

<REVISTA TEXTO DIGITAL>

ISSN 1807-9288

- ano 3 n.1 2007 -

<http://www.textodigital.ufsc.br/>

L'IMAGINAIRE DE L'INTERNET ET SON EVOLUTION

ABOUT THE INTERNET IMAGINARY AND ITS EVOLUTION

Xavier Malbreil

Université de Toulouse II

Toulouse, França

xavier.malbreil@free.fr

ABSTRACT: In this article, «About the Internet Imaginary and its evolution», which short version was first published in December 2006 on the Contemporaneous Art International Center (CIAC) Electronic Magazine of Montréal, <http://www.ciac.ca/magazine/sommaire.htm>, I put the focus on the Internet Imaginary evolution, in a historical and philosophical way. Since more than 150 years, writers, poets, philosophers have imagined that some day, the networks will allow man to be near to anyone, near to the artworks, near to the books etc... So, after having clarify in what meaning I use the term «imaginary», I try to look at some art works, some social behaviours, that shows us something as an Internet Imaginary, and the evolution of this imaginary. First, I notice how the networks have been the scene of contact and travel, since Marcel Proust «Telephone Ladies» to the novel Neromancer. Secondly, I search how men have conquered Internet to make him a place to stay, and to accumulate immateriel goods - which will correspond to the web 2.0. And last, I show, how Internet has act as a substitute scene of religion, and how the evil has taken its place on it. My article has the aim to analyse the distorsions between the real social network that Internet is and how the imaginary as depict it - so that we can see it how it is realy. A first version of this article was published in December 2006 on the electronic magazine of the International Center of Contemporary art of Montreal, on <http://www.ciac.ca/magazine/>

KEYWORDS: Internet Imaginary. Evolution.

INTRODUCTION

Alors que l'Internet, en 2007, est arrivé à un palier de maturité dans la plupart des pays développés, il convient de s'interroger sur les textes prémonitoires et les œuvres de fiction qui l'ont précédé et accompagné, sur l'imaginaire qu'il alimente, et sur

les cauchemars qu'il continue de générer. L'Internet, davantage que la plupart des inventions du XX^e siècle, est une machine à faire rêver, à imaginer. Avant même qu'il existe sous la forme que nous connaissons depuis une trentaine d'années, bien avant même, il avait été imaginé par les esprits les plus clairvoyants du XX^e siècle, et même du XIX^e siècle. Source actuelle de l'imaginaire, il est lui-même issu d'une agrégation d'utopies scientifiques et humanistes, de prophéties et de rêveries sur lesquelles bien peu auraient parié. Son imaginaire n'est ni intemporel, ni universel, il a une histoire, qu'il convient d'analyser, en dehors des enthousiasmes exagérés et des pessimismes de mauvaise foi qui ont pour l'instant prévalu.

Sa face la plus sombre aura même été imaginée, bien avant même qu'elle ne soit révélée par les faits.

JULES VERNE

Parmi les écrivains ayant le plus et le mieux imaginé le futur, le romancier français Jules Verne, dans son roman datant de 1860, Paris au XX^e siècle, décrit l'organisation de Paris en l'an 1960 de cette façon: «le réseau télégraphique couvrait alors la surface entière des continents et le fond des mers ... la télégraphie photographique, inventée au siècle dernier par le professeur Giovanni Caselli de Florence permettait d'envoyer au loin le fac-similé de toute écriture, autographe ou dessin et de signer des lettres de change ou des contrats à 5000 lieues de distance».

Paul Otlet, documentaliste belge, bien avant d'écrire son fameux «Traité de documentation, le livre sur le livre», écrivit à la fin du XIX^e siècle «On peut imaginer le télescope électrique, permettant de lire de chez soi des livres exposés dans la salle *teleg* des grandes bibliothèques, aux pages demandées d'avance. Ce sera le livre téléphoté».

Et Jusqu'au poète français Paul Valéry, qui dans un texte fameux, La conquête de l'ubiquité¹, paru en 1928, prévoit que «Les

1 Paul VALÉRY, "La conquête de l'ubiquité", in *De la musique avant toute chose* (textes de Paul Valéry, Henri Massis, Camille Bellaigue, etc.),

oeuvres acquerront une sorte d'ubiquité. Leur présence immédiate ou leur restitution à toute époque obéiront à notre appel. Elles ne seront plus seulement dans elles-mêmes, mais toutes où quelqu'un sera, et quelque appareil. Elles ne seront plus que des sortes de sources ou des origines, et leurs bienfaits se trouveront ou se retrouveront entiers où l'on voudra. Comme l'eau, comme le gaz, comme le courant électrique viennent de loin dans nos demeures répondre à nos besoins moyennant un effort quasi nul, ainsi seront-nous alimentés d'images visuelles ou auditives, naissant et s'évanouissant au moindre geste, presque à un signe.»

TED NESLON

Plus près de nous, en 1960, l'inventeur de l'hypertexte, Ted Nelson, aura porté son entreprise sous la forme d'une rêverie au nom baroque de Xanadu, mot polysémique entre tous puisqu'il désigna tour à tour la capitale de l'empire de Kublai Khan's, la maison mythique du magnat de Citizen Kane, l'état fictif dans lequel vit Mandrake le magicien, un certain nombre de jeux vidéo, de parcs d'attractions, de dessins animés, sans oublier l'allégorie de l'opulence dans le fameux poème de Coleridge, Kublai Khan, etc...

Aujourd'hui, alors que les zéloteurs du web 2.0 se font beaucoup entendre, que les multinationales des médias ont largement investi dans le domaine de l'Internet, il serait peut-être temps de faire le point sur l'écart vertigineux qui s'est creusé entre les pratiques actuelles de consultation, certes décomplexées, et les espoirs, les rêveries, les utopies qui ont accompagné depuis plus d'un siècle l'établissement des réseaux connus sous le nom d'Internet.

Avant d'en venir à traiter de l'abîme entre l'usage réel et l'imaginaire des réseaux, il faudrait peut-être préciser dans quelle acception le mot « imaginaire » sera utilisé, ce qui nous évitera bien des confusions.

LE MOT «IMAGINAIRE»

Editions du Tambourinaire, Paris, 1928. Reproduit in Paul VALÉRY, *Oeuvres*, vol.II, Coll. "La Pléiade", Gallimard, Paris, 1960, pp.1284-1287.

MALBREIL, X. L'imaginaire de l'internet et son evolution. *Texto Digital*, Florianópolis, ano 3, n. 1, Julho 2007.

L'imaginaire, dans le sens où nous allons l'employer n'est pas la construction de représentations collectives, archétypales, venues du fond des âges, comme l'entendait Carl Gustav Jung. Le concept du psychanalyste allemand, hautement estimable, serait bien difficile à utiliser dans le cas présent, et source d'imprécisions, puisque nous allons analyser tout à la fois des textes littéraires, des comportements sociaux, des œuvres d'art, toutes manifestations qui ne ressortissent pas du même registre, et qu'il serait délicat de placer sous le prisme de la psychologie des profondeurs.

L'apport du philosophe Maurice Merleau-Ponty nous sera par contre d'une meilleure aide, qui définit l'imaginaire comme la «...doublure du réel, l'invisible envers charnel du visible...»². L'imaginaire n'est pas, clairement, hors du réel, ni atemporel. Il est, à côté du symbolique, la face du réel révélée par l'artiste, ou par quiconque s'attardant à solliciter la pensée, il est «...pouvoir de restitution d'une vision naissante sur les choses et sur nous-mêmes».

L'imaginaire, dans ce sens-là, est à côté du réel. Il circule en parallèle, et resurgit à tout moment, dans une œuvre d'art qui le révèle, dans un mot, dans un comportement. L'imaginaire peut aussi précéder le réel, comme ne s'en privent pas de le faire les auteurs de science-fiction. Il peut en être également la traîne, comme la mémoire collective finit par le transfigurer. En aucun cas, donc, l'imaginaire, au sens où nous l'emploierons, ne sera assimilable au rêve, au fortuit, au non-intentionnel, ni aux puissances de l'au-delà. L'imaginaire est une construction volontaire de l'homme, pour lui permettre de mieux habiter le monde. Mais il peut également dépasser cette volonté, pour prendre son autonomie, et revenir par là où l'on ne l'attend pas. Voir comment l'imaginaire peut se reverser dans le réel sera l'un des enjeux de cet article.

Il y a donc un usage réel du Net. Et puis il y a ce que les artistes, les écrivains, les philosophes, ont imaginé, pensé, et continuent de penser, d'imaginer.

2 MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit*. Gallimard, 1964

Pour ce qui concerne l'usage réel du Net, on pourra trouver dans les statistiques de sites comme Le journal du Net³, ou Internet World Stats⁴, un aperçu des pratiques de connexion dans le monde. Si l'on devait s'en tenir à ces données, le Net serait une synthèse du téléphone, du courrier postal, du télégraphe, de la presse écrite, de la télévision, de l'agence matrimoniale, du trader, du casino et de tout un tas de services utiles et inutiles. Si l'on devait se contenter d'observer les cartographies planétaires, montrant une surconcentration des réseaux dans le monde développé, et une quasi absence en Afrique, en Amérique latine, dans certains pays d'Asie, on pourrait penser que le Net n'est après tout qu'un décalque des flux commerciaux observables à travers le monde.

Mais si l'on devait en rester au seul domaine du quantifiable, comment pourrait-on expliquer toutes les métaphores liées au voyage pour parler du Net, comme s'il s'agissait d'un autre pays, d'un autre monde? Comment comprendre le nombre élevé de vocables empruntés au domaine de la magie, de la religion, du surnaturel, tels que «magic», «wizzard», «evil», pour désigner de tout simples logiciels, sans oublier notre fameux Xanadu?

Le Net n'est-il pas un peu plus qu'une fusion de réseaux? Sa perception n'excède-t-elle pas notablement le fait social et économique, dans l'imaginaire? Les artistes, enfin, écrivains, plasticiens, expérimentateurs de tous ordres, qui ont rêvé l'Internet avant qu'il existe, puis qui ont suivi son invention, et qui aujourd'hui encore continuent d'interroger les modifications profondes que le réseau aura apporté à nos vies, ont-ils influencé l'histoire de sa création, à travers leurs propres constructions conceptuelles, ou bien n'ont-ils fait que prévoir et accompagner ce qui devait arriver?

