

Warning: mysql_fetch_object(): supplied argument is not a valid MySQL result resource in
/home/users/a/archeeqc/www/imprimante.inc.php on line 10

Langage(s) du Net

Louis-José Lestocart

janvier 2001
Section critiques

Louis-José Lestocart:

Études d'Histoire et d'archéologie. Maîtrise d'Histoire ancienne. DEA d'archéologie protohistorique (Institut d'Art et d'Archéologie, Paris). Critique littéraire (*Europe, Lettres Françaises*), critique d'art et de cinéma (*art press, Positif, NRF, Cinémathèque*) et commissaire d'exposition au Ministère des Affaires Étrangères (Agora :expo en ligne sur l'art du net).

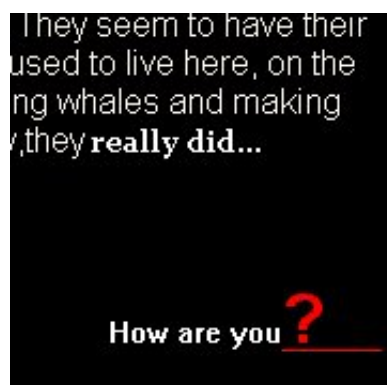
L'art est-il devenu une espèce ayant besoin de muter? L'Internet par les flux, les modes rhizomiques qui l'avivent, la mutation radicale d'une création basée sur des liens réels avec les internautes, suscite un renouveau complet des méthodes d'analyse. Pourtant, les observateurs pris dans une *Weltanschauung* caduque (représentation du monde), font souvent des gloses attendues face à ce qui est une véritable "anomalie" dans un paradigme artistique triomphant (1).

Certes la grande innovation du *Net.art* est de dématérialiser l'oeuvre et d'organiser l'espace autour d'elle en structures séquentielles, en tenant compte des questions de diffusion et des nouvelles données spatio-temporelles et sociales propres au médium. Ainsi se fait une nouvelle réalité artistique ayant parfois recours à des notions mathématiques et physiques pointues qui modélisent au mieux pensée créatrice et intellectuelle, conscience et représentation, tout en se plaçant dans la perception globale du champ économique et géopolitique mondial.

Néanmoins, la culture d'Internet, loin de se référer à la seule esthétique, s'illustre surtout par la création de communautés virtuelles et langagières, avec de nouveaux schémas identitaires et sociaux, unies par des centres d'intérêts partagés où l'interlocution et l'observation des comportements et des dynamiques de pensée deviennent «art» à part entière. *Mailinglists* depuis 1993, *newsgroups* (antérieurs à la formation de l'Internet d'aujourd'hui) et toutes sortes de dispositifs conversationnels, comme les IRC (*Internet Relay Chat*) et les *chat* (conversations IRC), qui tendent à changer la perception de l'art et de la vie quotidienne, en particulier dans cette forme d'engagement consistant à échanger librement des informations. Cette situation a cependant conduit très vite à une position paradoxale voire inconfortable. Qui parle en définitive? Et qui lit et regarde? La question de l'identité individuelle, qui touche aussi bien l'artiste que l'internaute, étant, par là même, la première abordée (2).

Métaphore I - Langage et avatar

Pour Harold Garfinkel, ethnométhodologue, l'individu se définit par réflexivité au travers de son propre langage. L'image réflexive renvoyée par l'acte de communication entre les interlocuteurs amplifiant les traits dominants, les interactions langagières et conversationnelles sont seules, selon lui, à rendre la véritable identité. Et, partant, l'identité de l'artiste s'y conformerait. L'art considéré ici sera donc, avant tout, méthode et langage - «actes de langage» (*speech acts*) selon John Austin et John Searle, philosophes analytiques du langage, pères de la linguistique performative : «Quand dire c'est faire».



