcés par le processus de globalisation économique, trouve un écho tout particulier dans les capacités des outils de visualisation dont nous disposons aujourd'hui pour accéder à ces images satellitaires (notamment celle de passer instantanément d'une échelle à l'autre, mais aussi par exemple de nous projeter dans l'image photographique à partir

³⁸ On peut citer ici à titre d'exemple le logiciel Google Earth, des projets de cartographie collaborative comme Open Street Map ou la profusion de propositions cartographiques que l'on peut trouver sur le site web visualcomplexity.com.

d'une représentation cartographique) nous permettent d'appréhender le lien fondamental qui relie l'échelle individuelle à l'échelle globale :

« Si nous cherchions à intérioriser les conséquences de nos innovations technologiques, particulièrement celles qui prolongent notre portée sensorielle largement au delà des capacités naturelles de notre propre corps, nous en viendrons rapidement à conclure que la psychologie classique que nous avons apprise à la maison et à l'école - l'image quotidienne de soi - ne correspond tout simplement plus à l'échelle qui devient aujourd'hui la norme. Si, pendant deux mille ans, l'homme a été « la mesure de toute chose », aujourd'hui, c'est au tour de la planète. Le changement d'échelle induit par le contenu de notre technologie doit être accompagné d'un changement comparable dans celle de nos fondements psychologiques. »³⁹

Si cette « image de soi » dans le monde passe par un bouleversement psychologique, elle doit s'accompagner d'une conscience différente de la relation qu'entretient son propre corps à cet environnement élargi. Elle « devrait aller au-delà de la peau, au delà du point de vue unique que nous avons comme référence permanente de notre position dans l'espace »⁴⁰ écrit encore de Kerckhove.

La compréhension des espaces numériques ne semble donc pas pouvoir avoir lieu sans le recours à la métaphore corporelle qui semble constituer le point de reliance entre des échelles et des instances distantes, de l'échelle individuelle à l'échelle collective, du corps propre au corps social. Anne Cauquelin énonce d'ailleurs de façon explicite le corps et la métaphore corporelle comme un moyen d'habiter les territoires numériques :

« le corps comme passage, transite entre les deux mondes, et aussi comme partie d'un corps plus vaste dont il tire des informations et dont il se nourrit : avec les découvertes récentes en nano-bio-technologies, il est possible de couper aux représentations de l'espace et d'entrer directement dans le cybermonde, considéré comme un corps abritant nos propres corps. »⁴¹

39 DE KERCKHOVE, Derrick, *L'intelligence des réseaux*, op. cit, p.268.

40 *ibid.*, p.270

41 CAUQUELIN, Anne, « Monde habitable, mondes possibles...une réponse philosophique au débat sur la représentation et l'articulation des deux mondes », in *Territoires et cyberspace en 2030*, op. cit. p.63-66.

La relation du couple réseaux/territoire prise au sein du paradigme numérique dépasse donc largement les questions traditionnelles d'accès et d'équipement et initie ce que la plupart des acteurs cités s'accordent à désigner comme une rupture paradigmatique, appelant ainsi à repenser dans leur ensemble les structures et les modèles d'organisation territoriale afin de rendre compte et d'habiter un monde contemporain en mutation. Même si, suite à ce compte rendu très lacunaire, on ne peut que constater l'ampleur et la complexité des questions qu'elle soulève, cette étape, permet néanmoins d'identifier une série d'enjeux communs aux domaines de l'aménagement territorial et des Locative Media. Le constat de ce partage ne vise évidemment pas à confondre les deux domaines puisqu'il ne concerne que les questions posées et les terrains d'action en laissant distincte l'ontologie de chaque discipline, permet néanmoins, par un effet de transitivité, de préciser la nature de la dimension critique évoquée précédemment dont se réclament les Locative Media et l'environnement dans lequel ses acteurs déclarent vouloir prendre part à la réalité sociale, politique, économique du monde.

La notion d' « habiter » pourrait dans ce contexte et suite à ces analyses être envisagée comme une clé de lecture essentielle de l'articulation corps/réseau/territoire. Cette notion, en partie portée par celle d'habitabilité" dont elle se distingue néanmoins, doit permettre, dans sa dimension heideggerienne et les réinterprétations dont elle fait actuellement l'objet, de considérer l'ensemble des autres questions évoquées (gouvernance, représentations, perception), et dans le même temps, de positionner le corps comme axe central de réflexion et d'opérabilité.

Les questions de l'habiter comme point nodal de la réflexion qui confronte par exemple l'ordre du public à l'ordre du privé, la ville comme terrain de réflexion et d'expérimentation privilégié, la représentation - au delà de son statut intrinsèque à la production artistique - participe du questionnement partagé, qui a pour objet l'émergence d'espaces dits « hybrides », par les acteurs d'un champ élargi de la géographie et ceux des locative medias. L'écart entre eux se mesure davantage lorsque se pose la question de la perception, posée à l'échelle individuelle. Elle apparaît en effet de façon moins explicite dans l'ouvrage de référence, mais se révèle sous une forme indicielle, dans le texte de conclusion d'Anne Cauquelin, par

l'intermédiaire de la métaphore corporelle. Ce « bouclage » par le corps peut alors être librement interprété comme un signe annonciateur de ce que l'on désignera plus loin comme un « retour au corps ». L'émergence de la métaphore corporelle sur ce terrain n'est pas anecdotique. Elle est, elle aussi, le signe d'un retournement paradigmatique, pour lequel le corps semble prendre une place centrale dans la mise en place des conditions d'habitabilité des territoires numériques, en même temps qu'elle fait écho à la longue histoire qui noue le corps ou les corps aux notions de réseau et de territoire.

2 - Le corps dans la cyberculture : corps perdu et corps retrouvé.

Le statut du corps dans la sphère de la culture numérique n'est que l'une des manifestations du déni dont il fait l'objet dans la société contemporaine occidentale héritière d'un soupçon gnostique originaire, prolongé par la philosophie mécaniste énoncée par Descartes qui consacre la dualité esprit / corps en assimilant ce dernier à une machine. Dans les sociétés contemporaines occidentales, cette assertion d'un déni du corps peut sembler paradoxale tant le corps est présent dans les pratiques et les imaginaires en tant qu'objet de désir, de représentation, de performance et de connaissance en tant qu'enveloppe biologique. Mais c'est justement à cette réification que peut s'attribuer son déni, à cette obstination moderne de réduire le corps à un objet parmi les autres alors qu'il est justement ce par quoi le monde advient. Cette lacune est précisément exprimée par l'ouverture de l'Avant-Propos au récent Dictionnaire du corps : « En dépit du nombre croissant de réflexions sur le corps, aucun ouvrage d'ensemble sur le sens et la valeur de l'être au monde charnel de chaque individu n'existait jusqu'à ce jour.⁴² Nous postulons dans ce travail que les locative media participent d'un mouvement émergent de "retour au corps" qui se manifeste dans ce contexte en réponse à une "cyberculture" comme l'une des manifestations les plus radicales de son déni. Il s'agit alors pour nous de déterminer les implications théoriques et les conséquences d'un tel positionnement dans le champ de la culture numérique et de préciser ainsi le statut et la définition du corps dans sa relation renouvelée au réseau et territoire.

Approches du corps dans le champ des sciences de l'information et de la communication.

Dans le champ des sciences de l'information et de la communication, le corps fait l'objet d'approches multiples au sein desquelles il convient dans un premier temps

⁴² Michela Marzano, *Dictionnaire du corps*, Quadrige/PUF, 2007, p. VII.

de situer notre réflexion. Dans leurs introductions respectives aux Actes du colloque « Médiation du corps »⁴³, Bernadette Dufrêne et Jean-François Têtu proposent une distribution de ces approches qui nous permettent d'énoncer un premier positionnement. Bernadette Dufrêne trace pour sa part une perspective générale des approches du corps dans les SIC selon une dialectique corps médiant / corps médié au sein de laquelle chacun des termes se lit à partir de points de vue distincts.:

« (...) il s'agit à la fois d'envisager le corps médié, inscrit dans un contexte culturel, social et politique mais aussi le corps "médiant" parce qu'engagé dans des processus de communication. » ;

alors que Jean-François Têtu distribue les approches du corps dans les SIC selon trois catégories : « la présence du corps ou son immédiateté » (le spectacle vivant), « la représentation du corps dans les médias », « la dénégation du corps, dans les télécommunications. » Il distingue ensuite, au sein de cette dernière catégorie, un double rapport au corps humain :

« Le champ empirique de la parole qui préside aux débuts du phonographe, grammophone, du paléophone ou du téléphone : comment rendre la voix présente quand le corps est éloigné ou disparu ? Et à l'autre extrémité, la complexité abstraite du cerveau et du système nerveux qui fournissent la métaphore de nos réseaux. »

Ces distinctions nous permettent de situer clairement notre réflexion, tant du point de vue de l'appareillage théorique que de l'analyse du corpus, sur un axe qui croise le « corps médiant » d'une part, autrement dit des modalités et des conditions de son engagement dans le processus relationnel en tant qu'élément performatif, et la « dénégation du corps, dans les télécommunications » où le corps se manifeste par le biais d'une « présence-absence », d'une mise en tension permanente entre son refoulement d'un côté et la permanence de son évidence dans son rapport métaphorique essentiel à l'élaboration du concept de communication et en tant que lieu de l'être au monde.

⁴³ CAUNE, Jean, DUFRENE, Bernadette, (dir.), *Médiations du corps*, actes du colloque [de l'] Institut de la Communication et des Médias, Université Stendhal-Grenoble 3, Université Pierre Mendès-France, Grenoble, 2002.

Le paradoxe évident qu'énonce un tel positionnement, entre « performativité » et « absence », loin d'en oblitérer le sens, fait signe vers le nécessaire glissement épistémologique qui se doit d'accompagner la lecture des Locative Media vers ce que l'on appellera le « retour au corps ».

La question spécifique du « corps médiateur » se distingue sur l'arrière-plan philosophique de la corporéité, des questions qu'elle pose du point de vue de la perception ou de la dualité corps/esprit. Les référents philosophiques de cette approche se situent dans le champ phénoménologique, où le corps est envisagé comme un médiateur de notre relation au monde, comme un « centre d'action » (Bergson) ou support de l'Être inscrit dans la « texture du monde » (Merleau-Ponty). Nous verrons que cet ancrage est celui qui nous permettra de délimiter le sens du terme « corps » dans sa relation avec les réseaux et le territoire.

Dans le domaine des sciences de l'information et de la communication, il convient également de se situer par rapport à l'approche singulière de la médiologie qui pose la centralité et l'évidence du corps comme l'enjeu majeur d'un questionnement à l'issue incertaine :

« Les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication s'efforcent vers la fluidité, l'allègement, les "immatériaux" (le papier mieux que la tablette d'argile, l'électron des cartes à puces mieux que le papier...). Mais son propre corps, on y revient toujours... C'est lui qui borde nos jouissances, comme il prescrit leur rythme et leur ergonomie à nos chaînes techniques. Au théâtre, comme à bicyclette, le corps est au centre de la machine, et ce moteur est à la fête. Dans l'énonciation, c'est lui qui pilote et cadre la plupart des messages à coups d'indices, d'effets de présence et d'aura. Pour réchauffer une représentation en général, il est recommandé d'y injecter un peu de corps (la "ligne chair"). Extravasé et prolongé de mille façons dans les prothèses techniques et médiatiques, le corps reste l'alpha et l'oméga de la plupart des circuits. N'est-il pas au centre du monde propre de chacun ? On le fuit, on le complique, on le sophistique, on l'oublie - et c'est encore autour de lui que ça tourne. Avec le développement des NTIC on saura de moins en moins ce que peut, ce que veut, où commence et où finit un corps. »⁴⁴

⁴⁴ « Abécédaire », *Qu'est ce que la médiologie ?* url : [\[http://www.mediologie.org/presentation/abecedaire1.html\]](http://www.mediologie.org/presentation/abecedaire1.html)

Dans un texte consacré à l'approche médiologique des corps, François Dagognet souligne l'importance de « l'effet-retour » dans la « médiation corporéisée » par une phrase qui fait particulièrement sens dans le contexte qui nous préoccupe : « Nous restons attaché à l'idée de l'importance de la sonorité de retour, à celle du milieu physique (qui, en réalité, est psychique) ; nos villes et nos architectures ne prennent pas assez en compte la « réflexion » (grâce aux configurations qui la favorisent, telle une place fermée). L'enceinte qui renvoie « la parole » nous semble tenir le même rôle que « le miroir » qui nous donne « notre image » (le soi), dont on sait l'importance (le stade du miroir). »⁴⁵

La relation corps / réseau ou le déni du corps.

Dans le domaine de la « culture numérique », la pensée de la relation de l'homme à l'objet technique et en particulier aux réseaux numériques passe nécessairement par une réflexion sur le corps, dans son évidence existentielle, mais aussi par l'analyse des effets de sa mécanisation, voire de sa « cyborgisation », de la mise à mal de son intégrité, de ses frontières, de sa capacité à demeurer le pourvoyeur d'une identité, qui en font, selon David Le Breton « (...) un enjeu politique majeur, (...) l'analyseur fondamental de nos sociétés contemporaines »⁴⁶. Si la question du corps, dans son évidence existentielle, a toujours plus ou moins traversé la pensée de la relation de l'homme à l'objet technique, elle l'a toujours été à ses dépens, fidèle à la « tradition du soupçon à l'égard du corps [qui] court dans le monde occidental depuis les présocratiques »⁴⁷, et qui perdure aujourd'hui dans le mythe de la cyberculture. La « haine du corps », d'abord prononcée par les gnostiques, prolongée par la conception des anatomistes du XVI^e siècle et la fondation du dualisme structurant de la modernité qui distingue l'homme d'une part et son corps de l'autre, puis par la philosophie mécaniste et le cartesianisme qui formule la relation métaphorique entre l'homme et la machine, perdure en effet aujourd'hui dans l'imaginaire technoscientifique contemporain du corps. Pour

⁴⁵ DAGOGNET, François, « Incorporer », in Les cahiers de Médiologie n°6, *Pourquoi les médiologues*, coordonné par Louise Merzeau, 1998.

⁴⁶ LE BRETON, David, *L'adieu au corps*, Métailié, 1999, p. 21.

⁴⁷ *ibid*, p.7.

David Le Breton, il repose sur un « discours du dénigrement [qui] reproche au corps son manque de prise sur le monde et sa vulnérabilité, la disparité trop nette avec une volonté de maîtrise sans cesse démentie par la condition éminemment précaire de l'homme. »⁴⁸

La relation étroite entretenue entre corps et réseau apparaît comme essentielle en regard du rapport étrange, étranger même, que le corps entretient vis à vis du réseau, de ses interfaces, et de son interprétation fictionnelle transmise au sein de la culture numérique par l'influence cyberpunk. Cette relation tissée de longue date sur le mode d'une réciprocité de pensée, (successivement, le modèle corporel a aidé à penser l'architecture et le fonctionnement des machines et des réseaux qui ont permis à leur tour de comprendre certains processus biologiques), a fini par aboutir à une distanciation rendant quasi-paradoxalement le lien corps-réseau originel et menant à une apparente imperméabilité contemporaine. Ce n'est que plus récemment, vers le milieu des années 2000, que la question d'un « retour au corps » s'est formulée, en même temps qu'apparaissaient des interfaces et des outils mettant explicitement en jeu les termes d'une relation renouvelée du corps, de sa présence et de ses gestes à la machine et au réseau.

Dans *Critique des réseaux*⁴⁹, Pierre Musso décrit la relation corps-réseau comme un objet fondateur du développement et de la pensée des réseaux. L'ouvrage est rythmé par les influences réciproques, les articulations successives du corps et des réseaux qui témoignent de l'élasticité d'une relation dont les deux parties se confondent, s'éloignent ou se rapprochent, dans un jeu d'assimilation, de métaphore ou d'analogie, depuis l'antiquité jusqu'à l'époque contemporaine. Le réseau initie cette relation dans ses formes les plus primitives. Dans son sens étymologique désignant les rets ou toute forme de maillage, il est identifié au tissu qui enveloppe le corps. Dans la médecine antique, le réseau devient non seulement un support de formalisation à l'observation du corps (des « tissus » sont à leur tour observés dans le corps humain) mais encore comme une structure invisible permettant d'expliquer les manifestations visibles du corps humain (p.54). Plus tard, Galien inaugure la métaphore réseau/cerveau par l'observation du « plexus

⁴⁸ *ibid*, p.10.

⁴⁹ MUSSO, Pierre, *Critique des réseaux*, op. cit.

réticulé » relié aux autres organes du corps par ce qu'il nomme un « rete mirabilis », un merveilleux réseau (p.61-67). Au XVII^e siècle, le couple corps-réseau s'enrichit d'un élément supplémentaire : la machine. Réseau-corps, réseau-machine et corps-machine constituent à partir de ce moment un tryptique dont les formes ne cessent de s'actualiser encore aujourd'hui. Les théories de la médecine antique sont prolongées par celles de la circulation sanguine de William Harvey (1628) qui énonce le principe fondamental du mouvement circulaire adopté par le sang à l'intérieur du corps. (p.72). Descartes établit alors son « modèle technologique du corps » (p. 70-79) pour lequel se combinent deux visions du réseau. La première est artisanale, issue de la conception antique du cerveau, et renvoie aux techniques et aux images du tissage, la deuxième est machinique, et correspond aux développements industriels de cette époque, liés à la machine hydraulique. Le réseau sert de modèle commun, à la fois technique et métaphorique, à l'élaboration de la machine d'une part et à l'observation et à la compréhension des mécanismes vivants d'autre part. Au XVIII^e siècle, les théories biologiques de J.-B. Lamarck introduisent une rupture dans cette assimilation du corps à la machine par leur identification commune au réseau. Le réseau est caractérisé par Lamarck selon deux critères : ambivalence (« il est à la fois un lien qui unit et un corps intermédiaire qui sépare », (p.122)) et faculté d'auto-organisation. C'est cette dernière notion qui marque un temps d'arrêt dans l'identification du corps à la machine. Sous l'action des réseaux qui le constituent, le corps n'est plus vraiment considéré comme une machine mais comme une « masse matérielle qui s'organise progressivement par l'interaction des fluides et des contenants. » (p.122). La structure réseau est donc assimilée à une fonction vitale. Il est considéré comme porteur d'une force interne à l'organisme (et non plus externe comme pour la machine) susceptible d'assurer son autoreproduction et son autorégulation. Au sein de la métaphore corporelle, le cerveau a toujours été l'organe privilégié du processus d'identification corps-réseau. Initiée dans l'antiquité par un jeu de similitude formelle, elle se poursuit et se complexifie au cours du XX^e siècle dans un mouvement réciproque de correspondance fonctionnelle. Dans un premier temps, le cerveau et l'image du « système nerveux » est utilisée par les ingénieurs et les industriels des télécommunications et de

l'informatique pour donner corps au réseau. La cybernétique, notamment, fonde ses recherches sur l'analogie réseau-cerveau et conçoit la pensée comme le résultat du fonctionnement en réseau des neurones (p.279). L'invention de la machine informatique annonce le retour de l'analogie corps-machine énoncée au XVII^e siècle (p.283-289). Sa complexité est telle qu'elle inverse le mouvement de la comparaison, si le cerveau a servi de modèle pour la mise au point des machines informatiques, celles-ci deviennent à leur tour un modèle pour l'analyse du fonctionnement cérébral. Dans la cybernétique de Norbert Wiener, la fusion est complète. L'organisme-réseau (ou « homme communicant ») et machine-réseau sont connectées au sein d'un même univers sans qu'il ne soit possible de distinguer clairement les « genres de transmission » auxquels ils participent respectivement (p.282). Directement issue de cette tendance, la critique de la pensée contemporaine de l'organisme-réseau décrite par Pierre Musso met en évidence une intensification du processus d'assimilation corps-machine dans lequel chacun emprunte les aptitudes de l'autre (p. 329-340). Les « cerveau planétaire » (Joël de Rosnay), « intelligence collective » (Pierre Lévy) ou « intelligence des réseaux » (Derrick de Kerkchove), produits de tous les cerveaux individuels connectés par le réseau mondial, confèrent à la machine-réseau une forme d'autonomie, alors que s'invente une forme nouvelle de corporalité. L'ancienne figure du corps-réseau matériel, considérée par les « rétiologues » comme un obstacle au sein du cyberespace, se dédouble d'un corps immatériel, fluidifié par sa propre digitalisation, apte à voyager sur le réseau.

Cette conception atteint donc son apogée dans la cyberculture qui prononce un ultime déni du corps, perçu comme une enveloppe encombrante, un « surnuméraire » qu'il s'agit de faire disparaître afin de pouvoir le faire voyager dans des espaces numériques déconnectés de toute réalité spatiale physique et géographique.