L' IMAGE NUMERIQUE

Pour répondre à ces questions, nous devons d'abord nous interroger sur l'image numérique elle-même, sur ce que nous voyons dans un écran.

3 <http://www.journaldunet.com>

4 <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Aujourd'hui où la puissance des ordinateurs, et subsidiairement celle des réseaux, nous permet d'avoir un affichage graphique de haute qualité, nous pouvons oublier comme l'image perçue sur notre écran n'est que le résultat d'une suite de calculs et d'instructions données via la mémoire centrale de l'ordinateur. Chaque pixel perçu est le résultat d'une addition d'algorithmes.

C'est toute la différence avec l'image analogique, que l'on développe à la sortie de bains révélateurs, après l'avoir captée avec un appareil photographique. L'image analogique est la preuve d'un état du monde avéré. Comme écrivait Roland Barthes dans la *Chambre Claire* « ça a été »⁵. Pour peu que le personnage pris en photo nous soit proche, la photographie peut provoquer en nous ce « satori où les mots défont, évidence rare, peut-être unique du « Ainsi, oui, ainsi, et rien de plus. »⁶

L'image numérique, même si elle reproduit une image analogique, ne sera jamais de cet ordre. Elle n'arrache pas une part matérielle du passé, que nous pouvons presque saisir entre nos mains, comme une preuve tangible, plus fiable encore qu'un arbre généalogique. Elle ne risque jamais d'installer ce hiatus temporel que nous pouvons ressentir à la vision de vieux films dont les acteurs nous charment et sont tous morts depuis longtemps. L'image numérique ne nous met pas au contact du « ça a été ». Elle s'inscrit au contraire dans un en deçà de l'être-là. Ce que nous voyons sur notre écran affleure à peine à sa surface, et va disparaître bientôt. Le calcul qui a fait naître ce pixel, comment pouvons-nous être sûr qu'il sera reproduit fidèlement, de manière orthographique ?

L'image numérique, c'est ce moment infinitésimal où nous percevons des formes, des couleurs, des mouvements, où nous lisons des textes, sans la moindre assurance de pouvoir nous reposer dessus. Une tension asymptotique du visible vers l'image, qui ne parvient jamais tout à fait à nous convaincre, à nous permettre d'inscrire dans la durée ce que nous sommes en train de voir. C'est pourquoi le terme même « d'image » numérique pourrait

5 BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil.

6 BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, p.168, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil

être remis en cause. Ce n'est que par souci de clarté que nous conserverons l'usage commun de ce terme.

La part de l'image numérique dans la construction d'un imaginaire des réseaux, parce qu'elle est labile, parce qu'elle se promène dans l'interstice entre le réel et l'image du réel, ne devra donc jamais être sous-estimée.

L'en deçà du monde qui est inhérent à l'image numérique, certainement essayons-nous de le pallier, par des projections mentales. En tissant des réseaux, qui finissent par renouveler le concept de communautés, en essayant par de très nombreux moyens de construire un patrimoine numérique, en cherchant à recréer ce que le lien religieux avait noué, ou en transgressant la loi, la coutume et jusqu'à l'usage typographique, les utilisateurs du réseau construisent un objet culturel inédit, insaisissable, qui serait incompréhensible si nous n'acceptions pas d'entendre ce que l'imaginaire nous en dit.

LE CORPS REEL POURRAIT-IL SE LEVER?

«[...] les Danaïdes de l'invisible qui sans cesse vident, remplissent, se transmettent les urnes des sons; les ironiques Furies qui, au moment que nous murmurions une confidence à une amie, avec l'espoir que personne ne nous entendait, nous crient cruellement: «J'écoute»; les servantes toujours irritées du mystère, les ombrageuses prêtresses de l'invisible, les demoiselles du téléphone! Et aussitôt que notre appel a retenti, dans la nuit pleine d'apparitions sur laquelle nos oreilles s'ouvrent seules, un bruit léger - un bruit abstrait - celui de la distance supprimée - et la voix de l'être cher s'adresse à nous. C'est lui, c'est sa voix qui nous parle, qui est là. Mais comme elle est loin! Que de fois je n'ai pu l'écouter sans angoisse, comme si devant cette impossibilité de voir, avant de longues heures de voyage, celle dont la voix était si près de mon oreille, je sentais mieux ce qu'il

y a de décevant dans l'apparence du rapprochement le plus doux, et à quelle distance nous pouvons être des personnes aimées au moment où il semble que nous n'aurions qu'à étendre la main pour les retenir. Présence réelle que cette voix si proche - dans la séparation effective! Mais anticipation aussi d'une séparation éternelle! »⁷

Dans le tome I du Côté de Guermantes, paru en 1920, Marcel Proust pouvait encore s'émerveiller de la présence à distance que le dialogue téléphonique inaugurerait. En ce XX^e siècle naissant, il n'était pas encore interdit de comparer les opératrices du téléphone à des Parques, des Danaïdes, des Furies, comme il le fait à plusieurs reprises dans la Recherche du temps perdu.

A sa façon, il inaugurerait une riche production intellectuelle et artistique sur la notion de présence à distance. Il entrevoyait également que le réseau immatériel tissé par deux voix se parlant à distance créait un pont entre les êtres, au-dessus d'une terra incognita floue, effrayante, qui évoque pour lui la « séparation éternelle» mais qui sera métaphorisée par ailleurs d'une toute autre façon.

HOLE IN THE SPACE

Depuis, les œuvres s'appuyant sur ce dispositif se sont succédées. Pour prendre seulement l'exemple de l'installation Hole in the space 8 (1980) au cours de laquelle un écran cathodique était installé dans une rue de New York, tandis qu'un autre l'était dans une rue de Los Angeles, tous deux reliés par caméra et micro en temps réel, on peut remarquer que ce qui émerge d'un réseau, ce n'est pas seulement la réunion, le lien tissé, mais aussi le vide dessiné alentour. Le réseau met autant l'accent sur la présence dans l'absence, que sur l'absence dans la présence. Le

⁷ PROUST Marcel, *Le Côté des Guermantes*, tome 1. Paris, Editions Gallimard. Page 65/158 dans l'édition en ligne de la Bibliotheca Augustana, http://www.fh-augsburg.de/~harsch/gallica/Chronologie/20siecle/Proust/pro_t300.html

⁸ Voir l'installation « Hole in the space » de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, en 1980,

titre de l'œuvre de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz nous l'indique assez clairement, qui met en avant une notion de manque, ce « trou » dans l'espace qui devint, le temps de l'installation, une attraction et un lieu de rendez-vous pour les passants de la côte Est et de la côte Ouest des Etats Unis. C'est donc un paradoxe, souligné tout à la fois par Marcel Proust et par les plasticiens américains : le réseau crée du lien en soulignant la distance. La distance rapproche les hommes, et les amène à changer leurs façons de se rencontrer, de connaître, d'aimer l'autre. Le rôle des artistes, dans l'un comme l'autre cas, aura été de souligner ce que la technique impliquait. La technique permettait de réaliser la chose, comme se parler au téléphone, ou mettre en place un réseau télématique entre deux côtes des Etats-Unis, mais il aura fallu la volonté d'un geste artistique pour rendre lisible ce que la technique modifiait dans la psyché humaine.

Pour citer encore Maurice Merleau-Ponty, la « science rend le monde disponible, l'art le rend habitable ». Mais ce que l'histoire de la constitution des réseaux et de la naissance d'Internet nous montre, c'est que la dichotomie traditionnelle entre art et technique ne peut plus être tenue pour certaine, pour évidente. La puissance d'un imaginaire des réseaux brouille les frontières les plus fermement établies. Une expérience, comme celle relatée par Allucquère Rosanne Stone, dans son article « Le corps réel pourrait-il se lever? ⁹ », nous montre comment les premiers réseaux télématiques se sont constitués, à la fin des années 70, dans cet environnement si propice aux utopies technico-philosophiques, la Californie du nord.

COMMUNYTREE

Les premiers membres de réseaux télématiques étaient des aventuriers, souvent étudiants ou professeurs dans les nombreuses universités autour de Palo Alto, qui possédaient les premiers ordinateurs personnels, et qui se cotisaient pour acheter un

présentée sur <http://www.ecafe.com/getty/HIS/index.html>

⁹ STONE Allucquere Rosanne. *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : Cyberspace : First Steps, sous la direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans Connexions, Art, réseau, média, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Editions ENSBA, 2002

serveur télématique. Ce sont eux qui les premiers ont donné une réalité à la notion de réseau électronique. Eux qui ont commencé à entrevoir ce que pourrait être l'Internet.

L'une de ces premières communautés, reliée par un serveur télématique, s'appelait «Communitytree» - parce que les discussions, disposées sous forme d'arborescence sur l'écran matérialisait chaque nouvelle discussion sous forme d'une nouvelle branche - et avait pour objet l'étude des nouvelles religions, formant cette nébuleuse appelée le new age. La profession de foi de cette communauté ne faisait certes pas dans la modestie, qui affirmait « Nous sommes comme des dieux, autant ne pas bâcler le travail » !¹⁰ Mais, contrairement à ce que l'hypersensibilité de Marcel Proust pouvait lui souffler, les membres de cette communauté ne voyaient pas la distance entre eux, et l'immatérialité de leur réseau, comme le préambule à la séparation éternelle. Tout au contraire.

Ce que Allucquère Rosanne Stone souligne dans son article, c'est justement la transposition quasi instantanée et unanime entre ce réseau électronique et une expérience de vie sociale avérée. Ceux qui faisaient partie de ce réseau avaient l'impression de participer à une «nouvelle forme d'expérimentation sociale»¹¹. Pourquoi?