Dans cette optique, un des premiers états du langage est la question. Olga Kisseleva, artiste russe vivant en France, pose, en 1996, sur le Net, la question [How are you?](#) La réponse à cette adresse à l'autre est un hypertexte qui décrit, via une infinité de messages d'internautes, nombre d'expériences individuelles. Travail sur l'identité donc, mais aussi idée d'une présence/absence. Qui est là? Personne en fait. D'où l'idée d'avatar, manière commode de (se) poser des questions. Le personnage qui me représente

dans ce monde, est-il réel ou irréel? Et le monde lui-même? ... Toutes ces questions, un écrivain pourrait les envisager. Question du «je narrateur». Les feuilles reliées par hypertexte d'*How are you?*, formes d'écritures faites par d'autres sont autant d'avatars de soi-même (je). Au-delà d'un art du Net, ce que disent artistes et internautes, c'est ce sentiment de dérégulation et de facticité du «jeté au monde», être *toujours-déjà-là* jeté dans l'existence, sans l'avoir choisie (Heidegger) qui est alors accueilli avec un effort de sympathie, plus même, de compréhension active et profonde. Si Kisseleva joue ici la *confesseuse*, encore une fois qui parle?

Annie Abrahams, pour sa part, représente dans [Being human](#) des systèmes complexes. Ce site s'inspire des travaux (sciences cognitives) de Francisco Varela sur l'énaction, le couplage structurel par des interactions récurrentes, sur l'auto-organisation et la fermeture opérationnelle (*operational closure*). Il met en scène et simule tout ce qui est primordial pour l'être humain. Expérimentant les sensations et les sentiments, il tient aussi compte des possibilités et des limitations de la communication sur Internet. Dans *Being human*, tout repose sur la réponse des internautes suscitée par l'artiste. Réponses provoquées par les stimuli (*mood-mutators*) que l'artiste installe pour le visiteur (tendresse, a *kiss* et respect). Par là, tout en s'interrogeant sur les différences individuelles, elle cherche les «diviseurs communs» de tout être humain. Ces thèmes de l'identité et de la présence sont symbolisés par un moi indéfinissable, un moi-avatar (qui finit par se réduire à un code-barre) de plus en plus complexe et instable.

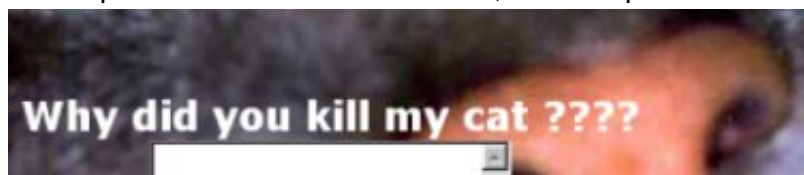


Mouchette, dans le site [Flesh and Blood](#), joue à prouver sa "réalité" en montrant sa langue de façon à toucher aux limites les plus physiques du médium : la vitre du

moniteur où le visiteur doit venir coller sa joue et ... sa langue (pour un *french kiss* virtuel?). L'image y devient logos incarné (discours/langue) et contient un sens à plusieurs niveaux. Ce qu'elle montre, ce n'est pas une personne de chair et de sang (ce n'est d'ailleurs pas elle), mais le médium lui-même (écran et image numérique). Il y a là un secret dans cette «incarnation». Presque eucharistique. Or cette présence/mystère n'est là aussi qu'un avatar, idéateur néanmoins de la situation proposée qui devient similaire aux représentations verbales : descriptive, évolutive, imprévisible (3).

«Parler la langue d'Internet», c'est s'engager dans une conduite gouvernée par des règles et y être soumis. C'est aussi, au sens propre, se déplacer. Tout comme le sens se déplace sans arrêt. On retrouve là des propositions inhérentes au *Being human* d'Abrahams : constater, questionner, commander, promettre. Offres ni vraies ni fausses, car elles peuvent toujours réussir ou échouer.

Dans l'art d'Internet, le locuteur désire toujours faire une métaphore. L'énoncé performatif "*Meet my parents*" présent au sein de *Flesh and blood* et sur lequel on clique, ne décrit pas seulement une action mais devient cette action. En outre, le jeu de mots entre *meet* (rencontrer) et *meat* (viande) crée des images de bouts de viande non identifiables, mais estampillés *papa* ou *maman*. Le texte correspondant à une image coïncide avec l'acte de percevoir cette image. La particularité formelle de ces «promesses» ou énoncés, c'est qu'elles donnent lieu à un «acte» spécifique.



Ou, plutôt, toute énonciation est un acte, comme le montre cet autre site intitulé *Kill my cat* («Tuez mon chat») (4). Une fois

le «meurtre» accompli, avec évidence et immédiateté, vient la question de Mouchette (*Pourquoi?*). Cette question, engendrant la culpabilité, ne finira à son tour par avoir de sens que sur le trajet de toutes les réponses qu'elle peut recevoir. Ainsi se créent après la «littérature potentielle» de l'Oulipo (dont se réclame Mouchette), un «écrit potentiel», une imagerie et un sens tout aussi «potentiels».

