

Introduction

Le 3 mai 2000, Dave Ulmer place divers petits objets sans valeur dans un seau qu'il dissimule dans une forêt aux alentours de Portland, puis il indique les coordonnées GPS de la cachette dans un post Usenet. Le seau rempli de bibelots est découvert en moins d'un jour. Dave Ulmer vient d'inventer le geocaching¹ dont le succès rapide et le développement mondial transformeront l'événement anodin en geste fondateur de l'une des pratiques les plus emblématiques du champ des Locative Media.

Cet événement a lieu deux jours après que le gouvernement américain ait pris la décision de mettre fin à la dégradation volontaire de service préconisée avant cette date pour des raisons de sécurité par son Département de la Défense. Cette décision a eu pour effet direct d'améliorer considérablement la précision des GPS civils qui est passée de d'une centaine de mètres à une précision d'environ dix mètres aujourd'hui. C'est notamment pour tester ce nouveau niveau de précision que Dave Ulmer avait imaginé sa petite expérience. En d'autres mots, la suppression de « l'accès sélectif » ouvre la voie à l'usage quotidien et banal du GPS et contribue ainsi à concrétiser le domaine jusqu'alors essentiellement spéculatif de l'informatique ubiquitaire en projetant l'interface écranique de l'ordinateur personnel vers les espaces de "l'informatique omniprésente". C'est vers la fin des années quatre-vingt dix que des artistes ont commencé à expérimenter le potentiel esthétique de la notion de géolocalisation par l'élaboration de dispositifs qui mettent en œuvre le système GPS et des réseaux de communication sans fil reliés à des supports visuels ou sonores. Ces dispositifs, qui ont pour cadre l'espace urbain, les territoires agrestes ou plus rarement le musée ou la galerie, se sont développées dans le cadre d'un vaste paradigme technico-social qui s'articule autour de la convergence des notions de mobilité, de communication sans fil et de géolocalisation et vers lequel converge un faisceau de recherche, d'expérimentations et de développements industriels multidisciplinaire suffisamment actif et foisonnant pour

¹ Le geocaching est un jeu à échelle mondiale, qui consiste à rechercher des « trésors » cachés par d'autres participants partout dans le monde à partir des coordonnées GPS qu'ils indiquent sur un site dédié, ou à créer de nouvelles cachettes. Une fois la géocache trouvée, il faut signer le « registre des visites », signaler sa découverte sur le site et éventuellement remplacer le ou un des objets trouvés afin que le jeu se poursuive.

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

qu'il se positionne comme l'une des « prochaines révolutions technologiques de premier plan ».2

Positionnement épistémologique : un regard transdisciplinaire

Entre le moment où cette recherche a pris forme comme projet et son aboutissement, cinq années environ se sont écoulées pendant lesquelles son objet a connu une notoriété croissante, une multiplication et une diversification des pratiques artistiques le concernant ainsi qu'un développement rapide des technologies qu'il questionne et met en œuvre. L'un des enjeux majeurs de ce travail a consisté à conserver une posture nécessairement surplombante tout en maintenant un niveau d'immersion qui permettent de toujours prendre en compte cette évolution, d'articuler sans cesse l'existant et le naissant, et d'adapter la construction d'un discours à la course rapide de l'évolution technique et de l'invention esthétique.

Cette recherche se situe au croisement des sciences de l'information et de la communication et de l'esthétique. Son objet, les mises en œuvre artistiques des technologies numériques de géolocalisation (ou *locative media*) se situe de manière évidente dans le champ des arts numériques - et à l'intérieur de celui-ci, des arts dits « médiatiques » et « en réseau ». Or, le constat a été posé depuis plusieurs années déjà, que la critique des arts numériques ne saurait s'appréhender uniquement du point de vue de l'esthétique et qu'un nécessaire élargissement disciplinaire s'impose afin d'articuler les enjeux socio-techniques et les processus de médiation au enjeu de la production artistique. Nous prenons donc comme point de départ ce croisement disciplinaire initial qui pose le cadre dans lequel se mettent en place des dispositifs de communication qui interrogent directement l'influence du phénomène socio-technique caractérisé par le développement des technologies mobiles de communication en réseau sur les perceptions et manières d'habiter l'espace et le temps, plus particulièrement en milieu urbain.