La réponse à cette question est connue, donnée par William Gibson avec cette célèbre formule : «Le Net est une hallucination consensuelle». Ainsi, les membres de Communitytree, se connectant au serveur qui les reliait à ce premier réseau, et découvrant l'arborescence des messages, dans la pauvreté graphique que l'on peut imaginer, ne voyaient pas de simples lignes de chiffres, puis de mots s'aligner sur leur terne écran, mais voyaient des êtres humains, porteurs de spiritualité, porteurs d'un projet de transformation de l'humanité. Quoi que l'on puisse penser d'une certaine naïveté inhérente à cette époque, c'est la puissance d'imaginaire des réseaux qui doit être soulignée. Il faut retenir encore de cette expérience, racontée par Allucquère Rosanne Stone la façon dont le petit groupe initial des participants à Community fut vite dépassé par de jeunes étudiants, férus

10 *ibid*

11 *ibid*

d'informatique, qui voulurent bousculer le bel unanimité des initiateurs du réseau, en communiquant des messages scatologiques, à contenu sexuel, bref tout ce que l'on imagine sans peine. C'est pourtant grâce à ce «désordre» que la technique des réseaux dut évoluer, que les mesures de sécurité naquirent, et que l'obligation de disposer d'un «pseudonyme + mot de passe», pour exister sur un réseau fut établie. La création d'un mot de passe + pseudonyme, c'est le début de la notion d'avatar et de vie virtuelle, telles qu'on les connaît si bien de nos jours.

D'un brouillage de l'intention initiale des créateurs du réseau par de jeunes hackers, qui voulaient prouver leur savoir-faire, a découlé l'établissement d'une norme qui s'est révélée on ne peut plus féconde pour l'imaginaire : la création d'un Pseudonyme + Mot de passe, c'est le premier pas vers cette construction de soi comme un autre, qui est la marque des vies addictionnelles sur le réseau.

Ce qu'il faut retenir de l'expérience relatée par Rosanne Stone, c'est la façon dont l'organisation même du réseau, sous forme d'arborescence aura transmuté un acte technique en un objet social. La symbolique de l'arbre aura de plus fortement marqué un imaginaire du réseau comme sculpture sociale, comme nouvelle façon d'être-ensemble.

C'est toutefois de nouveau sous la forme d'un roman qu'une nouvelle impulsion, et dans une autre direction, sera donnée à l'imaginaire des réseaux

NEUROMANCIEN

Dans son roman « Neuromancien¹² », paru en 1984, William Gibson décrit un univers de hackers, de contrebandiers, de performers, qui luttent en un brouillard existentiel, pour trouver de nouvelles façons de vivre leur corps dans un univers saturé de technique informationnelle. Le sujet de Neuromancien, c'est exactement cela : comment vivre la présence -irréfutable - du corps, alors que des techniques toujours plus efficaces permettent de le projeter à distance. Si Case, le héros de

12 GIBSON William, *Neuromancien*, J'ai Lu, 1985, pour la première édition française.

Neuromancien, a toujours un corps, il ne le considère plus que comme « viande », support de l'esprit qui, lui, veut voyager sur les réseaux informatiques, et vivre sa vraie vie. L'étape suivante sera la décorporisation.

Ce que Case et les autres personnages de Neuromancien indiquent dépasse de loin le cadre d'un roman de science-fiction, et c'est pourquoi l'œuvre aura une telle postérité. Sa popularité, débordée assurée par les milieux de la contre-culture, et par les amateurs de science-fiction, gagnera peu à peu l'ensemble du corps social, grâce, il faut bien le dire, au film Matrix, qui popularisera ses thèmes, jusqu'à infiltrer l'univers de la publicité, du dessin, de la mode.

Une des représentations les plus frappantes de Matrix, ces longs rideaux de chiffres verdâtres dégoulinant du haut vers le bas, et qui matérialisent les flux d'information, est même devenue un gimmick pour indiquer la modernité de tout ce qui est en rapport avec les technologies des réseaux, téléphone, web, et pour finalement symboliser le passage dans un autre monde.

MATRIX

Mais que reste-t-il du propos de William Gibson en dehors de ces quelques signes graphiques ? C'est une question que l'on pourrait se poser en la mettant en parallèle avec un roman ayant de beaucoup outrepassé son cadre, comme Don Quichotte. Le roman de Cervantès est resté par son personnage qui est devenu ce qu'on appelle un mythe littéraire. Du roman lui-même, et de sa complexité, il ne reste pas davantage auprès du grand public que ce mythe. Mais c'est déjà beaucoup. De même, avec Neuromancer, on tient un exemple parmi les plus frappants de la façon dont la littérature de science-fiction, sur une thématique liée aux réseaux, aura pu infiltrer l'ensemble du corps social.

La croyance en une théorie du complot, poussée jusqu'à son extrême dans Matrix, au point que c'est le monde apparent lui-même qui est le complot, voilà quelque chose qui sera passée aujourd'hui dans les croyances populaires de certains grâce au roman Neuromancer. On peut dire de façon très claire que la

fiction s'est introduite dans le réel et que l'imagination d'un romancier aura modifié l'imaginaire du grand public.

Tout comme une fraction non négligeable du peuple américain, à la question de savoir quelle est leur croyance religieuse, répond «La force», en référence à la série Star Wars, le corps social a réagi à la vision portée par William Gibson, et certainement bien au-delà des intentions de l'auteur!

MARSHAL MACLUHAN

Ces riches années 80, au cours desquelles la technique des réseaux télématiques commençait à toucher un premier cercle d'utilisateurs, férus d'informatique et principalement issus du milieu universitaire, sont si fortement marquées par l'influence des travaux de Marshal Mac Luhan¹³, qu'on ne peut pas les passer sous silence.

Avec son fameux mantra « Le message, c'est le médium », il oriente la pensée de son époque, du fait même qu'il porte l'attention du public vers ce qui semblait aller de soi, déjà, à l'époque, à savoir les grands réseaux d'information comme la télévision et la radio. Ce que les travaux de Mac Luhan changent, c'est qu'on peut commencer à considérer les réseaux comme une matière, et non plus seulement comme le moyen de transporter des contenus. Dès lors, la tyrannie du contenu, la tyrannie du signifié, peuvent être évacuées, au profit de l'intérêt pour le support même du contenu, que l'on peut charger de sens, que l'on peut inclure dans la fabrique de l'imaginaire.

Il fallait Neuromancien pour oser imaginer que les réseaux puissent devenir davantage qu'un moyen de transferts des données numériques, davantage encore qu'un moyen de transport pour l'esprit, une matière romanesque. L'étape suivante sera franchie par certains théoriciens du post-modernisme et des gender studies comme Donna Haraway dans son fameux « Manifeste Cyborg¹⁴ » qui

13 MC LUHAN Marshall, *Understanding Media : The Extension of Man*. New York, McGraw Hill, 1964. Edition française : *Pour comprendre les média : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1977.

14 HARAWAY Dona, Première publication : « *Manifesto for Cyborgs : Science, technology, and Socialist Feminism in the 1980's* », *Socialist Review* 80 (1985).

feront de la mixité entre corps et technologie le moyen d'une émancipation... à vrai dire assez fantasmatique.

Pourtant, on mesurera comment l'imaginaire des réseaux aura pu évoluer, depuis Marcel Proust et ses demoiselles du téléphone jusqu'au «Manifeste Cyborg», qui postule l'introduction de la technique dans le corps. La technique n'est plus extérieure au corps, et support à la rêverie, la technique rentre dans le corps pour en augmenter les capacités et le libérer.

LE MANIFESTE CYBORG

Mais que nous propose aujourd'hui, réellement, la technique? L'infiltration de puces dans le corps humain pour en assurer la traçabilité, quelles que soient les raisons invoquées ; les prothèses de toutes sortes, visuelles par exemple, qui pallient les déficiences aujourd'hui, qui augmenteront les capacités demain pour fabriquer des surhommes ; la commande à distance sans l'usage des mains ni des pieds, uniquement grâce à la captation des influx nerveux?, etc... Rien qui ne soit, en germe, dans le «Manifeste Cyborg».

UNE NOUVELLE ONTOLOGIE

Ainsi peut-on observer comment l'imaginaire a pu s'emparer des réseaux de présence à distance, avec ce premier exemple donné par les Demoiselles du téléphone, de Marcel Proust, où la technique est support de rêverie, où la technique devient le tremplin pour réinvestir une fantasmatique des rapports amoureux.

Une nouvelle ontologie naît-elle de ce récit fondateur, dans laquelle l'être amoureux apprend que le corps peut être présent dans l'absence, et symétriquement absent dans la présence ? Le traitement littéraire que Marcel Proust donne à l'analyse de ce fait technique nous le fait recevoir comme une nouvelle chance pour l'écriture, qui dès lors peut se dégager de l'alternative présence / absence : dans la présence, les personnages sont obligés d'interagir sur l'instant, dans la spontanéité du dialogue, ou dans la fièvre des corps, et de fait sont soumis au risque de la maladresse, de l'échec, de l'incompréhension; dans l'absence, c'est soit la lettre, soit la pensée adressée à

l'autre, qui fait exister l'autre, en dehors de la vérité du corps, et qui parfois travestit l'autre, au risque de la déception. Le genre littéraire du roman épistolier sera pendant longtemps la façon dont la littérature tirera parti de l'absence.

On notera toutefois avec attention la dichotomie décrite par Proust, entre d'une part le réconfort d'entendre l'autre, et de pouvoir participer de son être vivant dans l'instant, ce réseau à deux qui s'appelle tout simplement l'amour, et d'autre part l'impression de déchirement qui ne peut être ôtée d'une telle situation, pour la simple raison que l'autre n'est pas là, dans la réalité, et que l'écrivain transfigure comme un préambule à la « séparation éternelle ». Cette dualité, dès lors, ne cessera d'exister, dans toutes les installations de présence à distance, dans toutes les expériences de réseaux sociaux.