Exister, être-auprès-de et comprendre.

Il y a là recherche d'un sens nouveau qui s'applique tout autant à l'artiste qu'à l'oeuvre. Sens passant par la linguistique. «Faire être» (et soi et l'autre) et «faire faire» est une opération causative s'exerçant dans le langage et sur le langage dans une recherche de *Lebenswelt* (monde vivant) soit Internet, vidéo ou monde réel. Dans la vidéo *Plane*, Kisseleva va au «bout du monde» (Tibet) par plusieurs moyens de transport, avant de fabriquer et jeter dans le vide un simple avion en papier. Métaphore du courrier électronique pointant l'idée d'une *Stimmung* chère à Hölderlin. Soit le sentiment, l'énergie et l'impression d'«être au monde». Mais surtout le moment central où s'ouvre, tel un origami, l'espace où se situe l'avènement, le commencement propre d'une parole (ou d'un acte) artistique ; métaphore là d'Internet et de l'action de l'artiste sur Internet.

Ainsi, par divers moyens, l'artiste mène une invocation au langage - plus qu'à l'image qui, pour elle, ne fonctionne pas comme vérité iconique ou iconologique mais

comme appel à autre chose. Son art est opération linguistique. Ses déplacements dans le monde pour aller voir des bassins sémantiques «autres» (Lassa au Tibet, Silicon Valley, Biennale de Venise) ont pour seul but de vérifier le sens des mots «art» et «artiste» auquel elle s'identifiera. Tout en décrivant une immersion dans un espace linguistique devenant peu ou prou «métaphore» du Net, lui-même bassin sémantique profond où viennent confluer toutes sortes de courants syntaxiques. Il y a ainsi chez elle autojustification, autoconfirmation, une métaphore perpétuelle (le mot grec *metaphora* signifie «transport») de ce qu'elle est (ou voudrait être). *How are you?* (littéralement «Comment êtes vous ?» qu'on traduit par «Comment allez-vous?») est une forme causative qui introduit la notion : «Je fais être». Opération devenant modélisation. Kuhn dans *Metaphor and Thought*, nomme cela «métaphore de la pensée» : à la fois pensée et modèle de la pensée.

Métaphore II - De l'avatar à l'être artificiel

Le *speech act* correspond donc à la locution «quand dire c'est faire». Autrement dit la promesse, l'énonciation de cette promesse et sa réalisation au moment même de l'élocution. Par exemple, si on dit «je vous marie» ou «je vous baptise», on est effectivement marié ou baptisé par le seul fait de l'énonciation. Le dire équivaut à l'acte.

Dans le site pleine-peau/mst de Frédéric Madre, un site très représentatif et symptomatique du *speech act*, il se produit une double articulation portant à la fois sur l'art d'Internet (signifié) et sur la pornographie (signifiant). La pornographie est basée sur la promesse de tout montrer, Internet sur le tout dire, le tout faire. Ce qui est inimaginable en théorie. Dans le porno, l'image pure, introuvable, toujours à chercher, engendre une frustration grandissante dont se nourrit cette industrie. Dans le *Net.art* - suite de propositions liées entre elles par de nombreux langages et fonctions numériques (HTML, Shockwave, Flash, Real Player, zip, mp3, etc.) en eux-mêmes autant de



promesses -, l'acte pur (conceptuel) reste encore à identifier. Mais ne réside-t-il pas finalement dans cette idée de cliquer sur une invite/promesse et de la réaliser par le seul fait de cliquer? Dès lors, les liens entre promesse et frustration paraissent très étroits.



