

DOTRED

Parce que je pense qu'une des perspectives fondamentales des projets artistiques en réseaux est de créer des passages entre les communautés des mondes virtuels et celles du monde réel en appliquant des transformations qui vont dans le sens d'une amélioration du bien commun

SOMMAIRE

DotRed au centre Pompidou

Le site Internet – l'installation - Le livret – Partenariats

“Du meilleur des mondes vers un monde meilleur ?”, David Guez

L'Internet du plus petit usage commun - Le web d'eux - La masse du plus faible – DOTR.ED - L'art comme hyperlien social contemporain - L'Intention DotRed - Principe de réalité - Jeux sérieux - Territoire d'altérité virtuel et réel - A toi de jouer - Bibliographie

Contributions & ressources

Chiffres 2007 du mal-logement de la fondation Abbé Pierre,
Les enfants de Don Quichotte, Daniel Foucard, Etienne Armand Amato, Thierry Théolier, Annick Rivoire, Nicolas Gans, Mathieu Diebler, Antoine Schmitt, Mathilde Tixier, Cécile Martin, Yann Leroux, Xavier Leto

DotRed au centre Pompidou

DotRed est une application ludique sur Internet - un jeu sérieux - qui permet de fédérer des utilisateurs autour d'actions humanitaires et sociales dans le but d'actionner des passages entre les mondes virtuels et connectés et le monde réel contemporain.

La première mission de *DotRed* s'attache à soulever les questions liées aux difficultés d'accès à l'habitat en proposant aux internautes d'acheter un "Paris virtuel" découpé dans l'interface 3D en un million de parcelles de 100m², vendues à deux euros chacune. Ces parcelles correspondent au total, à la superficie des 100 000 000 de m² de la ville de Paris.

Au sein de cette interface couplée à une application de cartographie de type Google Map, ce véritable jeu social a pour objectif de réunir une somme approchant le million d'euros qui sera, au final, redistribuée sous forme de dons et à plus de 80% de son bénéfice, à des associations humanitaires reconnues du grand public et spécialisées dans les domaines du logement social. Les 20% restant correspondent au développement et à la gestion du projet *DotRed* dans le cadre d'une structure associative à but non lucratif.

DotRed débute ainsi son action à Paris, au centre Pompidou, avec la mise en place d'un dispositif artistique qui se décline en 3 parties :

Le site Internet www.dotred.fr

L'équipe de Regart.net, organisatrice du Web flash festival, et David Guez ont travaillé sur une première version de DotRed disponible sur Internet à partir du 23 mai 2008.

Dès son inscription sur le site de *DotRed*, le joueur va choisir d'acheter une ou plusieurs parcelles de 100 m² sur la carte de la ville de Paris au prix de deux euros la parcelle :

° Un cube va en 3D va alors apparaître sur la carte du jeu, à l'adresse où le joueur aura acheté la parcelle.

° Ce cube a une taille standardisée mais en faisant appel à ses réseaux sociaux d'amis ou en inscrivant les e-mails de ses connaissances, le joueur va permettre de faire propager la vente de la ville le plus

rapidement possible : il devient ainsi le promoteur du jeu !

° En récompense à son prosélytisme, son cube en 3D va alors voir sa taille augmenter en hauteur, tel un gratte ciel qui s'élève au fur et à mesure de la capacité du joueur à fédérer le plus de monde possible.

° De plus, chaque cube peut être personnalisé et diverses représentations graphiques permettent une Hyper-navigation de cube en cube, par un système de téléportation étonnant.

A la suite de la ville de Paris, de nouvelles cartes de villes ou régions seront proposés aux joueurs en réunissant à chaque étape une problématique humanitaire, sociale ou environnementale, un partenariat avec des associations locales ou nationales et un centre d'art de production et diffusion.

L'installation

Dans le cadre de son exposition et de sa diffusion dans un centre d'art ou un espace public, une installation in situ sera composée d'un écran ou mur d'écrans reliés à des ordinateurs connectés à Internet où sera diffusé la carte de la ville en train d'être achetée par les internautes.

Ce dispositif sera intégré à une structure en briques de type LEGO inscrite dans un carré de 9m² (taille légale d'un logement et d'une cellule de prison) dont la construction se réalisera en temps réel pendant la durée de l'exposition.. A l'intérieur de cette construction - fragile et en devenir - un bureau DotRed sera installé et permettra aux spectateurs de s'inscrire sur le site web et de participer à l'achat de la ville de Paris.

Le livret

DotRed a comme origine l'affirmation d'une véritable prise de conscience des enjeux sociétaux et environnementaux en interfaçant l'espace virtuel et l'espace réel via le jeu. DotRed, c'est une sorte d'état de veille permanent dont le nom du projet (DOT RED = POINT ROUGE LUMINEUX) a pour origine la métaphore des dispositifs électroniques présents dans chaque habitation qui disposent d'un état de veille représenté par un voyant (led) rouge.

L'importance d'une trace, donc d'un document imprimé a pris tout son sens à la suite des réflexions engagées avec les différents intervenants du projet : artistes, critiques d'art, spécialistes de l'humanitaire,

psychologues, journalistes...

Ce livret est distribué aux visiteurs pendant l'exposition et disponible sur le site web www.dotred.fr

Partenariats & remerciements

DotRed est le fruit d'un montage assez complexe qui a vu des acteurs de différents mondes se frotter à une idée à la croisée de plusieurs champs .

Je ne remercierai jamais assez Géraldine Gomez du Centre Pompidou, et l'équipe de Regart.net qui ont fait confiance au projet dès son origine pour le sélectionner dans le cadre de leur résidence de production.

Ce projet à aussi reçu la confiance de la Scam qui lui a attribuée une bourse « brouillon d'un rêve » numérique.

Dans le domaine associatif et humanitaire, Les enfants de Don Quichotte sont les premiers à avoir vraiment cerné le potentiel du projet et plusieurs rencontres ont permis de trouver un partenariat de principe qui a valeur de caution morale et de crédibilité.

Le principe général du projet étant de reverser les sommes du jeu sous forme de dons à plusieurs associations humanitaires, il sera établie avant le lancement du jeu une liste des principales associations actives dans le domaine et à qui ces dons seront reversés à part égales. L'objectif est de trouver des partenariats de principes avec ces associations sur un objectif d'utilisation des fonds reversés par DotRed.

D'un point de vue plus général, Je voudrais remercier les contributeurs de ce projet, qu'ils soient présents dans ce livret à titre d'auteur ou qu'ils aient collaboré de près ou de loin à "l'expérience DotRed" en faisant confiance à une idée qui murrir depuis mars 2006.

Donc un chaleureux merci à

Géraldine Gomez, Guylaine Monnier, Nicolas Gans, Thibault Imbert, Eric Ambrosi, Vincent Maitray, Alice Gabbai, Pierre Thomas, Clément Sautet, Daniel Foucard, Etienne Armand Amato, Thierry Théolier, Annick Rivoire, Mathieu Diebler, Antoine Schmitt, Mathilde Tixier, Cécile Martin, Yann Leroux, Xavier Leton, Anne-sophie Gérard, Elise Agostini, Denis Pansu, Boris Lojkine, Gilles Brémond, Mathilde Tixier ainsi que ceux qui ont, ici ou là , soutenus ce projet et ses idées depuis 2006.

Du meilleur des mondes vers un monde meilleur ?

David Guez

L'Internet du plus petit usage commun

DotRed est la prolongation d'un travail artistique que je développe depuis 1996 sur les usages du web. La question récurrente principale étant tout simplement : Que faire de ce réseau qui se développe de façon exponentielle et qui se présente à nous comme une forme nouvelle englobant le travail, la façon de communiquer avec les autres, nos habitudes d'achats, nos accès aux médias, à la culture ou encore à la connaissance ?

Cette présence de plus en plus forte ne peut se passer des questions concernant la protection des droits privés des citoyens et nous assistons souvent, en spectateur, à de colossales batailles de méga-entreprises qui se partagent avec force de moyens un marché planétaire où il semble que le seul indice qui fédère soit la valeur publicitaire que nos moindres cliques de souris génèrent.

La logique est pourtant simple et n'est que le prolongement du système audiovisuel classique : à une gratuité des services et des contenus est proposé, en échange, une étude précise de nos comportements d'internautes qui seront vendus et revendus à des systèmes renvoyant la bonne publicité, celle en l'occurrence qui correspond à nos besoins du moment.

Mais nos besoins sont-ils réellement liés à cette logique ?

La notion de gratuité ne fausse-t-elle pas et ne masque-t-elle pas toute les conséquences de telles analyses publicitaires ?

Et au final, il semble que nous nous retrouvions sur *le plus petit usage commun*, sans imaginer à quel point le web et l'Internet sont d'une richesse structurelle et fonctionnelle à la limite du surnaturel !

C'est ici que l'artiste peut et doit apparaître, l'artiste et l'inventeur, le bricoleur et l'utopiste, le chercheur et le curieux, celui ou celle qui perçoit derrière le complexe marchand grand public la magie d'une construction qui peut très bien se passer des algorithmes d'analyses des comportements ou des

applications induites aux systèmes d'achats.

Car il est évident, qu'au travers de mon expérience et celle de plusieurs acteurs du web qui ont compris qu'Internet était un matériau unique de création et de proposition, que nous sommes au début d'une révolution qui va bien au delà de tout ce spectacle pathétique issu d'un autre siècle.

Le web d'eux

La première belle et forte idée de l'Internet est bien celle de la communauté : des femmes et des hommes reliés entre eux par une envie commune, un désir de proposer et partager une construction faite avec l'aide du groupe et qui permet de faire profiter la majorité. Certes, cette idée n'est pas nouvelle mais le web, de part sa façon inédite de relier les personnes quelque soit leurs positions géographiques permet de raisonner sur des groupes numériquement très importants, et de conclure ainsi des projets ou plusieurs millions de personnes ajoutent à l'édifice un grain de savoir, de pratique ou ...de désir.

C'est ainsi que les projets communautaires les plus prometteurs sont liés à la connaissance universelle ou au droit commun hors domaine privé ou encore à la fabrication de langages informatiques libre de droit et d'usage.

Alors, la question se précise : pourquoi ne pourrait-on pas imaginer que toutes les applications qui font la majorité des usages du web d'aujourd'hui ne soient pas le fruit de telles constructions issues de la communauté ?

Pourquoi les grands groupes sont dominants sur ces applications qui existent déjà la plupart du temps sur les sites de ressources en libre utilisation, prête à être déployée pour le plus grand nombre.

Est-ce que quelque chose ne fonctionne pas ?

Ou tout le monde s'en fout ?

Ou le système est plus fort que toi ?

Le web ressemble à ce que nous sommes dans la réalité, c'est peut être une réponse. Nous, les structures qui nous encadrent, nos lois, nos usages du réel. Finalement, le web est une image de notre monde qui se modèle dans ses grandes lignes de forces aux systèmes politiques, économiques et sociaux qui nous gouvernent.

Dans une société amusante, on pourrait faire des sondages permanents

en demandant aux citoyens s'ils sont satisfaits du modèle de société dans lequel ils vivent, sans pour autant changer le modèle.

Dans une société un peu plus intelligente, on pourrait leur demander suite au sondage numéro 1 de proposer des améliorations au modèle de société en question et éventuellement appliquer un vote collectif pour mettre en place ces améliorations.

Il est quasi utopique d'imaginer une société qui inscrit dans son code la possibilité de faire sauter le modèle en cours pour le remplacer par un autre!!!

Les solutions se trouvent alors à l'intérieur du système, en collaboration avec ses règles internes mais la célérité du changement est souvent proportionnelle à la souplesse du système. A défaut du «meilleur», on se rallie souvent au «moins pire», soit par manque d'ambition soit le plus souvent par un non choix lié au besoin de survivre dans ce même système.

Le problème du web aujourd'hui est bien relié à ce «moins pire», associé à cette fascination magique pour un outil qui répond assez rapidement à nos désirs primaires les plus ancrés en nous : communication sans passage par le corporel, pulsion d'achat et de sexualité, projection dans un monde imaginaire protégé, maximisation de l'ego, illusion du pouvoir-être et du pouvoir-agir.

Le web est ainsi le vecteur d'un monde réel en train d'exploser les codes sociaux existants et il nous fédère un à un derrière le saint écran protecteur.