Ainsi, La Whole Earth Review titrait déjà en 1989 « Le corps est-il obsolète ? », questionnant ainsi de façon lapidaire les termes du paradigme cyborgien qui façonne la relation contemporaine de l'homme à la machine. Ce questionnement s'inscrit de longue date dans la « tradition du soupçon », ainsi que la décrit David Le Breton dans un ouvrage qui dresse l'inquiétant portrait d'une société

contemporaine en prise avec l'obsolescence des corps ⁵⁰, à l'égard de la fragilité et de la finitude du corps. La philosophie mécaniste qui glorifie le corps technoscientifique aux dépens de la chair et délie le corps de la personne, les modes de vie occidentaux qui réduisent considérablement la mise en œuvre de ses capacités physiques, la médecine qui relève des formes du « biopouvoir », ont peu à peu conduit à considérer le corps comme une machine qu'il s'agit de modifier et d'améliorer par la technique pour combler l'écart insoutenable qui se creuse entre le perfectionnement technologique et l'imperfection immuable d'un corps de chair. Au contact du développement des réseaux numériques de communication, cette tradition du soupçon s'est muée, dans sa forme la plus radicale, en un rejet qui remet en cause la conformation charnelle même du corps. La cyberculture envisage en effet le corps comme un « surnuméraire » qu'il s'agit de faire disparaître.

Alain Milon le dépeint ainsi comme un corps fantasmé, un corps « sans » :

« Avec la cyberculture au contraire, se fabrique un corps évanescent et fugitif, une sorte d'ombre sans support. (...) Cette image falsifiée du corps repose en fait sur un univers fantasmatique complexe : fantasme de toute puissance avec un corps infaillible ; fantasme de la réversibilité avec un corps hors de toute temporalité ; fantasme de la possession avec la maîtrise totale de ce corps sur la matière ; fantasme politique avec le modèle d'un corps totalitaire ; fantasme de la désincarnation avec le corps avatar et holographique ; fantasme de la délocalisation absolue avec un corps sans territoire de chair ; fantasme de l'intelligence artificielle avec une intelligence encore plus intelligente.

La cyberculture fabrique ainsi un corps sans matière, celui du numérique, un corps sans fragilité, celui de la cybermachine, un corps sans plasticité, celui de la fluidité, un corps sans visage, celui de l'interface, un corps sans sujet, celui de l'avatar, un corps sans désir, cybersexualité, et un corps plus intelligent, celui de l'intelligence artificielle. »⁵¹

⁵⁰ cf. LE BRETON, David, *L'adieu au corps*, *op.cit.*

⁵¹ MILON, Alain, « Corps virtuel, du cybercorps au corps vivant », in Michela Marzano (dir.) *Dictionnaire du corps*, PUF, 2007. Cf. aussi du même auteur, *La réalité virtuelle, avec ou sans le corps?* Autrement, 2005

Lorsque l'homme « voyage » sur les réseaux numériques, le corps est considéré comme une figure inopérante par l'inutilité constatée d'une partie de ses sens ou par l'absurdité même de sa matérialité impropre à se mouvoir dans un univers dématérialisé. Depuis les personnages de William Gibson qui renoncent à la matérialité et affirment leur dégoût pour leur corps jusqu'à l'ultime épreuve du cybersexe, la mise en échec de la chair s'inscrit comme l'une des pensées fondatrices de la relation corps-réseau⁵². D'un point de vue sociologique, les hackers, tels que les décrits Patrice Flichy, s'inscrivent dans cette culture spécifique. Par l'abandon proclamé du corps de chair, ils affirment « une volonté de faire corps avec la machine, de fusionner avec elle », aboutissement ultime de l'exclusion progressive du corps de chair dans sa relation au réseau.

Les conditions d'un retour au corps

Or, depuis quelques années, se formule progressivement dans le contexte de sa relation à la technique et aux réseaux ce qui pourrait être nommé un « retour au corps » qui ouvre la capacité de penser cette relation dans une perspective ouverte à sa nature charnelle et à ses capacités sensibles.

C'est dans cette voie que s'engage Jean-Louis Weissberg lorsqu'il énonce le concept de « présences à distance » qui se multiplient selon lui avec le développement des technologies numériques en réseau et qui se caractérisent, par rapport « aux formes antérieures de déplacement des signes de la présence (écriture, imprimerie, téléphone...) », par l'augmentation du « coefficient corporel » dans ces transports.

Dans le même ordre d'idées, dans sa préface à l'ouvrage de Derrick De Kerckhove *l'Intelligence des réseaux*, Daniel Bougnoux exprime ce retour au corps de façon très explicite :

« Rapportées à ce socle historique de la graphosphère, il est clair que les NTIC favorisent le retour du corps, remettent en mouvement (en contexte) le verbe et lui ajoutent de la chair, des images et des sons ; elles tendent à réunir l'oral et

⁵² cf. pour tout le paragraphe, LE BRETON, David, *L'adieu au corps*, op. cit. p.7-21

l'écrit dans ce que l'on a parfois présenté comme une oralité secondaire, elle refont la synthèse de semiosis et d'aisthesis que l'ordre du livre et la règle typographique avaient dissociées (...). Ce retour du corps se marque notamment, dans notre videosphère, par la montée en puissance de la présence et du présent (au détriment de la re-présentation), par l'interactivité, l'indicialité et le toucher »⁵³.

Le domaine des arts technologiques et numériques est l'un des lieux où s'est le mieux éprouvé cette mise en tension du corps caractéristique de la pensée contemporaine occidentale. Parmi les – nombreux – indices qui témoignent de cette ré-appétence pour le corps, l'un des plus explicites est peut-être celui que désigne Derrick de Kerckhove par la notion du « point d'être » à propos d'une installation de Stéphan Barron intitulé *Le Bleu du Ciel* (1994)⁵⁴

« Le point d'être est le point proprioceptif, c'est le point à partir duquel tu sais que tu es quelque part ; tu as un corps, tu sens ton corps, tu le sens de l'intérieur, et quelque soit l'extension que tu donnes à ce corps, par quelque type de machine que tu aies, tu seras toujours en contact proprioceptif intervalaire avec le point le plus éloigné de ton geste et son point d'origine qui est ton corps. Et quelque soit l'image qui t'es renvoyé à partir de l'objet ou à partir de l'instrument que tu utilises pour cette communication, ou cette espèce de sondage, car c'est aussi un sondage, elle va te revenir, non pas d'ailleurs comme un seul point, elle peut te revenir

⁵³ BOUGNOUX, Daniel, « <DDK@HERACLITE.WEB> », préface à DE KERCKHOVE, Derrick, *L'intelligence des réseaux*, op. cit., p. 10-11.

⁵⁴ « *Le bleu du ciel* c'est un dispositif télématique où deux ordinateurs, un à Tourcoing et un à Toulon, se téléphonent entre eux et calculent la moyenne de la couleur des ciels du Nord et du Sud. Dans chacune de ces deux villes il y a un capteur qui est placé sur le toit du lieu où se trouve l'exposition. L'ordinateur est dans un parallépipède en bois d'un mètre soixante de haut, et sur le sommet de cette boîte, il y a un carré de quinze centimètres. Les gens peuvent marcher sur un petit marche-pied et regarder sur le dessus, ce fragment carré de l'écran informatique, qui est la moyenne du bleu du ciel entre Toulon et Tourcoing, c'est-à-dire une couleur qui varie entre le bleu et le gris. Huit mètres au dessus, de cette installation, il y a une fenêtre carrée dans le plafond de l'Atrium qui donne la couleur du ciel effective du ciel de Tourcoing. En comparant ces deux carrés, le ciel réel et la moyenne des deux ciels, le spectateur est invité à reconstituer le ciel distant de mille kilomètres. C'est ce lien imaginaire qui se construit entre l'endroit où se situent les gens et l'endroit qui se situe à 1000 km qui est important. Un lien émotionnel doit se créer dans cette perception de la distance. » Tristan Barron, *L'Art Planétaire, genèse d'un Technoromantisme dans l'Art Contemporain au tournant du millénaire. Recherche, expérimentation, création.*, Université Paris VIII, 2005.

comme une surface, comme une gifle, comme une caresse, comme un stress physique, mais ce sera toujours dans une relation tactile au monde. »⁵⁵

Trois types de productions artistiques se développent dont le devenir est révélateur de ce renversement de tendance : les dispositifs de réalité virtuelle, le net art, et les installations interactives. Les dispositifs de réalité virtuelle projettent, au sein d'un espace clos et spécifiquement équipé, leurs spectateurs dans un environnement immersif, numériquement simulé, où ils interagissent à l'aide d'appareils prothétiques (souvent sous forme d'un casque et de divers capteurs disposés sur le corps). Le Net Art est une forme de production artistique spécifiquement lié à Internet et à la diversité de ses aspects (son fonctionnement, à ses codes, à son économie, à ses interfaces visuelles, ses capacités communicationnelles, etc.) auxquelles on accède uniquement par un navigateur web. Le Net Art a d'ailleurs lui-même interrogé son propre paradoxe, et celui que lui renvoyait la critique⁵⁶, par la production de pièces où le corps est mis en dialogue entre sa présence et son absence et où l'impossible de la chair devient l'objet même de l'œuvre⁵⁷. La représentation du corps sous forme d'« avatar », pris comme exemple emblématique, propose une image-corps aussi détachée de son référent charnel que peut l'être un pictogramme. Ni sujet, ni objet de l'œuvre, il est le symbole d'une présence dont la désincarnation n'est que renforcée par la dislocation du nom auquel se substitue l'usage du « pseudo ». Il y est réduit à une représentation de lui-même plus ou moins dégradée, contraint de se satisfaire d'interfaces pauvres d'un point de vue sensoriel ou de s'augmenter d'appareils prothétiques. Il semble néanmoins, que dans des univers numériques ouverts dont

⁵⁵ DE KERKHOVE, Derrick, « Le point d'être dans Le bleu du ciel », *Cédérom Art Planétaire*, Rien de Spécial, 2000.

⁵⁶ Edmond Couchot écrivait par exemple en 2001 à propos de la rupture sensorielle induite par le Net Art : « À propos des formes mêmes (visuelles, sonores et textuelles) produites et mises en circulation sur la toile. Certes ce sont les liaisons, les relations, les hybridations entre les formes, l'entre-deux, qui prévalent sur les formes, mais la vérité est que les moyens de production de ces formes sont encore primaires, leur sensorialité médiocre. L'écran reste un espace pauvre, peu défini comparativement à la peinture, à la photo et au cinéma, étroitement limité. (...) Si les interfaces de sortie sont pauvres, les interfaces d'entrée ne sont pas mieux loties : il n'existe guère que le clavier et la souris comme moyen d'entrée et d'action dans le réseau. », in *L'embarquement pour cyber, mythes et réalités de l'art en réseau*, Revue d'Esthétique n°39, p. 86.

⁵⁷ En témoigne le travail d'artistes comme Stelarc (*Ping Body*, 1996), Christa Sommerer et Laurent Mignonneau (*Life Species*, 1997), Ken Goldberg (*The Telegarden*, 1995), Paul Sermon (*Telematic Vision*, 1993), ou Grégory Chatonsky, (*Se toucher Toi*, 2004).

l'exemple emblématique est Second Life l'avatar projette l'image d'un corps qui entretient une certaine proximité avec celui de la « vie réelle » :

« Une enquête récente, menée à Stanford dans la ligne des recherches de proxémique d'Edward Hall, nous donne une réponse intéressante. Elle montre que, comme dans la vie réelle, les interactants sont physiquement plus proches quand il s'agit de deux hommes que quand on met en présence deux femmes, ou une femme et un homme. De même, quand deux avatars parlent, ils se regardent l'un l'autre. Cette orientation des regards est plus intense quand les interactants sont des femmes ou quand on est dans une situation de mixité. Les auteurs de l'étude concluent donc que les mêmes normes sociales gouvernent Second Life et la vie réelle. Parler de l'internet physique a donc bien un sens. Les avatars ne sont pas de simples vignettes, ils ont des corps qui interagissent selon des processus proches de ceux de la vie réelle. »⁵⁸

Les installations interactives sont des lieux où se mettent en scène les corps des visiteurs, dont les gestes, les actes ou même la seule présence agissent en « temps réel » sur les formes d'une œuvre le plus souvent affichées sur un écran. D'un point de vue fonctionnel, « ces installations obéissent à un protocole identique dans lequel le corps est au centre d'un dispositif (D) qui offre une modélisation (M) de la réalité, un opérateur (O) qui dialogue avec la machine, un système d'interaction (I), différentes interfaces de saisie (I.S.) et un monde environnant : la réalité (R). »⁵⁹ Par exemple, *Alex, le messenger virtuel* de Catherine Ikam, Jean-François Fléri et Jean-Baptiste Barrière (1995 - 2000), met en scène un « être de synthèse », représenté à l'écran par un visage dont l'expression et la taille se modifie en fonction des déplacements du visiteur dans l'espace, capable de tenir une sorte de conversation avec lui. Leur enjeu n'est donc plus de « libérer le corps » mais de « l'assumer » en le traitant non plus comme un « objet d'expérience », mais comme une chose « perçue et ressentie comme ayant un vécu ». C'est dans ses limites mêmes, dans sa capacité à « faire obstacle », dans tout ce que rejette les croyances de la cyberculture, que le corps se retrouve mis en jeu.

⁵⁸ FLICHY, Patrice, « Le corps dans l'espace numérique », in revue Esprit, *Homo Numericus*, Mars-Avril 2009, p.163-174.

⁵⁹ MILON, Alain, *La réalité virtuelle, avec ou sans le corps ?*, Éditions Autrement, Paris, 2005, p. 110-111.

Pour Patrice Flichy la « réalité virtuelle » est

« un dispositif informatique qui permet de simuler graphiquement et d'interagir avec le réel, d'y être immergé grâce à un visiocasque, apparaît ainsi comme un nouveau média dont la caractéristique la plus forte est de faire intervenir le corps du spectateur. Cette présence du corps distingue non seulement la réalité virtuelle du théâtre ou du cinéma, mais elle constitue également la profonde originalité de cette technique par rapport à l'informatique. »⁶⁰ (FLICHY 2009).

Avec la « réalité virtuelle » et son appareillage, le corps se retrouve au centre d'un système immersif qui l'engage dans un processus de réception sensorielle inédit. Dans *Osmose*⁶¹ de Char Davies, le visiteur doit mettre un casque de visualisation et revêtir une veste munie d'une interface. La veste et le casque analysent la capacité pulmonaire et le mouvement, et ces données se traduisent dans la propre expérience en temps réel de l'utilisateur à l'intérieur de ces mondes virtuels. Si l'utilisateur se penche vers l'avant, il traverse un monde. S'il inspire, son corps s'élève virtuellement dans un monde au-delà, baignant dans une sensation de flottement et d'apesanteur. L'auteur déclare à son propos : « Avec *Osmose*, j'utilise la respiration d'une manière très spécifique, non seulement aux fins de la navigation, mais également pour aider les gens à reprendre contact avec leur corps. Cela entraîne un certain état d'esprit qui influence leur manière d'interagir. L'objectif d'*Osmose* est de susciter chez eux l'abandon du besoin de contrôle. La plupart des technologies interactives nécessitent d'être en contrôle. Lorsque vous jouez, vous êtes récompensés pour votre habilité à contrôler, pour la rapidité de vos réflexes. »⁶²

Ces pratiques sont le reflet de ce que l'on pourrait qualifier de première étape qui accompagne l'avènement et le développement des espaces numériques (et plus précisément ceux d'Internet et de la réalité virtuelle), où ces espaces sont considérés comme des territoires autres, aux frontières clairement délimitées. Car même si, dans ces deux derniers cas, même si le corps est renvoyé à sa propre réalité, à la matérialité de son agir physique, à sa capacité à « faire obstacle », même s'il fait lien entre le monde des données numériques et celui du donné

⁶⁰ FLICHY, Patrice, « Le corps dans l'espace numérique », op.cit.

⁶¹ Produite par Softimage Inc., *Osmose* est lancée au Musée d'art contemporain de Montréal en 1995.

⁶² [<http://fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=103>]

matériel et il n'en est pas moins confronté à la distinction spatiale qui les oppose. Confronté à deux espaces traités comme discontinus, distincts par nature, le corps est alors contraint de se dédoubler, de demeurer dans un état intermédiaire entre la présence et l'absence, de rester sur le seuil pour une partie de lui-même, quelque part derrière l'interface. Pour Jean-Louis Weissberg, les dispositifs interactifs semblent d'ailleurs convoquer « deux corps intimement liés mais distingués, qui ensemble fusionnent en une singulière « corporéité interactive » »⁶³.

La condition ultime d'un retour au corps, dans son intégrité et son unicité ne semble dès lors que pouvoir se réclamer d'une unicité d'espace qui rend caduque la dichotomie présumée entre espace physique et espace numérique.

Annick Bureau décrit très précisément cette remise en cause par un phénomène de renversement de la pensée où la disparition du seuil fait place à l'incarnation : « Pendant des années, la grande affaire fut d'essayer "d'entrer" dans l'espace numérique, celui de la réalité virtuelle d'abord, puis du cyberspace, de "l'habiter". Depuis quelques années (fin des années 1990 environ), on assiste à la tendance inverse qui est d'incarner le cyberspace, le monde numérique, dans l'espace physique, renouant ainsi avec la notion de réalité étendue (expanded reality) de la fin des années 1970. »⁶⁴

Ce mouvement s'accélère aujourd'hui sous l'influence de la miniaturisation et de l'informatique nomade et embarquée. En quelques années, les technologies ont évolué, modifiant radicalement le contexte et les conditions de leur mise en œuvre, inversant du même coup la logique de la pensée de leur relation au corps.

Antonio A. Casili, est revenu récemment sur la pertinence de l'hypothèse de la dénégation des corps dans un texte au titre sans détour : « Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu »⁶⁵ où le questionnement du corps s'inscrit dans ce contexte renouvelé. Le renversement de l'approche dont le corps fait l'objet dans ce contexte est d'autant plus manifeste que Casili en situe la source dans la

⁶³ WEISSBERG, Jean-Louis, *Présences à distance, Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, L'Harmattan, 2000.

⁶⁴ BUREAU, Annick, « Le cyberspace est-il ailleurs ? », in *Les basiques : art « multimedia »*, OLATS, url : [http://www.olats.org/livresetudes/basiques/8_basiques.php].

⁶⁵ CASILI, Antonio, A., « Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu », in *Homo Numericus*, Esprit, mars/avril 2009, p.151-153.

pensée même d'un des plus fervents initiateur de la dichotomie monde physique / monde numérique :

« Comment appréhender le temps actuel – l'époque des médias ubiquitaires, des bornes wi-fi fleurissant dans nos cités, des adolescents vouant leurs nuits aux jeux vidéo en réseau, des aînés partageant les photos des vacances sur Flickr.com ? C'est William Gibson, poète de la science-fiction et (selon ses propres dires) «inexcusable» inventeur de la notion de cyberspace, qui nous fournit une clé de lecture très pertinente. Il y a quelques années à peine, explique-t-il dans son dernier opus, les ordinateurs existaient « dans le monde » : tout comme la télévision, la radio ou le téléphone, ils n'étaient que les objets d'une réalité qui les entourait. Maintenant, c'est eux qui «entourent le monde» (« comprise the world »)66.

Loin de sa disparition annoncée le corps se manifeste au contraire sous la forme d'une omniprésence dont il s'agit de prendre la mesure :

« Comment habiter cet espace insolite mais déjà familier, constitué en même temps d'information pure et de matière sensible ? Avec quel corps évoluer dans ce nouveau contexte? Parce que force est de le reconnaître : malgré les annonces de sa liquidation prématurée par voie virtuelle, le corps est loin d'avoir disparu. Hybridé avec les machines à calculer, mis en abîme dans des jeux d'avatars en ligne, promis à de nouveaux plaisirs et à de nouvelles tâches, il est bel et bien là, au centre exact de la société numérique. Et pourtant, quel sens donner à sa présence ? »67

Ce contexte renouvelé, où les espaces numériques échappent à leurs carcans écraniques pour venir s'agréger aux espaces physiques et créer des espaces dits « hybrides », où le corps semble reprendre ancrage dans le monde des données numériques sous l'effet du développement des technologies mobiles, ubiquitaires, ambiantes et géolocalisées qui « trahissent ma présence, « ici et maintenant » »68, constitue précisément celui dans lequel, par lequel et pour lequel émergent les

66 cf. GIBSON, William, *Spook Country*, New York, Putnam, 2007.