Chez Madre, la promesse/frustration passe d'autant plus directement par la pornographie qu'il détourne un site porno japonais, le vide de ses images, soit en n'y mettant rien, soit en y insérant ses propres images : les unes lisibles, les autres non (5). Ces mots porteurs de promesses propres à ce type de site, comme réalités intra linguistiques *Enter* ou *I agree* (allusion aux restrictions pour les mineurs), introduisent à son propre univers extralinguistique où, là, la promesse n'est pas respectée (6). Par ailleurs, entre les liens du site subsistent des signes «ésotériques», là aussi intralinguistiques : il s'agit des restes du programme JavaScript ayant servi à construire la page. Le site paraît donc doublement désossé, constitué par couches (porno sous pleine-peau, vide/absence de porno sous pleine-peau, pleine-peau tout seul). Avatar d'avatar ou avatar retourné (dans l'art contemporain, on *retourne* le tableau en installation), bâti à la fois sur le langage ésotérico-informatique (intralinguistique) et le langage performatif inhérent à l'art du Net. Bien plus cependant, car ce site désossé, reconstitué, forme une sorte d'être artificiel animé par nos propres conceptions, notre propre pouvoir/savoir. Devant les images proposées non reconnaissables, c'est notre projection pornographique, notre croyance, que nous voulons mettre (projeter). Là, le non-sens rejoint le conceptuel.

Dans le processus du *Net.art*, la langue et la langue seule devient l'élément fondateur et générateur de la création, en tant que déploiement par lequel se révèle et agit l'être artificiel (avatar) : l'artiste derrière son site.



Le *Grammatron* de Mark Amerika, (<http://www.Grammatron.com>), présenté au Ars Electronica Center à l'occasion de l'*International Symposium of Electronic Art* (1997), a la forme d'un long roman construit en hypertexte (100 textes reliés par 1 700 liens) évoquant aussi bien le cyberspace qu'un mysticisme kabbalistique. Sorte de conscience hypertextuelle, le site montre et décrit la constitution d'un être artificiel (Golem) à l'aide de la conception mythique du langage selon la Kabbale et le

Sefer Yetsirah. Ce dernier est un traité de cosmogonie du IIe et IIIe siècle de notre ère dans lequel la création de l'être se fait par diverses combinaisons, transformations et permutations des lettres du nom divin. Opération équivalent à une interlocution qui crée en même temps alphabet, noms, mots et conscience qui créent alors l'homme.

A la base de cette idée kabbalistique du réel, il y a l'idée du nom de Dieu, YHAVE ou tetragrammon - avec ses quatre lettres se lisant à l'envers Yod, Hé, Vau, Hé -, principe générateur du monde qui prend ici valeur performative. Le nom dans son énonciation même devient mode opératoire. Dans la légende, c'est d'ailleurs par le fait de graver les noms divins sur le golem (7) que celui-ci s'anime, comme le fait d'inscrire les noms divins dans le *pneuma*, crée ce qui est écrit. Tout comme le

souhaitait Derrida dans *De la grammatologie* (1967), le langage apparaît originairement en tant qu'écriture. Dans le Sepher Yetsirah, c'est uniquement à partir de l'écriture, «déploiement» du nom divin, que s'organise un jeu de permutation et de combinaison des vingt-deux lettres (consonnes) de l'alphabet hébreu, lettres qui prennent une valeur d'animation : soit insuffler la vie ou le sens.

Téléportée dans le cyberspace, la langue y devient un agent à part entière. Amerika désigne cette opération *Nanoscript* (ensemble de données «interdites» permettant la création de l'Homme (*nanoscript* en référence au mot unique, donc minimal, vérité ou sceau qui permet d'animer le Golem), une opération dont le nom de code est Golem. Ici le Golem devient Abe Golam, artiste virtuel du cyberspace. Golam - en quelque sorte la conscience du Golem créée par l'écriture se sentant exister, devenant artiste ou, du moins, cherchant à s'autodéfinir comme tel.

security concerns regarding the en
ve circulated in case of uncontroll
clear that up to the present moment
aratus to protect us from anti-aest.
Nanoscript is code-name Golem. We
and thus enable ourselves to guide

Le Golem est le vrai symbole du *Net.art*, image de cette créature-avatar «divine» animée par les lettres, le langage et leur combinaison, selon le principe du jeu combinatoire oulipien. Création et «animation» sont devenues essentiellement des faits de langage. Et cette langue, par la métaphore de son inscription dans ce qu'Amerika nomme la pure potentialité, le *public narrative environment* (soit la conscience d'Internet) est conçue, d'abord et avant tout, en tant qu'écriture, objet d'une monstration qui est la «révélation» même. Conception conférant une valeur à la lettre plus qu'à l'image et au discours appliqué selon les présupposés artistiques. Le discours prononcé par l'oeuvre étant plus de l'ordre du «je me fais devant être» que du «je suis» cartésien.

