

***Network Effect* et la cacophonie humaine**

Jessica Barness

Number 260, Spring 2017

Art et savoir

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86903ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

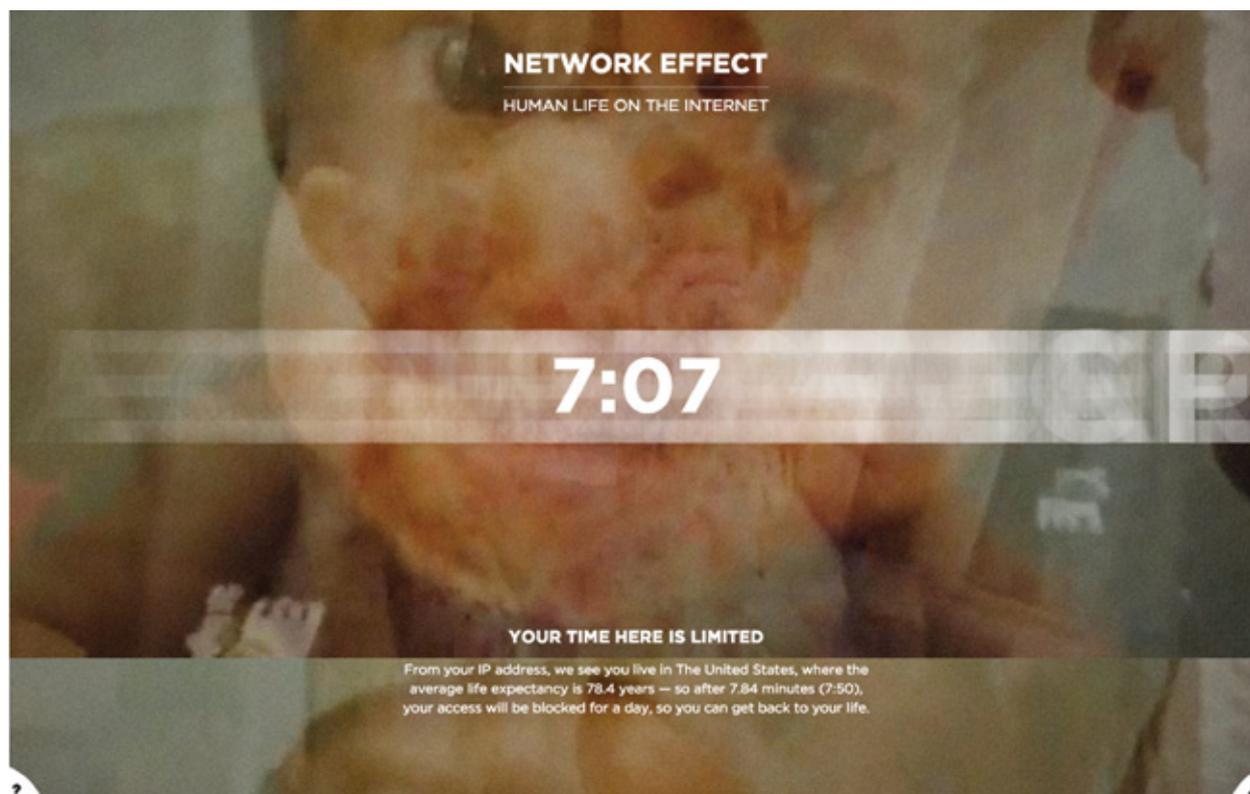
[Explore this journal](#)

Cite this article

Barness, J. (2017). *Network Effect* et la cacophonie humaine. *Spirale*, (260), 38–40.