67 Casili

68 cf. FEYT, Grégoire, « La révolution de l'information géographique : retour vers l'espace ! », in MUSSO, *Territoires et cyberspace en 2030*, op. cit.

contenus techniques et symboliques des pratiques et dispositifs liés aux Locatives Medias.

3. À l'horizon théorique du corps des Locative Media : la pensée de Merleau-Ponty, Simondon, Leroi-Gourhan.

« Les locative media ont émergé pendant ces dix dernières années comme une réponse à l'expérience écranique décorporalisée du net art, réclamant le monde au delà de toute galerie/musée ou écran d'ordinateur comme son territoire. » ⁶⁹

Cette citation fut parmi celles qui vinrent rapidement confirmer l'une des intuitions initiales de la réflexion menée dans ce travail qui a permis de développer l'hypothèse initiale de ce travail. On peut en effet y retrouver l'ensemble des éléments qui composent le principe trilatéral réseau/corps/territoire qui semble constituer le substrat des dispositifs de géolocalisation ou comment la projection de l'expérience esthétique du réseau au delà de l'écran induit une modification de ses espaces d'expérimentation notamment par la façon dont le corps s'envisage dans le nouvel environnement technique produit par le développement des technologies mobiles et connectées associés aux capacités de géolocalisation. Cet énoncé amorce une modification du paradigme de la relation entre le corps, le réseau et le territoire en positionnant les Locative Media comme le lieu d'une triple remise en cause : celle de l'obsolescence du corps, celle de l'existence autonome de territoires numériques, et celle de l'hégémonie de l'écran.

En positionnant clairement les locative media comme un mouvement de réaction à la pratique spécifique du net art, Tuters et Varnelis vont au delà de la seule articulation esthétique. Le discours qui consiste à affirmer que « l'expérience écranique » du net art est « décorporalisée » fait clairement référence à la pensée de la cyberculture qui proclame l'obsolescence du corps. Cet énoncé présente les locative media comme un contrepoint, une alternative possible, une « réponse » à cette vision.

En contestant l'hégémonie écranique, la décorporalisation et l'autonomie des espaces numériques Tuters & Varnelis esquissent les contours de l'espace de réflexion et d'expérimentation des Locative Media comme ceux qui se forment

⁶⁹ TUTERS, VARNELIS, 2006

autour d'un système de relation entre le corps, le réseau et le territoire où corps et territoire connectés sont envisagés dans leur intégrité matérielle et organique. Car, le territoire que réclament les Locative Media pour le corps, est celui de sa matérialité sur laquelle reposent sa finitude et sa fragilité ainsi que celui de l'effectivité de sa présence immédiate et sensible dans un environnement qui lui est coextensible. Ce constat permet alors d'émettre l'hypothèse d'un déplacement paradigmatique de la pensée du corps au sein de la culture numérique, en lui-même et dans sa relation aux objets techniques, qui éclaire la nature et les conditions du renouvellement corps/réseau/territoire opéré par les Locative Media et posé en préalable. Ce glissement épistémologique permet d'ancrer les pratiques des Locatives Media ailleurs que dans les fondements de la cyberculture, là où la pensée du corps ne s'effectue plus sur la base d'une conception dualiste corps/esprit, mais sur le principe d'une unicité du corps, à la fois objet et sujet confondu dans le « je », là où la définition de l'objet technique et de son rapport à l'humain ne relève plus d'une conception instrumentaliste pour laquelle la technique est pensée à partir d'une distinction moyens/fins (les objets prothétiques sont conçus et n'existent que pour pallier les défauts du corps humain). Un nombre croissant d'écrits contemporains sur le paradigme technologique, parmi lesquels et pour les plus significatifs nous pouvons citer ceux de Bernard Stiegler, Elie During, ou Pierre Steiner, mettent à contribution la pensée Maurice Merleau-Ponty, André Leroi-Gourhan et Georges Simondon. La récurrence référentielle à ces auteurs peut être interprétée comme ce qui désigne, en même temps qu'elle articule, les termes d'un basculement théorique qui accompagne l'émergence des Locative Media et de leur contexte technologique.

Nous ne prétendons cependant pas préciser de façon rigoureuse la nature et les conditions de ce glissement paradigmatique en regard de la complexité, de l'immensité et de la multidisciplinarité des sources disponibles dans le domaine des problématiques que soulève ce changement de positionnement théorique. Il ne s'agit pas non plus d'entrer de plain-pied dans des débats et controverses qui

échappent à la portée de ce travail comme les questions éthiques que soulève la notion du « post humain. »⁷⁰

Nous nous proposons simplement d'orienter le regard, d'ouvrir une voie possible, vers un horizon théorique que l'on sait bien plus complexe et plus profond que les grands traits que nous allons tenter de tracer ici, pour tenter d'ancrer les Locative Media dans une culture numérique qui tourne le dos aux corps fantasmés de la cyberculture, pour s'orienter vers les territoires tangibles de la chair et du vivant et de leur relation coextensive à un milieu à la fois technique et naturel. Il s'agit également de s'éloigner du registre métaphorique qui relie traditionnellement corps et technique, où l'un se définit, se comprend et se conçoit par rapport à l'autre dans un jeu de comparaisons et d'images. Ce registre qui, depuis la médecine de la Renaissance jusqu'à l'ergonomie informatique, irrigue encore une grande partie de l'imaginaire technique contemporain, présuppose une extériorité a priori entre l'homme et la technique, contribuant ainsi à faire oublier leur intimité originelle.

Nous identifions donc trois grands repères théoriques à ce glissement épistémologique : la notion de « schéma corporel » (Merleau-Ponty) qui va nous permettre de circonscrire le corps tel qu'il entre en relation avec le réseau et le territoire, les notions de « concrétisation » et de « milieu associé » telles qu'elles sont développées par Gilbert Simondon pour définir l'objet technique, et la notion « d'extériorisation » des fonctions biologiques dans les techniques par laquelle André Leroi-Gourhan analyse le processus d'hominisation, ainsi que de sa réinterprétation par Bernard Stiegler sous les termes de mémoire « épiphylogénétique ».

Le « corps propre » comme figure de l'Être au monde

⁷⁰ On pourra se référer à ce sujet au rapport *Converging Technologie for Improving Human Performance* (URL : [<http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies/>]) qui fait état du programme scientifique interdisciplinaire NBIC (Nanotechnologies, Biotechnologies, technologies de l'Information et sciences Cognitives) et à la controverse qu'il soulève (cf. DUPUY Jean-Pierre, *Quand les technologies convergeront*, URL : [http://www.resogm.org/IMG/pdf/RDM_023_0408.pdf]) notamment dans son étroite filiation à la WTA (World Transhumanist Association) (URL : [<http://www.transhumanism.org/index.php/WTA/>]).

L'évidence même du corps, de notre corps, de celui des autres, en fait un terrain de questionnements traversé par une diversité d'approches pour lesquelles il se décline selon des sens, des statuts et des enjeux différents.

La philosophie, la théologie, la sociologie, l'anthropologie, la psychanalyse, l'histoire, la littérature, le droit, l'art, la médecine, la biologie posent sur le corps des regards différents qui l'envisagent soit comme une substance physique en mesure d'être observée de façon objective, soit comme un système de signes, soit comme un produit culturel, soit comme une pure subjectivité, etc⁷¹.

Plus qu'une définition, c'est donc d'une approche dont il s'agit de se saisir afin de positionner ce corps, tel qu'il s'engage dans des dispositifs de géolocalisation qui le connectent au monde par la question fondamentale du « où suis-je? ». Cette question renvoie inévitablement à la question philosophique du « sommes nous » ou du « avons nous » un corps qui débouche sur son paradoxe fondamental, celui de son irréductibilité subjective ou objective et de son impossible mise à distance. Savoir « où l'on est » renvoie donc à cette double et indissociable condition corporelle, à la fois objet situé dans le monde et conscience d'être là. Nous nous référerons, pour porter ce regard, à la notion Husserlienne de « corps-propre » telle qu'elle a été développée dans la philosophie phénoménologique par Maurice Merleau-Ponty :

« Il est question seulement de reconnaître que le corps, comme édifice chimique ou assemblage de tissus, est formé par appauvrissement à partir d'un phénomène primordial du corps-pour-nous, du corps de l'expérience humaine ou du corps perçu, que la pensée objective investit, mais dont elle n'a pas à postuler l'analyse achevée. En ce qui concerne la conscience, nous avons à la concevoir, non plus comme une conscience constituante et comme un pur être-pour-soi, mais comme une conscience perceptive, comme le sujet d'un comportement, comme un être au monde ou existence, car c'est seulement ainsi qu'autrui pourra apparaître au sommet de son corps phénoménal et recevoir une sorte de « localité ». À ces conditions, les antinomies de la pensée objective disparaissent. »⁷²

71 - On peut se référer à ce sujet à l'avant-propos, rédigé par Michela Marzano, du *Dictionnaire du corps*, PUF, 2007.

⁷² Phénoménologie de la perception, p. 408-409

Nous retiendrons de cette notion, en toute conscience de ce que cet usage a de réducteur en regard de la pensée philosophique, le rejet de toute dualité corps/esprit et l'affirmation de l'unicité du corps qu'elle désigne, à la fois objet et sujet, avec lequel le « je » se confond qui constitue ce en quoi s'enracinent les conditions théoriques d'un retour au corps :

Nous proposons donc d'inscrire la définition du corps, tel qu'il semble s'affirmer dans la pratique des Locative Media, par rapport à la notion de « corps propre » telle qu'elle a été développée dans la phénoménologie de Maurice Merleau-Ponty permet de penser le corps comme support d'un Être inscrit dans la « texture du monde ».

Dans cette relation aux autres et au monde, la notion de "localité" retient ici toute notre attention en fonction du contexte qui est le notre.

Un être-là, donc, qui ne se fonderait plus sur une conscience intériorisée, mais sur une conscience d'un être-au-monde toute entière tournée qui se forge dans un tissu relationnel entre mon corps, le monde et autrui.

Le corps-propre est, pour Merleau-Ponty, avant tout spatialisé par un schéma corporel qui a pour faculté d'inscrire l'Être dans la « texture du monde ». Ce que nous retiendrons de la pensée de Merleau-Ponty en regard de notre objet d'étude, est donc cette notion de « localisation » que nous comprenons comme issue de la lecture du « schéma corporel » effectuée par Merleau-Ponty à partir de l'expérience de la motricité.

Nous avons vu, lors de l'analyse fonctionnelle notamment, que l'expérience corporelle des locative media était avant-tout celle d'un corps en mouvement, un corps qui marche ou se déplace à l'aide d'un véhicule, un corps de toute façon en prise avec le paradigme technologique de la mobilité. Or, ce que nous dit Merleau-Ponty, est que la spatialité du corps-propre se fonde sur sa motricité dans le sens où le schéma corporel est « dynamique », autrement dit, que « mon corps m'apparaît comme une posture en vue d'une certaine tâche actuelle ou possible », que sa spatialité relève d'une « spatialité de situation ».⁷³

Merleau-Ponty écrit un peu plus loin : « Le mot "ici" appliqué à mon corps ne désigne pas une position déterminée par rapport à d'autres positions ou par

⁷³ Phénoménologie de la perception, p. 129.

rapport à des coordonnées extérieures, mais l'installation des premières coordonnées, l'ancrage du corps actif dans un objet, la situation du corps en face des tâches"⁷⁴

Cet « ancrage des corps » dans le monde relève d'un « ici » qui excède largement celui qui, précédé d'un « vous-êtes » s'inscrit par exemple sur les plans de ville, il est plutôt de l'ordre de celui qui se rend visible dans les cartes dynamiques des arts des locative media où les corps tracent leur propre espace par l'action de leur déplacement, où le mouvement rend compte finalement de la façon dont le corps n'est ni « *dans* l'espace », ni *dans* le temps », mais comment « il *habite* l'espace et le temps » (note, p. 174)

Ces quelques remarques, bien que très lacunaires, nous semblent cependant suffisamment solides pour donner au terme « corps » tel que nous le proposons ici toute son envergure sémantique qui ne peut se saisir que dans sa dimension relationnelle réciproque au réseau et au territoire. Elles énoncent les fondements du glissement paradigmatique à l'œuvre au sein de la culture numérique tout en ancrant plus profondément encore le corps au cœur de la notion d'habiter.

Mais ce corps, tel qu'il se pense dans son unicité, réclame une toute autre approche de sa relation à l'objet technique que celle dont elle fait l'objet dans la cyberculture, induisant par conséquent une autre approche de l'objet technique lui-même. Le glissement épistémologique qui s'opère, ne concerne donc pas exclusivement la notion de corps lui-même, mais s'élargit à une pensée plus globale qui le relie inextricablement à l'objet technique et à son environnement.

Simondon, pour une re-définition de l'objet technique.

La pensée de Gilbert Simondon fait l'objet depuis quelques années d'un regain d'attention en regard de son postulat d'origine qui n'a de cesse de s'affirmer depuis qu'il a été formulé en 1958 dans *Du mode d'existence des objets techniques* :

« Cette étude est animée par l'intention de susciter une prise de conscience du sens des objets techniques. La culture s'est constituée en système de défense contre les

⁷⁴ *Idem*, p. 130

techniques; or, cette défense se présente comme une défense de l'homme, supposant que les objets techniques ne contiennent pas de réalité humaine. »⁷⁵

En d'autres termes appliqués au contexte contemporain, la mé-connaissance de la machine est ce qui mène à l'opposition technophobie/technophilie qui a longtemps conduit les débats concernant les impacts sociaux des nouvelles technologies de l'information et de la communication où la première mène précisément à un discours catastrophiste et la deuxième à une attitude idolâtre, qui constitue l'un des aspects de la cyberculture, notamment dans son déni du corps. Or, Simondon renvoie dos à dos les deux termes de cette opposition en leur attribuant la même source : celle de l'incapacité de la culture traditionnelle à prendre en compte la réalité technique :

« La plus forte cause d'aliénation dans le monde contemporain réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence, par son absence du monde des significations, et par son omission dans la table des valeurs et des concepts faisant partie de la culture.»⁷⁶

« Devant ce refus défensif, prononcé par une culture partielle, les hommes qui connaissent les objets techniques et sentent leur signification cherchent à justifier leur jugement en donnant à l'objet technique le seul statut actuellement valorisé en dehors de celui de l'objet esthétique, celui de l'objet sacré. Alors naît un technicisme intempérant qui n'est qu'une idolâtrie de la machine et, à travers cette idolâtrie, par le moyen d'une identification, une aspiration technocratique au pouvoir inconditionnel.»⁷⁷

Selon lui, la définition et les classifications de l'objet technique par l'usage ou les finalités ne permettent pas de considérer leur dimension culturelle, ainsi que leur capacité à acquérir une forme d'autonomie et d'individuation. Cette nécessaire redéfinition s'avère d'autant plus pertinente depuis que l'automatisme émancipe le fonctionnement de la machine de toute intervention humaine et d'autant plus

⁷⁵ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, préciser édition et n°de page, aux alentours de la page 9.

⁷⁶ Idem, p.10_11

⁷⁷ Idem p. ????

encore en regard du nouveau milieu associé que font naître les technologies numériques de l'information et de la communication.

L'objet technique n'est pas le résultat d'une intention humaine qui produit la fonction et la forme d'un objet en fonction d'un usage prédéterminé, mais le produit d'une ontogénèse, d'une évolution qui relève moins de déterminations économiques, historiques ou sociales que d'une nécessité interne. Le devenir de l'objet technique repose ainsi sur un processus de concrétisation par lequel il acquiert « un mode de fonctionnement cohérent, unifié et unitaire (...) à partir de ses propres lois, et non plus seulement à partir des lois de l'idée et du modèle qui ont produit sa version simplement matérielle, ou à partir de son usage par l'homme dans le travail. »⁷⁸ Ce processus de concrétisation va de pair avec un processus d'ouverture de la machine sur ce que Simondon nomme un milieu associé « médiateur de la relation entre les éléments techniques fabriqués et les éléments naturels au sein desquels fonctionne l'être technique. (...) C'est ce milieu associé qui est la condition d'existence de l'objet technique inventé. »⁷⁹

Ce que nous souhaitons retenir de cette définition de l'objet technique, en toute conscience de son caractère restrictif en regard du projet philosophique de l'œuvre de Simondon, est la double ouverture fondamentale et constituante de la machine, sur l'homme et sur le monde. Elle permet en effet d'une part, de mettre en évidence l'objectivité du couple homme/technique, liés par une relation transductive, (qui constitue ses propres termes sans que ceux-ci ne puisse exister en dehors de cette relation) dans la relation de coprésence et de coévolution de l'homme et de la machine, et d'autre part, la relation d'interdépendance entre l'objet technique et son milieu associé.

Leroi Gourhan et sa réinterprétation Stieglerienne, pour une rupture anthropologique du statut de l'objet technique.

Leroi-Gourhan, énonce dans *Le geste et la parole*, les devenirs consubstantiels de l'homme et de la technique à partir du constat issu de ses travaux

⁷⁸ STEINER, op cit, p. 13-14.

⁷⁹ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, aux alentours de la p.59, à vérifier dans édition citée.

anthropologiques selon lequel l'évolution des objets techniques ne dépend pas de données culturelles mais de lois universalisables qui les transcendent. Selon lui, l'humain est issu du processus d'extériorisation des fonctions ostéomusculaires et neurosensorielles dans la technique, les outils techniques sont le résultat d'exsudations progressives du corps et du cerveau humain. C'est à partir de la découverte des restes d'outils et d'un squelette de zinjanthrope, un australopithèque daté de 1,75 millions d'années, que Leroi-Gourhan énonce sa théorie. Il montre que cet individu bipède figure l'apparition progressive d'un nouveau type d'être vivant relevant du processus d'hominisation : en libérant ses membres antérieurs de la motricité, il les voue désormais essentiellement à la fabrication et à l'expression, pénétrant ainsi dans le processus d'extériorisation technique du vivant.

Bernard Stiegler propose de penser la technique comme prothèse originaire de l'humain :

« Il se produit il y a 4 millions d'années ce que Leroi-Gourhan appelle le processus d'extériorisation. Ce terme d'« extériorisation » n'est d'ailleurs pas pleinement satisfaisant. Car il suppose que ce qui est « extériorisé » était auparavant « à l'intérieur », ce qui n'est justement pas le cas. L'homme n'est homme que dans la mesure où il se met hors de lui, dans ses prothèses. Avant cette extériorisation, l'homme n'existe pas. En ce sens, si l'on dit souvent que l'homme a inventé la technique, il serait peut-être plus exact ou en tout cas tout aussi légitime de dire que c'est la technique, nouveau stade de l'histoire de la vie, qui a inventé l'homme. L'« extériorisation », c'est la poursuite de la vie par d'autres moyens que la vie. Homme et technique forment un complexe, ils sont inséparables, l'homme s'invente dans la technique et la technique s'invente dans l'homme. Ce couple est un processus où la vie négocie avec le non-vivant en l'organisant, mais de telle manière que cette organisation fait système et a ses propres lois. » 80

Il insiste d'autre part sur un caractère décisif pour lui – le projet qu'il développe dans *La Technique et le Temps* notamment, consiste « à montrer que la technique, contrairement au sens commun, n'est pas dans le temps et l'espace, mais qu'elle

⁸⁰ Bernard Stiegler, « Leroi-Gourhan : l'inorganique inorganisé », in *Cahiers de médiologie* n°6, *Pourquoi des médiologues ?*, 1998, p.190.

est constitutive de la temporalité et de la spatialité en tant que telles »⁸¹ - de la pensée de Leroi-Gourhan : celui de la mémoire. La mémoire, qui relevait jusqu'à l'australopithèque, de l'ordre du vivant, s'exteriorise, à partir du néandertalien, dans la technique ou en d'autres termes que « le concept technique n'est pas inscrit d'avance dans une organisation biologique du cerveau ». ⁸² Le processus d'exteriorisation est alors intimement lié à l'apparition de ce que Stiegler appelle la « mémoire épyphilogénétique », supportée et constituée par la technique. La mémoire épyphilogénétique est une mémoire technique (que Leroi-Gourhan appelait déjà « mémoire sociale en expansion ») qui vient faire lien entre les deux mémoires existantes isolées par le biologiste de l'évolution August Weismann : la mémoire « phylogénétique » (celle de l'espèce) et la mémoire « épigénétique » (celle de l'individu).

