

## **Colonies et paysages dans le cyberspace, Louise Poissant, 2001**

Maud Harou, Xuân-Lyse Riedel, Maëlie Kestelyn

Louise Poissant est professeur à l'école des arts visuels et médiatique au Québec à Montréal. Depuis le début des années 80, elle s'intéresse aux arts médiatiques. Elle fonde en 1989, avec l'aide d'artistes, chercheurs et théoriciens, le groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM). Elle a écrit plusieurs livres et dans diverses revues d'art dont la revue Esthétique, d'où est extrait le texte "Colonie et paysages dans le cyberspace".

Ce texte aborde la manière dont l'homme conquiert le cyberspace, et de ses stratégies pour le garder à distance, afin qu'il ne voit pas une part intégrante de lui même. On peut en dégager la problématique suivante : *Quelle est la place de l'humain et de sa réalité, dans un cyberspace sans limite, en constante évolution ?*

Le découpe son texte en trois parties :

Premièrement *Du connu à l'inconnu*, puis *La conquête de l'espace*, et enfin *Paysage ou portrait ?*, soit la place de l'individu.

En première partie, elle évoque le fait que toutes les inventions ou évolutions se fondent sur des pratiques déjà maîtrisées (comme par exemple l'imprimerie qui se calque sur la calligraphie). Il en va de même avec l'informatique : tout son univers est fondé sur des images connues.

Bien que le cyberspace représente un espace infini, son utilisation est limitée par notre condition humaine, marquée par nos habitudes et nos réflexes.

Pour prendre part à ce voyage dans l'univers numérique, le corps a besoin d'éléments auxquels se raccrocher. Il invente donc des paysages inspirés de notre vécu, qui permettent de recréer un espace familier, dans lequel il est plus facile d'évoluer rapidement.

Ces bouts de nature dans le cyberspace constituent une apparente réalité, des points de repères rassurants. Cependant, bien que le cyberspace soit empreint de notre réalité, les conditions sensorielles représentent une barrière entre ce monde virtuel, et celui réel où l'on peut sentir, et ressentir les choses.

Le cyberspace a été créé par l'Homme, pour l'Homme et avec les Hommes.

C'est une nouvelle réalité qui est encore en cours d'exploration et de construction. Dans cet univers, il y a ceux qui le créent, qui l'inventent et le code et ceux qui l'explorent et découvrent tout le champ des possibilités, des prolongations de leurs esprits.

Ces derniers aident à l'évolution du cyberspace, il est le résultat d'échanges, de liens, de rencontre entre internautes du monde entier avec une culture différentes, des souvenirs multiples qui eux mêmes sont confrontés à des sons, textes et images.

La conquête de l'espace est mentale et non physique. Nous nous projetons dans un espace où notre corps charnel n'est pas utile. Nous pouvons nous demander si un jour le cyberspace prendra toute la place dans notre vie et si le monde physique dans lequel nous vivons existera toujours ?

Le cyberspace reproduit un cadre, apaisant et idyllique qui nous permet de nous échapper de la vraie vie. Ce temps passé à être absorbé par une nouvelle réalité dépasse celle du monde physique.

Aujourd'hui pour créer ce cyberspace nous nous basons sur les paysages que nous connaissons, sur la nature, pour évoluer. Cette nature vue à travers la technologie est fragile et vouée à disparaître. La

technologie fait du mal physiquement à celle-ci, mais se nourrit d'elle pour avancer.

Dans le cyberspace, caché derrière notre ordinateur, nous pouvons être qui l'on choisit d'être. Nous ne sommes pas limités à notre existence réelle. Louise Poissante cite "In cyberspace, everybody is in the dark" de Howard Rheingold. Cette phrase peut aussi être traduite par la dispersion d'un "nous", perdu dans l'immensité de l'espace virtuel.

Dans le cyberspace, ce n'est pas seulement une partie de nos sens qui est annihilée mais aussi notre capacité à dégager une aura, une présence. Nous pouvons être partout sans l'être dans notre essence. Si nos profils sur les réseaux sociaux avaient la capacité à transmettre cette présence physique, chaque rendez-vous pris sur un site de rencontre serait concluant.

Dans le cyberspace, notre nom est notre adresse. Or cette adresse ne désigne pas un lieu fixe, le centre est mobile, il change suivant le site que nous visitons. Nous ne nous déplaçons pas physiquement parlant, nous nous connectons.

Nous existons dans le monde virtuel grâce à nos interventions, tout y est au présent. La notion du point d'être est établie par Derrick de Kerckhove. Ce sont les multiples extensions de soi dans l'univers numérique, les multiples trace de notre existence dispersées sur la toile. "Le cyberspace c'est le l'humain et rien d'autre". Tous les sites et objets sur internet étant plus ou moins reliés à un être humain, le cyberspace est entièrement constitué de points d'être en réseau.

La notion de voisinage est remise en cause. Internet a rendu proche des gens séparés par de très grande distance. Le voisin devient celui qu'on côtoie le plus souvent, celui qui partage les mêmes intérêts dans le monde virtuel.

Étant nous même un ensemble de point d'être dans le cyberspace et le cyberspace étant essentiellement constitué de points d'être, nous devenons alors paysage. Notre portrait s'est mué en toile de fond d'interactions virtuelles. Un paysage comme un portrait est éphémère, instable et indéfini. Sans limite, des portraits et des paysages sont continuellement créés en vue d'une colonisation du cyberspace, ce sont des seuils vers d'autres, créant un parcours infini.

Finalement malgré les capacités du cyberspace, il est créé par l'humain et sa réalité. Nos capacités créatrices sont limitées par notre champs de connu. Nous ne créons pas, nous recréons.