Ce web "un à un" est bien le perdant de l'histoire, car à défaut de nous ouvrir les portes d'une nouvelle forme de vivre ou de penser en groupe, le web tel que les grandes structures du réel modélise reste un outil d'enfermement corporel qui donne l'illusion de la différence alors qu'il accentue le phénomène de solitude en posant comme attitude presque branchée la peur du contact avec le réel au profit du voyeurisme et de l'autocongratulation.

Mais mon propos n'est pas de faire peur ni d'être le promoteur d'une internationale paranoïa !

Simplement, poser que ce médium a une qualité majeure qu'il s'agit d'exploiter avec inventivité : la masse.

La masse du plus faible

En effet, pourquoi cette masse d'internautes, c'est à dire nous tous qui

utilisons de façon de plus en plus importante ces applications de jeux, de rencontres ou d'achats groupés ne pourraient-elles pas s'unir sur des valeurs différentes ?

Il serait faux de dire que le web n'a pas développé ces formes participatives et obliques qui permettent à des millions de personnes de transformer, par exemple, un article d'un blog d'un parfait inconnu en une bombe médiatique prête à faire basculer la décision d'un gouvernement ou encore à agréger un morceau de savoir ou de pratique à un site fédérateur utile à la communauté planétaire mais la notion de masse telle qu'elle serait exploitée ici doit ouvrir une autre perspective : celle d'agir dans la société du réel depuis le réseau sous une forme consciente et concertée et avec des outils développés pour cela.

Car si il est bien un endroit à partir duquel il est possible d'imaginer s'unir pour modifier le réel, c'est bien le « world wide Web » qui pourrait devenir un outil de transformation inégalé permettant d'actionner des leviers puissants et de plusieurs types : leviers économiques, leviers politiques, leviers sociaux.

Mais ni les grandes entreprises, ni les structures classiques de médiations politiques et sociales ne veulent ni ne peuvent comprendre cela. A défaut d'engagement sur un usage moderne de l'Internet, elles préfèrent proposer leurs propres modèles en utilisant Internet soit comme un moyen de communication classique soit comme un moyen de vente efficace.

DotRed est une tentative pour répondre partiellement à ces questions.

Partiellement, car l'enjeu est colossal : en effet, il s'agit bien de se demander comment on pourrait transformer le corps social contemporain à partir du corps virtuel en modifiant ou inventant de nouvelles applications qui permettent de faire ces passages, avec la plus grande sincérité, efficacité et transparence possible.

En effet, le propos n'est pas de faire un activisme minoritaire qui se joue des failles du système, mais plutôt d'engager une réflexion sur une forme d'engagement qui émerge du web comme modèle et non comme épiphénomène issue d'un effet médiatique.

DOTR.ED

Au départ, DotRed, c'est donc une sorte d'indignation vis-à-vis d'un modèle qui se préoccupe plus de business, de publicité et d'étude des comportements

des internautes à des buts uniquement lucratifs.

Le modèle associatif & communautaire, le partage de connaissances et de contenus existe bien et assez puissamment pour fédérer plusieurs millions de personnes autour du logiciel libre ou du principe du copyleft, notamment dans le domaine de la musique ou du cinéma ; mais tout cela reste toujours lié à du contenu virtuel, au sens où ces batailles ne concernent souvent que des produits déjà numérisés et propre à la circulation de flux de données codés dans les réseaux.

En 1999, ma première grande expérience liée à ces questionnements fut un engagement sur les médias libres : tout ce qui ne pouvait être fait dans le monde « audiovisuel du monde réel » pourrait enfin s'accomplir sur le web. Et c'est ainsi que j'ai mis en place une plateforme communautaire « teleweb.org » qui a pu, en son temps, fédérer plusieurs centaines de micro chaînes de télévision et de programmes de particuliers en fonctionnant en dehors de tout système classique de médiation audiovisuel : pour résumé, une sorte de Dailymotion « mais associatif et à but non lucratif » avant l'heure !

Teleweb fut bien cet outil ouvert à tous et visible par tous, gratuit et disponible sur le web : en un sens, c'était réellement un nouveau média qui ne pouvait exister hors Internet.

Mais la nouvelle idée ici est clairement de se demander en quoi le web peut transformer ou améliorer le réel. Et petit à petit, une évidence est apparue à la suite de ces questionnements des principes de liberté et de partage communautaire: la question de l'humanaire.

L'art comme hyperlien social contemporain

L'art à une qualité incomparable, celle de placer ses acteurs au cœur des questionnements du temps présent. De tous ses questionnements, chaque artiste fera avec la gamme infinie des dynamiques contemporaines des productions dont il aura été le vecteur (plus ou moins) sensible, subjectif et autonome.

Pour moi, l'art est, et a toujours été un engagement, un terrain de jeu où la liberté d'agir ne peut se réaliser aussi fortement que dans les autres structures de production que propose la société.

Sans parler de formalisme ni d'esthétisme ou de caricatures et d'étiquetages facile qui feront dire que ceci est de l'art ou pas (sans parler du système de l'art que l'on confond souvent avec l'art lui même), l'Internet ne peut

échapper à sa prise de possession par les artistes, et dès sa création, le réseau Internet a vu des milliers d'artistes et de penseurs défricher en tout sens les possibilités nouvelles qu'il offrait en pâture.

Une des forte tendance que le réseau a permis de mettre à jour a été cette possibilité nouvelle d'inventer en plus des objets (plastiques) des structures (plastiques), donc des nouvelles formes d'appréhension du réel, des sortes de machines à générer de nouvelles esthétiques et de nouveaux comportement. Puis, sans doute, de part sa faculté à raisonner en terme global, le réseau a permis aux acteurs d'appréhender les systèmes politiques planétaires et globalisant pour leur appliquer, à revers, une critique globale et constructive.

Et un de ces comportement récurrent est bien ce nouvel activisme qui, associé à des prises de consciences de plus en plus prégnantes sur l'état du monde et de ses aléas, a vu se développer l'envie de chacun d'y participer. Et cela hors des systèmes classiques de médiation politique ou citoyen en se fédérant à des causes thématiques dont les associations caritatives, humanitaires, environnementales touchent les problèmes aigues de notre temps et agissent en leviers puissants et lobbying organisés afin de modifier les grandes orientations du monde.

Je ne sais pas si ce nouvel activisme est inspiré du web, mais il est certain que le web est au moins l'outil média à grande échelle de toutes ces fédérations.

Alors, pourquoi ne pas aller plus loin ? Pourquoi ne pas dire que le web est bien plus qu'un média et qu'il pourrait devenir cette hyper structure propre à générer du politique, au sens donné par la définition suivante issue de Wikipédia : La politique au sens plus large est la structure et le fonctionnement (méthodique, théorique et pratique) d'une communauté, d'une société. La politique concerne les actions, l'équilibre, le développement interne ou externe de cette société, ses rapports internes et ses rapports à d'autres ensembles. La politique est donc principalement ce qui a trait au collectif, à une somme d'individualités et/ou de multiplicités.

L'intention DotRed

DotRed est une intention, une tentative de relier le désir propre à chacun de changer les choses qui vont mal dans la société à une action concrète, et ceci, en partant du réseau pour agir au cœur même de la société.

C'est ainsi qu'à partir de ce désir s'est affiné une proposition dont les critères

les plus importants sont les suivants :

° Cerner une problématique nationale et internationale, urgente, locale et globale dont une partie des acteurs sont les victimes morales et physiques des aléas des systèmes politiques existants.

° Réunir le maximum de gens autour d'une application dont l'effet viral, dynamique et propre à se déployer de ville en ville et de pays en pays puisse accentuer un effet de masse potentiel.

° Faire ces passages du virtuel au réel en actionnant des processus qui feront vraiment acte dans la société, au sens de leur efficacité et de leur action concrète.

Au départ, sur le papier, l'intention DotRed est un outil politique au sens large. Chacun peut s'associer à des actions de groupes associatifs existants qui agissent dans le monde réel sur des domaines tel que le social, l'environnement, l'éducation et l'humanitaire. Chacun peut proposer une action et réunir un groupe autour d'une problématique qu'il a pu cerner à son niveau local. Chaque groupe ainsi généré peut faire des campagnes de récoltes et de dons ou inventer des nouveaux systèmes de participations financières pour permettre de rendre concrètes ses actions. Chacun, derrière son écran devient alors acteur et participant avec l'idée qu'à terme, sa sensibilisation aux problèmes et son engagement progressif puisse le rendre 'auteur' de son propre environnement pour, en retour, le transformer.

Car après tout, le web est bien cet outil du lien, de l'hyperlien au sens concret et structurel (le langage initial du web, le html permet de faire des hyperliens entre des éléments multimédia) et il n'y a qu'un pas pour imaginer que cette structuration influence, voire détermine notre structure de pensée et d'agir dans le monde réel.

Principes de réalité

Les chemins et les évolutions que prennent les initiatives d'une utopie sont calqués sur le mode évolutionnaire des organismes biologiques et de ses fonctions de survie !

Cette intention initiale s'est donc confrontée aux principes de réalité: budgets, temps de développements, contraintes liées aux parcours insensés dans les méandres d'organisations aussi diverses que la PME, la grande structure bancaire, l'association humanitaire à forte réputation, le décideur politique ou

le critique d'art enchaîné à son emploi du temps contemporain.

Au fond, peu importe, ce projet a vu des dizaines de personnes réagir avec enthousiasme à ses idées et ont dès le départ cru en son potentiel et à sa place dans l'origami de cette toile numérique beaucoup trop marchandisée.

Ainsi, DotRed a pu entrer en résidence de production au centre regart.net organisateur et partenaire du centre Pompidou , avec la participation d'une équipe énergique et enthousiaste dont je ne remercierai jamais assez la confiance et la pugnacité.

De ces principes de base d'une application d'envergure, nous avons donc gardé le cadre d'une action de masse qui permette d'agir sur le réel de façon concrète, quitte à la réduire à une action précise et à réduire l'action des internautes à un passage à l'acte symbolique et monétaire.

C'est ici qu'une nouvelle notion est apparue : celle du jeu.

Jeu sérieux

En effet, j'ai toujours été étonné par les chiffres monstrueux des participants à ces jeux vidéos sur console et depuis quelques années à ces jeux en réseaux qui drainent plusieurs millions de personnes en temps réel dans une quasi schizophrénie de masse à la conquête de constellations de planètes à conquérir ou de massacre collectifs de monstres à plusieurs têtes !!

Ainsi, il semble évident que la culture de masse actuelle est fortement liée au jeu (on pense à cette industrie énorme rivale du cinéma) donc pourquoi ne pas tout simplement utiliser celui-ci pour faire le passage sur ces questions sociétales et humanitaires ?

Ce jeu serait ainsi basé sur :

- ° Des interfaces qui se calquent sur les typologies de jeux existants.
- ° Des règles qui permettent de s'engager sur des montants très faibles.
- ° Des règles ayant clairement (dès le départ) un but social ou politique.
- ° Des finalités instanciées dans le monde réel ayant un but autre que lucratif.
- ° Une forte concentration de participants potentiels qui ferait activer un effet de masse nécessaire à la réalisation des finalités des actions

du jeu.

° Une fonction ludique évidente, qui nous fasse ressentir une sorte de sensation de contre-pouvoir.

C'est aussi au moment de ces recherches que j'ai découvert tout un pan du jeu qui se développe de façon considérable : les Serious game ou jeux sérieux qui utilisent les processus des jeux vidéos pour faire passer des messages à caractère le plus souvent éducatif mais aussi politique, social, caritatif. (On pense par exemple à Force food, jeu vidéo issue d'une initiative du programme alimentaire mondial de l'ONU : <http://www.food-force.com>)

Voilà donc le triptyque potentiel d'une première mouture du projet DotRed :

° Un engagement sur une cause précise et cerné qui a des relais dans la société civile autour d'associations existantes qui font d'ors et déjà un travail de fond structurel et idéologique dans un but humanitaire, social, environnementale.

° Une application calée sur le système des jeux sérieux ainsi que le système viral des buzz à la mode web2 et des réseaux sociaux de type Facebook qui permettent de réunir par propagation et par effet de pou-dre médiatique plusieurs milliers de personnes.

° La constitution d'une véritable structure associative qui s'inscrit dans le monde réel comme une composante de redistribution des gains du jeu et qui s'impose autour du projet DotRed comme un modèle humanitaire à but non lucratif d'un nouveau genre, avec sa source d'auto financement et de partenariats financiers publics/privés et ceci afin de continuer le développement , la recherche et la gestion du projet.

Territoire d'altérité virtuel et réel

Par une bonne connaissance du terrain virtuel et de ses évolutions depuis quelques années, il me semblait important de conclure que ce jeu devait se jouer du phénomène de cartographie à la mode sur Internet et dans les applications de type GPS.