« Il n'y a cognition humaine à proprement parler, c'est à dire invention de savoirs et de connaissances, qu'à partir du moment où apparaît, outre les mémoires internes de l'espèce (germinale) et de l'individu (somatique), une troisième mémoire, externe et technique, dite épiphylogénétique, et venant se combiner avec la mémoire nerveuse de l'individu humain (épigénétique) et avec la mémoire biologique de l'espèce humaine (phylogénétique). ⁸³ »

Le processus d'exteriorisation porté par Leroi-Gourhan, qui constitue en lui-même une rupture dans le statut anthropologique de la technique en énonçant comme fondateur de l'hominisation le principe de co-construction entre l'homme et la technique, est ainsi projeté par Bernard Stiegler – et ce d'autant plus qu'il le fait à partir d'une propriété aussi intime que la mémoire - dans le champ de la pensée contemporaine sur la technologie à partir d'une réévaluation complète et radicale de l'objet technique, en rupture avec une doxai traditionnelle en grande partie irriguée par la pensée platonicienne :

« Lorsque Platon fait dire à Socrate que l'âme est immortelle, et qu'elle a donc déjà contemplé dans sa vie antérieure les essences qu'elle peut, pour cette raison, retrouver (...), il pose qu'il y a du déjà-là, et que c'est dans ce déjà-là que se trouvent

⁸¹ Steiner, 2010.

⁸² Stiegler, *Philosopher par accident. Entretiens avec Elie During*, p. 47

⁸³ Bernard Stiegler, « *Enjeux épistémologiques, méthodologiques et politiques des technologies cognitives* », p. 2

et les questions et leurs issues. Mais au contraire de Platon, je crois que ce déjà-là est essentiellement un dehors et que ce dehors, qui est le monde, est soumis, dans son organisation, à la condition épiphylogénétique qui modifie, au fil de ses évolutions, la vie du dedans. Quant au « dedans », il intériorise le dehors, mais en l'intériorisant, il l'oublie : il oublie sa propre opération et ainsi naturalise son savoir. »⁸⁴

Le glissement épistémologique dont il est fait état ici est précisément contenu dans ce qui permet de porter attention aux échanges complexes qui se nouent entre intériorité et extériorité, à ce qui se passe entre le corps et son dehors, dans la pensée qui relie fondamentalement homme, technique et milieu comme éléments d'un complexe relationnel auto-organisant, où entre l'inerte et le vivant, se glisse une autre catégorie d'étants, celle de « l'inorganique organisé »⁸⁵. Cela nous semble essentiel en regard du processus de déshumanisation qui sous-tend le mythe cyborgien de la cyberculture. Car ainsi perçue, la technique n'est plus ce qui vient combler l'insuffisance d'un corps défaillant, ce qui l'éloigne du vivant, mais ce qui le constitue au sein d'un milieu technique et organique qui ne plus étrangers l'un à l'autre mais dans une dynamique co-constituante. Ce que nous avons interprété comme un rejet de l'hégémonie écranique, de la décorporalisation et de l'autonomie des espaces numériques formulée par Tuters & Varnelis (cf. p. ??) sans

⁸⁴ Stiegler, *Philosopher par accident. Entretiens avec Elie During*, p. ??

⁸⁵ « Depuis le Ve siècle avant notre ère et jusqu'au XIXe siècle, du point de vue de la pensée aussi bien philosophique que scientifique, les objets techniques sont en quelque sorte des non-étants : ils relèvent littéralement du néant et ne font donc l'objet d'aucune pensée en propre. La Physique d'Aristote tout aussi bien que la Philosophie zoologique de Lamarck considèrent que pour tout savoir authentique, c'est-à-dire scientifique, il n'existe que deux grandes classes d'étants (« étant » traduit ici ta onta, l'expression grecque qui désigne dans la physique et la métaphysique « les choses qui sont ») : les étants inertes, relevant de la physique, c'est-à-dire les étants qui ne sont pas organisés (les minéraux) ; et les étants organiques, relevant de la biologie, c'est-à-dire les étants organisés (les végétaux, les animaux et les hommes).

Entre ces deux grandes catégories d'étants, ceux qui relèvent de la physique et ceux qui relèvent des sciences du vivant, il n'y a absolument rien. Or, à partir du XIXe siècle, des penseurs – historiens, archéologues, ethnologues ou philosophes, d'abord Allemands, tels Beckmann, Kapp, Marx, puis, à partir du XXe siècle, Français, notamment Mauss, Leroi-Gourhan, Gille, Simondon – comprennent que les objets techniques ont une histoire, et qu'en étudiant des séries d'objets techniques dans le temps, par exemple des séries de haches, ou des séries d'instruments de labour, on peut mettre en évidence que ces objets techniques sont pris dans des processus évolutifs qui répondent à des lois morphogénétiques. Or, ces lois ne relèvent pas simplement de la physique, bien qu'elles soient soumises à la physique : pour qu'un objet technique fonctionne, il doit respecter les lois de la physique, mais la physique ne suffit pas à expliquer l'évolution des objets techniques. Et ces lois ne relèvent pas non plus strictement de l'anthropologie. » Stiegler, 1998 (compléter)

prétendre correspondre point par point aux pensées convoquées précédemment, fait néanmoins signe vers une modification de l'horizon épistémologique de la pensée des relations entre corps et technologie dans la culture numérique. On peut y voir la réfutation implicite des catégories d'opposition traditionnelles (forme/matière, esprit/corps, intelligible/sensible, naturel/artificiel) qui irriguent la pensée occidentale dans ce domaine, et la nécessité de réévaluer, à l'horizon de ces fondements anthropologiques et philosophiques, l'ensemble des processus relationnels qui nouent entre eux les rapports entre corps, réseaux et territoires. Cette nécessité se fait d'autant plus prégnante, qu'à l'ère des réseaux numériques, de la mobilité et de ses appareillages, la perception des objets techniques se trouve questionnée par leur « disparition progressive du champ d'attention cognitif de l'agent » dans le sens où ils sont peu à peu « appropriés », c'est à dire « intégrés par le corps et /ou dans l'environnement de l'utilisateur »⁸⁶. Cet état « d'invisibilité » (qui ne concerne pas que l'ordre du visible mais aussi celui du tactile et de l'audible), particulièrement manifeste dans le cas des réseaux numériques accessibles par une connexion sans fil, demande à ce que soient mobilisées d'autres types d'attention. La seule sollicitation d'un (ou même plusieurs sens) ne suffit pas à accéder à la perception de cette « machine » qui convoque pour, se rendre lisible, le corps dans son intégrité, par l'intermédiaire de sa présence, ou pourrait-on dire, de son « être-là ».

L'écho des sciences cognitives

Cette question de la « présence » des corps et de son implication dans des environnements techniques posée par l'hypothèse d'une modification des relations dans la triade corps/réseau/territoire, trouve un appui et un écho tout particulier dans les outils théoriques produits par le tournant paradigmatique que connaissent aujourd'hui les sciences cognitives. Ce domaine connaît en effet une rupture équivalente et quasi-synchrone à celle que l'on vient d'identifier dans le champ de la culture numérique, et partage avec elle le même « horizon théorique » précédemment évoqué. Cette rupture paradigmatique se caractérise par la remise

⁸⁶ Steiner 2010

en question des approches cognitivistes traditionnelles issues de la pensée dite «*computo-représentationnaliste*», limitée au traitement symbolique et intracérébral de l'information, et par un élargissement du cadre d'analyse des sciences cognitives à un contexte plus large que l'individu par la prise en compte de l'environnement physique et social dans lequel se situent l'action et la connaissance humaine. Cette nouvelle approche se retrouve, légèrement nuancée, sous les termes de cognition «*distribuée*», «*située*» ou «*incarnée*» ainsi qu'ils s'énoncent dans le titre d'un texte d'appel à contribution d'un colloque destiné aux jeunes chercheurs en sciences cognitives⁸⁷. Ce même texte expose en ces termes les enjeux et la teneur de cette rupture dans le champ cognitiviste :

«*Les sciences cognitives connaissent un remaniement méthodologique et conceptuel profond depuis les années 1990. Alors que le cerveau a été traditionnellement conçu comme étant le seul siège de l'intelligence, de nombreuses recherches soulignent le rôle incontournable de l'enchâssement du cerveau dans le corps, le contexte, voire la culture. (...) on observe une extension du domaine de la cognition qui ne se limite plus au traitement symbolique et interne de l'information mais s'implémente dans différents processus sensori-moteurs (...) et différents substrats (...). Que ce soit la résolution de problèmes où la perception, la prise de décision ou la mémoire, la cognition s'incarne dans le corps, est située dans un environnement et est distribuée entre les agents, les artefacts et les structures informationnelles externes.*»

Ce glissement paradigmatique, formé par une approche dite «*constructiviste*⁸⁸» de la cognition procède du même mouvement, issu du même cadre théorique identifiés pour celui qui transforme actuellement les formes, usages et enjeux de la culture numérique. Il s'agit bien là d'un même mouvement de sortie d'un cadre clos, isolé et symbolique issu du constat de l'impasse théorique et pratique constituée par la réduction de l'homme à ses seules capacités cérébrales, par le

⁸⁷ «*Au delà du cerveau : la cognition incarnée, située et distribuée*», Appel à contribution, Colloque *Cognitio* 2006, Montréal,

URL : [<http://calenda.revues.org/nouvelle6435.html>].

⁸⁸ «*Nous employons le terme «*constructiviste*» pour désigner la constellation des approches qui, de la phénoménologie à la cognition située en passant par l'énaction varélienne, ont en commun de se présenter comme alternatives à l'approche *computo-représentationnaliste* classique.*», HAVELANGE Véronique, LENAY Charles, STEWART John, «*Les représentations : mémoire externe et objets techniques*», *Intellectica* 35, 115-131, 2003.

dualisme entre un transcendantal constituant et un empirisme constitué, par la réduction de la technique à un instrument matériel, pour s'engager vers l'analyse et l'expérimentation d'un cadre plus vaste, orchestré par des boucles d'interaction réciproques où l'environnement socio-technique et ses acteurs co-adviennent selon les modalités de la « présence ». C'est précisément cette notion de « présence » que nous aimerions établir comme l'un des points de jonction essentiel entre les dispositifs des Locative Media et les sciences cognitives, qui vient renforcer l'approche phénoménologique du corps énoncée précédemment (cf. partie ??). L'analyse proposée par Havelange, Lenay et Stewart⁸⁹ des approches constructivistes de la cognition nous permet notamment de préciser le sens de ce terme, fréquemment utilisé dans les pages précédentes, tel que nous le voyons se déployer dans les dispositifs des Locative Media. Les auteurs proposent d'aborder la cognition par la double compréhension dont peut faire l'objet le terme de « représentation » :

« Le terme "représentation", tel qu'il est employé dans la théorie de la connaissance, possède deux sens qu'il convient de distinguer rigoureusement (Ladrière 1995). D'une part, il repose sur la métaphore de la diplomatie : deux entités sont alors clairement séparées, la représentation et ce qui est représenté ; la représentation est un dédoublement tendanciellement fidèle d'un référent prédonné, auquel elle peut donc servir de tenant-lieu. D'autre part, le terme "représentation" s'appuie sur la métaphore du théâtre : la représentation est ici ce qui rend (de *reddere* en latin) présent ; elle n'est dès lors ni une réplique plus ou moins exacte, ni un substitut, mais un processus , une activité. »

Ce double sens est hérité des fondements de la phénoménologie qui, cherchant à rompre avec la conception philosophique classique de la représentation comme simulacre du monde, y substitue la problématique de « l'intentionnalité ».

(définir) La tendance *compu*-représentationnaliste est issue d'une lecture erronée des fondements de la phénoménologie par la philosophie analytique qui retourne contre lui-même le concept de l'intentionnalité forgé par Brentano, aboutissant ainsi à une conception de la représentation qui implique un état mental dont le contenu dépend d'un réel supposé objectif et indépendant, alors

⁸⁹ *Ibid.*

que l'objectif même de la phénoménologie était de rompre avec conception philosophique classique de la représentation comme simulacre du monde.⁹⁰ François-David Sebbah explique très clairement cette impasse de la façon suivante :

« Le thème phénoménologique de l'intentionnalité veut se donner les moyens de résoudre l'énigme en montrant que le problème était en fait mal posé : ce n'est qu'à partir du moment où l'on s'installe d'emblée dans l'opposition entre un dedans et un dehors considérés comme deux régions ontologiquement séparées, et structurant l'être toujours déjà, que le problème est insoluble. Dévoiler l'intentionnalité comme toujours déjà et originairement « transcendance immanente » court-circuite le problème à sa racine : il n'y a pas à se demander comment je puis sortir de moi pour me porter vers le monde extérieur, ni comment faire entrer en moi la réalité extérieure comme telle : je ne suis rien d'autre que l'acte même de me porter vers ce que je me donne, pour ainsi dire une flèche comme telle immanente à elle-même, et le monde n'est rien d'autre que ce que je me donne, que le corrélat de l'acte. »⁹¹

À l'opposée de cette lecture computo-représentationnaliste se trouve donc celle de la théorie de l' « éinaction » développée par Varela ⁹² pour laquelle « la représentation n'apparaît plus comme un état mental doté d'un contenu linguistique qui tiendrait lieu d'un objet prétendument originaire, mais comme une activité relationnelle où le sujet et l'objet d'une visée intentionnelle co-adviennent.⁹³ » Selon cette perspective, dont la parenté conceptuelle avec la transduction simondonienne est soulignée par les auteurs⁹⁴, la séquence linéaire « données des sens »⁹⁵ (entrée) / perception / raisonnement / action (sortie), se

⁹⁰ Cf. à ce sujet : JACOB, Pierre, « Précis de l'intentionnalité, problèmes de philosophie de l'esprit », *Philosophiques*, vol. 34, n° 1, 2007, p. 153-158.

URL : [<http://www.erudit.org/revue/philoso/2007/v34/n1/015868ar.pdf>]

⁹¹ SEBBAH, François-David, « L'usage de la méthode phénoménologique dans le paradigme de l'éinaction », *Intellectica*, 2004/2, 39, pp. 169-188

⁹² Cf. : VARELA, Francisco, J., *Connaître les sciences cognitives*, Éditions du Seuil, Paris, 1989 et VARELA Francisco J., THOMPSON, Evan, ROSCH, Eleanor, *The Embodied Mind*, MIT Press, Trad. Fr. par HAVELANGE Véronique, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Éditions du Seuil, 1993.

⁹³ HAVELANGE et al., op.cit.

⁹⁴ « Simondon (1989a) appelait déjà *transduction* ce type de relation, où les deux pôles n'existent que dans leur relation réciproque, où la relation elle-même constitue les deux termes sans que l'un précède l'autre ou vice versa »

⁹⁵ traduction de « sense-data »

transforme en une boucle sensori-motrice induisant le caractère constitutif de la perception. De là, « la représentation, dans le sens de rendre présent est fondamentalement une action » et n'a plus rien à voir avec la « mise en correspondance d'un tenant-lieu avec une « chose » ou un « objet » prédonnés qui auraient existés avant toute action »⁹⁶

Cette approche modifie dès lors toute la conception du système de relation et de médiation de l'homme aux objets techniques, et par rebond, celle des objets techniques eux-mêmes, car ce qui est rendu présent, dans ce contexte, est donc « moins un objet isolé, qu'un monde » un monde vécu, au sens phénoménologique, lui-même indissociable de la notion de corps propre et de la perception d'autrui. Ce monde propre « qui co-advient avec le sujet concerné » peut alors être caractérisé « à partir d'une identification du dispositif de couplage sensori-moteur qui médiatise la relation », autrement dit, par la caractérisation « des mondes propres des êtres humains en relation avec les objets techniques ». La thèse de la Technique comme Anthropologiquement Constitutive/Constituante (dite « TAC »), qui trouve ses sources dans les travaux de Leroi-Gourhan, Simondon et Stiegler est ce qui, en sciences cognitives, permet d'articuler la pensée de cette relation, en « pensant ensemble », comme l'écrit Pierre Steiner⁹⁷, « dans leurs relations de constitution mutuelle, technologie et cognition » plutôt que de « prendre une technologie particulière, l'ordinateur, comme métaphore pour penser la cognition ». Les objets techniques ne sont alors plus considérés seulement comme des objets utilitaires soumis à des buts préétablis, mais englobent dans leur analyse leur relation à un processus social distribué et qui le déporte systématiquement au delà de ses finalités préconçues. La particularité du monde propre des être humains (à la différence des animaux) est d'inclure leurs inventions techniques dans leur dispositif de couplage structurel, les objets techniques font alors partie d'un processus doué d'une dynamique propre et peuvent alors être considérés comme « des prothèses qui donnent lieu à des mondes propres entièrement nouveaux ».

⁹⁶ HAVELANGE et al., op.cit.

⁹⁷ STEINER, op cit, p. 8.

Les objets techniques sont donc des supports à l'activité de représentation – au sens de « rendre présent » - de ces mondes propres, qui présupposent un sujet cognitif pour qui il peut y avoir « présence ». La présence, dans ce cas, se doit d'être envisagée dans sa double dimension spatiale et temporelle. Elle désigne autant le fait de se trouver dans un lieu que celui d'actualiser, par la contextualisation sociale du geste inhérent à l'amovibilité et à l'externalité de l'objet technique (Leroi-Gourhan), ses dimensions mémorielles et projectives, celles-là mêmes qui en révèlent le caractère à la fois social, culturel et collectif.

L'ensemble de ces arguments théoriques constituent pour nous ce qui, dans le champ de la culture numérique, fonde les conditions théoriques d'un "retour au corps", tel que nous le voyons se manifester dans la mise en oeuvre des locative media. Nous n'avons pu ici que survoler la pensée de ces auteurs, ne tirant parti que d'une mince frange que le temps passé à les lire, forcément trop court, a pu nous rendre intelligible. Malgré ces résultats lacunaires, nous avons la conviction qu'il construisent ensemble, dans une triple perspective philosophique, anthropologique et cognitive, une convergence théorique issue d'un même rejet originel de la dualité corps/esprit qui permet de "désigner" le glissement paradigmatique qui réoriente le statut du corps, depuis un registre réifiant où s'organisent les conditions de son simulacre et de sa cyborgisation, vers ce qui le constitue en tant que principe d'énonciation du désir commun de l'être au monde.

4 - La ville comme territoire d'expérimentation et du sens politique.

Nous annonçons, en fin de première partie, comment dès l'issue des premiers workshops consacrés aux locative media, se dessinait déjà une ouverture vers la ville, envisagée à la fois comme terrain d'expérimentation et objet de discours.

L'espace urbain constitue en effet, cela s'est confirmé tout au long de leur processus de développement, le territoire privilégié de la mise en œuvre des dispositifs artistiques des locative media.

C'est dans cette direction que nous souhaitons orienter la dernière partie de notre réflexion. Deux raisons essentielles déterminent le choix de ce déplacement focal sur l'espace urbain comme terrain d'expérimentation des arts des locative media.

Le premier relève de l'évidence même de la présence des territoires urbains au sein de notre corpus. Une majorité des pièces référencées du corpus ont pour contexte la ville, désignée en tant qu'entité universelle ou localisée⁹⁸. Il s'impose en quelque sorte de lui-même, par la force et l'effectivité de sa présence.

Mais, en elle-même, cette raison ne fait pas sens. Il ne s'agit pas alors pour nous de la justifier, nous la constatons en tant que telle, mais de mettre en perspective les arguments théoriques et les implications ontologiques que cette présence accrue de la ville produit dans l'analyse des arts locative media, et plus précisément comment le paradigme urbain, dans l'approche corporelle qui est la nôtre, vient en préciser la dimension critique encore instable.

Cette approche vient resserrer le corpus d'œuvre établi aux items suivants :

Active Ingredient 1 ; Alstad 1 et 2 ; Ambient TV ; Armstrong ; Arnall ; Audio Nomad 2 ; Blast Theory 1, 2, 3 ; Bleecker 1 et 2, C5 2, Choloniewski ; Evans ; FING ; Fischer ; Frelih ; Gaye, Knowlton 1 et 2, Mac Gregor 1 et 2 ; Micallef ; Nogo Voyage ; Nold ; Plan b 1, 2, 4 ; Polak 1 ; Ratti ; Reverberant ; Rueb 1, 3, 4 ; Rüst ; Sant ; Schneider ; Sciboz ; Vogiazou ; Wollensak ; Xilabs.

⁹⁸ Nous attirons là l'attention sur le fait que dans certains cas, c'est de villes en particulier dont il est question. En s'en emparant, les artistes cherchent à en dire l'identité singulière par la révélation de faits historiques ou morphologiques (Alstad 1, Audio Nomad 2, Blast Theory 4, C5 2, Knowlton 1 & 2, Mac Gregor 1 & 2, Micallef, Nogo Voyage, Plan b 1, 2, 4, Polak 1, Ratti, Reverberant, Rueb 3, 4, Sciboz, Wollensak, Wood) parfois mise en évidence par l'itinérance des dispositifs qui permettent alors de procéder par comparaison (Blast Theory 1, Choloniewski, Nold).