Note(s)

(1) D'après l'épistémologue Thomas Kuhn (*La structure des révolutions scientifiques*, 1983 - il invente la notion de paradigme en 1962), les sciences fondent des paradigmes où chacun consent à l'existence d'un certain nombre de paramètres qui posent et établissent une doctrine ou plutôt une croyance, et chaque chercheur sacrifie à cette croyance. Puis survient une *révolution scientifique*, c'est-à-dire qu'émerge d'un lot de croyances spécifiques une question, fait d'un hasard ou rencontre d'une probabilité qui détruit l'ensemble du paradigme. Mais comment repérer l'anomalie ? Allouer à un fait artistique une signification précise, afin d'en évaluer la portée et en dégager le sens pour l'ensemble de la pratique artistique, ressort d'une projection esthétique-philosophique. Projection qui paraît maintenant, par bien des côtés, épuisée (nous en sommes à l'ère du post-post modernisme), bien qu'on s'évertue encore à invoquer le sens d'une oeuvre (d'un courant artistique). D'ailleurs toujours *originale*, *importante* et *significative*, selon un mécanisme inné de désir de sens, véritable besoin phylogénétique, pour le critique ou le conservateur ou le directeur de centre d'art ou, encore, le conseiller pour les arts plastiques dans la recherche de sa relation identitaire profonde au monde l'Art. Selon la Théorie de la signification (*Bedeutungstheorie*) de Jacob Von Uexküll, les objets revêtent des connotations pour les sujets regardants, tout en bâtissant des paradigmes illusoire. Connotations, toujours prégnantes, où l'art n'est pas seulement signe donné, mais toujours quelque chose qui nécessairement voudrait signifier.

(2) Thème de l'identité fondamental dans l'art du Net et (historiquement partagé) par des artistes comme Olia Lialina, Alexei Shulgin, Vladimir Miyeski, Heath Bunting, Andy Best, JODI, Superbad, Mark Napier, Etoy et ®™ark.

(3) Dans l'énoncé performatif, dont se réclame Mouchette, l'idée d'identité du «je» conçu comme narrateur littéraire ou plutôt le sujet posé par l'indicateur «je» intime un comportement. Ce comportement correspond alors chez l'exécutant (l'internaute) à la recherche de création d'un langage métaphorique qui

engendre à son tour un désir de territoire (un déploiement de territoire tel un origami), fondateur de la validité des règles constitutives de la langue choisie/construite par l'artiste. Il y a ainsi co-émergence d'intention différentes au départ mais qui convergent vers une solution ou un choix. Or, si Je signifie la personne qui énonce la présente instance de discours contenant je, le locuteur donc, Je ne se réfère à rien dans le monde si ce n'est à quelque chose d'exclusivement linguistique.

(4) Auquel il faut ajouter, sur le même principe, *Lullaby for a dead fly*

(5) Il pousse même la facétie jusqu'à mettre sur une autre page les images extraites du fameux site, tout au moins ses liens avec les caractères japonais - reproduisant ainsi la dichotomie entre promesse et frustration qui, là, de surcroît, devient nulle et non avenue puisqu'on obtient ce qu'on veut.

(6) Des promesses de photos «dégueulasses et très belles» mènent soit à des photos anodines ou signifiantes dans leur symbolisme (chaussures), soit à d'autres photos en très gros plan où ne sont plus lisibles que d'«énormes» pixels.

(7) Le Golem, dont l'histoire est romancée en 1915 par Gustav Meyrinck, est un être d'argile à forme humaine qui s'anime par le fait d'écrire sur son front le mot *Emet* (Vérité).

Référence(s)

Abrahams, Annie. *Being human*

Kisseleva, Olga. 1996. *How are you?*

Madre, Frédéric. *pleine-peau/mst*

Mouchette. *Flesh and Blood*; *Lullaby for a dead fly*; *Kill my cat*

Sites connexe(s)

«Trop souvent, écrit Uexküll, nous imaginons que les relations qu'un sujet entretient avec les choses de son milieu prennent place dans le même espace et dans le même temps que ceux qui nous relient aux choses de notre monde humain. Cette illusion repose sur la croyance en un monde unique dans lequel s'emboîteraient tous les êtres vivants.» (Pierre Clément, éthologue et didacticien, professeur à l'université Lyon I, *Science et avenir*, «Autant d'espèces, autant de mondes!», Hors Série, no 119).

© a r c h é e - cybermensuel, 1997 - 2005