LA PERTE DE L'UNITE

Ce qui est dit là-dedans, c'est cette perte d'une unité de l'être humain, cet être humain que la Renaissance voulait « mesure de toute chose », qui devient, à cause ou grâce à la technique, une variable soumise aux aléas des réseaux. Soit il y a déchirement, parce que l'être est écartelé entre sa présence réelle, dans l'instant, et son transfert à distance, sous forme d'abord de la voix, puis du signal visuel - ce duo Login + mot de passe, qui se transformera en avatar, puis en image filmée du corps, dans les réseaux de téléphonie visuelle ; soit il y a fusion, constitution d'un réseau, dans lequel la disparition de l'identité se fait au profit d'un être social plus grand, plus enveloppant, où les questionnements de l'un disparaissent dans les réponses de tous.

Puis, avec les mutations technologiques que nous avons connues au cours de ces trente dernières années, vient ce rêve d'un homme multi-connecté, qui dans un premier temps se perd, se cherche, parfois se trouve, dans une longue dérive, un voyage, sur le fil des réseaux, pour enfin arriver à ce dernier stade, où l'on se saisit des réseaux pour les installer à l'intérieur de son propre corps, et faire de son corps cette carte géante, béante, lieu de tous les fantasmes, centre même de l'utopique noce de la technologie et de la biologie. Ce que le Manifeste Cyborg nous dit, c'est que cette unité de l'être humain, mesure de toutes

choses, qui aura été perdue dans les techniques de présence à distance, peut être retrouvée, en reconnectant les réseaux à l'intérieur de son propre corps.

Certains films à succès comme «Matrix», «Johnny Mnemonic», «Total Recall» peuvent être vus comme l'aboutissement de ce courant utopique, inspiré en partie par Mac-Luhan, qui a débuté dans les années 60, puis s'est appuyé sur les progrès techniques pour se sédimenter.

Cette dichotomie, entre d'une part le déchirement, l'agressivité, qui se traduisent de façon visuelle par une image sombre, des décors froids, un ton pessimiste, tel que l'on peut le voir dans les séquences de Matrix où le transfert est programmé, et d'autre part la fusion à l'intérieur des réseaux, comme les scènes de transe collective, à l'intérieur de Zion, toujours dans la série Matrix, nous les montrent, cette dichotomie, donc, n'en reste pas moins présente - l'une étant marquée du signe négatif des prémices du web, et l'autre reprenant des accents enthousiastes, que l'on croyait rangé au rayon des antiquités.

WEB 2.0

Dans un article sur le web 2.0, publié à la fin de l'année 2006, les journalistes de Newsweek, Steven Levy et Brad Stone, peuvent conclure « Le cyberspace était un endroit lointain. La Toile, c'est chez nous. 15 ». Comme une façon de tirer un trait sur un imaginaire cyberpunk, fortement lié aux balbutiements de la technique et à tout ce que l'imagination demandait de compléter, le constat fait par ces deux journalistes prend acte de ce que les réseaux sont aujourd'hui : une interface colorée, pratique, fluide, qui est entrée dans la vie de tous les jours comme une évidence.

LA VIE REDOUBLEE ?

Est-ce que pour autant le web serait devenu comme le coin de la rue ?

15 Courrier International n°826, Steven Levy et Brad Stone, « Quand les internautes tissent eux-mêmes leur toile ».

La vie sociale intense, promise par des sites comme Youtube¹⁶, Flickr¹⁷, et autres Myspace¹⁸ et Wikipedia¹⁹ pourrait le laisser penser. Le Net serait donc cette simple réunion de réseaux, qui permettrait d'échanger des contenus, des savoirs, de vivre une sociabilité alternative, dans une sorte de monde rêvé, sans contrainte, sans le hideux pouvoir de l'argent.

Un monde idéal? L'empressement des hérauts de cet Eden de pacotille à nous le faire croire suffirait à introduire le doute...

LES NOUVEAUX RESEAUX SOCIAUX

Si l'on examine un jeu comme «Second Life»²⁰, on pourra dans un premier temps considérer qu'il réalise les espoirs et les visions qui ont toujours accompagné le réseau - le cyber-espace comme lieu propice aux expérimentations les plus extrêmes, u-topie superlative.

Comme dans Neuromancien, comme dans Matrix, le réseau devient davantage qu'un lien tissé entre des serveurs, le réseau dessine un nouveau monde. Pour paraphraser MacLuhan, « le media est le milieu ». Ce qui était en germe dans ces années 80 expérimentales, ce concept si peu clair de « réalité virtuelle » est devenu la banalité du XXI^e siècle naissant.

Dans Second Life, toutefois, on remarquera comme l'utopie se teinte fortement de consumérisme : si le téléchargement du jeu est gratuit, le joueur est très vite conscient que sans déboursier au moins le prix de la carte Premium, soit 9.9 euros par mois, il ne pourra guère être autre chose qu'un passant.

SECOND LIFE

Cette seconde vie promise par le jeu, qui aurait lieu dans un second monde, n'est en rien allégée des contingences pécuniaires - facturées en Linden dollars - de la première!

16 <http://www.youtube.com/>

17 <http://www.flickr.com/>

18 <http://www.flickr.com/>

19 <http://fr.wikipedia.org/wiki/Accueil>

20 <http://secondlife.com/>

La seule promesse tenue, c'est celle de transgresser gentiment l'interdit d'être son propre géniteur, en bricolant son avatar, dont les prémices, le binôme «pseudonyme + mot clé» sont ici développées jusque dans les moindres détails vestimentaires, immobiliers.

Ce second monde, qui tend de plus en plus à ressembler au premier, puisque Second Life est désormais pourvu de cabinets d'avocats, de concerts, de mouvements politiques - et pourquoi pas, un jour, d'un messie ! prenons-en le pari - ne tient pas longtemps à l'analyse, quand on en lit le blog officiel²¹, où éclate une forme de supercherie.

Ce qu'un jeu comme Second Life nous amène cependant à constater, c'est l'évolution de cet imaginaire lié au réseau : alors qu'Internet était perçu, dans les œuvres romanesques, dans les installations, comme un lieu de passage et d'expérimentation, il est devenu un territoire immatériel où l'accumulation de biens immatériels est désormais possible. L'accumulation et tout ce qui lui est liée: la vente, la dissimulation, le vol. Le vivre-réseau ne serait plus seulement cet instant au-dessus du vide où deux êtres se connectent, sans que leur corps soit mis en présence, il serait également échange de données, dialogue avec une mémoire externe, construction d'un patrimoine numérique, simulacre d'une vie réelle.

MELANGE DE SYMBOLIQUE, IMAGINAIRE ET REEL

On notera toutefois comme il est difficile de considérer Second Life comme relevant uniquement du régime de l'imaginaire. Les sommes d'argent que certains y gagnent sont en effet on ne peut plus réelles, et atterrissent sur le compte courant du joueur. Par ailleurs, l'accumulation à laquelle certains habitants de Second Life se livrent ne ressortiraient-ils pas bien davantage du régime du symbolique. Est-ce qu'à force de solliciter la puissante création imaginaire collective autour des réseaux, dont nous avons évoqué déjà quelques aspects, à force de mélanger le réel, le symbolique et l'imaginaire, un jeu comme Second Life ne finirait pas par annuler le potentiel d'imaginaire lié aux

réseaux ? Par ailleurs, le fait que ce jeu ne soit pas « open source » ne contredit-il pas une certaine éthique du net, qui fait partie de son imaginaire ?

Pour reformuler ces questions sous un autre angle, ne pourrait-on pas se demander si la réalisation effective d'une vue de l'esprit, comme la constitution d'avatars, pourrait finir par tuer le besoin d'imagination qui lui était lié ?

Ce sont des questions que l'on peut se poser.

Si le Net est un autre monde, sûr et tangible, où l'on pourrait accumuler des biens immatériels, il faut y envisager, de façon symétrique que la disparition des êtres humains pourraient y avoir aussi un sens. L'exemple des nombreux sites destinés à garder une trace de nos chers disparus nous le montre bien. Celui-ci, par exemple, Mémoires chrétiens²² semble organisé comme un mémorial matériel.

LE NET COMME ESPACE MEMORIEL FAMILIAL

Les familles peuvent y déposer une photo de leur cher défunt, une courte biographie, des témoignages des proches, ce qui pourrait rapprocher ce mémorial d'une installation funéraire traditionnelle, pierre tombale dans un cimetière ou plaque dans un funérarium. Mais on constate sur ce site qu'une musique est associée à l'espace dédié au mort, ainsi que des prières et un certain nombre de signes relevant du domaine de l'intimité, comme si l'espace mémoriel ne se situait pas en dehors du cercle familial, dans un lieu public, mais à l'intérieur de la maison, comme les autels des ancêtres de certaines familles asiatiques. Cet espace mémoriel sur le Net permet également au visiteur de laisser des traces durables, bougie, fleur, texte, qui seront conservés aussi longtemps que le site existera, à la différence de leurs équivalents réels, déposés dans un cimetière et emportés très vite par le vent. Un compteur enregistrera le nombre de fleurs, le nombre de visites reçues par le mort, et permettra d'en mesurer l'indice de popularité. Ainsi présenté sous son

21 <http://blog.secondlife.com/>

22 <http://www.christianmemorials.com/>

meilleur jour, le défunt peut y être visité par tous, mais l'on suppose surtout par ses proches.

Pourtant, en parcourant l'un ou l'autre de ces sites testimoniaux, on se surprendra à visiter les «stèles numériques», avec curiosité, bien conscient de parcourir de nouveaux territoires. Ce qui nous frappera certainement, c'est ce sentiment dérangent de participer de si près à l'intimité des familles des disparus, bien davantage que quand nous parcourons les allées d'un cimetière traditionnel. Le sentiment qui peut nous parcourir, quand nous déambulons dans les allées d'un cimetière public, c'est celui d'approcher du mystère de la mort, d'une façon assez extérieure, réfléchie. Quand on parcourt ces cimetières en ligne, quand on pénètre dans cet espace qui se situe, de façon inédite à mi-chemin de la sphère publique et de l'espace privé de la cellule familiale, nous avons l'impression d'approcher de façon beaucoup plus intime de ce même mystère. Ce n'est plus «la mort» que l'on approche, mais tel ou tel mort. Les disparus sont là, souvent figés dans leur belle adolescence, une musique, certainement leur morceau préféré, nous restitue leurs goûts, nous les redessine tels qu'ils devaient être.