La crise de l'urbain contemporain

L'espace urbain constitue sans nul doute l'un des paradigmes dominant du monde contemporain. La ville, telle qu'elle se développe en quelque sorte au delà d'elle-même dans un devenir-mégapole où 60% de la population vivra d'ici 2030, s'impose plus que jamais comme le lieu de cristallisation des enjeux du devenir humain : enjeux sociaux (lutte contre la pauvreté), économiques (lieux de production, de concentration et de distribution des richesses et des ressources), écologiques (70% des émissions de dioxyde de carbone contre 2% d'occupation de la masse continentale)⁹⁹, pour ne citer que les plus évidents. Sous l'influence du processus de mondialisation économique, de la croissance continue de ses habitants, et des technologies numériques de communication, la ville contemporaine est en mutation. Face à l'ampleur de ces mutations ainsi qu'à l'abondance de la littérature les concernant, nous ne pouvons, à défaut d'une synthèse encore hors de portée, que planter le contexte dans lequel les artistes des locative medias viennent inscrire leur travail.

Une des formes principales de visibilité de ces transformations se mesure sur un axe terminologique. La ville contemporaine n'a de cesse, depuis au moins deux décennies maintenant, de se chercher un nom qui se prononce sous des formes à la fois concurrentes et complémentaires : « métapole » (François Ascher), « ville globale » (Saskia Sassen), Ville « archipel » (Olivier Dollfus), « ville territoire » (Antoine Picon), « ville émergente », « ville 2.0 » (FING), « hyperville » (M. Guillaume, A Corboz), « cité informationnelle » (M. Castells), « ville interactive » (Serge Wachter), etc¹⁰⁰. Ces fluctuations lexicales renvoient l'image des mutations

⁹⁹ Source ONU : « L'avenir que nous voulons : les villes », *RIO + 20, conférence des Nations Unies sur le développement durable*, juin 2012, Rio de Janeiro.

[<http://www.un.org/fr/sustainablefuture/pdf/cities.pdf>]

¹⁰⁰ Ces termes renvoient respectivement aux références bibliographiques suivantes : ASCHER François, *Nouveaux principes de l'urbanisme*, Éditions de l'Aube, 2004 ; SASSEN Saskia, *Les villes globales, New York, Londres, Tokyo*, Descartes et Cie, 1996 ; DOLLFUS Olivier, *La mondialisation*, Presses de Sciences Po, 1996 ; PICON, Antoine, *Le temps du cyborg dans la ville territoire*, Les annales de la recherche urbaine, n°77, déc. 1997, p. 72-77) et *La ville territoire des cyborgs*, Les éditions de l'imprimerie, 1998 ; CHALAS Yves, DUBOIS-TAINE Geneviève (dir.), *La ville émergente*, Éditions de l'Aube, 1997 ; FING, *La ville 2.0, complexe... et familière*, Éditions fyp, 2008 ; CORBOZ Andres, « La Suisse comme hyperville », *Le Visiteur*, n° 6, 2002 p. 115 et GUILLAUME Marc, *La*

d'une « ville » qui ne se laisse plus circonscrire, ni sémantiquement ni dans sa forme, échappe en permanence à ses propres frontières. Sous l'influence conjointe de la mondialisation et du développement des technologies de communication numérique, « un urbain généralisé et sans limites a succédé à une culture urbaine des limites »¹⁰¹

Son espace territorial ne se pense plus en termes de limites et de géométrie, ni en fonction d'oppositions binaires telles que le lointain/le proche, la présence/l'absence, un dedans citadin/un dehors campagnard, mais à l'aune d'un modèle réticulaire, en termes de noeuds, d'interconnexions et de branchements à l'échelle locale, nationale et mondiale, entre lesquels transitent des flux de biens, de personnes ou d'informations, qu'ils soient physiques ou numériques. Le paradigme des réseaux dans ses dimensions symbolique et technique s'est répandu sur une ville devenue informe, au point, semble-t-il parfois, de s'imposer, à l'échelle globale, comme l'autorité dominante qui filtre le regard et régit ses modalités d'organisation et de construction. Avec le développement des appareils de communication mobiles et des réseaux sans fil le corps collectif des habitants fait place à une multiplication des individualités toujours plus sollicitées, mobiles, informées, où l'espace vécu et le temps de l'histoire ancrés dans la profondeur des lieux, fait place au temps-réel et à la simultanéité. Dans l'ensemble, nous pouvons dire que les questions qui articulent les enjeux globaux portés par l'influences des technologies de communication numérique sur l'espace urbain sont superposables à ceux que nous avons identifiés pour les territoires au chapitre ??, à savoir pour rappel : gouvernance, représentations, habitabilité, perception).

L'objectif n'est pas ici de prendre en considération l'ensemble des enjeux portés par ces mutations urbaines, ni même de ceux qui ne relèveraient que de l'influence des technologies de communication numériques d'ailleurs souvent difficiles à identifier en tant que telle. D'autant que s'il est une idée commune d'admettre que le monde est en train de basculer dans l'urbain généralisé, cette généralisation

révolution commutative, in Pourquoi des médiologues, Cahiers de Médiologie, n°6, 1998, p. 157-173 ; CASTELLS Manuel, *La cité informationnelle*, Problèmes politiques et sociaux, n° 986-987, Juillet-Août 2011, WACHTER Serge, *La ville interactive, L'architecture et l'urbanisme au risque du numérique et de l'écologie*, L'Harmattan, 2011.

¹⁰¹ MONGIN Olivier, *La condition urbaine, La ville à l'heure de la mondialisation*, Coll. Points, Seuil, 2005, p. 13.

n'est pas synonyme d'homogénéité économique et territoriale. Au sein de cette tendance, les nuances et les divergences sont sans doute au moins aussi nombreuses que les similitudes, comme le laisse entrevoir Olivier Mongin¹⁰² lorsqu'il rapporte que sur les 33 mégalofoles annoncées pour 2015, Tokyo sera la seule ville « riche » parmi les 10 plus grandes, les autres appartenant aux continents africain, asiatiques ou sud américain. Cela signifie d'une part que les enjeux de ces mutations urbaines et les réponses apportées dans le contexte de crise qu'elles génèrent, se mesurent et s'expriment très différemment d'un continent à l'autre, d'un pays à l'autre, voire d'une ville à l'autre en fonction de ses dimensions et de son histoire. Et que par conséquent le regard, orienté par la situation territoriale des œuvres des arts des locative media qui constituent notre corpus, que nous portons ici sur ces questions est profondément ancré dans une culture occidentale de la ville, telle qu'elle se développe essentiellement en Europe et en Amérique du Nord, qui porte en elle-même des disparités très importantes (par exemple à l'égard d'une culture des limites qui irrigue plus fortement la ville européenne que la ville américaine). Cela signifie ensuite, que pour saisir la portée de ces mutations, il est à un moment nécessaire de s'éloigner des grands discours généralisant pour pénétrer le cœur des pratiques urbaines, de descendre plus près des habitants et des acteurs locaux, à l'échelle des corps et du quotidien, partageant ainsi l'analyse de Thierry Paquot lorsqu'il souligne que « La civilisation moderne unifie le monde à travers la suprématie de ses certitudes, mais elle ne peut totalement laminer les spécificités résultant d'histoires particulières. Une civilisation urbaine mondiale et des cultures locales semblent devoir cohabiter en des rapports de force jamais figés ni tranchés. Il n'y a qu'un monde en ce monde et il est peuplé d'*Homo Urbanus* »¹⁰³.

Le constat émis sur la ville peut être désigné sous la forme d'un constat d'urgence où se joue plus que jamais le devenir de l'homme. Constat d'urgence qui génère des analyses très différentes, voire contradictoires, comme celles d'un Paul Virilio et d'un Rem Koolhaas dont les interprétations de la « ville-chaos » divergent

¹⁰² Idem, p. 13

¹⁰³ Paquot Th., *Homo urbanus*, Paris, Felin, 1990, p. 130, cité par Tiziana Villani, Corps, territoires et technologies, essai sur le temps des transformations, Thèse de doctorat en urbanisme, Université Paris XII, Università degli Studi di Milano, sous la direction de Thierry Paquot et Mauro Carbone, 2004.

radicalement. C'est au sein de ces multiples nuances qu'il conviendrait de situer plus précisément l'art des Locative Media qui prend la ville comme support d'émergence en tant que terrain d'exploration, d'expérimentation ou d'interprétation. Mais nous devinons que cette tâche, pour être menée à bien en toute rigueur, constitue un travail d'un autre ordre que celui que nous nous sommes fixé. Elle ne sera donc posée ici qu'en termes de prémices, qui permettent à la fois de saisir l'effectivité pratique et conceptuelle des formes possibles d'un retour au corps dans le paradigme des réseaux et d'ouvrir ce travail à l'un de ses devenir possibles.

L'art des locative media comme acteur du processus de la refondation urbaine

Il s'agit donc dans l'immédiat de s'emparer de l'une des dimensions creusées par cet état d'urgence qui implique, dans une volonté de reconstruction urbaine, des acteurs qui ne sont pas seulement ceux de la construction urbaine traditionnelle et dont la présence accrue remettent bien souvent en question l'autorité unique en la matière des seuls urbanistes et des architectes. Lors de ses voyages dans la ville mondialisée, Paul Ardenne identifie précisément cet écart entre l'usage et la représentation de la cité comme facteur de tension entre les habitants d'un côté et les architectes et urbanistes de l'autre¹⁰⁴. Nous constatons la prolifération à l'échelle mondiale et la visibilité croissante des discours qui voient dans la refondation de « l'urbanité », c'est à dire moins du point de vue du bâti que de la reconstruction du lien social entre habitants et instances de gouvernance, les conditions d'une autre ville possible. L'implication de plus en plus grande des usagers dans les processus de transformation urbaine et la charge critique qu'elle sous-tend constitue en effet l'une des voies de réponse les plus prégnantes à la crise qui travaille la ville. De nombreux projets voient le jour dans ce sens, favorisant la « prospective participative » dans les mécanismes de gouvernance, ou tentant de rétablir, dans la perspective politique des travaux d'Henri Lefebvre, un

¹⁰⁴ Cf. ARDENNE, Paul, *Terre Habitée, Humain et urbain à l'ère de la mondialisation*, Archibooks, 2011.

« droit à la ville »¹⁰⁵. Cette tendance donne aussi lieu à l'analyse où à la mise en place de services urbains innovants dans une rhétorique de la ville « adaptative », « créative » ou « intelligente »¹⁰⁶.

Comment l'art des Locative Media trouve-t-il sa place dans ce processus de reconstruction urbaine ? Nous répondrons à cette question en trois points, celui de la convergence entre artistes et aménageurs, celui des technologies et celui de la relation du corps à la ville.

Convergence entre artistes et aménageurs

Il y est d'abord légitime en tant que pratique artistique, en vertu de la tradition qui relie les artistes à la ville, notamment depuis la fin du XIX^e siècle, pour laquelle Paul Ardenne nous rappelle « la forte puissance d'attraction esthétique » de la ville née de la révolution industrielle qui s'exprime notamment dans les courants impressionnistes et futuristes pour son activité intense et continue, son mouvement permanent, et en ce qu'elle organise les conditions de la rencontre et de l'altérité. La ville, « élément moteur de l'imaginaire moderniste, palimpseste mental conjuguant ordre et chaos, organisation et entropie, bref, propriété naturelle de la culture occidentale » se constitue comme référence et support d'inspiration majeur de l'art du XX^e siècle¹⁰⁷. Et il semblerait bien que la solidité et l'intensité de ces relations croissent au même rythme que les mutations urbaines qui font l'une des urgences de ce début de XXI^e siècle. Dans ce contexte spécifique qui appelle à la régénération urbaine, si la ville continue indéniablement de se constituer davantage comme matériau et comme énergie que comme motif ou thème esthétique, si elle fait toujours appel aux formes de visibilité d'une certaine action critique ou militante, on assiste en revanche à une modification des

¹⁰⁵ Cf. LETHIERRY, Hugues, *Sauve qui peut la ville. Études lefebvriennes*, L'Harmattan, 2011

¹⁰⁶ Cf. respectivement les travaux de l'architecte et designer australien Dan Hill ; Roger Keil et Julie-Anne Boudreau, « Le concept de la ville créative : la création réelle ou imaginaire d'une forme d'action politique dominante », *Métropoles* [En ligne], juillet 2010, [<http://metropoles.revues.org/4339>] ; le Smart Cities Group du MIT qui mène des recherches pour la durabilité, l'habitabilité et l'équité sociale par l'innovation [<http://cities.media.mit.edu/>] et le projet « smart cities », qui a pour but de développer et d'améliorer, dans le cadre d'un réseau entre villes et partenaires institutionnels, les services numériques destinés aux habitants et aux entreprises dans la région de la mer du nord [<http://www.smartcities.info/>].

¹⁰⁷ ARDENNE, 2001, op. cit. p. ??, p. 87-88

conditions mêmes de la présence artistique qui s'engage aux côtés d'autres corps disciplinaires dans une démarche partagée. Boris Grésillon, souligne à l'occasion d'un récent événement intitulé « En corps urbains, les artistes et la ville »¹⁰⁸, la « convergence évidente et heureuse entre les sciences du territoires (...) et les arts » et surtout, ce qui fait particulièrement sens pour nous en regard des critiques formulées à l'encontre des arts des Locative Media exposées au chapitre ??, le « besoin commun » dont émane cette convergence de « tenter de comprendre la complexité du monde urbain qui nous entoure ». C'est précisément dans ce contexte que se développent de façon très explicite certaines productions des arts des locative media. Ainsi, Drew Hemment, directeur du festival *Futuresonic*¹⁰⁹ écrit :

« Futuresonic was an early event to explore mobile and locative art and to take the digital arts out of the galleries and off the screen into the city. The legacy is a focus on social technologies, art and the city.

So in a sense this is a departure point. The legacy of this work, the legacy of this interest in locative media wasn't an obsession with mobile phones and what I can do with gps, it got me thinking again about the city, about the politics of space about social interaction it got me having interesting conversations with architects and urban planners, I rediscovered sociology.

The outcome today is a focus in the festival on social and participator artworks which to reimagine, free and make strange lived city spaces. You can describe this as art and urban interface. A focus on creative practices which engage in network technologies in lived city spaces, and on how they suggest alternative possibilities or critical perspectives. »¹¹⁰

Future sonic était un événement précoce d'exploration de l'art du mobile et des locative media et pour prendre l'art numérique en dehors des galeries et de l'écran pour l'emmener dans la ville. L'héritage en fut l'attention accrue sur les technologies sociales, l'art et la ville. Dans un sens, c'est le point de départ. L'héritage de ce travail, l'héritage de cet intérêt pour les locative media ne fut pas

¹⁰⁸ « En corps urbains, les artistes et la ville », Programme du théâtre du Merlan, Marseille, 1^{er} avril – 9 juin 2012 [<http://www.envirobat-med.net/IMG/pdf/cahier-1-merlan.pdf>]

¹⁰⁹ cf. [<http://www.futuresonic.com/>]

¹¹⁰ HEMMENT Drew, « Dislocate – Art, TEchnology, Locality », Symposium *Dislocate 08*, 21 sept. 2008, Yokoyama – [<http://dislocations.wordpress.com/symposium/drew-hement/>].

une obsession pour les téléphones portables et ce que l'on pouvait faire avec un GPS, mais me poussa à penser à la ville, aux politiques spatiales de l'interaction sociale, à échanger avec des architectes et des urbanistes, j'ai redécouvert la sociologie.

Le résultat actuel est une mise au point dans le festival sur les travaux artistiques sociaux et participatifs qui réimaginent, libèrent ou rendent étrange les espaces urbains. L'on peut décrire cet art comme une interface urbaine. Une attention portée sur les pratiques créatives qui engagent les nouvelles technologies dans l'espace vécu des villes, et comment elles proposent des possibilités alternatives ou des perspectives critiques. »

Nous constatons enfin, pour témoigner de cette convergence de points de vue entre artistes et aménageurs que dix ans après leur naissance, c'est bien dans et face à la ville que Jeremy Hight situe les locative media :

« A new city has emerged. This may be a bit of an obtuse thing to say, but it's true. It is a city of portal, of data, of wireless and network ; it is both a fulfillment (accomplissement) of decades of promise and deeply problematic. Sometimes Utopic and Dystopic elements arise in tandem in periods of great transition and flux »

« The city now for many is a city of one. We must also stop and consider where our current paradigms have progressed from and where they may be going. We must also stop and think about the pitfalls (écueils) and dangers we are currently facing in ou rage of cartography, augmentation and smart phones. We need to look closely at trends and events of the present, to consider near future possibilities, and to look back. »

« We are seeing the emergence of multi mayered live and stored data laid across maps, we are seeing more and more apps that allow greater augmentation. This is arguably the greatest period of cartographic awareness in human history. The move towards geo spatial connectivity is exploding. The speed of signal and data access is layering spaces and allowing geo spatial searches as well as smarter information mapping. This also is the time of growing pains that comes with periods like this ; the gaping (béant) dystopic maw (gueule) of « the city of one » of people losing the physical for the data space is screaming the need for radical new

considerations in city planning, architecture, data architectures, augmentation in relation to physical world distraction of passivity. The same paradigm that ignited (allumer) locative media as a move beyond the passivity of virtual reality ten years ago is upon us. Now it is more urgent and more multi faceted as things push quickly. »¹¹¹

« La ville aujourd’hui est la ville d’un seul. Nous devons aussi nous arrêter et considérer d’où partent nos paradigmes habituels et vers où ils progressent. Nous devons aussi nous arrêter et penser aux écueils et aux dangers auxquels nous nous affrontons dans notre rage de cartographie, d’augmentation et de téléphones intelligents. Nous devons regarder attentivement les tendances et les événements du présent, pour considérer les possibilités d’un futur proche et les examiner à nouveau.

Nous assistons à l’émergence de données multi-couches simultanées et enregistrées déployées sur des cartes, nous assistons à l’émergence de plus en plus d’applications qui permettent d’augmenter l’environnement. Cela est sans aucun doute la plus faste période cartographique dans l’histoire de l’humanité. Le mouvement vers une connectivité géo-spatiale explose. Le vitesse d’accès aux signaux et données stratifie l’espace et permet des recherches géo-spatiales aussi bien que des informations cartographiques plus intelligentes. C’est aussi le temps des maux grandissants qui adviennent au cours de telles périodes ; la gueule dystopique béante de la « ville d’un seul » d’individus perdant l’espace physique pour se perdre dans l’espace des données hurle le besoin de nouvelles considérations radicales dans la planification urbaine, l’architecture, l’augmentation environnementale en relation avec un monde physique qui nous détourne de la passivité. Nous sommes face au même paradigme qui a initié il y a dix ans les locative media comme un mouvement au delà de la passivité de la réalité virtuelle. Cela est d’autant plus urgent et multiface que les choses poussent rapidement. »

De même que la *Frida Box* (Frelih) se décrit comme un dispositif qui « cherche le regard de l’autre et l’amorce d’une conversation sur notre perception de la

¹¹¹ HIGHT Jeremy, *Malleable World*, Site web de l’auteur, fév. 2011 - [<http://www.neme.org/1246/malleable-world>]

ville. »¹¹², les *Cartographies Émotionnelles* de Christian Nold deviennent peu à peu le support de discussions et de débats entre habitants, un « salon » éphémère potentiellement intégrable dans un projet d'aménagement urbain. Christian Nold réalise peu à peu à quel point le contexte dans lequel il met en œuvre ses capteurs biométriques ainsi que la manière dont il les utilise influence considérablement les relations sociales qui résultent de cet usage. Lors de ses premiers workshops, situés dans des musées situés en centre ville, les descriptions et annotations laissées par les participants restaient assez anecdotiques. Mais la nature des annotations s'est modifiée de façon spectaculaire quand il commence à travailler avec des organisations locales sur de plus longues périodes dans des zones urbaines moins centrales, où les participants vivent et dans lesquelles ils sont en capacité de projeter un engagement commun :

« Instead of being just about their momentary sensations in the space, participants told stories that intermingled their lives with the place, local history and politics. The discussions often followed a trajectory of noticing the bodily effect of car traffic on one's person's emotion map, often leading to discussing the lack of public space and identifying its social and political causes. This process of scaling-up and seeking connections between issues encouraged people to talk both personally and politically in a way they had often not done before with other local people. »¹¹³

« Plutôt que de décrire des sensations furtives éprouvées dans l'espace, les participants racontaient des histoires qui amalgamaient leur vie avec le lieu, l'histoire locale et la politique. Les discussions portaient souvent sur les effets physiologiques de la circulation automobile sur la carte émotionnelle de l'un des participants, s'orientaient souvent sur la question du manque d'espaces publics et sur l'identification de ses causes sociales et politiques. Ce processus d'augmentation d'échelle ainsi que la recherche de connexions entre les questions posées encourageaient les participants à croiser dans leurs discussions des points de vues personnels et politiques comme jamais ils ne l'avaient fait auparavant avec d'autres habitants locaux. »

¹¹² Cf. Notice de la galerie Ars Longa, 2009 - [<http://www.arslonga.fr/archives/262>]

¹¹³ Cf. NOLD Christian, *Emotional Cartography*, op.cit, p. 6-7.