Nous voyons que ce cadre ainsi élargi ainsi que l'hypothèse posée, située dans une lecture triangulaire du réseau, du corps et du territoire, nous entraîne bien au delà de

2 « La presse et les prospectivistes présentent régulièrement les médias géolocalisés comme l'une des prochaines révolutions technologiques de premier plan », Nova Nicolas, *Les médias géolocalisés*, p. 10.

ces deux disciplines de référence.

C'est donc à un paysage extrêmement complexe qu'il s'agit de s'affronter, où chaque discipline convoquée entraîne dans son sillage un faisceau de questionnements et de thématiques qui impliquent elles-mêmes dans la réflexion d'autres champs disciplinaires. Notre regard ne peut donc s'exercer autrement que du point de vue de la transdisciplinarité dans le sens où il est davantage guidé par la question posée que par la ou même les disciplines qu'il croise a priori. À partir des travaux de Jean-Pierre Kesteman³, nous nous positionnons plus précisément dans ce domaine au sein de ce qu'il nomme une « transdisciplinarité utilitariste », distincte d'une « transdisciplinarité utopique » visant à l'unité de la connaissance, qui se positionne "dans une logique de création de sens" au delà du contexte dans lequel se situe la démarche dans une logique qui la relie à des problématiques particulières.

Ce positionnement nous semble d'autant plus pertinent qu'il tente d'articuler une question qui interroge les problématiques de l'espace habité dans le contexte urbain pour lesquelles Jacques Levy⁴, en regard des mutations urbaines qui révèlent la prévalence des « individus » sur « la planification technocratique », prône, pour forcer le trait, « l'indisciplinarité » qui « consiste à placer, à chaque instant, les questions, les problèmes et les théories en premier, quitte à définir ensuite les découpages appropriés ». Car il n'était évidemment pas question, face à un domaine aussi complexe et aussi vaste qui est le nôtre, de pouvoir maîtriser a priori l'ensemble des relations, rebonds et rencontres qui articuleraient les termes de notre analyse. Ceux-ci se sont formés, non pas au préalable, mais au fil d'une écriture portée par une approche pragmatique et des questions qu'elle pose, sans pouvoir « préjuger des découpages du savoir avant de produire ces savoirs ».

Objectifs de la recherche

³ KESTERMAN, Jean-Pierre, *L'un, le multiple et le complexe. L'université et la transdisciplinarité*, Des Académica, XXII, n°1, pp. 5-29, cité par REGE COLET Nicole, TARDIF Jacques, "Interdisciplinarité et transdisciplinarité : quels cas pour les programmes universitaires et les parcours de formation ?" in DARBELLAY Frédéric, PAULSEN Theres (dir.), *Le défi de l'inter- et transdisciplinarité*, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008, p. 15-35

⁴ LÉVY, Jacques, "Sortir du pavillon disciplinaire", in DARBELLAY Frédéric, PAULSEN Theres (dir.), *Le défi de l'inter- et transdisciplinarité*, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2008, p. 197-204.

Engagée à l'issue de quelques dix années de réflexion sur les arts dits « numériques » et plus précisément sur les « arts en réseau », la recherche qui constitue l'objet de ce travail s'est élaborée à partir de l'intuition initiale que le corps, jusque là plutôt envisagé comme un objet de déni, retrouvait les conditions d'une présence dans le cadre des pratiques artistiques qui commençaient à s'emparer des technologies de géolocalisation numérique.

Comment la présence corporelle, induite par les technologies de géolocalisation, renouvelle-t-elle sa relation aux réseaux et aux territoires ? Quelles formes prend-elle ? Comment fonctionnent les dispositifs déployés et à quelles notions conceptuelles et théoriques se rattachent-ils ? Et quel est alors le statut du corps ainsi mis en jeu ?

Cette première série de question a donné lieu à la formulation de deux hypothèses principales.

En positionnant, de façon consubstantielle, le corps entre territoire et réseaux numérique, l'hypothèse posée est alors que ces pratiques reconfiguraient les relations entre corps, réseau et territoire, jusque là majoritairement envisagée au sein de la culture numérique sous forme de rapports bilatéraux (corps et territoire, territoire et réseau, corps et réseau), en une relation tripartite qu'il s'agissait de saisir dans son ensemble. Les questions qui se posent alors sont de savoir quelles sont les stratégies formelles et discursives agencées par les dispositifs de communication des Locative Media et comment elles produisent et révèlent à la fois d'autres formes d'accès à l'espace et au temps des territoires habités et génèrent de nouvelles interprétations et conditions d'expérience du paradigme des réseaux dans leurs perspectives individuelles et collectives.