Il fallait inventer un système qui puisse représenter la carte d'une ville où la proposition faite aux internautes de réinvestir l'espace symbolique virtuel depuis leur écran pouvait faire émerger les questions plus générales de territoire, de logique d'appropriation, de possession puis d'expansion.

Et cela ne pouvait pas tomber mieux en conjonction que le lien évident avec une des problématique sociale les plus forte du moment : le problème

d'accessibilité au logement, devenu aujourd'hui une réalité pour plusieurs dizaine de milliers de personnes en France ayant atteint le seuil de pauvreté. (Plus de 3 millions, cf document de la fondation Abbé Pierre)

Ainsi, il a été décidé de démarrer sur un jeu qui soit une sorte de Monopoly relié à une application de cartographie de type Google map avec comme première mission le rachat d'une ville de Paris numérisé et découpé en 1 million de parcelle de 100M2 et où pourrait se jouer toute les intentions des fonctions tribales d'appropriations territoriales pour organiser au final une redistribution de ces sommes à des associations humanitaires travaillant dans les domaines du logement social et humanitaire.

Il est toujours délicat de réduire un projet pour le rendre accessible au plus grand nombre, toujours délicat de parler de logique d'efficacité ou de logique de divertissement mais les différentes rencontres que j'ai pu faire avec les acteurs du terrain m'ont confirmé qu'une des façons contemporaines d'agir dans l'humanitaire était aussi de prendre ces éléments en compte pour rassembler le plus grand nombre de personnes aux causes en question.

Et c'est en néophyte et naïf que je me suis vu engager sur ces problématiques où les acteurs sur le terrain sont à plusieurs égards des idéalistes forcenés dont le but final est noble et généreux : aider son prochain, que ce soit par la forme la plus directe et frontale de l'expérience de la rue ou, à l'autre bout de la chaîne, par leurs réflexions et travail idéologique permettant de faire fléchir une politique sociale ou influencer les directions d'une nouvelle loi.

Mais une chose est certaine : toutes les raisons ou les origines de tels engagements sont bonnes et chacun y trouve l'énergie personnelle pour déployer une forme d'aide qui sied à sa mesure, qu'elle soit religieuse, philosophique, politique.

Le plus important est que les acteurs soient là avec force et intelligence et ils proposent souvent de véritables solutions qui se greffent sur les systèmes existants tel ces fonds de placements solidaires qui permettent aux banques et aux particuliers de faire fructifier le bénéfices de leur placements financiers à des fins solidaires (en amont sur des projets a forte teneur solidaire et éthique et au final, dans le sens d'une redistribution partielle de ces bénéfices vers des projets solidaires).

A toi de jouer

DotRed commence ici, au centre nerveux d'un jeu sérieux qui cristallise et nomadise les problématiques sociales pour les projeter du meilleur des mondes vers un monde « potentiellement » meilleur : à nous de jouer !

David Guez
www.guez.org
david@guez.org

Bibliographie

Un toit pour mes frères de Bernard Devert aux éditions la Croix.
Par le fondateur d'habitat et humanisme, ce livre est une véritable réflexion sur l'économie solidaire avec chiffres et propositions à l'appui.

Art contemporain et lien social de Claire Moulène aux éditions cercle d'art dans la collection imaginaire : mode d'emploi.

Les nouveaux militants de Laurent Jeanneau et Sébastien Lernoald aux éditions les petits matins.

Un manifeste Hacker : "A hacker manifesto" de K. McKenzie Wark aux éditions Criticalsecret - www.criticalsecret.com

CONTRIBUTIONS

Un écrivain,
un psychanalyste,
une architecte,
un ethnométhodologue,
un codeur,
un responsable d'une grande association humanitaire,
des artistes engagés dans des pratiques du numérique,
une journaliste,
ou encore un collectif d'artistes sans domicile fixe

se croisent à l'intersection d'un jeu Internet à but humanitaire

Chiffres 2008 du mal-logement Fondation Abbé Pierre

Texte en provenance de ce document :

www.fondation-abbe-pierre.fr/_pdf/rml_chiffres.pdf

En 2008, la France compte toujours plus de 3 millions de personnes non ou mal-logées, auxquelles s'ajoutent près de 6 millions de personnes en situation de réelle fragilité de logement à court ou moyen terme.

Alarmants, ces chiffres mettent en évidence l'ampleur de la crise du logement et les difficultés qu'elle génère pour des ménages toujours plus nombreux.

3,3 millions de personnes non ou très mal logées...

Parmi les 3,3 millions de personnes qui connaissent une problématique forte de mal-logement, on recense 100 000 personnes sans domicile fixe. Cette estimation de la Fondation Abbé Pierre s'appuie sur une enquête nationale réalisée par l'Insee en 2001 auprès des personnes utilisant des services de restauration et d'hébergement gratuits. Si cette enquête est la première à avoir permis le recensement des personnes sans abri en France, les chiffres annoncés (86 000 personnes sans domicile fixe) semblent en deçà de la réalité.

Pour de nombreux observateurs, les niveaux de financement consacrés au « 115 » (numéro d'urgence sociale) ou encore aux chambres d'hôtel (sur les budgets des villes et des départements) révèlent des besoins conséquents et donc une population sans abri qui compterait à minima 100 000 personnes.

S'ils renvoient aux situations parmi les plus douloureuses et sont souvent mis sur le devant de la scène, les personnes sans domicile fixe représentent toutefois moins de 10 % de l'ensemble des personnes privées de logement personnel. En définitive, plus d'un million de personnes souffrent d'une absence de logement et recourent chaque année à diverses formes d'habitat provisoire. D'après le recensement général de la population de 1999, 50 000 personnes vivent dans des chambres d'hôtel et 41 000 dans des habitats de fortune (cabanes, constructions provisoires...).

Le recours au camping et mobile home constitue aujourd'hui un phénomène

nouveau qui concernerait, selon une enquête du CNRS réalisée en 2005, environ 100 000 personnes.

Par ailleurs, l'enquête logement de l'Insee de 2001 évalue à 548 000 le nombre de locataires ou sous locataires d'un meublé; et la *Fondation Abbé Pierre*, s'appuyant sur cette même enquête, évalue à 150 000 le nombre de personnes hébergées chez des tiers dans des conditions de logement très difficiles (tant pour les hébergés que pour ceux qui les accueillent). Enfin, un rapport de la Cour des comptes publié en avril 2007 permet d'estimer à 142 500 le nombre de personnes accueillies dans des structures d'hébergement et d'insertion : accueil d'urgence (hors centres d'hébergement d'urgence), CHRS, résidences sociales ex nihilo, centres d'accueil pour les demandeurs d'asile, places financées grâce à l'Allocation logement temporaire.

On le voit, la connaissance des situations de mal-logement et de non-logement reste largement dépendante des sources d'informations statistiques disponibles, dont on peut parfois regretter le caractère daté (Recensement général de 1999, Enquête nationale logement de 2001). Notons tout de même que de nouvelles données devraient être publiées prochainement, notamment via l'enquête logement 2006 (dont les résultats devaient être disponibles au début de l'année 2008).

Au million de personnes privées de domicile personnel viennent s'ajouter plus de deux millions de personnes vivant dans des conditions de logement très difficiles. En effet, selon la dernière enquête logement de l'Insee, 1 150 000 personnes vivent encore aujourd'hui dans des logements dépourvus d'au moins deux des trois éléments du confort de base (c'est-à-dire sans salle d'eau, sans WC, ou sans système de chauffage). Et plus d'un million sont en situation de surpeuplement « accentué » (autrement dit dans un logement comportant deux pièces de moins que le nombre normatif de pièces « nécessaires » au ménage).

Par ailleurs, des situations d'insalubrité, d'hôtels meublés dégradés, de bidonvilles émergent régulièrement au cœur de l'actualité. Recoupant une partie de ces formes d'habitat, des estimations ministérielles font état de 600 000 logements indignes, qui concerneraient un peu plus d'un million de personnes. Les ménages les plus pauvres continuent donc d'être accueillis dans des conditions de logement juridiquement et socialement inacceptables, et ce malgré les politiques d'amélioration de l'habitat mises en œuvre depuis plusieurs décennies.

Les enfants de Don Quichotte

Combattre l'injustice sociale, faire respecter les droits humains fondamentaux, promouvoir une société fraternelle, autant de luttes qui appellent à dessiner de nouveaux moyens et de nouvelles formes de mobilisation.

Se retrouver autour de valeurs partagées, se saisir de l'espace public et le mettre en scène, investir les réseaux de relation virtuels pour impacter le réel, voilà les lignes de fond où nous nous reconnaissons pleinement dans le projet Dotred.

Honorés d'en être désormais partenaires, nous lui souhaitons d'essaimer le plus viralemment possible.

L'association "les Enfants de Don Quichotte" s'est donnée pour ambition : la promotion, la protection et la défense des droits de l'homme. Notre lutte citoyenne se veut légaliste, pacifique et non partisane, elle s'exprime pour l'application du droit à une vie digne et décente pour chacun, et elle se concentre sur les problèmes sociaux dont les médias et les responsables politiques se détournent.

Activités

Les EDQ se sont fait connaître durant l'opération du canal Saint-Martin en 2006. Ce campement citoyen organisé avec et pour les SDF, nous a conforté dans la conviction qu'il est nécessaire et possible pour la société civile d'imposer la défense des plus faibles dans les débats de société. Nous agissons à la fois auprès des personnes dont les conditions d'existence sont indécentes, mais aussi auprès des associations représentant ou venant en aide à ces mêmes personnes, et cela pour les conseiller, les fédérer autour leur combat contre ces injustices sociales. A l'écoute des citoyens et associations, dans un soucis permanent de pragmatisme et d'éthique, nous organisons des actions médiatiques de grande envergure afin d'informer et de mobiliser la population et ses représentants politiques autour du respect des droits humains fondamentaux. Dans une démarche tout à la fois radicale et responsable, nous poursuivrons le temps qu'il le faudra ce combat contre le mal logement en France et dans l'Union Européenne.

D O T E R, Daniel Foucard

Notre seule terreur est que le réseau veille sur nous.

Le réseau n'est plus l'outil de communication mettant à disposition toutes les informations, il est l'outil gestionnaire de nos corps. Tant mieux, c'est précisément ce qu'on lui demandait. Notre corps étant lui aussi une masse énorme d'informations, il convenait de confier à un réseau impudique la tâche d'y mettre bon ordre. C'est fait, il veille sur nous et un vague sentiment de trouille cohabite avec cette satisfaction.

L'immeuble n'est plus seulement une accumulation de surfaces habitables, c'est aussi une accumulation de prospérités. Le peu d'emprise au sol fait gagner, les hauteurs records font gagner, le m² tout équipé est gagnant, bref, même vide d'occupants, l'immeuble communique. On ne sait pas exactement quelle joie nous habite lorsque nous regardons cette masse croissante de prospérités orner nos villes. Heureux de voir se multiplier des lieux dans lesquels nous savons que nous ne rentrerons pas.

Les listes d'attente pour l'obtention d'un logement ne sont plus un problème pour la société, elles sont un attribut. Plus on construit et plus on demande. Plus on demande et plus on attend. On cherche en vain à comprendre pourquoi cette prospérité ne loge plus. Ou alors, c'est qu'on l'a voulu, c'est ce qu'on lui demandait. La prospérité veut de l'attente et un vague sentiment de trouille nous accompagne devant cette insatisfaction. Veille, construction, attente.

Il n'y a guère que deux endroits où ces trois notions peuvent cohabiter en tâchant de se résoudre les unes les autres :

1. Dans un think tank qui proposerait de poser des problèmes incongrus pour pouvoir enfin s'attaquer aux problèmes réels.....
2. Dans un projet de David Guez.

Il faut d'abord, au minimum, croire que le réseau est un outil de transformation. Il faut aussi croire que le super réseau est un outil d'implication. Il faut admettre, au minimum, que le super réseau connecté est une accumulation de simplicité. Il faut ensuite poser que le super réseau connecté toilé est l'outil, le principal outil de la volonté.

La toile, première des entreprises, presque la seule dorénavant, numéro un incontestée des prospérités, passage obligé des flux financiers, outil numéro un de la prise de décision, cette carte géographique hyper connectée manque encore un peu de relief. Tel est le premier mérite du projet : voir s'élever petit à petit, sur cette carte touristique, des constructions conçues.....pour loger.