D'autres projets sont conçus spécifiquement dans le but de questionner ou d'améliorer les infrastructures ou les processus de circulation urbaine comme *Cabspotting* (Stamen) qui s'intègre dans un projet consacré à l'exploration alternative des infrastructures de la baie de San Francisco ou Real Time Rome (Ratti) qui se présente comme un dispositif permettant de proposer des solutions de lecture de la ville pour concevoir des solutions d'aménagement innovantes :

« The project showed how an extensive monitoring of a big city can happen in real time, helping us understand the ways people and urban systems use city space.

For example, the software *Connectivity* indicated how the locations of public transportations and pedestrians evolved simultaneously. For a transit authority, such information can help them design more responsive and accurate transit routes to serve passengers. For pedestrians, such information can provide them with a better set of options to choose their mode of transportation. The software *Visitors* had the capacity to capture the location of social gatherings. By showing the concentration of visitors at important landmark in Rome, we saw which destinations were more popular during different times of days of the week. Will standard queuing theory apply so that tourists try to visit less crowded locations ? Or will there be a progressively skewed traffic pattern, with tourists being drawn to the desirability of a venue, thereby increasing the flow of visitors to already crowded locations ?

Such analysis, which could not have been addressed previous to the widespread use of digital communications technologies, has now become feasible using tools like the ones presented in this paper. In the long run, individuals will be able to use these tools to make more informed decisions about how they move about their environment. Thus it will become possible to reduce the inefficiencies of present day urban systems and hopefully open the way to a more sustainable urban future. »

Le projet montre comment un suivi temps réel d'une grande ville peut être réalisé pour aider à la compréhension des pratiques des usagers et des systèmes urbains. De telles informations peuvent aider les responsables des transports publics à concevoir des trajets plus adaptés aux besoins des usagers, aider les piétons à mieux choisir leur mode de transport. En montrant la concentration de visiteurs

dans les sites touristiques de Rome, nous voyons quelles destinations sont les plus prisées à certains moments. Les visiteurs se dirigeront-ils vers les lieux les moins fréquentés ou seront-ils au contraire guidés par l'afflux des visiteurs, compris comme un signe d'intérêt, et viendront grossir encore les files d'attentes? De telles analyses ne pouvaient être menées avant le développement des technologies numériques de communication, deviennent maintenant possibles. Sur le long terme, les individus deviendront capables de prendre des décisions plus pertinentes quant-à la façon de se déplacer dans leur environnement. Il deviendra possible de réduire les dysfonctionnements des systèmes urbains actuels et ouvre la voie à un futur urbain plus durable. »

Les intentions ainsi énoncées de ces projets font évoluer la nature des relations entre artistes et aménageurs telle que les décrit Olivier Mongin par exemple en distinguant très clairement ces deux approches de l'expérience urbaine que sont celles de l'ingénieur et de l'urbaniste d'un côté et de l'artiste de l'autre : « Alors que l'écrivain écrit la ville du dedans, l'ingénieur et l'urbaniste la dessine du dehors (...). La poétique serait l'envers des savoirs de l'urbaniste, de l'aménageur et de l'ingénieur, pour lesquels l'expérience urbaine doit être cartographiée, disciplinée et contrôlée. Ces deux approches, l'une marquée par le développement technologique et économique, et perçue comme progressiste, l'autre renvoyant à une poétique aux accents romantiques et nostalgiques, sont généralement considérées comme antagonistes. »¹¹⁴

Peut-être est-il donc possible de voir, dans cette nouvelle tentative de convergence entre artistes et aménageurs, une première étape vers le dépassement de l'opposition qui qualifie généralement les termes de leurs relations ? Dépassement, qui, si l'on en croit toujours Olivier Mongin, serait la condition même de la recherche d'un « idéal-type » de l'urbain, « non pas pour réinventer la bonne ville, la ville modèle, mais pour respecter les traits de l'expérience urbaine. »¹¹⁵ Mais pour que cette convergence ait lieu, on voit bien que les lignes de forces doivent bouger, que les regards, les attendus et les savoirs doivent s'articuler moins autour d'un processus d'échange, où chacun reste dans son propre camp, que dans un

¹¹⁴ O. MONGIN, *La condition urbaine*, op. cit, p. ??, p. 26.

¹¹⁵ O. MONGIN, *La condition urbaine*, op. cit, p. ??, p. 28.

processus de partage où ces éléments peuvent trouver une logique de redistribution.

La technique contre l'écueil nostalgique

C'est là que la deuxième forme d'inscription des arts des locative media dans ce processus de reconstruction urbaine, en tant que pratiques issues de la culture numérique, trouve tout son sens. On a vu que la crise de la ville était en grande partie liée au développement des technologies numériques de communication et d'information en réseau qui infiltrent autant qu'elles modélisent les structures urbaines avec pour double conséquence la dissolution progressive des lieux et des limites, qui constituaient auparavant deux des grands repères de la ville. Entre sa croissance spatiale et démographique démesurée vers le dehors, et l'extension d'un dedans généré par l'accès aux domaines sans limites des espaces numériques, l'urbain contemporain est le fait d'une « double illimitation » qui « trouble le lien avec un environnement proche qui assurait une liaison entre un dedans et un dehors. »¹¹⁶

La tentation est grande, face à ces circonstances, de se tourner vers des réponses nostalgiques qui loin de réparer les liens rompus avec l'expérience urbaine, de renouer *l'urbs* et la *civitas*, compris respectivement comme espace politique et espace bâti, interpose au contraire entre la ville et ses habitants une image d'elle-même avec laquelle elle se confond. Aux questions posées à ce sujet par Olivier Mongin :

« Certes, il est encore loisible de jouir de la ville, mais le plaisir urbain est désormais le fait d'une culture patrimoniale au caractère trompeur. La ville se confond alors avec le musée (...). Mais pourquoi sommes nous si sensibles en voie de disparition ? Pourquoi nous précipitons-nous dans les musées de la ville et dans les villes-musées ? »¹¹⁷

se pose la réponse possible de la lisibilité rassurante apportée par Antoine Picon :

¹¹⁶ Idem, p. 151

¹¹⁷ Idem, p. 132.

« Devant ce spectacle incompréhensible, les citoyens ordinaires, ces cyborgs en puissance qui n'ont pas toujours conscience de l'ampleur des transformations qu'ils ont subies, sont du même coup tentés de s'abandonner à la nostalgie d'un monde enfui qui aurait été plus lisible »¹¹⁸

Hors, c'est bien en dehors de toute nostalgie que se met en œuvre l'expérience urbaine des arts des locative medias. C'est bien ce « paysage technologique » dans lequel « il s'agit désormais de s'orienter sans carte, sans manuel et sans mode d'emploi »¹¹⁹ qu'ils se proposent d'explorer à l'aide d'outils qui viennent précisément combler ces manques et donner aux espaces hybrides leurs instruments de visibilité afin d'y retrouver le sens de l'orientation.

La relation entre corps et ville : de la « ville numérique » à la « ville sensible »

Enfin, les arts des locative media s'inscrivent avant tout dans l'espace urbain par le corps, tel que nous l'avons auparavant défini, qui, adossé au concept d'interface, par l'effectivité de sa présence, fait converger espace physique et espace numérique. Cette inscription corporelle est multidimensionnelle, autrement dit, elle articule les multiples approches qui nouent ensemble les relations constituantes du corps et de la ville.

Olivier Mongin nous rappelle dans un premier temps que

« La ville est bien une affaire de corps, de ce corps individuel qui sort de lui-même pour s'aventurer dans un corps collectif et mental où il s'expose à d'autres : l'histoire de mon corps qui se sent « re-lié » à une ville, l'histoire des corps qui créent un espace commun sans pour autant chercher la fusion, l'histoire d'un monde politique qui accompagne les généalogies de la démocratie. »¹²⁰

puis comment, dans « le premier langage qui permet de qualifier l'expérience urbaine » qui est celui du poète et de l'écrivain, la métrique du corps est prévalente pour donner forme à la ville comme corps et comme espace traversé par des corps. Faire corps avec la ville c'est donner sa forme globale au corps urbain mais aussi toutes celles que génèrent les trajectoires singulières qui la traversent. Le corps de

¹¹⁸ PICON, Antoine, *La ville territoire des cyborgs*, Les éditions de l'imprimeur, 1998, p. 17

¹¹⁹ *idem*, p. 65

¹²⁰ Mongin, p. 30

la ville et les corps dans la ville apparaissent précisément comme ce qui met en tension et rend possible les passages entre le global et le local, le dehors et le dedans en partie occultés par l'accès généralisé aux mondes numériques.

Or, ce qui est peut être le plus frappant à la lecture des discours qui s'emparent de la « ville numérique » comme objet d'investigation, de questionnement ou d'innovation, c'est l'absence même de ces corps qui dans ce contexte semble soumis au même type de déni que celui qu'il a subi dans le développement de la culture numérique. Cette remarque peut être éclairée par le rapport analogique fréquemment avancé pour décrire les relations entre corps et ville. Parmi ceux-là, Anne Cauquelin, expose dans un texte les rapports de dépendance entre les discours scientifiques sur la ville et l'image du corps, dont ils suivent les transformations successives. Elle y décrit les rapports de « connivence » entre ville et corps humain montre comment ce lien d'analogie qui « rend compte de la multiplicité complexe des constructions enveloppe l'histoire urbaine » est « rendu visible dans la ville »¹²¹. On ne peut alors que constater l'effcience de ce lien d'analogie dans le processus d'évolution urbaine où la logique des flux prend progressivement le dessus sur la logique des lieux. Comme le corps, la ville de l'âge pré-industriel et industriel se conçoit comme un organisme qu'il faut « soigner » en lui appliquant un modèle matriciel selon lequel « la ville est pensée en termes de systèmes et de réseaux raccordés entre eux et à l'espace extra-urbain qui n'est pas encore désigné comme territoire »¹²². C'est en effet par son approche qualifiée d'« orthopédique » par Françoise Choay que l'urbanisme naissant se caractérise, parallèlement à son développement utopique, habité par une logique progressiste portée par les croyances et les espoirs nourris par l'essor des techniques. Comme le corps, la ville est progressivement assimilée à un réseau technique, essentiellement destiné à faire circuler des flux et à relier entre eux des éléments juxtaposés de production ou de consommation. Puis, en entrant dans l'âge numérique où l'urbanisme post-industriel marqué par la culture du branchement et de l'accès, comme le corps, la ville se trouve des rapports d'analogie avec la

¹²¹ Cf. Anne Cauquelin, « Connivences du corps et de la ville », in *Le corps... entre illusions et savoirs*, Esprit, p. 137-141, février 1982

¹²² Françoise Choay, « Six thèses en guise de contribution à une réflexion sur les échelles d'aménagement et le destin des villes », in *La Maîtrise de la ville*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, Paris, 1994 », cité par [Olivier Mongin, op.cit, p. 107](#)

machine numérique en réseau. Dans ce processus, l'imaginaire urbain se développe en suivant les modèles successifs de la technologie numérique en prenant d'abord pour référence la structure interne de l'ordinateur, puis celle des jeux vidéo et du réseau numérique mondial.

Antoine Picon nous rappelle par exemple comment dans les années 60 « l'écrivain américain Thomas Pynchon avait comparé Los Angeles à un circuit imprimé géant, avec ses équipements publics et ses centres commerciaux reliés par des autoroutes comme autant de composants électroniques géants connectés les uns autres. »¹²³ Dans sa forme actuelle, la ville se rapproche davantage selon lui du monde des jeux électroniques que de la structure matérielle des ordinateurs en vertu des caractéristiques communes que sont la fragmentation (les activités en ville, comme dans les jeux électroniques, semblent structurées en séquences autonomes où l'on passe de l'une à l'autre sans transition), la prévalence de la notion d'événement, le « double registre du pouvoir et de l'impuissance », et la logique d'une navigation qui s'opère de façon hasardeuse, sans carte ni mode d'emploi, à laquelle s'ajoute la nécessité de déjouer les pièges tendus par le chaos urbain.¹²⁴

Bien que les quelques remarques que nous venons poser ne donnent qu'une image assez caricaturale des rapports croisés qu'il y aurait à établir entre corps, ville et technologies numériques, elles nous permettent néanmoins d'avancer l'hypothèse que le rapport analogique initial entre le corps et la ville semble s'être peu à peu dissout dans leur assimilation réciproque à un modèle machinique, dont l'avènement le plus contemporain est celui du réseau numérique. Il n'est de ce fait pas anodin que le « retour au corps » dans le champ de la culture numérique que nous évoquions chapitre ?? pour lequel les arts des locative media se donnent comme forme, prenne la ville comme espace privilégié d'expérimentation. Ils s'inscrivent d'une manière générale dans un désir de plus en plus perceptible de réinvestir la dimension corporelle de la ville¹²⁵, à l'instar d'un Jacques Lévy qui,

¹²³ Thomas Pynchon, *The Crying of Lot 49*, Bantam Books, 1966, cité par Antoine Picon, *op.cit*, p. 42

¹²⁴ Cf. pour ce paragraphe, Antoine Picon, *op. cit*, p.42-44.

¹²⁵ Parmi les émanations de plus en plus nombreuses de cette tendance, nous pouvons citer par exemple la prolifération et la visibilité croissante des traversées, marches et balades urbaines organisées par des artistes et collectifs d'artistes (Robins des Villes, Corps Collectif, Ici-Même) ; les travaux de la compagnie Willie Dorner dont les danseurs révèlent les restrictions de mouvements et de comportement, les règles et les limitations induits par l'architectonique de l'environnement urbain, invitant l'habitant à créer des relations plus intenses avec leur milieu ; le phénomène des

interrogé sur le potentiel de transformation urbaine par le *web 2.0*, souligne l'importance de la prise en compte du corps dans un tel rapport d'influence : « (...) celle-ci [la ville] est un système multiscalaire dans lequel le corps déployé dans l'espace est le moins remplaçable et donc le plus important, au vu des multiples données sensorielles qu'il permet de saisir. La ville a donc intérêt à le soigner ! Le fait d'assumer la dimension corporelle de son existence et, en même temps, d'accéder au maximum d'informations : voilà un défi proprement urbain où les sciences de la ville et de l'internet devraient pouvoir collaborer »¹²⁶

Un retour au corps qui s'impose ni par sa machine, ni par ses images, mais par sa capacité d'organisme « sensible » dont témoigne par exemple de façon presque littérale des dispositifs comme *Heartlands, ('Ere Be Dragon)* (Active Ingredient 2), *My Beating Blog* (Gitman), *Bio Mapping* (Nold) ou *Meat Your Heartbeat Twin* (Xilabs) qui mettent la ville en relation directe avec le cœur ou la sueur.

Face aux problématiques et aux enjeux posés par le paradigme de la « ville numérique » se développe donc actuellement celui de la « ville sensible » dont l'un des événements les plus significatifs fut l'exposition *Towards the Sentient City*¹²⁷. Ce concept émergent se constitue essentiellement autour de la figure du citoyen, de l'habitant, de l'utilisateur. La « ville sensible » est celle qui s'adapte par des systèmes de captations divers à la présence des corps, qui permet de délivrer des informations en fonction d'un contexte ou de conditions spécifiques, qui engage l'habitant à contribuer à la production d'informations, celle qui rend lisible et praticable la ville en tant que multiplicité d'événements, en tant que

flash mobs avant leur récupération commerciale et notamment les travaux du collectif Improve Everywhere ; des ouvrages issus de la recherche en sciences humaines se (re)pose la question des expériences corporelles possibles de la ville à l'opposé de l'image des corps et des décors désincarnés qu'elle nous impose ((BERENSTEIN-JACQUES Paola, JEUDY, Henri-Pierre (dir.), *Corps et décors urbains, les enjeux culturels des villes*, L'harmattan, Coll. Nouvelles Études Anthropologiques, 2006), ou le thème de la marche en ville réinterprété sous l'angle des corps qui « font », « prennent » et « donnent » corps à la ville pour « comprendre, produire et modeler réciproquement ces corps urbains, humains et sensibles qui fondent, dans des temporalités et des formes plurielles, toute la complexité et l'épaisseur de l'expérience urbaine. » (THOMAS Rachel (dir.), *Marcher en ville, Faire corps, prendre corps, donner corps aux ambiances urbaines*, Éditions des archives contemporaines 2010). + **Des corps urbains (thierry Pacquot)**

¹²⁶ Cf. *Villes 2.0. La Recherche Urbaine à l'heure de la ville 2.0*, Étude menée sous la direction de Sylvain Allemand dans le cadre du programme « Ville 2.0 », FING, p. 42.

http://doc.openfing.org/Villes2/Recherche_urbaine_villes2.pdf

¹²⁷ *Towards the Sentient City* (Vers la ville sensible), 17 sept. – 7 nov. 2009, The Urban Center, New York.

superpositions de strates immatérielle. La ville sensible se rapproche de la ville subjective que chacun d'entre nous porte en lui-même, comme un habitat nomade où le corps fait repère à nouveau.¹²⁸

C'est donc au sein de cette approche qui cherche à rétablir les liens rompus entre le corps et la ville que se situent les arts des locative media quand ils se déploient en milieu urbain. La manière dont elle se solidifie au cœur même de la réalité technologique qui fabrique le tissu urbain contemporain délivre cette approche de toute empreinte nostalgique mais ne l'arrache pas à ses attaches historiques qui résonnent précisément par les cheminements du corps dans la ville, s'éloignant au passage de toute approche techno-futuriste confinant selon nous à la logique du pire comme celle sur laquelle repose des villes comme New Songdo City¹²⁹.

Le retour aux lieux

Nous l'avons dit, les artistes des locative media sont donnés comme des explorateurs des espaces hybrides dépliés par la convergence entre espace physique et espace de données numériques. Dans un espace urbain en perte de repères et de corporéité, cette dimension exploratoire se traduit par la recherche et l'invention de nouvelles modalités d'existence et de visibilité de ce qui semble manquer à la condition urbaine : des corps, des limites et des lieux.

Si l'ensemble des dispositifs artistiques de locative media déployés en milieu urbain s'inscrivent dans ce processus, *Can You See Me Now* (Blast Theory 1) est selon nous celui qui traite le plus frontalement la question de la condition corporelle dans les espaces hybrides. Le jeu de poursuite qui constitue la structure formelle de ce dispositif trouve d'une part tout son sens dans le contexte qui nous préoccupe en territorialisant une figure archétypale du jeu vidéo, mais aussi et

¹²⁸ Pour la notion de « ville sensible », on pourra essentiellement se référer aux travaux de Bruno Marzloff et de Mark Shepard auteur notamment de *Sentient City, Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urban Space*, The MIT Press, 2011.

¹²⁹ Située en Corée du Sud, New Songdo City est un projet en construction de « ville du XXI^e siècle », dont la conception repose entre autres sur la mise en œuvre généralisée de systèmes numériques ubiquitaires.

Cf. [<http://www.songdo.com/>]

surtout en prenant finalement comme motif celui de la rencontre programmée, de ce « rendez-vous » qui fait selon Jean-Luc Nancy « l'œuvre majeure de la ville »¹³⁰, rendez-vous ici convenu entre deux personnes dont l'un prend corps dans l'espace physique et l'autre dans l'espace numérique. Il s'agit là d'éprouver, pour l'un comme pour l'autre, la densité ou au contraire l'inconsistance de la distance qui sépare ces deux espaces mis en tension par l'expérience duelle de la présence et de l'absence.

D'une manière générale, les locative media deviennent un support à une expérience « incorporée » de la ville, où les technologies de géolocalisation ouvrent la possibilité de lire et de pratiquer l'espace urbain par la perception même des relations qui se nouent entre le corps, leur présence, leurs mouvements et leurs gestes, et l'espace dans lequel ils se trouvent. Le corps devient l'interface sensible qui par sa présence, sa voix, le rythme de ses pas, sa nature matérielle et spirituelle, signifie son être là immédiat comme principal vecteur de sa relation aux espaces urbains.