NETWORK EFFECT ET LA CACOPHONIE HUMAINE

PAR JESSICA BARNES (TRADUCTION DE KARINA CHAGNON)



L'analyse méticuleuse d'une œuvre peut être soutenue par l'observation distanciée qui sépare une peinture et son spectateur, et nous pouvons présumer que la célèbre analyse des *Ménines* par Foucault a été facilitée par ce genre de pratique scrutatrice. Or, les œuvres interactives et immersives que nous retrouvons de nos jours, un demi-siècle après l'analyse de Foucault, requièrent un examen qui n'est pas proprement visuel. Créée par Jonathan Harris et Greg Hochmuth, l'interface digitale *Network Effect*¹, que nous pouvons considérer comme un collage, une critique et une réflexion sur nos habitudes numériques, est l'une de ces œuvres qui nécessitent d'être examinée sous l'angle de l'expérience. Imbriquant sons et gestes, éléments statiques et éléments visuels kinésiques, cet objet digital numérique multimodal confronte nos habitudes de compréhension, fondées sur le modèle linéaire du langage écrit.

Une plasticité s'appuyant sur des données

De prime abord, la distance physique qui sépare le spectateur de l'écran présentant *Network Effect* est rapidement réduite par l'interaction captivante qui s'établit entre lui et la machine. Pour bien saisir cette interaction, il m'apparaît nécessaire de décrire, sous la forme d'une expérience vécue, ce qui se produit lorsque nous interagissons avec cette interface. Cette description me permettra d'en relever les éléments essentiels.

Dès que nous cliquons sur le bouton « DÉMARRER », le son d'un battement de cœur artificiel se fait entendre : Boum boum... boum boum... Des vidéos-clips d'une seconde qui montrent des personnes, seules ou en groupe, pratiquant une activité se succèdent frénétiquement. À chaque fois que nous cliquons sur l'une des images en mouvement

nous provoquons une distorsion de la séquence visuelle, et les mots «*plus plus plus*» apparaissent à l'écran, comme s'ils étaient des fragments cinématiques d'une vitre volant en éclats. En glissant le curseur vers le bas de l'écran, l'image de la vidéo s'obscurcit et se met à produire un flot rapide d'images pixélisées sous la forme de vagues biscornues. S'il est impossible de déterminer la nature ou la provenance de ces clips, nous pouvons néanmoins continuer à déplacer notre curseur et à cliquer un peu partout, de manière aléatoire. L'image en mouvement elle, bouge toujours au rythme continu du battement cardiaque (Boum boum...), ce qui donne l'impression que l'écran est vivant. Nous remarquons assez vite que ces images invitent à voir non pas une, mais de nombreuses histoires. (Boum boum... boum boum...) Vers le haut de l'écran, nous apercevons une série horizontale de mots-clés dont la signification nous échappe. Nous continuons néanmoins à écouter et à scruter l'écran, sans arriver à retenir nos interactions avec lui. Défiler, cliquer, découvrir. Défiler, cliquer, découvrir... Nos gestes semblent pris dans un compte à rebours qui suit le rythme constant des battements de cœur de la machine.

NETWORK EFFECT PROPOSE UNE IMMERSION À L'INTÉRIEUR D'UN OBJET QUI SE VEUT AUTANT UN « PRO-GÉNITEUR » QU'UN PRODUIT DU BROUHAHA HUMAIN.

Harris et Hochmuth fournissent quelques informations sur *Network Effect*, que nous découvrons en cliquant sur un lien situé au bas de l'écran à gauche. Nous y apprenons que le projet porte sur les données, les réseaux sociaux et leurs effets sur l'humanité, et que les divers ensembles de données utilisées s'inspirent d'une première liste de 100 verbes qui décrivent des activités humaines «physiques» (plutôt que «mentales»). Nous y apprenons d'où proviennent les données, comment elles ont été compilées et quels sont les outils qui ont servi à élaborer le projet. Nous découvrons également que la position géographique et l'adresse IP du visiteur sont utilisées pour lancer un compte à rebours (calculé à partir de l'espérance de vie moyenne du lieu inféré) qui, une fois arrivé à zéro, nous empêche de retourner consulter le site pour une période de 24 heures.