La différence entre la TVHD d'un logé et le tube d'un postulant au logement se voit à ce micro point rouge restant allumé la nuit, en mode veille, seule source lumineuse d'un appartement engourdi. Le tube reste lui allumé, dans sa caravane, sous la tente, dans l'habacle, en mode attente. Le mode veille indique que quelque chose est fait, le mode attente que rien ne se fait. Ce ne sont pas les *modes* que l'artiste David Guez tente d'accorder dans ces réalisations, ce sont les *faire*, comme si l'ultime mutation du réseau était de veiller, cette fois, à nous.

Notre seule terreur est que le réseau veille sur nous.

DANIEL FOUCARD développe des Ovnis littéraires, des formes toujours hybrides. Une écriture romanesque tournée vers la science-fiction aux personnages plus ou moins junkies, plus ou moins monomaniaques, plus ou moins déjantés. Il a publié *Peuplements* (Al Dante, 2000), *Container* (Sens & Tonka, 2001) *Novo et Cold* (Al Dante/Éditions Léo Scheer, 2003) ainsi que dans de nombreuses revues et collectifs. *CIVIL*, son cinquième livre vient de sortir aux éditions laureli/Léo Scheer.

Art ludique et engagé : du rêve à la nécessité, Etienne Armand Amato

« Posséder un 100 m² carré à Paris » : tel est le rêve impossible qui pousserait immédiatement bien des citoyens à participer à l'un de ces jeux commerciaux ou promotionnels dont ont le secret nos communicants contemporains.

Or, David Guez, avec *DotRed*, les prend ici de vitesse, leur coupe l'herbe sous le pied avant qu'ils ne la foulent.

Cette cruelle problématique du logement, qui met actuellement des centaines de milliers de nos contemporains dans l'impossibilité d'atteindre un équilibre de vie, de fonder un foyer, d'habiter sereinement, de s'autonomiser..., s'offre avec *DotRed* sous une autre perspective. Elle est travaillée au corps par un jeu paradoxal susceptible de soulever le cœur battant de l'espoir, trop souvent mis à bas par le fatalisme des uns et le cynisme des autres.

Pour ce faire, les armes retenues relèvent d'instruments et de territoires neufs, qui ont émergé, se déploient et se généralisent, alors même que nous assistons simultanément, impuissants, à ce rétrécissement de nos capacités matérielles et à un sentiment d'impuissance.

Parallèle dérisoire et vain, penseront certains, entre la colonisation d'un espace virtuel imaginaire et l'irréductible contrainte financière, entre le principe de plaisir et le principe de réalité.

Opération artistique technophile et narcissique se méfieront d'autres, en y reconnaissant certains des principes moteurs de l'emprise numérique : la viralité, les réseaux sociaux, l'intrusion du virtuel dans le réel, la géolocalisation égocentrique, la satisfaction narcissique d'une recherche de notoriété justifiant toutes les sollicitations et compromissions.

Philanthropie post-moderne, s'interrogeront les derniers, c'est-à-dire un néo-militantisme doux qui ne craindrait pas de recourir à l'arsenal du numérique et au pragmatisme du Réseau pour instiller un souffle collectif, une poétique relationnelle aux retombées intimement politiques.

C'est là que la connaissance de la personnalité de l'artiste et de la philosophie

de son projet aide à lever certaines ambiguïtés, tout en laissant ouverte une stimulante polémique entre ces trois visions contradictoires.

En effet, à dialoguer avec David Guez par intermittence depuis plusieurs années, si j'en crois mes antennes de spécialiste de la communication, qui ont pu tremper dans tant de colloques, conférences, salons professionnels ou autres foires du futur, l'évidence s'est imposée quant à la sincérité de sa démarche.

Cette pureté informée fait d'ailleurs office pour moi de seul critère valable aujourd'hui pour statuer sur la valeur d'une initiative socio-artistique, pour trier le bon grain de l'ivraie parmi tous ces projets esthétiques innovants toujours mieux ficelés, argumentés, référencés, dignes d'un supermarché artisanal aux propositions clinquantes.

Ici, la formalisation de l'initiative mérite un éclairage théorique à la lueur des recherches que je mène sur le jeu vidéo et, à partir de là, sur le ludique numérique au sens large.

En 2005, nous avons tous été surpris et fascinés : une page personnelle, dite à 1 million de dollars¹, cédait à 1 dollar chacun des pixels d'une image de 1000 pixels sur 1000 : simplicité et efficacité du concept, écho immédiat des « cibles », et prime au premier qui y aura pensé et aura su le faire !

Depuis, les logiques de contribution et de participation amusantes se sont affirmées. Elles ont même convergé, comme l'a bien analysé la journée PraTIC sur « le ludique en ligne » que <Canali-médias.net> a organisé le 25 février 2008². Il suffit de songer aux modules optionnels d'un FaceBook, comme « Amis en vente » (Friends for sale) pour s'en convaincre ou aux petites ficelles utilisées par un site de rencontre comme www.adopteunmec.com. En outre, les effets de ce qui est fait en ligne semblent de plus en plus frappants et sidérants : en retour de clics apparemment gratuits ou fait à la légère, nous voilà fichés, ciblés, convoqués ou bombardés. Commence à poindre la rudesse de ce merveilleux écran qui montre un autre visage inattendu, rugueux et hostile, criard et intrusif.

Dans ce contexte, forte et comme irrésistible se fait l'attractivité de pratiques de communication imprégnées d'un imaginaire marchand dont il semble possible de se jouer. De cette ironie intégrée au dispositif, il est difficile de savoir si elle se développe au second degré, ou au troisième, ce qui,

1 www.milliondollarhomepage.com

2 Programme disponible sur : www.canali-medias.net/_betatest/PraTIC_Day_20080225.pdf

dans ce dernier cas, renouerait alors avec un premier degré inquiétant, car littéralement explicite.

Nos travaux sur l'utilisation persuasive des jeux vidéo³ ont pu déjà poser en quoi cette nature paradoxale flirte avec la perversion, c'est-à-dire avec le renversement, pour nous séduire.

Or, précisément, rien de cela dans *DotRed*. Le ludique prend valeur de courage pour aller au-devant de machines à broyer l'urbanité (spéculation, vente à la découpe, etc ;), le divertissement revendique son humble et unique pouvoir : hennir de plaisir, tel un fol cheval de Troie à dompter pour infiltrer l'injustice.

Si la Capitale fait l'objet d'une numérisation et d'une reterritorialisation virtuelle sous la forme d'une carte, c'est ici pour se la réapproprier en acte, non pour nous en déposséder une seconde fois.

La visualisation de son avatar, cube habité d'un rouge sanguin, amène à rentrer dans le jeu d'une élévation de soi croissante à mesure que s'étend le réseau de nos proches prêts à l'épreuve du symbolique.

La pièce de deux euros jetée dans la fontaine s'accompagnera-t-elle d'un souhait ? Ou s'en délester soulagera-t-il certains de la culpabilité confuse d'occuper leurs murs fortifiés à l'abri du changement ?

Nous savons depuis longtemps que retoucher une photo d'une maison pour embellir la réalité finit par nous contraindre à la repeindre (expérience de la Maison du Savoir de Saint-Laurent de Neste). A quelle condition cette reconquête de l'espace urbain peut-il ouvrir à une autre démocratisation de l'accès au logement ? Toutes les hypothèses sont ouvertes, et seule la mise en œuvre pourra nous le dire.

Dans *DotRed*, l'enjeu pour chacun semble être de démontrer que sa puissance sociale est mise au service d'une noble cause caritative, de pouvoir enfin solliciter les siens pour à la fois les divertir et les interroger. La satisfaction proviendra de l'observation de ce que donnera l'expérience utopique, au sens fort, qui situera les uns et les autres dans la relativité de leur rayonnement relationnel et de leur niveau de mobilisation envers cette mission possible : agréger des bonnes volontés en quête de jeu, ou des joueurs de bonne volonté.

Et pour ceux qui suivent les évolutions des jeux sérieux et des stratégies de communication interactive, émouvante est la simple idée que puisse se faire jour, à travers des initiatives de ce type, des contre-feux permettant de concilier notre plaisante propension à la futilité et notre désir d'améliorer de

3 «Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo : quelles formes de séduction idéologique ou publicitaire ? » Disponible sur www.omnsh.org/article.php?id_article=134

notre société.

Sans illusion aucune, nous sentons que la gravité des défis contemporains (écologiques, politiques, économiques, intellectuels...) qu'il nous faut collectivement relever est telle que seule des approches capables de nous dégager du risque d'effondrement mental nous permettront de les aborder. La puissance du ludique pourrait nous y aider, en créant de la distance tout en assurant une meilleure implication.

Cette option semble bien revendiquée par David Guez pour favoriser une mise en mouvement alternative du désir qui inaugurerait « une nouvelle distanciation du passage de la virtualité à la réalité » pour reprendre ses mots. Alors que s'impose à nos consciences le fait que les plans de virtualité par nous investis, qu'il s'agisse d'univers persistants, de sites relationnels, sentimentaux, professionnels, etc., sont en train de renouveler notre rapport au monde, prendre du recul sur ces mécanismes tout en les activant et les testant paraît opportun, voire vital. *DotRed*, en créant ses propres règles et lois, en mettant en partage son univers symbolique, est une création ex nihilo capable de nous y entraîner, au moins de nous y inviter à ce risque ludique, que je dis si (f)utile.

Ce qui est en jeu, selon moi, est de saisir, puis de parvenir à maîtriser les rénes de ces boucles de communication et d'influence entre réel et virtuel, qui semblent folles, oscillant entre renforcement et déliaison, inquiètent les esprits bien pensants, mais pourraient ouvrir une voie salutaire : celle d'une dialectique créatrice entre monde bio-physique et synthétique.

Etienne Armand Amato, ethnométrologue et chercheur en communication numérique au Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8. Co-fondateur de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines, sa démarche critique et théorique entamée en 1998 vise à clarifier les problématiques et enjeux du jeu vidéo et de l'audiovisuel interactif.



Thierry Théolier

«Il est soudainement entré en littérature. La grande. Celle qui reçoit son nom de baptême après son adoption par les dictionnaires. Théolier a rejoint les pirates de haute mer, de Jacques Vaché à Grégory Corso. Comme eux, il a déréglé le réel par le faux-semblant. Avec «CREVARD [baise-sollers]», il prend à revers toute sa génération. Il sera celui qui a regardé par-delà l'écran»

Gérard Guégan - 09/10/2005

On dirait qu'on réglerait la question du logement à Paris, Annick Rivoire

Un copier-coller des deux tendances actuelles des nouvelles technologies, les réseaux sociaux et les serious games, c'est le pari visionnaire que propose « DotRed », mâtiné d'une vision politique et artistique des nouveaux médias.

« Le jeu vidéo est aujourd'hui une activité culturelle de masse qui touche aussi bien les enfants et les adolescents que les parents et les seniors », rappelait Christine Albanel, ministre de la Culture, en clôture des Assises du jeu vidéo, le 4 avril dernier. Et la tendance qui affole les investisseurs depuis un an est celle des « serious games ». Les jeux « sérieux », tout le monde connaît, même si personne n'en parle de cette façon: ce sont les séances d'entraînement du cerveau au styler ou la balance qui fait maigrir de chez Nintendo, ce sont les ludo-éducatifs d'antan réactualisés à des fins de formation (pour l'armée, pour les chômeurs, pour les cadres dynamiques comme pour les futurs coiffeurs de L'Oréal) et encore tous les jeux de propagande politique, marketing et militaire (l'armée US a initié le mouvement en 2002), ou encore humanitaire (pour le Darfour, pour résoudre le conflit israélo-palestinien...). Un vaste continent vidéoludique que Jean Menu, ex-directeur du CNC (Centre national de la cinématographie) et auteur d'un rapport sur le marché du jeu vidéo dans le monde, évaluait en 2007 «entre 300 et 700 millions d'euros».

Les Facebook (64 millions de membres), Myspace (218 millions), Orkut (60 millions) et autres Skyrock (20 millions de Skyblogueurs) sont l'autre manne économique qui porte la « révolution du Web 2.0 », réseaux sociaux qui à défaut d'un bouleversement politique, promettent des lendemains économiques qui enchantent les capitaux-risqueurs partout sur la planète.