Cette énonciation de la ville par le corps produit des objets sonores ou visuels composent ce que l'on peut appeler des portraits urbains (Ambiant TV; Choloniewski; Fischer; Gaye; Nold; Reverberant; Rueb 1; Sciboz) où l'interaction entre le corps et l'espace permise par les technologies de géolocalisation transforme la ville en une surface sensible, un support d'interprétation, un espace à pratiquer autrement. Les auteurs de *Sound Mapping* (Reverberant) écrivent par exemple :

« In *Sound Mapping* , participants occupy a space that is at once both virtual soundscape and physical environment. Their movements, as interpreted by the technology, are transmuted into digital information that interacts with their immediate location and gestures of their fellow participants.

¹³⁰ NANCY, Jean-Luc, « L'art de la ville : Corps de/dans la ville », In colloque international: *L'Art de la Ville / The Art of the City* organisé par l'équipe Cultures Anglo-Saxonnes de l'Université de Toulouse 2-Le Mirail, 6 -8 novembre 2008 -
[http://www.canalu.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/2_1_art_de_la_ville_corps_de_dans_la_ville_jean_luc_nancy.4167]

In this way a convergence is created between the familiar home (or holiday destination) of the participant and a sonic fantasy mapping known territory. It is hoped this interaction between fact and fiction will prove resonant for participants who will interpret their home, perhaps for the first time, through a vision of sound. »

« Dans *Sound Mapping*, les participants occupent un espace qui est à la fois un paysage sonore virtuel et un environnement physique. Leurs mouvements, interprétés par la technologie, sont codés en information numérique qui interagit avec leur localisation immédiate et les gestes des autres participants.

Dans ce sens, une convergence est créée entre la demeure familière (ou la destination de vacances) du participant et une rêverie sonore qui cartographie le territoire connu. Notre intention est que cette interaction entre les faits et la fiction résonne pour les participants sous la forme d'une interprétation de leur espace familier, peut-être pour la première fois, à travers une vision du son. »¹³¹

Nous évoquons, dans une partie précédente (cf ??), une certaine prolifération cartographique comme forme spécifique de l'art des locative media. Il est significatif de constater, dans le contexte des problématiques posées par les mutations urbaines, que la plupart de ces cartes sont des cartes de ville où plutôt, des cartes générées par la ville elle-même en tant qu'espace hybride et constitué de « corps en mouvements »¹³². À ces « espaces autres », correspondent d'autres repères, d'autres processus cartographiques, d'autres cadres de références. Ainsi, Alison Sant, comme beaucoup d'autres acteurs de la création dans le domaine des locative media, positionne son travail cartographique au cœur même des mutations urbaines contemporaines. Elle constate la transformation radicale de la relation des individus à l'espace urbain sous l'influence notamment de l'infiltration de la portabilité et de l'accessibilité numérique qui brouille les frontières architecturales traditionnelles entre public et privé et trace dans la ville des frontières qui, bien qu'invisibles, modifient considérablement les structures urbaines :

¹³¹ MOTT Iain, SOSNIN Jim, « Sound Mapping : an Assertion of Place », Proceedings of *Interface '97*, 1997.

¹³² *Idem*

« Mobile phone connectivity, WiFi (Wireless Fidelity) access, and ad-hoc networks generate a series of boundaries that continually reconfigure urban space. Such networks may create density in public spaces by overlaying free access or marginalize urban areas, as they become known as “dead zones” in the connective tissue of mobile communication. »¹³³

« La connectivité des téléphones mobiles, l’accessibilité sans fil et leurs réseaux spécifiques génèrent une série de frontières qui reconfigurent continuellement l’espace urbain. De tels réseaux peuvent densifier l’espace public par la superposition de zones de libre accès aux réseaux ou marginaliser des zones urbaines qui deviennent alors des « zones mortes » dans le tissu connectif de la communication mobile. »

La référence spatiale des espaces urbains repose alors davantage sur la notion d’événement que sur des repères statiques dans le paysage :

« These advances activate a new urban dynamic that is no longer based on references to static landmarks, but on a notion of the city in which the events themselves become spatial references. »¹³⁴¹³⁵

« Ces évolutions activent une nouvelle dynamique urbaine qui repose moins sur des références à des repères statiques dans le paysage que sur une notion de ville dans laquelle les événements eux-mêmes deviennent des références spatiales »

Comme un Pete Gomes (Gomes 3) qui trace à la craie sur les murs et le sol de la ville les limites immatérielles du système de positionnement géographique ou Julian Bleecker (Bleecker 1, 2) qui crée des îlots de connexion où se renverse la logique ubiquitaire de l’accès généralisé, les artistes des locative media créent d’autres repères, qui impliquent d’autres configurations frontalières, où le paysage urbain technologique se donne à lire au même rythme que le déplacement du corps piétonnier dans le décor pourtant familier de la ville bâtie. Ces repères et ces frontières sont données à l’habitant comme une nouvelle culture des limites qui se

¹³³ SANT, Alison, « Trace : Mapping the Emerging Urban Landscape », in *Leonardo Locative Media Special*, Vol. 14 Issue 3, juillet 2006.

[http://lealmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/asant.html]

¹³⁴ *idem*

¹³⁵ Alison Sant se réfère pour la notion d’événements comme élément urbain structurant aux travaux de l’urbaniste Michael Batty et notamment à son ouvrage *Thinking About Cities as Spatial Events*,

cherche également des formes de visibilité dans les lignes singulières dessinées par des artistes qui, à l'instar d'un Daniel Belasco Rogers, collectent les tracés GPS de leurs déplacements dans la ville (Plan b 1). Si ce type de pratiques refondent les conditions d'une expérience urbaine à la mesure du corps, elles risquent en revanche de se priver et de priver la ville de la dimension collective et de la question du vivre ensemble qui donne son sens à la notion d'urbanité et font ainsi écho à la figure inquiétante du cyborg comme progéniture ultime de l'individuation issue du processus d'industrialisation : « Principe d'individuation à l'œuvre depuis les origines de l'humanité, la technique concourt à la naissance de l'individu à l'aube de l'industrialisation avant de le transformer inexorablement en cyborg. »¹³⁶ Si l'on interprète ces pratiques comme une tentative de renouer avec des limites urbaines qui échappent de plus en plus à la perception des habitants, elles ne peuvent se contenter, sous peine de fragmenter encore davantage l'espace urbain, de figurer l'espace du repli sur soi, sur une subjectivité difficilement partageable. Or, tracées selon le même principe technique mais dans une dimension collective, comme le font des dispositifs comme *A day in Life, Walkers of Birmingham* de Daniel Belasco Rogers (Plan b 4) à nouveau ou *Amsterdam Real Time* d'Esther Polak (Polak 1), ces limites trouvent leur sens dans leur capacité de libérer en leur sein un autre espace, celui du dialogue et de l'échange entre les participants, autrement dit, un espace de relation et de parole qui place la question du lieu au cœur même des enjeux de la création dans le domaine des locative media.

Car la conséquence ultime de la dislocation urbaine associée à la perte des limites et à la disparition progressive de la relation entre le corps et la ville est bien d'effacer le sens du lieu qui semble se dissoudre dans la logique des flux. Dans ce contexte, on peut se référer dans un premier temps pour déterminer ce que nous avons perdu des lieux à la définition du « lieu anthropologique » donnée par Marc Augé par opposition aux non-lieux, émanation de la généralisation des flux et de la standardisation mondialisée, qui se caractérise à la fois par sa dimension identitaire, relationnelle et historique.¹³⁷ Il suffit qu'une de ces dimensions lui

¹³⁶ PICON, Antoine, *La ville territoire des cyborgs*, p. 32.

¹³⁷ Marc Augé, *Non-lieu ...*

manque pour que le lieu se mette à fuir, perde de sa substance pour finir par se fondre et se confondre avec le modèle réticulé de la ville-réseau. Norbert Hillaire précise un peu plus les termes et la teneur de cette perte en se basant sur les travaux d'Augustin Berque qui révèlent le double sens étymologique du mot « lieu », qui en grec se dit tantôt *topos*, quand il désigne « le lieu physique où est situé un corps », tantôt *chôra*, qui désigne « la propriété ontologique qui fonde cette localisation »¹³⁸. Autrement dit, « Dans le sens de *topos*, le lieu relève d'une logique de l'identité. Dans le sens de *chôra*, le lieu relève d'une logique du prédicat, c'est-à-dire de la relation. » Or sous l'influence de la modernité et du même dualisme cartésien qui en distinguant le sujet de l'objet prononce ce que nous avons appelé le déni du corps, nous n'avons conservé du lieu que son caractère identitaire, laissant de côté sa valeur relationnelle, celle qui relie l'être humain de façon subjective, symbolique et phénoménale à son milieu, qui « ouvre sur l'existence du monde ». « En faisant du lieu, l'objet d'une réalité intégralement assujettie à la puissance du regard de l'artiste et à la mesure de l'architecte, du géomètre et de l'urbaniste, nous avons ruiné le sens de nos lieux et de nos milieux, qui étaient indissolublement écologiques et symboliques. »

Face à ce constat, il nous est alors permis d'avancer que les dispositifs artistiques des locative media, en renouant par le corps avec l'expérience urbaine et en instaurant à nouveau des limites et des repères par l'énonciation d'un « être là » dans et par les espaces hybrides qui tendent à constituer chaque jour davantage le tissu urbain contemporain, contribuent à produire les conditions dans lesquelles la notion de lieu peut se reconstruire dans son intégrité. Il ne s'agit pas là de revenir en arrière, ni de faire à nouveau table rase ou de nier la réalité de la condition urbaine contemporaine, mais de s'inscrire dans ce mouvement de rééquilibrage entre les flux et les lieux, qui semble être l'une des seules issues possibles à la crise de l'urbanité.¹³⁹

Les arts des locative media ont pour principe fondamental d'exiger du corps qu'il se situe *là* pour que leur dispositif génère ses formes. C'est parce que je suis là,

¹³⁸ Cf. HILLAIRE, Norbert, « Entre territoire et réseau : l'art », V^e Colloque TIC & territoire : quels développements ?, Université de Franche-Comté, Besançon, 9-10 juin 2006 – [<http://isdsm.univ-tln.fr/PDF/isdsm26/5.Hillaire.pdf>]

¹³⁹ Sur l'opposition entre espace des flux et espaces des lieux, cf. notamment Manuel Castells, *La ville en réseau...*

qu'une vidéo s'affiche sur l'écran de mon téléphone portable (Active ingredient 1 ; Alstad 1), qu'un son se produit (Reverberant ; Gaye), qu'une histoire se raconte ou qu'un récit se joue (Audio Nomad 2, Blast Theory 2, Fischer ; Knowlton 1, 2 ; Micallef ; Nogo Voyage ; Rueb 2, 3), que des instructions se donnent (Armstrong), ou que se transmettent, ailleurs, les formes où les données de mon expérience (Choloniewski ; FING ; Frelih ; Nold ; Rueb 1 ; Rüst). C'est cette présence au lieu comme condition indispensable à l'énonciation qui reconduit la dimension relationnelle du lieu. Les technologies de géolocalisation sont mises en œuvre pour prendre conscience de sa propre incarnation dans un lieu, dans un principe relationnel où il s'agit à la fois de prendre et de donner corps aux lieux. En donnant ainsi la possibilité d'une incarnation dans les espaces hybrides, peuvent alors s'éprouver les mises en tension qui font les conditions de l'expérience urbaine « à savoir le corps, l'espace et le temps, la relation d'un intérieur et d'un extérieur, d'un privé et d'un public, d'un dehors et d'un dedans »¹⁴⁰ Le lieu de l'expérience urbaine est donc une expérience de l'espace, mais aussi une expérience du temps, qui passe par la refondation d'une culture urbaine qui « noue ensemble l'ancien et le nouveau, le centre et la périphérie »¹⁴¹, par des gestes qui produisent du lien mémoriel qui donne sens au présent et projette un devenir. Or, nous l'avons dit (cf. chap. ??), la mémoire et le récit sont l'un des motifs récurrents des arts des locative media qui par le principe de « l'annotation géographique » lient ensemble corps, espace, narration et cheminement dans une esthétique de la « conversation » (cf. Active Ingredient 1 ; Alstad 1 ; Blast Theory 2 ; C5 2 ; Fischer ; Knowlton 1, 2 ; Levine 3 ; Micallef ; Nogo Voyage ; Plan b 2 ; Rueb 3, 4 ; Wollensak). Voici par exemple comment se présente, dans la préface d'un ouvrage qui lui est consacré, le dispositif [*Murmur*] (Micallef) où les voix et l'histoire de Toronto se font entendre: « A new, cool style of engaging and enjoying metropolitan realities has recently emerged in Toronto among certain young writers, artists, architects and persons without portfolio. Those people can be recognized by their careful gaze at things most others ignore places off the tourist map of Toronto's notable sights, the

¹⁴⁰ Mongin, p. 223

¹⁴¹ Mongin, p. 238

clutter of sidewalk signage and graffiti, the grain inscribed on the urban surface by the drift of populations and the cuts of fashion.

Their typical tactic is the stroll. The typical product of strolling is knowledge that cannot be acquired merely by studying maps, guidebooks and statistics. Rather, it is a matter of the body, knowing the city by pacing off its streets and neighborhoods, recovering the deep, enduring traces of our inhabitation by encountering directly the fabric of buildings and the legends we have built here during the last two centuries (...). The result you have in your hands is a new introduction to Toronto as it reveals itself to the patient walker, and an invitation to walk abroad on our own errands of discovery, uncovering the memories, codes and messages hidden in the text that is the city. »¹⁴²

« Une nouvelle façon de prendre part et de jouir de la réalité métropolitaine a récemment émergé à Toronto parmi certains jeunes artistes, écrivains, architectes, et toute autre personne sans portfolio. On reconnaît ces personnes à leur regard attentif aux choses que la plupart des autres ignore, dans des lieux qui ne figurent pas sur la carte touristique de Toronto, le fouillis de la signalisation et des graffitis, le grain inscrit sur la surface urbaine par les dérives de ses habitants et les brisures de style.

Leur tactique spécifique est la promenade. Le résultat remarquable de la promenade est un savoir qui ne peut s'acquérir seulement par l'étude des cartes, des guides et des statistiques. C'est plutôt une affaire du corps que de connaître la ville en réduisant son allure dans ses rues et ses quartiers, d'éprouver les traces de notre habitat en s'affrontant directement à la construction des immeubles et des légendes qui ont eu lieu pendant les deux derniers siècles (...). Le résultat que vous avez en main est une introduction nouvelle à Toronto ainsi qu'elle se révèle au marcheur patient, et une invitation à marcher partout où nous mènent nos courses et nos découvertes, pour découvrir les mémoires, les codes et les messages cachés dans le texte de la ville »

Il est notable que les démarches de ce type s'inscrivent la plupart du temps dans des quartiers périphériques, voir délaissés, de la ville, (cf. notamment *Mining the*

¹⁴² Shawn Micallef, *Stroll, Psychogeographic Walking Tours of Toronto*, First Edition, 2010. : Préface (John Bently Mays)

Urban Landscape (Knowlton 2) qui développe son contenu narratif dans le décor des quartiers délaissés de Los Angeles qui furent jadis les premiers témoins du développement des premières infrastructures de transport transnationales) développant ainsi le tissu narratif d'une ville considérée comme un tout, en rupture avec le « double clivage, celui du passé et du présent d'une part, celui du centre et de la périphérie d'autre part, [qui] doit être dépassé »¹⁴³.

L'ensemble de ces considérations nous permettent de préciser la nature et les modalités de ce qui pourrait fonder une collaboration entre artistes et aménageurs dans la pensée commune d'une ville durable. En ce qui concerne plus précisément les artistes des locative media, cette collaboration, avant de faire projet, se situe avant tout dans la convergence des propos qu'ils tiennent sur la ville contemporaine et ceux des différents acteurs qui l'observent, la pensent et lui donnent forme. Au sein d'espaces hybrides qui requièrent des limites et des repères spécifiques pour rendre lisible les formes d'un paysage technologique, autrement dit de la figure constitutive de *lieux* qui leur seraient spécifiques, cette convergence s'initie dans l'approche commune qui rend au corps la mesure des choses, de l'espace et du temps. La ville hybride, qui devient ainsi à son tour *énonçable* par la multitude des pas qui en « trament les lieux »¹⁴⁴, ne se produit pas dans le concept déréalisant de « ville du futur », mais s'effectue dans un présent technologique qui, mis en capacité de faire lien avec une mémoire urbaine collective, la projette dans un devenir possible.¹⁴⁵

« L'impératif démocratique »

¹⁴³ Mongin, p. 239

¹⁴⁴ De Certeau, p. 147

¹⁴⁵ Nul besoin pour cela de rompre avec son donné corporel et de se transformer en cyborg, même s'il faut bien admettre que la mise en scène performative du corps dans les locative media vient questionner le statut d'un corps qui *automatise* les effets de sa présence. Cette question ainsi posée émerge trop tardivement dans ce travail pour être traitée mais c'est dans ce cadre que mériterait d'être discuté davantage le concept « d'interface corps », que nous avons posé au préalable en tant qu'entité symbolique et métaphorique, qui semble aujourd'hui l'un des plus à même de poser les bases d'une réflexion à ce sujet en ce qu'il positionne, dans la lignée de la pensée de Simondon, l'homme comme « interprète vivant des machines les unes par rapport aux autres ».

Les artistes des locative media rencontrent ensuite une pensée urbanistique et architecturale qui exprime la volonté de reconstruire « l'impératif démocratique » qui fonde la notion d'urbanité. Cette volonté est concomitante à la notion de « gouvernance urbaine » qui s'oppose depuis les années 90 à celle de « gouvernement de la ville » en ce qu'elle veille notamment à engager une plus grande diversité des acteurs dans le processus de prise de décision¹⁴⁶. Ce mouvement de renversement auctorial¹⁴⁷ s'énonce à travers une grande diversité d'approches parmi lesquelles celle de Bernard Stiegler fait figure de référence en prônant une vision politique qui se débarrasse du modèle selon lequel les fonctions de production et de consommation sont dissociées, privant ainsi leurs acteurs de leurs *savoirs*, « c'est à dire de leurs capacités de participation à la socialisation du monde par la trans-formation du monde »¹⁴⁸

Cette pensée engage alors nécessairement à questionner le champ de la création des locative media à l'horizon de « l'exigence politique » qui conditionne le devenir de la ville contemporaine et celui de l'expérience urbaine qui « doit s'inscrire impérativement dans un ensemble politique si elle ne veut pas renoncer à l'impératif démocratique. L'expérience urbaine, si on ne veut pas en jouir sur le mode du repli (un entre-soi) a une condition préalable : la constitution d'un

¹⁴⁶ « Le terme de gouvernance urbaine renvoie ainsi aux fonctions et actions de gouvernement mais sans l'idée d'uniformisation, rationalité, standardisation. Il suppose une plus grande diversité dans la manière d'organiser les services, une plus grande flexibilité, une variété des acteurs, voire une transformation des formes que peut prendre la démocratie locale. L'autorité locale devient un acteur important certes, mais un acteur parmi d'autres, tout comme l'Etat. Ce concept permet de reconnaître la fragmentation, l'incohérence et met l'accent sur les formes de coordination verticale et horizontale de l'action publique et sur la capacité stratégique des acteurs, la diversité des processus de coopération. Le terme de gouvernement local semble devoir tomber en désuétude compte tenu de l'interdépendance entre différents niveaux, de la transformation des échelles spatiales et de la multiplication des réseaux qui traversent une autorité locale. L'émergence de la gouvernance urbaine signifie la prise en compte du déplacement des barrières entre acteur public et acteur privé et le brouillage des repères traditionnels. Cette notion souligne les phénomènes de transfert, d'imitation, de " bricolage " de l'action publique, d'impuissance publique, de privatisation de l'action publique et l'importance des mécanismes de coordination et de contrôle. », LE GALÈS Patrick, « Du gouvernement des villes à la gouvernance urbaine : vers des villes acteurs en Europe », in CNRS Presse, 1996 - [<http://www.cnrs.fr/Cnrspresse/n24a6.html>].

¹⁴⁷ « Dans un monde incertain où ni la tradition, ni l'institution, ni l'idée d'un futur prédéterminé connu de quelques décideurs, n'ont plus de légitimité, l'autorité est ce qui permet à chacun de devenir « auteur » d'une part de la réalité collective présente et à venir. Les usages des technologies servent principalement à voir autrement la ville, à la rendre plus aisément appropriable et habitable plutôt qu'à l'optimiser ou à l'automatiser. Ville 2.0

¹⁴⁸ STIEGLER Bernard, *Ars Industrialis, Réenchanter le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*, Flammarion, 2006, p. 50-51.

ensemble politique cohérent et légitime. »¹⁴⁹ Nous devons constater au préalable avec Jacques Lévy que cette exigence politique ne doit pas reposer sur la seule mise en œuvre de dispositifs technologiques dits « participatifs », qui organisent la consultation des habitants lors d'un projet de renouvellement urbain par exemple qui ont souvent du mal à prendre place dans une véritable cohérence politique :

« Au-delà des conditions pratiques d'une implication effective des habitants, je crains qu'à trop focaliser sur les technologies, on passe à côté d'une réflexion sur ce qu'est le politique. Il reste à inventer des moyens d'impliquer dans des débats de grande portée des citoyens qui sont à la fois nombreux et de plus cultivés et réflexifs »¹⁵⁰

Face à la complexité de cette question, qui dépasse de très loin les pratiques artistiques et projets de création en eux mêmes, nous nous demanderons d'une part comment, dans le contexte spécifique des espaces hybrides de la ville, les corps des dispositifs de locative media, qui incorporent et s'incorporent au tissu urbain, viennent former et rejoindre un « corps collectif » et s'ils ne constituent pas, à ce titre, les formes d'une résurgence d'un « art critique » qui dessine ses contours bien au delà de la seule question de la surveillance.