Que l'on pense à l'abondante production littéraire, surtout au XIX^e siècle en Europe, mais aussi dans les littératures classiques japonaise et chinoise, autour des morts qui reviennent, et l'on songera au potentiel de tels sites pour la fiction romanesque ! Les sites testimoniaux, qui partent d'une volonté réelle pour les familles de construire une nouvelle relation à la mort grâce aux outils informatiques, contiennent en germe un renouvellement complet de l'imaginaire qui a engendré tant d'œuvres musicales, filmiques, littéraires.

DONALD RODNEY

Le cas le plus extrême serait pourtant celui de cet artiste anglais, Donald Rodney, décédé en mars 1998, qui a créé un site²³ chargé de lui survivre, et de maintenir la fiction de sa vie. Alors qu'il sentait sa fin venir, il décida en effet de créer un site qui serait entretenu par un groupe d'amis artistes, site qui continue d'évoluer en 2007, tout comme si son auteur était

toujours là pour s'en occuper. Ne dit-on pas qu'un artiste reste toujours vivant à travers ses œuvres ! Si ses œuvres continuent d'évoluer, c'est donc qu'il est toujours en vie. Dans la riche histoire de la négociation que les humains ont toujours tenté avec la mort, l'implacable mort, l'Internet apporte sa contribution remarquée !

Cette capacité des réseaux à garder en mémoire une trace des vivants, voire à garder l'illusion de la vie, a bien entendu été la source d'œuvres de net-art²⁴.

CIMETIERE DES DONNEES DISPARUES

Comme un contre-pied ironique à la fragilité des technologies numériques, on pourra consulter l'œuvre du net-artiste français Blue Screen, le Cimetière des données disparues²⁵ qui conserve une trace des archives informatiques perdues. Le principe en est simple, qui voit chaque internaute le désirant confier au Cimetière des données disparues la trace d'un disque dur complet, ou bien d'une partie seulement de celui-ci: courrier, photos, vidéos, œuvres en devenir...

Ce qu'un tel site manifeste, c'est la capacité du Net à devenir un espace de rétention, d'accumulation, où les biens immatériels peuvent parier sur une certaine pérennité. Mais contrairement à Second Life, qui parie sur l'accumulation de biens immatériels dans le jeu, contrairement aux cimetières numériques, qui dessinent un espace mémoriel inédit, le Cimetière des données disparues parie sur la conservation d'un signe. Aucun visage d'être cher à afficher, aucune maison à exhiber, seulement des dossiers parfaitement neutres, semblables à tous les autres dossiers, qui gardent la trace de travaux intellectuels ou artistiques, de courriers, qui plus jamais n'existeront.

Dans l'histoire de la littérature, dans l'histoire de la peinture, il existe des cas célèbres d'œuvres ayant disparu pour toujours, qui restent dans l'esprit de leur auteur comme des membres perdus, dont ils ne retrouveront jamais l'usage. Ces œuvres disparues à

23 <http://www.iniva.org/autoicon/info.html>

24 <http://www.livresdesmorts.com>

25 <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/>

tout jamais n'en occupent pas moins une place dans leur histoire, tout comme un membre perdu occupe une place dans la vie d'un infirme. De même pour chacun d'entre nous, la perte d'une partie de nos données, courrier, images, textes, peut se révéler irréparable, mais aussi fondatrice pour de nouvelles œuvres.

Ainsi, le Cimetière des données disparues se voudrait l'exhibition à la vue de tous d'un processus à l'œuvre chez chacun : maturation des sentiments, évolution des relations humaines, construction d'une œuvre de l'esprit. Que la vie intellectuelle et affective se construise tout autant sur l'accumulation que sur la perte, que cette perte soit acceptée ou qu'elle ne le soit jamais, voilà une vérité qui a depuis longtemps été mise à jour par les artistes, mais que chacun d'entre nous, intimement, connaît. Parcourir les dossiers des données disparues des uns et des autres, ce serait comme parcourir l'intérieur de notre propre cerveau, et plus encore l'intérieur des cerveaux de parfaits inconnus. Nous savons toujours assez tôt comme le cerveau se vide inexorablement, jour après jour, mais comme l'esprit, lui, se construit aussi dans l'oubli !

S'il fallait à tous prix trouver une spécificité indéniable au Net, ce serait celle-ci, de pouvoir devenir un palliatif de la mémoire humaine, et qui plus est de la mémoire collective. Le net peut certes abriter des espaces de mémoire tout personnels, mais il trouve son utilisation la plus pertinente quand il devient ce supplément à la mémoire collective, dont nous pouvons à peine mesurer aujourd'hui les implications dans la construction de l'histoire.

Le Cimetière des données disparues, à travers les témoignages de ceux qui y participent, met à jour les accidents informatiques de tous les jours, mais aussi, les utilisateurs d'ordinateur le savent bien, les actes manqués.

DIS-MOI TES SECRETS

Ce qu'un site et une expérience comme l'œuvre de Nicolas Frespech, Dis-moi tes secrets 26, montre, c'est la capacité du Net à révéler le travail de l'inconscient. Rappelons brièvement le principe de cette œuvre participative, qui voyait les internautes priés de confier en ligne, sur un serveur, leurs secrets - qui dès lors ne le seraient plus. A la suite du dépôt d'un secret qui aurait pu être attaqué en justice, l'œuvre, achetée par le FRAC Languedoc²⁷ avait vite été mise hors ligne par celui-ci. Aujourd'hui, l'auteur cherche à retrouver l'œuvre originale.

Dis-moi tes secrets poussait les internautes à confier leurs secrets - certes derrière la barrière de l'anonymat - comme on pourrait se confier à un tiers. Dès lors, la parole des participants à cette œuvre pouvait être libérée, puisque portée sur la place publique. Une parole libérée, mais qui subissait une codification, au sens premier, lorsqu'elle passait par tous les langages d'interprétation qui travaillent en arrière-plan de l'affichage sur un écran. La parole affichée sur un écran en ligne n'est jamais la parole dite par son émetteur. Elle est, du fait même du média, une parole qui s'est d'abord engloutie dans un code informatique, avant de resurgir.

C'est une parole inédite puisque, médiatisée, elle signifie autrement, n'étant ni la parole spontanée du dialogue, ni celle de la cure psychanalytique, qui s'adresse par le biais du transfert à un individu en particulier, mais celle qui se cherche une voie entre publicité et intimité, entre code informatique voué à l'interprétation, et langage naturel.

Le fait même que la parole intime sur Internet n'ait pas de statut véritable - ni parole privée, ni parole publique - et que le lieu où on la dépose ne soit pas totalement circonscrit - qu'il s'agisse des cimetières numériques, ou des différentes œuvres d'art numérique que nous avons pu évoquer ici, constitue le ferment pour un travail de l'imaginaire dans des directions renouvelées. Le fait que quiconque, au hasard d'un lien hypertexte, puisse tomber sur une parole intime, sur la trace d'un être ou d'une œuvre disparue, nous amène en effet à reconsidérer l'antinomie entre intérieur et extérieur, privé et

26 <http://www.20six.fr/lessecrets/>

27 Fonds Régional d'Art Contemporain de la région Languedoc, France.

public : c'est à partir du moment où nous devons remettre en cause les catégories les plus établies, que l'imaginaire est relancé, pour négocier avec le réel et le symbolique les systèmes de représentations qui nous permettent d'exister.

L'article des deux journalistes de Newsweek, célébrant les nouveaux réseaux sociaux nés avec le Web 2.0, nous permet en partie de comprendre comment fonctionne cette renégociation.

DAVID STILL

Le web1.0, dans la continuité des problématiques liées à la présence à distance, montrait des travaux se souciant beaucoup de jeux autour de l'identité. Rappelons ceux de David Still²⁸, par exemple, qui offrait à chacun la possibilité de prendre l'identité de l'artiste David Still. C'était une façon ironique, humoristique, d'utiliser les failles du courrier électronique, en proposant à chacun de jouer à « Je est un autre », selon la célèbre formule du poète français Arthur Rimbaud.

Aujourd'hui, se substituerait une nouvelle ontologie, dans laquelle « je » ne serait pas un autre, mais serait une superposition de plusieurs couches, comme les calques d'images de Photoshop, qui se surimposent pour former une image définitive. Ceux qui utilisent ces nouveaux réseaux sociaux, comme MySpace, Second Life, DailyMotion, etc... sont souvent présents sur plusieurs interfaces, entretiennent plusieurs blogs, qui se recoupent entre eux, qui entretiennent entre eux des liens multiples. L'incroyable accroissement de la masse des données numériques a nécessité la création de nouveaux outils de localisation et de tri de l'information, les fils RSS, les Tags, etc...

Le dilemme entre la perte de son identité dans les réseaux à distance, et la fusion dans un réseau choisi, un réseau qui échapperait aux déterminismes sociaux et géographiques, serait ainsi résolu, dans l'imagination de ceux qui participent à cette explosion de la masse des données numériques accompagnant le web 2.0. Ce serait l'addition de toutes les présences sur le Net, dans plusieurs réseaux sociaux, qui dessinerait la nouvelle

identité de cet être multiconnecté, qui dessinerait une nouvelle ontologie. Plus la masse numérique serait importante, plus l'identité serait certaine, féconde.

Plus le brouillage entre réel, symbolique et imaginaire serait fort, comme Second Life nous le montre avec le plus d'éclat et plus les questions dérangeantes, autour de la perte de l'unité, seraient évacuées.

Le travail de Jean-Pierre Balpe²⁹, professeur émérite et artiste français, qui multiplie les blogs croisés³⁰, nous donne la traduction ironique de cette prolifération réticulaire de l'identité, sous le beau nom de « La disparition du général Proust » !

LIEU DE LA RELATION, LIEU DE LA TRANSGRESSION

La parole, sur le Net, s'est certes libérée des cadres qui la catégorisaient depuis la Renaissance. Mais à qui s'adresse-t-elle ?