Le projet DotRed est à la croisée de ces deux tendances de l'Internet version 2008. Deux tendances lourdes, comme disent les hommes de marketing, qui dessinent les nouveaux usages de demain. Et c'est tout le talent de visionnaire de l'artiste rompu aux nouveaux médias que de préfigurer ce qui pourrait constituer une mine d'or pour investisseurs friands de ces nouveaux usages. Imaginer un « jeu », qui, façon Second Life, le monde en ligne aux millions de membres, propose un dispositif, un canevas au sein duquel on

exercerait une forme d'activité sociale utile, en utilisant son réseau social, voilà qui devrait logiquement faire vibrer les antennes des business angels, ces spécialistes de l'investissement à risque sur des créneaux hi-tech qui préfigurent le capitalisme de demain. Mais alors, que vient faire un tel projet dans le cercle des créations « artistiques » ? Pourquoi le lancer et le développer à partir d'un festival d'art des nouveaux médias, le Web flash festival du Centre Pompidou ? Mais alors, David Guez est-il un artiste, ou un inventeur génial sur lequel il faudrait de suite investir ?

La question porte en elle-même tout le potentiel novateur de l'art issu des nouveaux médias. Et David Guez, à 41 ans, en est l'archétype idéal : les usages les plus contemporains de l'Internet, il les a imaginés avec dix ans d'avance sur les technologies elles-mêmes. Il pourrait très bien avoir fait fortune en revendant à Microsoft, Yahoo ou Google l'une de ses réalisations, très en avance sur son temps. Exemple ? En 1999, David Guez avait anticipé l'envie très warholienne d'accéder à beaucoup plus que 15 minutes de célébrité en lançant Tv-art.net et Teleweb, deux projets qui préfiguraient les plate-formes actuelles de partage vidéo type Dailymotion ou Youtube. A la différence près que lui mettait à disposition de chacun les outils nécessaires pour monter sa webtélé, une proposition généreuse, voire utopique, en osmose avec le caractère partagiciel des nouveaux médias (celui qu'avait soutenu le philosophe Pierre Lévy avec son concept d'intelligence collective). En 2000, David Guez anticipait sur un fait aujourd'hui établi : 80% du trafic des réseaux aujourd'hui ne passe ni par le Web ni par le mail. Il conçoit Videofluxus.net, un réseau P2P qui précède l'avènement massif du mode d'échanges pair à pair (peer to peer en anglais).

Mais l'authentique pionnier du Net-art n'est pas « entrepreneute ». S'il est plongé depuis plus de dix ans au cœur de la révolution des médias électroniques, c'est bien pour y insuffler cet esprit de liberté et de contestation propres aux artistes. David Guez est l'un des rares créateurs français qui réponde à la définition de « l'artiste-réseau », mélange d'érudition malade pour le support qu'il investit (il a une formation d'informaticien) et de mise en abîme permanente de la fascination que ces nouvelles technologies exercent (en positif ou en négatif).

Avec *DotRed* et son ambition planétaire qui rappelle la dimension mythique d'un « Sim City », David propose un mash-up (un collage d'applications qui permet généralement un nouvel usage) dépassant les usages pour le moins égocentriques, sinon égoïstes des réseaux sociaux aujourd'hui. Dans l'absolu, LinkedIn sert à faire fructifier les relations de travail, Myspace à passer outre les canaux de diffusion classique pour les musiciens, Meetic ou Skyblog à combler la solitude ou accélérer les rencontres amoureuses... DotRed promet aussi de dépasser les propositions d'un Ecocho, le

moteur de recherche écolo australien lancé au printemps qui propose aux internautes de participer par leurs requêtes à la re-forestation (toutes les 1000 recherches, les fonds récoltés par les liens publicitaires fournissent de quoi planter un ou deux arbres). Le « marketing de l'humanitaire » qui propose contre un clic d'acheter la bonne conscience des internautes ne règle aucun problème de la planète. Dans la proposition DotRed au contraire, la participation ludique n'enlève rien à la problématique politique au fond: « je joue à spéculer sur l'immobilier à Paris, je peux devenir riche comme au Monopoly, mais ma richesse "pour de faux" rendra riche "pour de vrai" les associations embarquées dans le projet ». Surtout, en s'appuyant sur ce qui attire aujourd'hui internautes et joueurs, DotRed revisite et insuffle un peu de réflexion sur les questions du logement, de la mégalopole et de la solidarité à l'échelle urbaine.

Annick Rivoire, fondatrice du média d'information sur les cultures numériques Poptronics. Annick Rivoire est journaliste, spécialiste des nouveaux médias, qu'elle a suivis pendant dix ans à Libération. Elle intervient en tant que telle aux Arts Déco à Strasbourg ou à la Villa Arson à Nice. Avec des artistes et des chercheurs, elle est à l'origine des Rencontres Internet mon Amour au centre Pompidou.

www.poptronics.fr



Nicolas Gans

Graphiste et principal développeur informatique de DotRed.

Conquérir l'espace...

Mathieu Diebler

Désargentés, furieux, naïfs parce qu'ambitieux, fiers et un peu trop sérieux, voler à personne ce qui appartient à tous, jouer ; à petit pas voyager, errer discret, errer, repérer, devenir des spécialistes des pleins et des vides, des lumières à la fenêtre, de la porte entrebâillée, de l'heureuse ouverture et de l'alarme salope, commencer par le commencement, louer l'atelier d'une mégère et tirer les vers du nez, jouer ; opérer, ouvrir sans forcer, mentalement se défaire d'une certaine poussière, faire le ménage en réalité, intérieur/extérieur créer des courants d'air puis se cacher, s'installer, pour un peu mais s'installer, ignorer, avoir peur des poulets, s'alcooliser, fumer, gamberger, manger seul, lire aux aguets, penser sans cesse de penser, faire un peu de peinture et des permanences, aller aux cabinets aux heures fermées, allumer de petites lampes, les souffler, être inquiets, manquer d'être découvert et avoir tout à recommencer, en avoir assez, se révéler, être là et bien là barricadés, baragouiner aux flics le *sans droit ni titre* de rigueur, envoyer chier, réussir et fêter, jouer ; le lendemain avoir la gueule de bois mais avoir conquis l'espace, découvrir les emmerdements de la collectivité, faire des réunions à l'issue desquelles déclarer une nouvelle petite guerre (entre les murs cette fois) contre ses anciens associés, perdre ou gagner mais jouer, perdre, malgré tout s'y retrouver, s'organiser, financer, préparer une défense de larmes qui ne sied à personne, se méprendre sur le juge, en rajouter, tout de même obtenir du même juge un délai avant de se barrer, fédérer artistes et fêlés autour de beaux projets pour fêter et jouer ; fêter les dimanches comme des jours entiers, faire jouer, peindre, sculpter, écrire et déclamer, faire boire, sourire, et parler, faire, procéder aux nécessaires arbitrages entre individualistes forcenés et collectivistes aux petits pieds, se tromper (arbitre, ce n'est pas un métier, et puis il n'est pas toujours possible d'arbitrer), réfléchir, peser le contre et le pour et douter et, dans le doute être déterminés, légitimes, courageux (bien sûr) à défaut d'être en sécurité mais... Être en sécurité, fermer les portes à clé, perdre les clés qui ouvrent ces mêmes portes sans que cela ne soit un acte politique (se tenir à distance de ce jeu trop sentencieux), casser les serrures, en installer de nouvelles qui fonctionneront avec de nouvelles clés et, sorte de comble, être cambriolés, jouer ; prendre et offrir et refuser, héberger, ne pas héberger, squatter *dernière génération* : propre, juste, familial et sans animaux mais avec un futur, ainsi emmerder les professionnels de la cause, ne pas pratiquer, oser, se foutre au beau milieu d'artistes qui paient leur loyer, se faire mépriser

d'eux : en voulant vivre *village*, briser un village, se dire qu'on a bien fait, les derniers seront les derniers, jouer ; *tomber dans la trêve hivernale* ou plutôt, s'y hisser, avoir du temps devant soi pour souffler, faire ramoner le cheminée, travailler pour manger, payer sans payer, gérer ses papiers, faire sauter l'électricité sans savoir réparer la panne, patienter, un avisé finira par arriver, faire toute la lumière sur les récents événements d'une large intimité, grincer mais jouer ; se dédire, s'épuiser, se cogner, haranguer, virer les consternants, tolérer les pénibles, interdire la méchanceté, gérer les flux de toutes matières, appréhender puis maîtriser les termes, les durées, la densité, le caractère sacré de l'espace et de la propriété, ne pas rêver, rêver, être fatigué mais dans le journal, s'effacer, tracer sa route au crayon à papier sur un bitume imaginé, jouer ; rester, attendre, balancer entre vie debout et vie couchée (mais aisée), évacuer, se reverser, répondre à l'annonce faite aux *va nus pieds* : l'espace est à conquérir, il suffit d'y aller... Jouer.

Mathieu Diebler, vit et travaille à Paris. Il est auteur et scénariste. Il a cofondé avec Mathilde Tixier le Cercle Pan ! qui occupe/squatte une maison dans le dixième arrondissement de Paris et y organise des événements artistiques pluridisciplinaires : les Pan! Dimanche.

mathieudiebler@gmail.com
www.myspace.com/dieblercause
<http://panblog.typepad.com>

Personnes Amorales, Antoine schmitt

Depuis la nuit des temps, l'être humain a eu la fascination de l'entité non-humaine, soit pour la vénérer ou la craindre dans l'animisme ou les religions théologiques, soit pour la fabriquer: Prométhée, le Golem, *l'Eve Future*⁴, les automates, les robots, les drones, etc... Anthropomorphes, à *l'image de l'homme*⁵ ou au contraire radicalement différents mais au comportement si humain, les êtres artificiels sont notre miroir. Ils nous fascinent par leur *inquiétante étrangeté*⁶. La fiction, au cinéma ou en littérature, leur a donné de multiples incarnations, complexes, vivantes, effrayantes. Mais dans la réalité, aussi perfectionnées soient-elles, les machines artificielles n'ont jamais acquis de réelle autonomie. Le rêve ne s'est jamais réalisé.

Mais est-ce vraiment le cas ? A l'aube du 21^{ème} siècle, il semble que nous ayons fabriqué, sans nous en rendre compte, des entités artificielles autonomes, complexes, puissantes, intelligentes et surtout dangereuses. Je veux parler des entreprises capitalistes.

Des entités

Voyons les choses sous un oeil d'éthologue. Considérons les entreprises capitalistes comme des entités vivantes et analysons leur comportement. Leur environnement est le marché économique mondial, leur corps agissant est constitué de leurs actifs (comptes en banque, salariés, véhicules, propriétés, etc...), elles fabriquent des objets, achètent et vendent des produits et des services à d'autres entreprises et à des êtres humains, etc... Et ces actions sont motivées par un objectif unique, simple et fort: réaliser du profit. Quelle que soit leur personnalité, c'est leur *unique raison d'être*.

Indépendantes

Ces entreprises, bien que fondées et constituées par des humains, ont pris toute leur indépendance. Remplacez n'importe quel salarié par un autre aux

4 Villiers de l'Isle-Adam « L'Ève future », 1886

5 Philippe Breton « À l'image de l'homme. Du Golem aux créatures virtuelles » Ed. du Seuil, 1996

6 Sigmund Freud « L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche) », 1919

compétences similaires, l'entreprise continuera à fonctionner comme avant ; tout comme le corps humain remplace régulièrement toutes ses cellules sans pour autant changer ni d'apparence ni d'identité. Même les « dirigeants » sont interchangeables. D'ailleurs ils changent souvent, et avec eux le comportement de l'entreprise, mais jamais son unique objectif : le profit. De plus l'entreprise contient nombre de mécanismes de protection internes visant à repérer et remplacer les salariés incompétents ou mal intentionnés qui menaceraient son intégrité ou son profit. L'entreprise agit véritablement comme un *organisme autonome* ayant son propre objectif. Ceci n'est pas une métaphore.

Puissantes et intelligentes

Les entreprises sont de magnifiques mécaniques qui permettent, que dis-je, qui exigent des êtres humains qui la composent qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. L'intelligence de l'entreprise, sa capacité à atteindre ses objectifs dans un univers complexe, se mesure ainsi à l'aune de la *combinaison des intelligences* de tous les humains qui la constituent. Par ailleurs, le marché mondial de l'économie ultralibérale concurrentiel favorise la concentration: les plus faibles se font absorber par les plus puissants.