« L'exigence politique »

Les dispositifs artistiques de locative media s'inscrivent dans une exigence politique de la ville par la mise en œuvre de deux éléments essentiels : l'articulation du local au global et l'activation du lien social et du dialogue qui fondent les conditions du « vivre ensemble », autrement dit sur des mises en tension qui organisent d'une part une connexion au lointain, qu'il soit de l'ordre du symbolique ou de l'imaginaire, ou physiquement praticable et d'autre part la « scène » où se déploie le « théâtre de la *vita activa* » qui génère l'expérience qui entrelace le corps individuel au corps collectif.

¹⁴⁹ O. Mongin, p. 257.

¹⁵⁰ Interview de Jacques Lévy, in *Villes 2.0. La Recherche Urbaine à l'heure de la ville 2.0*, Étude menée sous la direction de Sylvain Allemand dans le cadre du programme Ville 2.0, FING, p. 45
[http://doc.openfing.org/Villes2/Recherche_urbaine_villes2.pdf]

Olivier Mongin nous rappelle que « l'expérience politique de la ville ne se résume pas à la mise en cohérence démocratique d'un lieu » au risque de « l'illusion d'une idéalisation du niveau local qui n'est pas toujours celui du meilleur exercice de la démocratie ». (...) « Si l'expérience politique contemporaine invite à instituer des lieux inédits, à refaire lieu, à repenser une politique de la ville, quelle qu'elle soit, on ne peut réduire politique urbaine et urbanité à un territoire singulier » car, alors qu' « un territoire enferme quand il est clos sur lui-même » l'expérience urbaine doit toujours articuler « le territoire et l'extra-territorial, le dehors et le dedans, l'appartenance et la possibilité de s'affranchir, l'identité, l'exil et la distance »¹⁵¹

La plupart des dispositifs artistiques de locative media génèrent, dans le même temps et le même espace de leurs lieux, une ouverture possible vers un autre ou un ailleurs, selon des modalités qui vont de l'organisation du dialogue collectif (Blast Theory 3 ; Frelih ; Nold ; Plan b 3,4 ; Polak 1 ; Wollensak) à une mise en relation territoriale où s'éprouvent des distances géographiques ou sociales (Ambiant TV, Blast Theory 4 ; Choloniewski ; LOCA ; Levine 1 ; Levine 3 ; Rueb 1) en passant par des projections d'ordre fictionnelles ou mémorielles qui déplient les territoires parcourus vers autant d'imaginaires que d'individus qui les produisent, vers autant de questions que de récits révélés (Active Ingredient 1 ; Alstad 1 ; Audio Nomad 2 ; Blast Theory 2 ; Fischer ; Knowlton 1,2 ; Micallef ; Nogo Voyage).

Ces mouvements de replis et déplis territoriaux sont particulièrement prégnants dans *Shadows of Another Places* de Paula Levine à propos duquel elle développe le concept d' « interlocalité » (« interlocation ») qui énonce bien la nature des rapports où le corps géolocalisé éprouve la distance et fait lien entre l'ici et le là-bas.

La question du rapport à l'autre, de l'échange et du dialogue, de la ville comme espace scénique de soi et des autres et des relations qui se tissent entre eux constituent quant à elles le cœur du travail du collectif Blast Theory selon une approche qui peut être entropique, théâtrale ou sociale :

« Dans *Uncle Roy Is Around You* (Blast Theory 3), des gens se déplacent dans la ville au moyen de dispositifs technologiques portables et collaborent avec des

¹⁵¹ Mongin, p. 273-274

joueurs en ligne , qui naviguent dans un espace virtuel. Ils ont une heure pour chercher l'oncle Roy et trouver un endroit précis. Quand ils y arrivent, ils sont invités à un entretien avec quelqu'un qui est, dans cet univers narratif, un employé de l'oncle Roy. Lors de cet entretien, l'employé leur demande de s'engager à être disponible pour quelqu'un qu'ils n'ont jamais rencontré pendant les douze prochains mois. La narration n'est donc pas là simplement pour rendre le jeu attractif, ou pour créer une chasse au trésor dans la ville. Pendant cette heure où vous marchez dans la rue, vous êtes invité à communiquer avec des gens en ligne qui sont peut-être là pour vous aider ou vous fourvoyer ; vous ne pouvez pas le savoir et vous n'avez aucune raison de leur faire confiance. Vous êtes également invité à adresser la parole à des gens dans la rue, dont vous ne savez pas s'ils font ou non partie du jeu. Parmi eux, certains peuvent vous aider à trouver quelque chose. Le cœur du jeu, c'est donc la relation aux gens qui nous entourent, et la façon dont la technologie change cette relation. ¹⁵²»

C'est, dans *Rider Spoke* (Blast theory 2), de façon quasi littérale qu'ils s'emparent de la ville comme scène du théâtre urbain en y disséminant les dialogues d'une pièce qui s'écrit, par les habitants, dans le processus même de la déambulation. Approche sociale enfin dans *You Get Me* (Blast theory 4) où sont mis en relation frontale et intime les participants de deux quartiers dont la distance s'éprouve à la fois de façon géographique et sociale.

Les locative media consacrent en quelque sorte, par les mouvements intra et extra territoriaux qu'ils mettent en scène, l'exigence de mobilité dans laquelle un lieu puise sa consistance. Cette exigence de mobilité doit s'entendre à l'intérieur du lieu, mais aussi dans l'ensemble des mouvements qui le relie simultanément à un dehors dans une articulation fine du local et du global :

« Il ne faut pas répondre à la faiblesse de l'action globale par des illusions relatives à l'action locale mais imaginer une « globalisation par le bas ». Contre une conception centrifuge et descendante de la globalisation, mais aussi contre une conception qui se contente de rechercher un équilibre entre le local et le global, Alberto Magnaghi préconise une conception qui privilégie le développement local

¹⁵² Nick Tandavanitj, in ARVERS Isabelle, « Game in the City », *Amusement* n°7, janvier 2010.

[<http://www.isabellearvers.com/texts/BlastTheoryITW.pdf>]

par rapport au global, une conception centripète et montante correspondant à une « globalisation par le bas »¹⁵³

Cette articulation entre local et global trouve un écho dans la description que font leurs auteurs du dispositif Sonic City :

« The user only interacts with her local context, not with the city as a whole. This brings a dimension of immediacy to the interaction and makes the musical experience situated. Because the system is wearable, the space of enabled interactions is also user-centric and non site-specific. This interaction space is however scaled to the dimensions of a city: the musical time-line is matched to the user's path and the time it takes to travel certain distances. This implies a certain scale of musical gesture »¹⁵⁴ (Gaye and Holmquist 2006).

« Le participant interagit seulement avec son contexte local, et non avec la totalité de la ville. Cela apporte une dimension d'immédiateté à l'interaction et localise l'expérience musicale. Parce que le système est portable, l'espace des interactions disponible se déploie cependant aussi à l'échelle de la ville puisque la ligne de temps musicale correspond au trajet de l'utilisateur et à la temporalité nécessaire pour parcourir certaines distances. »

Par sa saisie spécifique du corps dans l'expérience urbaine, Christian Nold questionne de façon radicale dans ses *Bio Mapping* le processus du passage de l'individuel au collectif, en faisant de l'intime émotionnel la matière même qui constitue le partageable :

« Can we really blend together our emotions and experiences to construct a totally shared vision of place ? »

« Peut-on vraiment fusionner nos émotions et nos expériences pour construire une vision du lieu totalement partagée ? »

Les territoires urbains sont donc pour les artistes des locative media bien plus qu'un espace investi pour ses qualités plastiques ou qu'un territoire géographique d'expérimentation. Ils permettent de mettre en résonance le statut d'un corps

¹⁵³ O. Mongin, p. 222, Cf. MAGNAGHI Alberto, *Le projet local*, Largada, Bruxelles, 2000, p. 46-47.

¹⁵⁴ GAYE Layla. and HOLMQUIST, L.E. (2006) « Performing Sonic City: Situated Creativity in Mobile Music Making » in Leonardo Electronic Almanac 14(3), 2006 – [http://leoalmanac.org/journal/Vol_14/lea_v14_n03-04/lgaye.asp]

agissant entre réseaux et territoires avec les termes d'un engagement politique et critique dans le cadre d'une réflexion portée sur la refondation urbaine qui s'origine elle aussi dans un « retour au corps » relevant du même retournement paradigmatique à l'œuvre au sein de la culture numérique. « Retour au corps » auquel correspond dans le contexte de la refondation urbaine le « retour aux lieux » par l'invention de nouveaux repères ou le tracé de nouvelles limites qui tend à rééquilibrer leur déphasage actuel avec l'espace des flux. La mise en œuvre de dispositifs, qui déploient les mêmes technologies d'information et de communication numérique que celles qui façonnent les mutations urbaines, projette cette intention en dehors de toute tentation nostalgique et de clôture puisqu'ils trouvent en leur sein la capacité de préserver et d'initier une mobilité permanente des flux et des corps, de mettre en tension constante l'individuel et le collectif, l'ici et l'ailleurs, le local et le global.

Conclusion : l'émergence d'un nouvel art politique ?

Nous avons vu précédemment (**chap. ??**) quelles critiques se formulaient à l'encontre des dispositifs artistiques des locative medias qui dénonçaient, au nom de l'autonomie de l'art, leur double instrumentalisation à l'égard des technologies de surveillance d'une part et d'une sphère industrielle et commerciale. Même si ces propos sont fondés, nous pouvons désormais distinguer comment se dessine, par leur engagement sur les territoires urbains travaillés par l'impératif politique du « vivre ensemble », les termes d'une réponse possible qui nous permettent d'esquisser pour conclure les conditions d'émergence de la teneur critique des arts des locative media comme une ouverture vers leur devenir possible.

La démarche critique des dispositifs de locative media est rarement frontale, elle n'entre pas en résistance, elle n'est pas de l'ordre de la contestation. Elle correspond en cela pleinement aux pratiques qui définissent aujourd'hui le positionnement d'un art politique ou critique dont la question contemporaine est marquée par le constat d'un certain échec ou tout du moins d'un statut « extrêmement ambigu ». Héritier d'un processus historique ancré dans les avant-gardes du début du XX^e siècle qui le conduira à trouver une forme d'apogée et de

légitimité dans les années 60-70 avant d'être confronté au doute et au délitement à partir des années 80, il se spécifie dans sa forme contemporaine comme survivant à la faillite des grandes idéologies politiques scellées par le post modernisme. Dominique Baqué en identifie très clairement les causes qui se révèlent, et ce n'est pas un hasard, largement superposables à celles qui initie la crise de l'urbain. Selon elle, le monde des réseaux produit l'avènement d'un nouveau visage du capitalisme prolongé par l'effacement de la classe ouvrière et la perte d'excellence de la figure de l'intellectuel qui produit une double crise : celle de la transmission du passé et celle de la projection vers l'avenir. Le monde n'est plus clivé par des oppositions franches comme le bien et le mal mais modélisé par les deux paradigmes de l'extrême contemporain : la mondialisation et le réseau.¹⁵⁵ Autrement dit, « Aux côtés de la lutte alter-mondialiste, l'action artistique se révèle aporétique, à défaut d'un ennemi clairement identifié dans ce monde à structure réticulaire. »¹⁵⁶

Mais dans cette logique de l'échec émerge malgré tout un art critique qui, déjouant précisément les formes canoniques d'un art critique contemporain (qui persiste dans sa croyance à modifier l'ordre du monde par la production de forme), viennent éclairer le statut critique des arts des locative media. Nous en poserons les traits avec Paul Ardenne :

« (...) émergent des pratiques artistiques à vocation sociale qui, cette fois, semblent en avoir fini avec le modèle proclamatoire ou simulateur, des formes d'art qui, loin de crier et de vouloir se faire entendre (ou se faire *voir*, en adhérant à la tactique fort médiatique du spectaculaire), choisissent une stratégie plus silencieuse : se *fondre* dans l'organigramme des pratiques sociales, notamment. (...) L'art, cette fois, ne dissimule pas son peu de pouvoir derrière l'écran de fumée du dispositif proclamatoire ou militant, il entérine au contraire sa modestie factuelle, son statut aujourd'hui politiquement inférieur. *Il se contente d'être là*, si possible comme perturbateur. »¹⁵⁷

¹⁵⁵ BAQUÉ Dominique, *Pour un nouvel art politique, De l'art contemporain au documentaire*, Flammarion, 2004, p. 13-19.

¹⁵⁶ *Idem*, p. 25

¹⁵⁷ ARDENNE Paul, « L'art contemporain a-t-il une dimension politique ? », Conférence donnée pour l'Observatoire des Nouveaux Medias, Université Paris 8, Vincennes St Denis, 15 mars 2001 - [<http://www.arpla.fr/canal10/ardenne/ardenne.pdf>]

La référence explicite à la pensée de Michel de Certeau, qui se propose d'observer les pratiques microbiennes du quotidien comme forme de résistance au pouvoir des appareils dominants, désignée par certains artistes ou commentateur est à cet égard révélatrice, notamment quand il s'agit de celles qui prennent l'espace urbain pour contexte. Anne Galloway écrit ainsi à propos de *Sonic City* (Gaye) :

« Following De Certeau's (1984:91-110) well-known discourse on the spatially, temporally and socially productive capacities of walking in the city, *Sonic City* is positioned as a tactical intervention in urban space »¹⁵⁸

« Dans le sillage du discours bien connu de De Certeau sur les capacités productives de la marche en ville en terme d'espace, de temps et de social, *Sonic City* se positionne comme un intervention tactique dans les espaces urbains. »

Au sein de notre corpus, on ne peut d'ailleurs que constater la rareté des dispositifs qui désignent clairement leur objet critique. Seuls, *LOCA: Set to Discoverable* (Evans) et *Track the Trackers* (Rüst) s'emparent explicitement de la question de la surveillance en mettant en place des stratégies de contournement. C'est en partie pourquoi le terme d'art politique semble préférable pour qualifier l'engagement de l'art des locatives medias, du moins dans leur phase actuelle de développement. Car ce qui se trame dans la plupart de ces expériences est la question politique (**polis**) du « vivre ensemble » dans les configurations nouvelles qu'exigent les lieux et les espaces hybrides de la métropole mondialisée traversées d'individus qui ne trouvent plus dans les territoires disséminés et fluctuants l'accroche identitaire qui produit les citoyennetés.

Mais « la fin des grands récits » qui caractérise l'ère post-moderne où « la déliquescence du politique » (D. Baqué) accompagne celle de l'art critique contraint engage l'art politique de la modernité à se fondre dans l'incertitude et la fluidité des territoires sous la forme plurielle des arts dits « micropolitiques » selon la formule de Paul Ardenne, que nous proposons, pour mieux la dépasser, pour qualifier la nature de l'engagement politique des arts des locative medias.

Ce type de pratiques ainsi nommées trouve ses arguments d'analyse et de compréhension dans le concept deleuzien de « déterritorialisation » tel qu'il se développe au sein du champ disciplinaire de la géographie notamment. Il y rend

¹⁵⁸ GALLOWAY, p. ??

énonçable le processus de dépassement territorial des États-Nations donnant lieu à la constitution d'un modèle territorial en mouvement perpétuel qui se plie et se déploie au rythme des flux mondialisés :

« Le territoire n'est plus géographiquement ou anthropologiquement situé. Il se (re)invente continuellement. Les groupes aux identités multiples, flexibles, mobiles ou complexes produisent leur local, leur propre territoire dans un monde de plus en plus déterritorialisé. La globalisation du capital nous impose donc la « déterritorialisation »¹⁵⁹

Le concept de « micro-politique » est énoncé par Deleuze et Guattari dans *Mille Plateaux* où il désigne une vision politique forgée sur l'intrication du « centralisé » et du « segmentaire » :

« il ne suffit pas d'opposer le centralisé et le segmentaire (...). Car les deux se distinguent bien mais sont inséparables, enchevêtrés l'un avec l'autre, l'un dans l'autre (...). Du point de vue de la micro-politique, une société se définit par ses lignes de fuite, qui sont moléculaires »¹⁶⁰

« L'art micropolitique », écrit Paul Ardenne, c'est l'art des modernes revenu de ses vapeurs et des ses délires utopistes et enfin conscient que toute mise en situation est transitoire et ne commande qu'un avenir lui aussi transitoire »¹⁶¹

Morcelé, hétérogène, relatif, il se constitue de « procédures plastiques » et de « perspectives esthétiques » qui « se révèlent plus soucieuses du vernaculaire que de la langue universelle »

Mais cette vision ainsi formulée ne s'accorde qu'en partie avec les pratiques artistiques des locative medias, car si elle prend bien en considération la consistance du multiple des voix qui émanent du sol et l'affirmation croissante, en réaction à l'hégémonie des flux mondialisés, d'une logique de la localité, elle oublie les « lignes de fuite » qui répondent à la nécessité de toujours lier les niveaux

¹⁵⁹ Appadurai, A. *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*, Payot, 2000, cité par ALIANA Serge Bernanrd Emmanuel, in « Géophilosophie et déterritorialisation chez Gilles Deleuze : esquisse d'une nouvelle citoyenneté dans l'espace public postnational », *Afrique et développement*, Vol. XXXV, n° 4, p. 19-46, Conseil pour le développement de la recherche en sciences sociales en Afrique, 2010.

¹⁶⁰ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Mille Plateaux, Capitalisme et schizophrénie 2*, p. 253-283, cité par ARDENNE Paul, Conférence ...

¹⁶¹ ARDENNE, Conférence...

molaires et moléculaires¹⁶², lignes de fuites en permanence tracées par le nouvel ordre de relations entre le dehors et le dedans, le là et le là-bas, qui prennent consistance dans le fonctionnement technique et symbolique des dispositifs artistiques de locative media.

Et pour finir, comment s'en contenter ? Autrement dit, ces pratiques sont-elles pour autant rendues inopérantes, juste posées là où on les attend, en « accompagnateurs » résignés d'un corps social en mal de visibilité ?¹⁶³ Nous ne saurions, au terme de cette étude, y répondre de façon définitive. Mais nous savons que les arts des locative media, notamment quand ils se situent au sein de la *polis* et qu'ils s'associent à l'émergence de formes de gouvernance qui reconnaissent la légitimité d'une « économie de la contribution », donnent aux multiples des corps un ancrage où penser les conditions d'émergence d'un « grand récit » de « l'hypercontemporain » qui se creuse dans l'urgence de repenser la notion « d'habiter »¹⁶⁴. En inscrivant le corps comme interface sensible au cœur du chiasme dont souffre le réel, composé par l'illusion d'infinitude donnée par l'emprise des réseaux et des flux et la finitude de la planète, les technologies de géolocalisation trouvent dans l'art un moyen de rappeler à l'homme qu'être « localisé » c'est toujours se situer dans le double sens du mot « terre ».

¹⁶² « La notion deleuzo-guattarienne de micropolitique s'est elle-même, comme dans le cas de la notion développée par Paul Ardenne d'art micropolitique, trouvée largement mythifiée en étant par trop autonomisée du niveau macropolitique alors que Deleuze et Guattari insistaient sur la nécessité de lier toujours niveaux molaire et moléculaires », MOINEAU Jean-Claude, *Terrains autochtones*, Entretien avec Jean-Claude MOINEAU par Léo GUY-DENARCY, in revue ???

¹⁶³ « L'artiste a aujourd'hui perdu son statut de conducteur (et de constructeur). Sa position est désormais celle d'un « accompagnateur » et nombre d'artistes, en cette fin de siècle, démontrent qu'il est possible d'avoir une attitude citoyenne et responsable sans pour autant servir des slogans caricaturaux », ¹⁶³ ARDENNE, Conférence...

¹⁶⁴ Cf. notamment à ce sujet : PAQUOT Thierry, LUSSAULT Michel, YOUNÈS Chris (dir.), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, La découverte, 2007.