Ces informations précisent le rôle auctorial des artistes dans la conception du site, rôle qui consiste, en somme, à avoir restreint la puissance de l'interface (l'objet) et notre capacité (en tant que consommateur) à s'y mesurer. Je laisserai de côté ces informations afin de porter une attention parti-

culière à l'expérience que procurent l'interface et ses contenus qui font étalage de notre «épistémé collective» d'internet, laquelle découle de nos préoccupations sociales pour la connectivité, la (re)production et l'accès aux données.

Du bruit performatif

Nous avons appris à interagir avec les interfaces numériques grâce à de menus gestes des doigts qui activent un curseur, et ce savoir physique, digital, est devenu presque intuitif. Par exemple, un pavé tactile sert à guider le curseur d'un ordinateur portable, et nous savons qu'un glissement ou un toucher du doigt activeront des parties de l'écran sur nos téléphones intelligents. Les clics et le déroulement sont si invitants que nous en prolongeons l'expérience sans but précis. Sur les plans physique et intellectuel, la performance interactive entre le corps et la machine augmente la plasticité singulière de celui-ci; nous façonnons ces expériences, et elles nous façonnent en retour. Sur une échelle démographique plus large, cette activité toute simple mène pourtant à des changements culturels et sociaux.

Network Effect nous invite dans un univers numérique familier qui n'exige pas l'emploi de nouveaux outils ou de nouvelles techniques. L'interface résulte d'une organisation établie à partir de mots-clés et d'un traitement cohérent des données. Pourtant, nos gestes génèrent un contenu médiatique enrichi qui apparaît chaotique et irrégulier en raison de ses quatre modes d'interaction : visuel, sonore, textuel et cinétique. Alors que nos doigts font défiler un flux incessant de données, nous braquons les yeux sur une abondance d'images connues et nouvelles, tout en essayant de traiter celles-ci et de prêter l'oreille au pouls viscéral qui évoque le corps social camouflé sous la dissonance des paroles.

La conscience de nos gestes et de nos sentiments révèle notre rapport à la machine. *Network Effect* propose une immersion à l'intérieur d'un objet qui se veut autant un «pro-géniteur» qu'un produit du brouhaha humain. Un seul clic sur un gros mot-clé et l'écran adopte une nouvelle configuration. Nous voyons alors apparaître un flux horizontal de mots-clés dissimulés qui traversent le haut de l'écran, et celui que nous avons choisi apparaît en lettres blanches. Dans le coin inférieur droit, on note que le compte à rebours se poursuit, cependant que le centre de l'écran est noir. Le son du battement de cœur demeure constant (Boum boum... boum boum...). Un clic sur l'icône «lecture» et nous activons l'enchaînement de nouveaux vidéoclips d'une durée d'une seconde qui mettent, pour ainsi dire, le mot-clé en action. Nous entendons différentes voix prononçant des phrases qui se

superposent et qui ne coïncident ni avec les vidéos ni avec les battements de cœur. Cette configuration, que nous pourrions dire «artistique», produit un conflit entre les données visuelles et sonores qui suscite une expérience discordante. Nous cliquons à répétition sur l'image vidéo et voyons surgir à nouveau l'agencement des mots «*plus plus plus*». Si nous cliquons encore plus rapidement, le mot «plus» se contracte et son clignotement s'accélère. L'image de la vidéo se déforme sous nos yeux. Méconnaissable, elle se métamorphose en un tohu-bohu de lignes, de couleurs et de textures. Nous apercevons toujours la même vidéo à l'écran, mais elle est considérablement transformée par l'interaction numérique entre les usagers et la forme visuelle des données. Nous n'y voyons plus une image qui figure quelque chose de reconnaissable, mais plutôt une chose étrange, sans aucun référent réel, mais pourtant captivante. Un clic sur l'icône «pause» et nous nous rendons compte que les paroles cessent et que l'image en mouvement sur l'écran se fige en adoptant, en synchronie, le rythme sonore des pulsations du cœur (Boum boum... boum boum...).