Amorales

Le nœud du problème, pour nous humains, tient dans l'amoralité ontologique de ces entreprises: elles sont étrangères aux notions de bien et de mal, leur seule et unique valeur est le profit. Lorsque l'entreprise doit choisir entre le gain et le bien, c'est le gain qu'elle choisit, quel qu'en soit l'enjeu. Parfois c'est un être humain qui en souffre, parfois c'est une population entière, parfois l'humanité dans son ensemble, voire la planète entière ! Les exemples s'accumulent: l'industrie du tabac, l'amiante, l'industrie pharmaceutique⁷, Monsanto⁸, etc... Notons que l'ironie de l'histoire veut que ces entreprises soient désignées légalement par le terme de « personnes morales », d'où le titre de ce texte.

7 « L'énigme Alzheimer », documentaire de Thomas Liesen, (Allemagne, 2007, 43mn)

8 « Le monde selon Monsanto », documentaire de Marie-Monique Robin, (France, 2007, 1h48mn)

Des monstres

Nous, êtres humains, avons donc engendré, par naïveté, maladresse ou aveuglement, des monstres puissants et intelligents qui vivent autour de nous, avec nous. Et ils ne veulent pas notre bien, ils veulent juste le leur. Ils ne sont pas nos amis.

Le problème est posé. Il est énorme. Tellement énorme que toute bonne volonté et toute intelligence sont bienvenues pour le combattre. C'est l'avenir de l'humanité qui est en jeu.

Antoine Schmitt, plasticien du mouvement, designer interactif, ingénieur programmeur et éditeur du portail gratin.org. Exposé et récompensé internationalement, il vit près de Paris.

Mathilde Tixier

Mais quelle est cette maison à la porte bleue ? Une maison vide, assurément. Dans une chambre d'enfant sans rideau, prêt à tomber, un poster encore accroché au mur. Et par où on entre ?

Mais par le toit, bien sûr ! D'ailleurs un chat nous montre le chemin.

La verrière n'est pas fermée, c'est une invite. On pénètre. Une mezzanine. Un escalier, une salle, grande, une deuxième, d'autres. Des puits de lumière. Des vies passées, en bribes, comme un départ en urgence.

On s'y installe, en souris. Rester cachés le temps qu'il faut.

Sortis aux aurores ou à la nuit pleine. Trois semaines. Et puis PAN ! PAN ! PAN !

C'est eux.

Sortez d'ici !

Mais c'est là qu'on vit, monsieur l'agent. Deux enfants dans l'aventure ! Et puis, la loi ne dit pas cela ! La loi dit que l'on a droit à un toit, pour protéger les siens. Voici nos identités, restez polis, vous voyez bien, les squatteurs, le vilain mot, ont un nouveau visage. Les temps changent, monsieur, les temps changent.

Artistes ? La gageure... La question de leur place dans ce monde se pose toujours. Des imposteurs ? Mais ils travaillent !... Ecoutez ! Un clairon qui sonne ! Une belle musique en marche, des mots qui s'écoutent... Regardez ! Des images, des matières, des dessins d'encre, d'huile et de fièvre. De l'émotion ? Allez savoir... Vous connaissez peut-être ? Pas facile tous les jours, vous savez, pas facile...

C'est un moteur et un frein. Pourquoi ? Et bien la peur, monsieur, toujours la peur. La peur d'un monde à construire, de l'ouverture d'un cercle. Pan!

Un lieu à prendre, ou à laisser. Tant de murs vides en leur cœur dans cette ville ! Tant de bureaux de capital pour tant de travaux vils ! Et des gens n'auraient que le ciel pour couronne ?

La belle étoile ... Les beaux jours viennent, d'accord, mais après ?

Un lieu à prendre, ou à laisser, comme un amour. D'ailleurs, la porte résiste à peine, elle s'offre, belle ouverture, la chaude ancre que voilà !

Doucement, on y pénètre. Et on visite. Elle est abandonnée ? Personne ne s'occupe donc plus d'elle ? On se renseigne. Elle va être bientôt réduite à néant ? Mais la vieille femme est vaillante encore, que croyez-vous ! Ce fut une fort belle et noble dame ! Et ce qui fut sera. Alors on la soigne, on la console, on l'habille, lui souffle par l'ouverture une musique, plusieurs... Elle ondoie ! Elle danse, vibre, une seconde jeunesse ! Elle retrouve la vue et regarde les oeuvres à ses parois, elle se voit déjà accueillir des enfants, des

rires, des fêtes, des gens...

Elle écoute des mots d'écrivains. Elle tremble, elle en jouirait presque.

Pan!

Un toit pour tous, nous n'avons rien inventé, ils l'ont dit. C'est une bien noble évidence, un combat de gagné ? Non, à l'évidence... On lui préfère le profit, la cruelle litanie de l'utile, du palpable, du monnayable à l'envi, et pour gagner plus, il faut produire en conséquence, l'inferral vice!

Y'a t-il encore, monsieur l'agent, une place donnée à qui ne vend que du rêve, ou une place à prendre, forcée, par nécessité vive, ne vous leurrez pas. Qui ne crée pas comme il le doit meurt. Et même s'il n'en vit pas, n'a t-il pas le droit de vivre ? Vivre sans argent est un choix libre, mais pas facile. Le peu qu'il a, l'artiste le met en peinture. Le temps est son seul luxe. De son refuge il ne devrait rendre de compte, puisqu'il l'a pris de son bon droit, opposable, légitime, écrit !

Que la paix lui soit gardée entre ses murs encore un peu.

Même pas morts!

Pan !

Mathilde Tixier, vit et travaille à Paris. Elle est plasticienne et auteur. Elle a cofondé avec Mathieu Diebler le Cercle Pan ! qui occupe/squatte une maison dans le dixième arrondissement de Paris et y organise des événements artistiques pluridisciplinaires : les Pan! Dimanche.

mathildetixier@yahoo.fr
<http://panblog.typepad.com>

«D'autres raids» en contexte, Cécile Martin

A l'émergence d'outils d'action et d'idéologies contemporaines, art public, espace public, action communautaire et citoyen subissent une pleine redéfinition dans une relation de réciprocité. Au-delà du domaine spécifique de l'art en réseau, de nouvelles passerelles tissées entre art, espaces publics (réel ou virtuel), et citoyen constituent un contexte contemporain qui voit l'émergence et permet l'existence d'œuvres qui en taquent les limites et redéfinissent les paramètres. L'action qui permet de concrétiser ou conceptualiser des idéologies n'est plus de l'ordre de l'irréalisable. Un art public d'un nouveau genre nomme une utopie, et pose une action qui permet le passage du virtuel au réel.

Une œuvre d'art prend la forme d'un jeu entre deux mondes, permet cette passation et construit les ponts d'une influence mutuelle, le réel transformant réciproquement le virtuel.

L'art public, l'espace public et le citoyen

De tradition, l'art public est celui qui occupe l'espace public, propriété collective ou à usage collectif, alors que l'art communautaire est celui qui intéresse tout citoyen. L'espace public réel s'accompagne aujourd'hui de l'espace virtuel de l'Internet. Le rapport entre chacun de ces aspects d'une même problématique qu'est l'intervention de l'artiste dans l'espace public est multiple. En effet, si l'art public est un moyen de créer un rapport plus étroit entre artiste, citoyen et espace public, la motivation et les outils qui permettent la mise en rapport de ces trois aspects est extérieur au fait que l'art soit public. De fait, tout art se situant dans cet espace, ne remplit pas ce rôle, celui assumé lorsque l'œuvre y laisse des traces. Au final, c'est l'œuvre et non l'artiste qui transforme les rapports entre citoyens et espace public.

Pour leur part, les rapports entre espace public et artiste se définissent selon le type de détournement, de transformation des environnements existants qu'y produit l'intervention de ce dernier. Dans la relation entre citoyen et artiste, celui-ci offre à long terme l'expérience spécifique d'un environnement donné à travers son œuvre, sans qu'il lui soit nécessaire d'être présent. C'est alors que le citoyen est doté des outils pour rentrer en relation avec ou intervenir dans l'espace public, transformant l'environnement, ses usages et signifiants.

Le rapport initial de ces différents paramètres entre eux se résume à celui qui existe entre l'artiste et l'espace public. Ce dernier est un tout dont l'évolution dans ses parties (artiste, espace et usagers) est concomitante et tributaire de la transformation de chacune individuellement. La chaîne d'influence est initiée par l'artiste et son action, sa stratégie et le résultat de son intervention, qui transforme le contexte et par après les usages. S'il est plus facile de travailler à l'inverse de la chaîne de réaction, en plaçant l'action de l'artiste auprès du public plutôt que d'agir directement dans l'espace public en y laissant des traces, cette action a une pérennité à court terme.

Les objectifs de l'artiste

En effet, si l'artiste n'a pas comme intention première de se positionner et d'agir de façon pérenne, il ne laisse pas de trace dans l'espace public et son action y disparaît fort vite, n'ayant comme résultat que de le reléguer au rang de divertissement, ou d'action circonscrite que les citoyens non intéressés par l'art ne valorisent que peu dans les répercussions que ces actions peuvent avoir sur la définition des paramètres de l'espace public contemporain et donc de leur quotidien. Ces interventions peuvent être extrêmement courtes mais conçues afin de devenir des interventions permanentes dans la ville ou des actions reproductibles et ont donc un potentiel d'infiltration des structures régissant l'espace public existantes. Les limites des actions des artistes dans l'espace public apparaissent lorsque ceux-ci ne prennent pas position quant à des problématiques qui dépassent la démarche formelle de leur œuvre d'art.

L'artiste didactique pose des actions éphémères, joue le rôle de l'acteur remplaçant le travailleur social ou enseignant, mais ne valorise pas la spécificité de son action auprès du citoyen. L'art qui se préoccupe du rapport entre citoyen et l'espace public, ne se positionne plus lui-même du point de vue de l'art. Il se préoccupe de problématiques et utilise des outils hors du champ d'action artistique, et ne valorise pas sa démarche dans le domaine public.

La motivation ou le contrôle

Si le besoin d'implication communautaire et de don de la part du citoyen individuel ont été reconnus d'intérêt public, la prise de conscience de ce besoin représente un bien pour de nombreuses structures de contrôle telles les gouvernements ou grandes compagnies. Ainsi les structures politiques et économiques devancent les bonnes consciences de leurs employés, consommateurs et citoyens. Celles-ci nomment publiquement le besoin de connexion et d'action de chaque individu, repoussant les limites du quotidien de chacun. Elles peuvent dès lors contrôler toute pulsion irrépressible et spontanée des individus qui sont sous son contrôle. Ainsi, sont promus la

bonne conscience et l'argent nécessaires à cette translation de l'utopie en une réalité, maintenant idéalisée.

L'Internet, de par l'ampleur des échelles de connexion et d'action qu'il génère, est devenu l'outil le moins coûteux et le plus puissant de contrôle de ces implications et levées de fonds à but communautaire et humanitaire. Il répond à un besoin d'implication dans le réel, de sentiment d'une action qui transforme le réel, de la transition possible de l'utopie personnelle. Cette supra structure cautionne l'existence contrôlée de toute utopie.

Volonté collective ou structure de pouvoir

Les codes de conduite, de contrôle et de construction des espaces publics réels ont peu évolué depuis la nuit des temps dû à ampleur temporelle et de coût des ressources nécessaires à la construction et transformation de l'espace réel. Celui-ci ne peut être l'objet d'une transformation que suite à une volonté collective claire et cohérente de changement, contrôlée par les structures qui traditionnellement dominant et défragmentent, enterrent constamment les signes d'une cohérence sous-jacente, y gardent la mainmise.

Art public et nouveau rôle du citoyen

L'art public ne peut par définition se dissocier de l'intérêt public (cautionné par la communauté ou son représentant). Or le passage réciproque du réel au virtuel, dans un contexte où l'auteur de l'œuvre est à l'origine de la commande témoigne d'une volonté de contrôle de son créateur. L'art public virtuel, au-delà du rôle premier de consultation d'une base de données, induit l'implication de l'internaute. Ce nouveau rôle du citoyen redéfinit la conduite et le rôle de celui-ci dans l'espace réel et conséquemment de l'art public au cœur de cet espace, public, qu'il soit réel ou virtuel.

La nouvelle échelle de l'espace virtuel

L'Internet initialement aura été un outil de divulgation publique de contenus d'information. Cette structure de communication élargie aura évolué en un outil de support à l'implication. Cet espace d'expérience individuelle et d'interactivité aura permis un nouvel essor, le passage ou transfert du virtuel à l'espace réel. Aussi les nouvelles possibilités offertes à l'art virtuel et le rapport du spectateur à ce type d'œuvre, change la relation de celui-ci à l'art public et à l'art même en soi en général.