Un récit suppose toujours un destinataire. Un narrateur écrit pour un narrataire. Un locuteur parle à un allocutaire. Les millions de blogs, de journaux, de forums, n'ont pas toujours cette précaution : la plupart du temps, ils ne s'adressent à personne en particulier, et semblent destinés uniquement à leurs narrateurs. Ainsi le soliloque, qui à l'époque classique, pouvait passer pour un signe d'aliénation, quand la parole solitaire n'était pas adressée à Dieu, est sur le Net reconsidéré. Chacun, sur le Net, peut soliloquer, peut émettre une parole publique, sans que sa bonne santé mentale soit remise en question. La structure même du réseau assure que la moindre parole, un jour, puisse trouver un récepteur. La parole du soliloque n'est plus adressée à la divine providence, mais à l'attention aléatoire des internautes.

TEILHARD DE CHARDIN

28 <http://davidstill.org/>

29 <http://www.flickr.com/photos/jeanpierreb/>

30 <http://generalproust.oldiblog.com/?page=lastnews&id=111711>

Le Net, de fait, est ce qui relie. La création d'une intelligence collective a souvent été mis en avant par des penseurs observant le maillage du territoire par les réseaux de communication de tout ordre.

Rappelons ce qui a souvent été considéré comme une prémonition du Net, dans les écrits de Teilhard de Chardin³¹ concernant la « Noosphère », « enveloppe pensante de la terre » qui réunirait les esprits pour « l'éclosion d'une conscience vraiment collective ». Citons aussi Peter Russel³² qui annonce « une cohérence dans le cerveau global » grâce à la multiplication des communications. Ou encore le philosophe allemand, spécialiste des médias, Norbert Bolz³³, qui voit à l'œuvre dans Wikipédia un processus d'auto-organisation permettant à des non-experts de rivaliser avec la parole autorisée des professionnels.

Cette croyance, qu'elle soit le fait des millions de bloggeurs, ou d'intellectuels de renom, en la capacité du Net à relier les êtres et les consciences, pourrait s'apparenter à une forme de sentiment religieux. Etymologiquement, la religion est ce qui relie. Et pour ce qui concerne la promotion d'un monde au-delà de la matérialité, les religions ont montré depuis longtemps la voie ! De fait, elles n'ont pas tardé à s'installer sur les réseaux et à y dispenser leur message, sous toutes ses formes.

LA RELIGION RELIE

Du plus trivial, comme l'achat de chasubles de luxe³⁴, ou la fourniture de kits créatifs liés à la Kabbale³⁵, au plus étonnant comme la confession en ligne³⁶, ou encore l'homélie papale en direct³⁷, les courants religieux les plus traditionnels se sont pour l'heure contenté d'adopter un outil leur permettant de mieux communiquer, jusqu'à même proposer une église numérique, «Notre

31 TEILHARD DE CHARDIN Pierre, L'avenir de l'homme, Paris, Le Seuil, 1959 (vol5, note 2, page 203)

32 RUSSELL Peter, The Awakening Earth, Routledge, Londres, 1982, p.9.

33 Courrier International n°826, Norbert Bolz, « Le nouveau royaume des idiots »

34 <http://www.chagalldesign.com/>

35 <http://www.kabsoft.com/>

36 <http://www.sciencepresse.qc.ca/kiosquerel/foienligne.html>

37 <http://www.branchez-vous.com/actu/00-03/04-175504.html>

Dame du Web»³⁸. Ils n'ont pas toutefois modifié leur message. Le Net est un complément à l'église, voire une église hors l'église, comme dans l'exemple de Notre Dame du Web.

Par contre, les églises dites «évangéliques», en provenance des USA, ont notoirement adapté leur message au Net, et ont une politique de communication des plus agressives, pour convertir de nouveaux adeptes en ligne. Ainsi, l'église évangélique du Pasteur Ray Confort, propose sur un site appelé « L'évangélisation »³⁹ un certain nombre de kits payants prêts à l'emploi pour évangéliser l'internaute, et le transformer en évangéliste. Certains sites musulmans⁴⁰ tentent de même de convertir l'internaute à distance, il suffit d'inscrire son nom dans un champ de requête et de cliquer, on devient musulman !

Enfin, on trouvera même le moyen de transférer totalement la pratique religieuse vers son ordinateur, grâce à un site⁴¹ qui propose de faire réciter des mantras à notre disque dur, puis de les envoyer vers une mémoire centrale. Il suffit pour cela de se connecter à ce projet artistique, dont le but avoué est d'augmenter la conscience globale universelle ! Notre ordinateur personnel répètera «OM mani padme hum» à peu près 100000 fois, puis le serveur du projet enregistrera les progrès que nous aurons accompli grâce au travail de notre ordinateur.

Ce lien nouveau créé par l'Internet ne se superpose donc pas exactement avec le lien religieux. Il s'y ajoute dans certains cas, pour les nombreuses églises qui s'en servent comme d'un nouveau vecteur de communication ; pour les églises nouvelles, dites évangéliques, le Net sera un vecteur de conversion, et pour tout dire de conversion virale, puisque les dirigeants de ces églises comptent bien sur ce nouveau média pour convertir de proche en proche de nouveaux convertis ; enfin, pour ceux, nombreux en occident, qui ont perdu la foi traditionnelle, chrétienne, la capacité sui generis du Net à lier peut amener à le considérer comme une croyance de substitution.

LE MESSIANISME TECHNOLOGIQUE

38 <http://www.ndweb.org/>

39 <http://www.levangelisation.com/>

40 <http://www.islam.ru/>

Le messianisme technologique, qui avait vu les tenants de la cyber-culture parier sur rien moins que le dépassement de plusieurs siècles d'histoire, le dépassement des habitus, et jusqu'au dépassement du corps - au motif que les techniques de l'information fourniraient des prothèses cognitives au corps humain et que le progrès permettrait un jour à l'homme de s'affranchir de son corps, pour s'investir totalement dans ses prothèses - ce messianisme technologique, donc, est-il toujours d'actualité?

Quand on lit, sur le blog de Second Life, le message «Peace in our time»⁴², qui prétend que les nouvelles pratiques de sociabilité nées avec le jeu pourraient concourir à restaurer la paix dans le monde, on pourrait en effet le penser. A moins que le cynisme commercial des employés de Second Life les ait poussé à écrire ce message intentionnellement, pour attirer et retenir le chaland...

Plus encore, quand nous lisons sur Google Corporate⁴³ «Notre mission est d'organiser toute l'information du monde», nous pouvons être sûrs que ce messianisme technologique est toujours vivant! Et un des autres commandements de Google, «Ne soyez pas mauvais» continue sur le chemin de cette religiosité si étrange pour un esprit rationnel.

«Mission», «mal», Google utilise des mots liés au contexte religieux et surtout fait référence à cette foi si importante en sa propre destinée qui est le point marquant des USA en général, et de Google, ici, précisément.

Ici, nous pourrions dire que le messianisme technologique est relié aux fondateurs des USA, qui avaient ce sentiment d'être un peuple d'élus, ayant reçu en héritage une terre propice à l'établissement d'une nouvelle foi, voire à la naissance d'un nouvel homme. Aussi ne devons nous pas oublier ce contexte si particulier propre à l'Amérique du Nord. Les premiers temps du

41 <http://www.meditation-for-avatars.net/home.htm>

42 <http://blog.secondlife.com/2006/09/21/peace-in-our-time/#more-532>

43 <http://www.google.com/corporate/>

Web, jusqu'en 1995, étaient si pleins de cet esprit religieux qu'il n'est pas étonnant de la retrouver dans l'esprit du web.

Quoi qu'il en soit, c'est peut-être la seule chose que partagent les théoriciens historiques des nouvelles technologies comme Roy Ascott 44 et les nouveaux tenants du web 2.0 : une foi inébranlable dans la dimension salvatrice de la technologie. La différence entre le premier et les autres, c'est certainement que Roy Ascott imaginait une rédemption collective, tandis que les entrepreneurs du web 2.0 pensent plus particulièrement à eux-mêmes !

FAUX, TRANSGRESSION, SATANISME, GOTHISME

Un texte apocryphe comme «La prophétie de Jean de Jérusalem»⁴⁵ finit de creuser le filon d'un réseau propice à toutes les supercheries dans le domaine du sentiment religieux. Ce texte, manifestement un faux, qui se prétend écrit au X^e siècle, est apparu exclusivement sur le Net, et en premier sur un site tout entier voué aux élucubrations de toute nature, Syti.net⁴⁶. It pretends that the beginning of the second millenary would be the worst period for men, but that after a lot of desasters, civil and religious wars, will appear a time of peace, of reconciliation. Because it's written in an allegedly religious style, perhaps that gullible people have believed it - and have followed the counterfeiter in his wanderings. In fact, we see very fastly what the man who wrote this text wanted to : after having feared the reader with dark prophecies, be something as a new prophet for the peace and the living together, thanks to the Net!

On remarquera l'esthétique toute particulière de la mise en page, fond noir, écriture bleue, à la limite de la lisibilité. D'autres

44 ASCOTT Roy, « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique », paru dans Art Journal, Automne 1990 : « Le processus télématique, comme la technologie qui l'incarne, est le produit d'un profond désir humain de transcendance : quitter son corps et son esprit, aller au-delà du langage. L'espace virtuel et celui des données constituent le domaine, autrefois fourni par le mythe et la religion, où l'imagination, le désir et la volonté peuvent réintroduire les forces de l'espace, du temps et de la matière dans un combat pour une réalité nouvelle. »

45 <http://www.syti.net/Prophetie.html>

46 <http://www.syti.net/index.php>

sites, voués au gothisme comme « Je suis gothique⁴⁷ », adoptent la même mise en page, fond noir écriture claire. La plupart des sites consacrés au satanisme, dont celui-ci, intitulé simplement Satanisme⁴⁸, utilisent également un fond noir, avec caractères en rouge pour l'exemple illustré.

Cette esthétique, qui prend le contre-pied de plusieurs siècles de tradition d'écriture, entend signifier, avant même que le contenu ne soit parcouru par le lecteur, que nous serons dans le domaine du renversement, de la transgression.