La deuxième hypothèse repose sur le constat que ces pratiques élaborent une pensée qui se positionne à l'interface des discours panégyriques et apocalyptiques dont l'antagonisme s'était peu à peu imposé comme clé de lecture schématique du paradigme de la communication en réseau instaurant d'un côté le règne de la dématérialisation généralisée fondé sur l'illusion de la connexion instantanée et de l'autre la destruction annoncée de l'espace et du temps et son cortège de déploration de la perte du présent et de la présence, du proche et du lointain, et du face-à-face des corps. Elles prolongent et réorientent ainsi le paradigme de « la société en réseaux » et l'envisagent autrement que comme un système généralisé de connexions situé dans un espace numérique superposé à la réalité physique selon une vision qui oppose l'« espace des flux » à l'« espace des

lieux » qui soumettrait notre perception du monde, de l'espace et du temps à une « schizophrénie structurelle » menaçant de « rompre la communication sociale »⁵. Elle consiste alors à avancer que la réalisation de ce que les artistes appellent les « Locative Media » résilie cette croyance et annule cette dichotomie spatio-temporelle en manipulant les concepts, les formes et les matériaux d'un monde désormais hybride, où la tension entre le bâti et le flux, entre le global et le local redevient possible, où le corps énonce et construit sa propre réincarnation en regard des termes de son déni portés par le mythe de la cyberculture.

Dans l'objectif, enfin, de se saisir des enjeux portés par cette reconfiguration des relations entre corps, réseau et territoire, les dispositifs artistiques de locative media ont été observés dans le contexte spécifique de l'espace urbain. La ville, dans lequel s'ancrent la plupart de ces dispositifs, constitue en ce sens un territoire d'expérimentation commun, un lieu de partage et d'échange disciplinaire et théorique dont la nature et la morphologie connaissent actuellement des bouleversements considérables sous l'influence du déploiement des technologies qui procèdent de la convergence du mobile et du localisé. Au terme de ce constat, il s'agit alors d'identifier et de qualifier les éléments discursifs, formels et opératoires qui initient les conditions d'une urbanité autre.

D'une façon plus générale, ces interrogations ont pour objectif de contribuer à l'élaboration d'une définition et à la constitution d'une esthétique spécifique aux Locative Media dont la lecture et la compréhension des sont complexifiées dans le paysage français par leur caractère émergent qui ne leur permet pas de disposer à ce jour de sources référentielles communes, par un régime de diffusion indépendant des instances institutionnelles du monde de l'art propre à celui des arts numériques, et par une production pratique et textuelle essentiellement issue du paysage anglo-saxon.

Ce travail s'est donc construit selon deux trajectoires croisées, dont émane sa structure : celle qui consistait à constituer un panorama des arts des locative medias suffisamment complet pour pouvoir y prendre appui, et celle qui devait me permettre de répondre aux questions posées.

Présentation du plan

5 Cf. Manuel Castells, *La société en réseaux*, 2001, p.523

L'objectif de la première partie est de situer notre réflexion et son objet dans leur contexte technologique et fonctionnel. Il s'agit dans un premier temps de rendre compte des origines et des connexions scientifiques de la géolocalisation, de leurs applications et enjeux industriels et commerciaux, mais aussi de dégager leur univers de signification de l'ordre du symbolique et de l'imaginaire. J'y expose ensuite les méthodes qui ont été mise en œuvre pour la constitution du corpus de textes et d'œuvres sur lequel s'appuie ma réflexion. Les œuvres du corpus sont ensuite décrites d'un point de vue fonctionnel, selon la logique d'un "corps appareillé" qui ouvre à la perspective d'un questionnement sur "l'interface-corps".

La deuxième partie se constitue d'une approche globale de l'art des locative medias selon une triple point de vue définitionnel, généalogique et discursif. Il s'agit notamment de repérer et de mettre en place les éléments de connaissance nécessaires à l'appréhension de la question posée.

La troisième partie consiste en la mise en place des éléments théoriques qui permettent d'articuler la relation entre corps, réseau et territoire par l'hypothèse d'un glissement paradigmatique opéré par un "retour au corps" dans la culture numérique, avant d'en observer et d'en analyser ses effets dans un contexte qui lui donne sens : celui de l'urbain.