Réel versus virtuel

L'art témoigne d'un nouvel espace de liberté dans son rapport au monde

et ses actions au cœur de celui-ci. L'espace virtuel constitue un outil de fusion de l'utopie et du réel, qui lorsqu'il ne devient plus un simple espace de contemplation d'une base d'information, mais d'interaction, d'identification, de construction en temps réel, transforme cette réalité. Sans devenir une copie du virtuel, les intentions et intérêts sous-jacents à la construction de l'espace public réel y contrôlent les comportements. Alors que l'indétermination structurelle de l'Internet et des structures mondiales de contrôle et de production n'a comme lien unificateur que la motivation commune, la responsabilisation de chacun et non l'attente de décisions émanent d'une autorité supérieure bienveillante.

Espace réel, espace virtuel

De ce fait, l'artiste aujourd'hui n'a plus le choix d'être ou non en rapport avec l'espace dans lequel existe son œuvre. On a cru que les lois de la boîte blanche de la galerie et noire du théâtre s'étaient transférées dans le virtuel, irréel et adapté aux désirs du créateur, que celles-ci avaient été libérées des contraintes imposées du réel. Or les nouvelles pratiques de comportement et de liberté qui ont infiltré toutes les actions individuelles dans l'usage du réseau virtuel de l'Internet dû au comportement des internautes, ont tissé un lien de symbiose entre l'œuvre et le contexte de sa présentation tel que les œuvres ne peuvent plus se passer de cette relation dès qu'elles occupent l'espace public réel.

Les acteurs de l'art maintenant sortent des espaces réels, des limites de ces espaces. La flexibilité des compositions, recompositions et structures sont libérées des contraintes du réel et redéfinissant nos comportements, redéfinissent les espaces réels au gré des désirs et implications de tous les individus qui y sont exposés. Inversement l'espace public nous informe que l'œuvre et la rencontre avec le public se consomme sans la présence de l'artiste.

L'intérêt d'un nombre important d'individus, concurrence le pouvoir d'un nombre limité d'individus ou de pouvoirs publics qui pouvaient financer et donc contrôler ce type de production qui ne constituait pas en soi une concurrence au marché capitaliste de consommation.

L'art public pour inventeur, arpenteur et cartographe

Conséquemment, un nombre croissant d'artistes choisissent l'art dans sa forme publique plutôt que la boîte blanche, la boîte noire ou les vides du land art, espaces échappés de tout système. Le rôle des professionnels de l'art est

de créer le lien entre l'œuvre d'art public et le contexte de sa concrétisation. Les motivations personnelles de l'artiste et des professionnels de l'art sont multiples mais doivent se rencontrer, être partagées afin de permettre la réalisation de l'œuvre dans l'espace public, et en premier lieu s'assurer d'un accord entre la démarche de l'artiste et de la structure de présentation, ainsi que de celle contrôlant l'espace de présentation (la boîte blanche ou noire, l'espace public réel ou virtuel).

DANS L'ESPACE VIRTUEL, LES NOUVEAUX OUTILS D'EXPRESSION ET D'ACTION INDIVIDUELLES ONT LIBÉRÉ LE CONTRÔLE DES ESPACES ET DES CODES DE CONDUITE. OR CES ESPACES DE LIBERTÉ NE TROUVENT LEUR VALIDITÉ QUE DANS UN CONTEXTE DE RÉSISTANCE À UNE STRUCTURE SOUS-JACENTE. LE PROGRÈS INCESSANT QUI A VU NAÎTRE AU COURS DE LA SECONDE MOITIÉ DU XXE SIÈCLE DES SUPRA STRUCTURES COMMERCIALES, POLITIQUES OU DE COMMUNICATION TELLES INTERNET, QUI A PERMIS QUE S'EXPRIMENT UN NOMBRE CROISSANT D'INTÉRÊTS AU CŒUR DE NOTRE SOCIÉTÉ, A LIBÉRÉ CEUX-CI DES STRUCTURES DE CONTRÔLE ET ONT VU ÉMERGER DE NOUVELLES PRATIQUES DE CONSTANTE AUTOÉVALUATION DE CES OUTILS. L'ART PUBLIC Y POSE LES TRACES QUI RÉVÈLENT DE NOUVEAUX ESPACES POSSIBLES ET PROBABLES, DÉFIANT SANS CESSER LES RÈGLES EN PLACE.

Cécile Martin, architecte de formation, Cécile Martin (DPLG, M Arch) est la Directrice générale et artistique de l'organisme nomade Champ Libre, organisateur de la Manifestation Internationale, biennale in situ présentant des interventions à la rencontre des arts médiatiques et de l'architecture dans l'espace public à Montréal (Canada) ainsi qu'à l'international. Cécile Martin enseigne également au DESS en Design d'Événement de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), a donné des conférences et participé à des projets en tant que commissaire et artiste sur quatre continents.

Habiter le web, Yann Leroux

« Tu vois, quand le housing sera prêt, j'achèterai une maison ici. »

Alferys avait les poings plantés sur les hanches, et regardait la marina de Talos. Sans doute voulait-il m'impressionner. Je l'avais rencontré a la sortie de métro de Galaxy city et il m'avait groupé a la suite d'une remarque que j'avais fais sur le canal général. Alferys supportait mal le moindre propos négatif à son égard... Depuis, on quêtait souvent ensemble. Ses pouvoirs de blaster combinés a mes capacités de défenseure faisaient merveille Une maison à Talos Island ? Je regardais la petite marina très classique avec ses appartements pour milliardaires. Combien de points de prestige cela allait-il encore coûter ? L'idée ne m'avait pas parut être des meilleures. D'ailleurs, l'endroit manquait de vagues, on ne pourrait pas y surfer, alors...

Plus tard, ou est-ce plus tôt ? Le temps fonctionne étrangement dans ces mondes. En sortant d'Ashenvale, j'avais été frappé par le rude soleil des Barrens. Les vertes forêts de mon lieu de naissance ne m'avaient jamais totalement convenu. Déboucher sur cette savane avait été un choc. Ces ocres, ces oranges, ces arbres maigres, cette herbe jaune, tout ici me rappelait la brousse sénégalaise. Le soleil qui assommait même les bêtes était pour moi une bénédiction. Je pouvais le sentir sur ma peau tandis que je courais sur les pistes. Si seulement il pouvait y avoir une lagune, j'y construirais à coup sûr une maison !

L'espace du web

Une maison. Drôle d'idée ? Mais qu'est ce que habiter le web ? Qu'est-ce que habiter l'Internet ? Les premiers digiborigènes ont toujours eu à cœur d'avoir un lieu qui soit un chez soi, un home. C'est d'ailleurs la première dénomination de la page d'accueil des sites : home page. C'était aussi la page ou l'on se présentait, page-maison qui a ensuite muté en weblogs puis en blogs. Cette page-maison des temps premiers me semble être l'équivalent de l'imaginaire de la hutte. Elle peut être rudimentaire, elle dit et délimite ce qui est humain, habité, habitable, de tout ce qui ne l'est pas. Comme le cyberspace semble moins vide, déjà ! Ici, quelqu'un habite et maintient une page. La home-page enchante les immensités vides, elle est le signe sûr de la présence d'un *genius loci*. Elle est ce qui nous racine profondément dans

le cyberspace. Les blogs, trop souvent considérés comme des Himalaya d'individualisme, ont poursuivi ce mouvement en traçant des sentes entre les différentes pages-maison. Ce sont ces allées et venues qui ont donné naissance au Web 2.0. La page-maison a une propriété singulière : elle est le point d'entrée du site c'est-à-dire qu'elle contient et ouvre à la fois sur d'autres espaces. Voilà donc une curieuse maison puisqu'on y fait qu'y entrer et que rien ne vient (presque) signaler qu'on la quitte. Curieuse également, puisqu'elle se donne essentiellement comme plane, sans profondeur. Peut-être tient-elle ces caractéristiques du tissu et du papier qui sont les deux matières de références avec lesquelles nous pensons les inscriptions ? Elle serait, en ce sens, plus un « être concentré » que « vertical », pour reprendre les catégories de Gaston Bachelard⁹. Il y a pourtant bien un « être obscur » de la page-maison qui aurait fait le bonheur du philosophe. Il y a ces ascenseurs, mais ils ne font que confirmer sa méfiance à leur égard - « Les ascenseurs détruisent l'héroïsme de l'escalier » - car ils ne conduisent pas dans les dessous. Il y a ces souterrains, ces terriers, ces caves qui s'étendent en réseau vers d'autres pages-maison. L'escalier, ici, c'est le FTP¹⁰ qui mène à un d'autres dessous¹¹ auxquels on accède en ... montant (upload).

Nous avons tous dans l'espace de nos souvenirs des lieux que nous revisitons avec plaisir, nostalgie, ou angoisse. Ce sont le plus souvent des lieux qui sont attachés à notre enfance. Nous aimons parfois nous y rendre en première personne pour les visiter à nouveau. Ce qui alors avait été déposé en ces lieux - des jeux, des disputes, des ennuis, des cris... revient alors à la pensée et peut être repris dans un travail de mémoire. Cela peut aussi être l'occasion d'une transmission, car c'est souvent avec ses enfants que l'on revient sur les chemins de son enfance. Mais il arrive aussi que certains d'entre eux nous soient devenus inaccessibles du fait d'empêchements internes : cela fait trop d'émotion d'y revenir ; où du fait d'impossibilités externes : le lieu a disparu, ou est devenu interdit pour des raisons politiques, sanitaires ou de sécurité... S'ils nous sont encore accessibles en troisième personne, dans nos souvenirs comme dans nos rêves, nous devons alors faire avec des espaces qui n'ont plus de lieux sur lesquels nous pourrions nous rendre en première personne. Ils restent cependant importants, et parfois ce sont les enfants qui sont chargés de réinvestir pour leurs parents les espaces qui leur ont été interdits. Nous connaissons d'autres espaces de ce type. Ce sont les enseignes commerciales. Que l'on se trouve à Pontocombo ou Kuala Lumpur, un Flunch, un Mc Do ou un Carrefour restent toujours un Fluch,

9 Bachelard, G. La poétique de l'espace, puf 2007

10 <http://fr.wikipedia.org/wiki/Ftp>

11 Celui qui a mis à jour un site important pourra témoigner que parfois cette opération est héroïque !

un Mc Do ou un Carrefour. On y est jamais dépaycé. C'est à dire qu'une fois que l'on entre dans ces espaces, on ne peut plus être ailleurs. Ce sont des enclaves qui font disparaître la Normandie ou la Malaisie. Y entrer, c'est pendant un moment mettre en suspens que l'on est et que l'on vient aussi d'ailleurs.

Le réseau Internet est un de ces espaces sans lieu. Le cyberspace est un espace construit sur le tissu des interconnexions des machines. C'est un espace "sans localisation", "hétérotopique"¹². Nous nous y rendons quotidiennement mais nous ne pouvons nous y rendre que représentés par les différentes étiquettes qui nous identifient sur le réseau (adresse IP, email, pseudonyme, signature) et, lorsque cela est possible, par un avatar. L'espace Internet nous est à jamais fermé à une visite en personne. C'est un "hors-là" qui juxtapose les espaces privés et publics, accumule et diffuse les savoirs, reconstruit les identités, et dispose du temps dans le sens d'une accélération ou au contraire d'une conservation illimitée des données

Pourtant, dans cet espace-machine, les digiborigènes par leurs usages, ont su creuser des lieux. Ils l'ont fait d'abord par cette espèce de fureur taxinomique qui semble les saisir et qui leur a permis de dresser une toponymie : Forgefer, slashdot, usenet, sont des endroits bien connus. Ils l'ont fait ensuite en maintenant et en transmettant des récits liants des lieux à des actions. Les jeux massivement multijoueurs donnent beaucoup de ce type de récits, que ce soit sous la forme de textes ou de vidéos. La mort de Lord British¹³ ou la chronologie de Usenet maintenue par Google¹⁴ en sont deux exemples. Enfin, l'usage des espaces numériques, la force des habitudes, a été le troisième facteur contribuant à créer dans les espaces numérique le sentiment de lieux différents, désirables, ou au contraire pénibles à traverser¹⁵. Nommer, raconter, utiliser sont les trois facteurs qui contribuent à créer le sentiment de lieux habitables sur le réseau.