Le performer Jean-Louis Costes⁴⁹, bien connu pour ses spectacles basés sur la provocation, la pornographie et la scatophilie, utilise également dans ses sites cette mise en page : fonds sombre, écriture claire.

LA TRANSGRESSION COMMENCE AVEC L'APPARENCE

La transgression, le non-respect des règles usuelles de la vie en société, qui ont fait dire du Net qu'il était un espace de non-droit, sont d'abord signifiés par l'aspect de l'écran. Fond sombre, écriture claire, caractères parfois illisibles et l'on annonce d'emblée la caractère rebelle de sa page, on envoie le signal vers l'hyperlecteur que l'on ne se pliera pas à la règle en usage. Fond blanc ou clair, écriture sombre, typographie la plus lisible possible et l'on respecte les canons de l'imprimerie, qui visaient à la plus large diffusion de l'écrit, comme la bible Gutenberg, premier manuscrit imprimé en grande série, pages blanches, caractères noirs.

Les sites de hackers, les sites liés d'une façon ou d'une autre aux théories du complot, les sites gothiques et satanistes, les sites d'artistes jouant de la provocation et de la transgression, prendraient le contre-pied de cette exigence de lisibilité qui a d'abord prévalu pour propager le message divin. Suivant une tradition que des manuscrits imprimés et codés - voir l'exemple du Manuscrit Voynich⁵⁰ - ont déjà largement assise, ces sites exigent de l'hyperlecteur un effort de décodage, qui peut aller

47 <http://jesuisgothique.free.fr/index/index.htm>

48 <http://www.geocities.com/MotorCity/Shop/8593/Satanisme.htm>

49 <http://costes.org/>

jusqu'à réclamer une expertise informatique des plus pointues. La transgression commence avec l'apparence. On notera comme le Chaos Computer Club⁵¹, site hacker historique, qui en est devenu le porte-drapeau, affiche désormais une apparence on ne peut plus classique.

Mais il faudrait se garder de se contenter de cette taxonomie, qui placerait d'un côté un Net officiel, cherchant la meilleure lisibilité, et de l'autre un Net contestataire ou criminel, jouant de tous les artifices de la révolte!

Certains sites ayant permis la réalisation du mal étaient absolument officiels. Ainsi, ce site de rencontres amoureuses dont un ancien militaire s'était servi pour publier une annonce demandant à un homme de se donner à lui afin d'être mangé et qui l'avait effectivement dévoré⁵². Ou le très officiel site de ventes aux enchères Yahoo Auctions sur lequel des reliques nazies avaient été vendues.

LA PRESENCE DU MAL SUR LE NET

D'autres sites, comme les sites pédophiles hébergés en Russie, les nombreux sites révisionnistes, sont, eux, intentionnellement porteurs du mal.

La présence du mal, sur Internet, ne peut pas être niée.

Elle prend des formes nouvelles, et demande qu'on définisse précisément où est le mal : chez celui qui a l'intention de le commettre ou chez celui qui lui donne les moyens de le commettre. Vinton Cerf, un des «pères» de l'Internet, s'opposait fermement à la justice française, en 2000, parce qu'elle voulait interdire la vente aux enchères de ces reliques nazies. L'état français voulait que Yahoo Auction soit fermé au moins aux internautes français, pour respecter la loi française. Au motif que le filtrage des internautes était impossible, parce que les internautes pouvaient mentir sur leur nationalité, et que bloquer des accès serait revenu à bloquer l'ensemble du web et serait

50 <http://www.voynich.nu/roadmap.html>

51 <http://www.ccc.de/>

52 <http://www.atoutcoeur.com/Articles/canibalisme-rencontre.php>

allé à l'encontre de sa philosophie, Vinton Cerf s'opposa à la décision française.

Aujourd'hui, en 2007, ce problème a été résolu pour les sites hébergés en France par plusieurs décisions de justice française, qui a encadré une certaine cyber criminalité grâce à la «Loi de Confiance dans l'Economie Numérique (LCEN)».

Ainsi le site d'une association révisionniste, raciste et antisémite, Unité Radicale, a été fermé, en intimant l'ordre aux hébergeurs de fermer leur canaux à ce groupuscule⁵³.

Le problème de la présence du mal sur Internet n'en reste pas moins entier, soit qu'il avance de façon masquée sur des sites officiels, soit qu'il ne soit pas combattu à temps, par ignorance ou par négligence, soit qu'il ne soit en rien combattu, du fait d'une idéologie permissive, comme en Russie, ou du fait d'un libertarisme que les premiers théoriciens du web n'avaient aucun mal à défendre, mais qui aujourd'hui ne pourrait plus l'être.

Définir la spécificité du mal, sur Internet, on le voit, n'est certainement pas chose aisée. Aux problèmes qu'a rencontré la philosophie depuis plus de 2500 ans pour le circonscrire, s'ajoutent ceux d'aujourd'hui, tout à fait spécifiques au média, et qui tiennent à ce qui a fait justement tout son succès, à savoir la dispersion des serveurs dans une distribution décentralisée de l'information. Le concept issu de la seconde guerre mondiale, de banalité du mal, mis en avant par Hanna Arendt, semble là tout à fait opérant et pourrait s'appliquer aux hébergeurs qui se dégagent de toute responsabilité, au motif qu'ils ne constitueraient qu'une simple interface technique, ne seraient que des dépositaires neutres, et ne pourraient être tenus pour responsable de l'objet diffusé.

LE MAL ORDINAIRE

Les hébergeurs, pourtant sont, de fait, des diffuseurs : sans leur médiation, les contenus ne pourraient jamais être accessibles aux internautes. Au même titre qu'un journal, qu'une

53 <http://www.presence-pc.com/actualite/Site-negationniste-censure-10307/>

émission de télévision, ils ont la responsabilité de ce qu'ils hébergent et qui est diffusé.

Le mal, dès lors, pourrait être considéré comme relevant, classiquement, de la personne qui l'accomplit intentionnellement, et de la personne qui lui donne les moyens de l'accomplir. A ce titre, des états, comme la Russie, seraient coresponsables du mal? Assurément.

Plus encore, la présence du mal sur Internet dépasse les quelques cas trop évidents qui ont été donnés ici. Tous ceux qui, assurés de l'impunité, profitent de l'anonymat pour commettre ce qu'ils n'auraient jamais osé en dehors du réseau, sous la forme de propos injurieux, vexatoires, sexistes, racistes, sont porteurs, eux, non pas d'une banalité du mal, mais d'une inclination au mal ordinaire, que chacun porte en germe. Le réseau, en leur garantissant l'impunité, donnerait à certains les moyens de passer à l'acte. S'ils ne sont pas passibles de la loi, ils n'en sont pas moins responsables de ce qu'ils font - pour avoir profité d'une technologie qui les relie à l'ensemble de l'humanité.

Le cas le plus outrancier, de perte du sentiment de responsabilité, serait encore celui de cet homme d'affaires qui propose la chasse à distance, grâce au réseau. Le principe en est simple, qui permet à quiconque s'acquittant d'une somme de l'ordre de 10000 dollars, de pouvoir tirer une balle réelle sur un animal réelle, tout en étant tranquillement assis devant son ordinateur.⁵⁴

CHASSE A DISTANCE

Si nous ressentons immédiatement cette proposition comme choquante, et relevant du mal, c'est parce qu'elle incite n'importe qui à tuer sans être présent, à tuer sans en endosser la responsabilité.

Le mal, sur Internet, ne serait-il pas alors la rupture du lien ténu qui relie tous les internautes entre eux ? Le Net étant ce qui relie, le mal consisterait en la rupture de ce lien, qui

serait également la négation d'un vivre-ensemble idéal. En lisant les premiers idéologues-utopistes du Net, tels Vinton Cerf, Roy Ascott, Rosanne Stone, on peut être surpris de ne détecter aucune référence au mal, comme si celui-ci n'avait jamais existé. Le monde connecté qu'ils décrivent est un monde d'avant la faute. Leur demande d'une absolue liberté pour la circulation des idées semble toujours ignorer que toutes les idées ne sont pas bonnes, loin de là.

LA RUPTURE DU LIEN

De même les installations de présence à distance mettaient toujours l'accent, sauf peut-être celles de Stelarc, sur l'enrichissement de la sphère personnelle que les nouvelles technologies pouvaient nous procurer. La présence à distance, on le voit avec l'exemple de cette chasse à distance, peut parfaitement devenir l'enfer de la déresponsabilisation et du meurtre -bien qu'il ne s'agisse encore « que » d'animaux - sans mauvaise conscience. La faute serait effacée du fait même de la distance, comme si la non-présence physique permettait de s'affranchir de toute règle morale.

A l'opposé de cet irénisme des utopistes, anciens ou nouveaux, du Net, les premières affaires criminelles ayant mis en lumière tout le parti que pouvait tirer le mal de l'anonymat garanti par le net, le réseau est apparu comme le royaume d'un nouveau mal, rampant, sans visage, un mal qui n'aurait plus de source, mais seulement des cibles.

Ce serait, dans l'imaginaire des défenseurs de l'ordre, le réseau tout entier qui serait le vecteur du mal, qui serait le mal incarné.

Un philosophe comme Bernard Stiegler, dans « La technique et le temps », et notamment dans le troisième tome de son ouvrage⁵⁵, voit même dans le réseau la possibilité pour une nouvelle barbarie de s'insinuer, parce que toute hiérarchie aurait disparu dans l'économie du numérique. Les idées, les œuvres d'art, se

54 <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4022147.stm>

55 STIEGLER, Bernard, *La Technique et le temps*, tome 3 : *Le temps du cinéma et la question du mal-être*. Editions Galilée. 1986

situant sur le même plan que les flux commerciaux, les marchands de canons utilisant les mêmes outils numériques que les philosophes et les poètes, il y aurait une contagion du mal sur le bien.