Avec dévotion envers l'humanité

Les histoires derrière chaque vidéoclip, enregistrement audio, URL ou texte nous donnent des indices sur leur contexte ou le point de vue qui y est exprimé. La présence audio est également attrayante bien qu'elle suscite une sorte d'égarement. Dès que nous tentons de déchiffrer les données que nous recevons presque simultanément, notre utilisation de l'interface provoque l'apparition d'autres données qui, en s'ajoutant aux premières, rendent leur interprétation impossible. Notre interaction soutenue avec *Network Effect* nous donne à la fois envie d'y échapper et d'en explorer davantage les secrets.

En cherchant à nous rappeler que nos comportements en ligne nous affectent intellectuellement et physiquement, l'interface fait preuve d'une sorte d'empathie à l'égard de ses producteurs et de ses usagers. La sensation de surcharge, d'anxiété et de fatigue qui est provoquée par le flux et la juxtaposition de données médiatiques est certainement bien connue de quiconque interagit avec les médias sociaux. *Network Effect* ne reproduit cependant pas exactement tous nos comportements en ligne. Pensons particulièrement à ceux qui procurent un sentiment de liberté par la création d'échanges sociaux, en favorisant le partage de sa vie et de ses intérêts avec ses amis internautes. Avec *Network Effect*, rien de cela n'est possible. Nous ne pouvons plus délimiter nos «favoris», «aimer» ou «cacher» ce qui se passe à l'écran, pas plus que nous ne pouvons laisser un commentaire. Au lieu de nous aider à tisser du lien

social sur une plateforme numérique, *Network Effect* nous plonge dans un flux de données sans connexions.

Silencieusement, elle transmet

Network Effect est paradoxale en ce qu'elle exige, de la part des utilisateurs, une connaissance des rouages d'internet, tout en les empêchant de réagir comme ils le feraient habituellement dans un tel environnement. Nous n'entretenons aucun rapport intime avec les gens que nous voyons à l'écran et nous ne connaissons rien d'eux, pas même leur voix. Comment pouvons-nous donner un sens à des données médiatiques dont nous ne connaissons ni l'intention ni le contexte d'origine? Comment en faire l'expérience si nous ne pouvons partager nos réactions ou interroger la communauté web, comme nous avons l'habitude de le faire lorsque nous nous trouvons devant des images dont nous ignorons la provenance et la signification?

Chaque interaction suscite des questions : Comment? Qui? Pourquoi? Or, *Network Effect* n'offre aucune réponse. Ainsi, lorsque nous cliquons, un menu déroulant apparaît sans altérer la vidéo et le son. Au clic suivant, le menu déroulant défile et fait apparaître le mot «MARQUE». Dès lors, la ligne du temps est remplacée par une liste de marques de commerce numérotées à côté desquelles se trouve un nombre de votes. Lors d'un nouveau clic, l'image de deux personnes se serrant dans leurs bras dans un centre d'achats apparaît à l'écran. Puis, l'écran bogue et nous voyons quelqu'un avec une pancarte portant l'inscription «câlins gratuits». Au même moment, plusieurs voix s'entremêlent, et nous entendons l'une d'elles dire : «*Le câlin est une technique [...] je donne des câlins quand je ne peux rien faire d'autre.*»

Soudainement, l'écran change, sans intervention de notre part. Les données disparaissent : le compte à rebours est terminé. Notre temps est écoulé. Sur un fond de ciel apparaît une citation de Carl Jung : «*Votre vision redeviendra claire seulement lorsque vous regarderez dans votre propre cœur. Celui qui regarde à l'extérieur rêve; celui qui regarde à l'intérieur se réveille.*» On entend, comme dans le lointain, un son de cloche aux airs méditatifs. Le récit de *Network Effect* se déploie comme une critique de nos propres comportements, mais aussi du paysage numérique cacophonique qui s'abreuve au chaos humain. Après cette expérience désarmante, nous éprouvons le sentiment de soulagement que nous connaissons lorsque nous reprenons pied dans le monde ordinaire. Nous revenons à la tranquillité du battement de notre cœur. ■

1 L'interface digitale *Network Effect* peut être consultée à l'adresse <http://networkeffect.io>.