On habite le réseau comme on habite tout court. C'est une manière habituelle d'être, de se tenir¹⁶. C'est un ensemble des petites habitudes– on utilisera ce navigateur et tel autre, cette page de démarrage, ce tapotement sur la souris pendant le chargement de la page.... En un mot, c'est ce qui, de tous les actes engagés, demeure. Sur le réseau, les habitudes sont encouragées par

12 Foucault, M. Dits et écrits 1984 , Des espaces autres (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in Architecture, Mouvement, Continuité, n°5, octobre 1984, pp. 46-49.

13 http://en.wikipedia.org/wiki/Lord_British

14 www.google.com/googlegroups/archive_announce_20.html

15 Je pense ici plus particulièrement au lag qui a cette curieuse particularité de transformer n'importe quel espace en une zone de frustration et d'énerverment

16 La netiquette dit la « bonne » de se tenir sur Internet

l'utilisation de schèmes simples : nouveau/ouvrir/fermer, éditeur/enregistrer/supprimer, envoyer/recevoir. Elles sont aussi encouragées par le fait que les dispositifs d'écriture sont souvent les mêmes : une boîte de dialogue, avec les icônes pour dire la mise en forme en gras, italique etc. Malheur à celui qui ne sait en disposer ! Il se sentira malvenu sur toutes les terres numériques. Autant dire qu'il se sentira malvenu tout court tant la conglomération des espaces numériques et géographique devient total.

A contrario, être déconnecté contre son gré provoque aujourd'hui chez un nombre toujours plus grand de personnes un sentiment de malaise qui est à rapprocher de celui provoqué par le fait de se vivre sans racines, ou éloigné de sa terre d'origine. Il est la façon dont, aujourd'hui, se vit et se dit la perte des liens.

L'espace du jeu

Les jeux vidéo proposent des paysages ludiques. Le joueur y entre ou pas, en fonction de ses compétences techniques, de son expérience tirée des parties passées, et de son goût pour tel ou tel type de jeu. L'expression "paysage ludique" (ou ludospace) doit beaucoup au climat-paysage (weatherscape) de D. Stern qui désignait par là des moments dans lequel le nourrisson expérimentait des ambiances, des sentiments en mouvements. Mais a la différence du nourrisson qui est inclus dans climat-paysage, de telle sorte que les changements qui interviennent dans son climat-paysage interviennent aussi dans son mode interne, le joueur possède son monde propre interne, en a une représentation et une mémoire et est donc, au départ du moins, extérieur au paysage ludique. Un "bon jeu" est, du point de vue du joueur, celui qui lui permettra de superposer le paysage ludique à son monde interne, de sorte que les différences entre l'un et l'autre deviennent de plus en plus floues

Ces paysages ludiques sont des structures d'appel qui prennent leurs pleins effets dans la rencontre avec le joueur. Ce sont des rythmes, des musiques, des couleurs, des mouvements dans lesquels le joueur se coule, se sent à l'aise ou pas. C'est de la qualité de cette rencontre que va résulter la prise en main du jeu et l'envie d'aller plus loin ou non. Dans le paysage ludique, le joueur doit à la fois reconnaître des éléments familiers, lui laissant entendre qu'il sera capable de prendre en main le jeu, de l'habiter, et découvrir des éléments suffisamment énigmatiques pour susciter en lui des envies d'exploration.

Dans le temps de ce premier contact avec le jeu vidéo, le paysage

ludique se propose comme courant de sensations dans lequel le joueur découpe, relève certains détails qui lui semblent prévalents : ce peut être un mouvement de caméra, un déplacement rapide, une sonorité. Le mode de fonctionnement psychique en jeu me semble alors proche de celui que l'on retrouve dans le pictogramme (P. Aulagnier), les signifiants formels (D. Anzieu) ou encore les schèmes de transformation et d'enveloppe (S. Tisseron).

C'est sans doute la régression jusqu'à ces niveaux qui permet cette immersion dans l'image. Ou plus exactement : dans l'image et dans le son, tant ce dernier est importante. Ayant perdu ses limites, soutenu par l'enveloppe sonore, et l'horizon brillant de l'image le joueur peut éprouver l'illusion d'être dans le jeu. Il ne l'est pas tout à fait, comme le fait très judicieusement remarquer Etienne Armand Amato qui a distingué quatre types de mise en jeu du corps dans le jeu vidéo : la *corporalité agissante*, qui est « le corps d'action » par lequel le joueur est représenté dans le jeu ; la *corporalité perceptive* « correspond au système sensoriel tel qu'il est recomposé par le logiciel » ; la *corporalité opérative* « résulte des opérations cognitives nouées avec l'interface fonctionnelle graphique » (fenêtres, icônes etc.) et enfin la *corporalité gestuelle* désigne « l'activité motrice du joueur à destination de l'ordinateur. »

Ces quatre corporalités découpent trois espaces : 1. un espace au-delà de l'écran. C'est l'espace du jeu vidéo en tant que tel. 2. Un espace en deçà de l'écran. C'est l'espace de ce que nous appelons réalité. 3. Et une pellicule qui fait frontière entre les deux espace : ce sont les différents icônes et boutons qui permettent de jouer et d'avoir une représentation de ce qui se passe dans le jeu. La qualité de l'expérience du jeu va dépendre de la transparence de cette pellicule. Si elle est trop « opaque », c'est-à-dire si le joueur passe trop de temps et d'énergie à lire les différents indicateurs, les espaces de la corporalité gestuelle et celui de la corporalité agissante et perceptive ne communiquent plus. Le joueur ne peut s'illusionner, puisque ce qu'il voit sur l'écran ne correspond pas à ce qu'il fait (ou plus exactement : veut faire). Généralement, après un temps d'apprentissage, le joueur arrive à coordonner les deux espaces. L'espace intermédiaire (la corporalité opérative) joue tout de même toujours sa fonction d'interface entre monde du jeu et le monde de la réalité. Lorsque pour une raison ou pour une autre, le joueur sort de l'espace du jeu, son dernier regard est pour cet espace intermédiaire, et lorsqu'il y entre, c'est encore cet espace intermédiaire qui lui donne les clés du jeu.

On se trouve là au niveau du trouvé-créé et des phénomènes transitionnels décrits par Winnicott c'est à dire, selon la définition humoristique qu'il en

donne "l'aire intermédiaire d'expérience qui se situe entre le pouce et l'ours en peluche" (D.W. Winnicott), une aire dans laquelle la question de l'acceptation de la réalité ne se pose pas. Ces phénomènes transitionnels ouvrent à l'espace du jeu compris par Winnicott comme ayant "une place et un temps propre" : ni dedans, ni dehors, il n'est ni tout à fait le lieu de la toute puissance de la pensée, ni tout à fait la part reconnue par le moi comme étant distincte de lui ».

"Jouer, c'est faire", précise Winnicott. Le jeu vidéo occupe une place similaire. Il est situé entre la culture, lieu des interdits, des valeurs et des réminiscences, et le joueur comme lieu ou le plaisir (et donc aussi le déplaisir) peut être éprouvé, une problématique vécue, un fantasme prévalent activé. Le jeu contient des éléments pré-narratifs que le joueur va utiliser pour raconter et se représenter un scénario fantastique qui lui est propre. On peut l'illustrer de cet exemple : un joueur passe beaucoup de temps à jouer à un jeu de stratégie temps réel, jusqu'à ce qu'il prenne conscience de son entêtement à "reconquérir la gaule", ce qui, au delà du plaisir du mot d'esprit, lui permettra ensuite d'utiliser d'autres stratégies et de sortir des impasses dans lesquelles il était dans le jeu.

En d'autres termes, le joueur construit dans le jeu une narration qui naît de la rencontre les éléments narratifs du jeu, d'éléments de la culture (livres, films, documentaires) avec ses propres fantasmes, narration qui raconte quelque chose de lui-même.

Yann Leroux, psychologue et psychanalyste. Il arpente les mondes numériques depuis une dizaine d'années. Des sentes de Usenet aux avenues criardes du Web 2.0, des jeux massivement multijoueurs aux déclinaisons de la blogosphère, il s'intéresse à la façon dont les digiborigènes inventent à la fois des techniques et des usages qui modifient la façon dont nous appréhendons la culture dans son ensemble.

«Internet is a telegamble that you are always spin off», Xavier Leton

Comment passer du virtuel au réel sans quitter l'écran ?

Comment passer de la réalité au virtuel sans réduire la réalité ?

Le jeu est un vecteur qui véhicule ces deux notions, celles de réalité et de virtualité. Mais est-il possible d'influencer la réalité à partir du virtuel ? C'est entre autres choses ce que DotRed propose.

DotRed est un jeu, une ouverture sur un monde ni tout à fait réel, ni tout à fait virtuel. Ce jeu lie le joueur aux deux aspects virtuel et réel d'un même monde, en lui permettant d'agir à partir du virtuel sur le réel. Donc ce jeu n'est pas tout à fait un jeu.

Internet est l'espace réel de ce jeu, c'est en acquérant une ou des parties de la ville virtuelle que les joueurs sont confrontés à la thématique du jeu : la pénurie de logement dans nos villes mégalofoles, telles que Paris, Londres. La ville est le centre de notre vie sociale dont nous sommes exclus. Elle appartient de moins en moins à ceux qui y vivent, ou à quelques-uns seulement. Conséquence de ce fait, nous ne pouvons plus accéder à certains espaces, dont le plus indispensable : le logement. Les actions des joueurs interférent avec la réalité.

Et si ce jeu n'est plus tout à fait un jeu, qu'est-ce que cela ? Il ressemble à un espace de création où se croise la ville le jeu la politique l'économie. Comment faire vivre cet espace de création ? Il s'agit de mobiliser le sujet par le jeu à propos d'une réalité dramatique, ce choix devrait permettre d'éveiller les consciences. Car les joueurs sont témoins d'une réalité que nous ne connaissons pas ou peu, à travers les paroles de ceux qui l'ont connue; une réalité contre laquelle nous nous sentons impuissants. DotRed semble nous permettre d'agir sachant que cette action ne résoudra pas le problème. L'envie de participer est titillée, mais serons-nous rassasiés ? À moins, entre autres choses que des espaces de paroles soient créés afin de faire émerger les hypothèses de solutions à ce problème, souhaitons-le !

En apportant le problème de la crise du logement de l'espace urbain dans l'espace d'Internet, David nous permet d'aborder différemment une réalité

inhumaine. La recherche d'un chemin possible entre un monde en deux dimensions, le monde plane d'Internet, le virtuel, et un monde en trois dimensions, le monde en relief de la réalité, l'espace des odeurs, des corps et des sens. Passer d'un monde en relief à un non-espace plane pourrait réduire la réalité et nous cacher certaines dimensions du problème, ou alors aplanir des difficultés en nous permettant d'envisager d'autres solutions. Il faudrait pour cela que cette ville virtuelle devienne un espace ludique d'échanges de connaissances où notre conception de la ville changerait. Et si nous jouions le jeu ?

Xavier Leton, poète, auteur/acteur et critique des réseaux (Internet/intranet). Envisage la création en réseaux distant (Internet) en tant qu'espace nomade. Il passe de "confettis.org" à "criticast.net" puis "panoplie.org" (InstantsPortraits), développant des créations.

"Nous considérons que le réseau distant (Internet) est un espace public. Nous ne sommes pas dupes. Pour le réseau comme pour les villes, l'espace public rétrécit, subissant une stratégie de conquête du "privé", sécuritaire et payante, niant la gratuité, ignorant le don, le partage des pratiques et des connaissances. Suite à ce rétrécissement de la pensée et de la parole, les actes publics disparaissent, laissant une friche propice à la violence, un terrain vague favorable à la politique des marchés, à leurs guerres financières."

Je n'ai pas accès aux statistiques ni aux revues spécialisées, je sonde à ma propre mesure et à celle de mon entourage, je peine à comprendre ce qui me dépasse clairement et j'ambitionne d'être moins égoïste et plus à même de ne plus souffrir cette misère qui m'entoure.

Je veux trouver des solutions, même des pansements et mon domaine est le réseau et l'art.

Je suis peureux et paresseux et ces deux qualités réunies me laissent le temps de fuir pour imaginer des petits hacks célestes, autrement dit, des transformations minimales mais belles, au sens du désir de l'autre.

Et parce que je pense qu'une des perspectives fondamentales des projets artistiques en réseaux est de créer des passages entre les communautés des mondes virtuels et celles du monde réel en appliquant des transformations qui vont dans le sens d'une amélioration du bien commun, DotRed est la proposition d'un jeu sérieux sur Internet où les notions de territoire et d'habitat sont la matière première virtuelle d'un objectif réel, celui d'améliorer les conditions de vie des sans domicile fixe et des mal logés.