Dans l'imaginaire né avec les premiers utopistes du réseau, imaginaire que l'on retrouve pratiquement inchangé sur le blog de Second Life, le réseau serait, pour la seule raison de son existence et de façon consubstantielle, le vecteur du bien. Ce serait sa structure même qui lui garantirait un rôle messianique - parce qu'il donnerait à chacun la même place dans une économie décentralisée de l'information, ce qui rattacherait les utopies du réseau aux utopies d'une communion dans l'égalité, une utopie communiste. Tout à l'opposé, dans l'imaginaire qu'a véhiculé une certaine presse à sensations, et que continue à véhiculer des sites comme Atout Cœur, dédié aux multiples mésaventures des rencontres amoureuses sur le réseau⁵⁶, l'anonymat du réseau en ferait le réservoir d'un mal multiforme, certain, parce que avançant masqué.

Les sites islamistes montrant des décapitations, les sites organisant la traite d'êtres humains, ont fini de diaboliser le réseau des réseaux.

Les façons pour le moins exagérées dont les uns et les autres font du réseau le vecteur d'un bien s'accomplissant sur terre, pour une énième transformation de l'humanité, ou au contraire le vecteur du mal absolu doivent nous poser des questions sur la nature intrinsèque du réseau. Les hommes ne sont pas tous ignorants de l'histoire, les hommes n'ont pas tous oublié les enseignements de la philosophie ou de la religion, et plus encore ils n'ont pas tous oublié ce que le simple bon sens leur dicte.

Comment expliquer alors que les uns, et pas uniquement les premiers idéologues du net, semblent avoir oublié que le mal existe, et qu'il n'attend que les moyens de se réaliser ? Comment expliquer diamétralement, que les autres veuillent soit interdire le Net, soit le restreindre si considérablement qu'il perdrait tout son intérêt en prétextant que le Net serait l'incarnation même du mal?

EN FORME DE CONCLUSION

Nous avons vu que depuis plus d'un siècle et demi, le réseau des réseaux a été imaginé, rêvé, prévu et que l'avènement d'une circulation des informations et des œuvres de l'esprit, sans frontières et sans limites, avait été espéré comme l'aube d'un nouvel âge d'or de l'humanité.

Le fait que les documents informatiques soit liés entre eux, par le lien HTML place toutes les œuvres de l'esprit dans un rapport de continuité universelle, qui n'avait jamais été réalisé par le passé. En principe, nul obstacle ne peut m'empêcher de passer de l'œuvre de Marcel Proust en ligne⁵⁷ au catalogue du constructeur automobile BMW. L'imaginaire est cette reformulation du réel qui nous permet de le découvrir sous un nouvel angle. Il court-circuite les schémas cognitifs traditionnels, et nous fait parfois mieux voir une forme en nous parlant de son odeur, nous fait parfois mieux ressentir une idée en lui prêtant des sentiments.

La transversalité permise par le Net ne peut-elle être rapprochée de la structure même de l'imaginaire, qui parcourt toutes les zones du cerveau humain, et s'appuie tour à tour sur la perception, la raison, la mémoire ? Et tous les espoirs fous, incompréhensibles, qui ont pu être projetés sur le réseau, n'ont-ils pas pour origine cette étrange proximité entre le Net lui-même et l'imaginaire, qui transfigure le réel.

L'imaginaire est source de transformations, de métamorphoses, de tropes. Comme une métaphore, il rapproche ce qui paraissait éloigné, et fait jaillir une vérité insoupçonnée, de l'ordre du poétique plutôt que du conceptuel. Cette circulation de l'esprit entre les formes et les idées, cette proximité entre les contraires, n'est-ce pas ce que les premiers rêveurs du Net avaient imaginé?

Quand les premiers réseaux de communication à distance ont permis de rapprocher le lointain, l'imaginaire des poètes s'en est

56 <http://www.atoutcoeur.com/Articles/boom-des-rencontres-sur-internet.php>

57 <http://jydupuis.apinc.org/Proust/index.htm>

emparé pour exciper une nouvelle façon de vivre les relations humaines : ce qui stimulait leur imagination, c'était la façon dont l'esprit pouvait s'affranchir de la réalité spatiale et temporelle. Quand les serveurs ont permis d'envisager l'externalisation du cerveau, et la conquête de nouveaux espaces mémoriels, c'est tout un imaginaire qui s'est mis en place, pour rêver de nouveaux espaces, qui ne fussent soumis aux réalités biologiques. Quand enfin les réseaux ont permis de négocier différemment avec les catégories philosophiques et métaphysiques, c'est le rêve de pouvoir s'affranchir des impératifs moraux qui a pu voir le jour.

Les distorsions que nous avons pu noter dans l'appréhension des techniques d'information et de communication s'expliquent certainement mieux, si nous ne perdons pas de vue sa proximité avec le domaine de l'imaginaire. En face du réel, qui doit être borduré par la loi, pour permettre à tous de vivre sans la contrainte du plus fort, l'imaginaire n'a pas de telles préoccupations.

Son domaine par excellence, c'est la transversalité. Entre les formes, les couleurs, les mots, les sentiments, l'imaginaire transfigure le réel - et c'est pourquoi les poètes, les écrivains, les plasticiens, sont les ouvriers de l'imaginaire, et pourquoi le bon sens peut être perdu de vue dès lors que l'on parle du réseau, dès lors qu'on l'utilise. Internet n'est pas en dehors de la réalité, parce que l'imaginaire ne l'est pas davantage. C'est pourtant au réel qu'il faut toujours revenir, pour que l'imaginaire puisse exister.

Bibliographie

ASCOTT Roy, *«Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique»*, paru dans Art Journal, Automne 1990.

BARTHES Roland, *La Chambre Claire*, 1980, éditions Cahiers du Cinéma Gallimard Seuil.

COURRIER INTERNATIONAL n°826, Norbert Bolz, *«Le nouveau royaume des idiots»*.

COURRIER INTERNATIONAL n°826, Steven Levy et Brad Stone, *«Quand les internautes tissent eux-mêmes leur toile»*.

GIBSON William, *Neuromancien*, J'ai Lu, 1985, pour la première édition française.

HARAWAY Dona, Première publication: «*Manifesto for Cyborgs: Science, technology, and Socialist Feminism in the 1980's*», *Socialist Review* 80 (1985).

MC LUHAN Marshall, *Understanding Media : The Extension of Man*. New York, McGraw Hill, 1964. Edition française : *Pour comprendre les média : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil, 1977.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *L'œil et l'esprit*. Gallimard, 1964.

PROUST Marcel, *Le Côté des Guermantes*, tome 1. Paris, Editions Gallimard.

RUSSELL Peter, *The Awakening Earth*, Routledge, Londres, 1982, p.9.

STIEGLER, Bernard, *La Technique et le temps*, tome 3 : *Le temps du cinéma et la question du mal-être*. Editions Galilée. 1986

STONE Allucquere Rosanne. *Le corps réel pourrait-il se lever ?* Première publication : *Cyberspace : First Steps*, sous le direction de Michael Benedikt (Cambridge : MIT Press, 1991, pp81-118). Traduction française dans *Connexions, Art, réseau, média*, sous la direction de Annick Bureau et Natalie Magnan, Editions ENSBA, 2002.

TEILHARD DE CHARDIN Pierre, *L'avenir de l'homme*, Paris, Le Seuil, 1959 (vol5, note 2, page 203)

VALERY Paul, "La conquête de l'ubiquité" , in *De la musique avant toute chose* (textes de Paul Valéry, Henri Massis, Camille Bellaigue, etc.), Editions du Tambourinaire, Paris, 1928. Reproduit in Paul VALERY, *Oeuvres*, vol.II, Coll. "La Pléiade", Gallimard, Paris, 1960, pp.1284-1287.

Sitographie

Religion related sites:

<http://www.sciencepresse.qc.ca/kiosquerel/foienligne.html>

<http://www.kabsoft.com/>

<http://www.chagalldesign.com/>

<http://www.discours-en-ligne.fr/viereligieuse.htm>

<http://www.branchez-vous.com/actu/00-03/04-175504.html>

<http://www.a-virtual-memorial.org/blog/>

<http://www.pere-lachaise.com/> Visite guidée du cimetière du Père Lachaise

<http://www.christianmemorials.com/memorials/list.asp> Cimetières numériques

<http://vaudou.technologie.free.fr/>

<http://www.aish.com/wallcam/> web-cam sur le mur des Lamentations

http://www.topchretien.com/devenir_chretien.htm Pour une conversion en ligne instantanée

<http://www.levangelisation.com/> Conversion virale sur un site évangélique

<http://www.religioscope.com/jfm/iesh.htm> bouquet de liens religieux

<http://www.ndweb.org/> Notre Dame du Web

Information sites:

<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh>

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

<http://www.archive.org/>

<http://www.livinginternet.com/>

<http://histoire.info.online.fr/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Mysterious_people

<http://www.presence-pc.com/actualite/Site-negationniste-censure-10307/>

Trangression Sites:

<http://costes.org/>

<http://jesuisgothique.free.fr/index/index.htm>

<http://www.geocities.com/MotorCity/Shop/8593/Satanisme.htm>

<http://bible-satanique.over-blog.com/>

Disinformation or dream related sites:

<http://www.syti.net/Prophetie.html>

<http://www.syti.net/Cybernetics2.html>

<http://atlantides.free.fr/>

<http://www.metaphilo.lautre.net/wintro.htm> wingmakers

<http://www.onnouscachetout.com/>

Games and art work:

<http://www.grammatron.com/htc1.0/> Mark Amerika. Grammatron.

<http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/> Cimetière des données
disparues :

<http://www.20six.fr/lessecrets/> Dis-moi tes secrets

<http://2067.hypermoi.net/> Site permettant d'envoyer un email dans
le futur. David Guez

<https://www.postexpression.com/> Site permettant à peu près la
même chose :

<http://www.tell-a-mouse.be/T-deus/portrait&pray.htm> site d'appel
à projets artistiques sur le thème de la religion

<http://www.tell-a-mouse.be/sacrifice/sacrifice.htm> Albertine
Meunier

http://www.albertinemeunier.net/christ/a_corps_et_a_christ1.htm
Albertine Meunier

<http://secondlife.com> Jeu

http://lessims.ea.com/pages.view_frontpage.asp Jeu

<REVISTA TEXTO DIGITAL>