

Notion d'intention

Lindsay Tang - DG3 SC - 2025

En 1969, le système binaire ARPANET est installé dans quatre universités étasuniennes, inaugurant avec son branchement le premier réseau à commutation de paquets de l'histoire. Quatorze ans plus tard, le protocole TCP/IP est adopté afin d'obtenir une base commune à tous les réseaux qui s'en sont suivis. Toutes les machines, quels que soient leur marque ou leur système, pouvaient dès lors communiquer entre elles, même à distance : c'est la genèse de l'Internet moderne.

Cependant, ce n'est que dans les années 1990 qu'Internet gagne en popularité auprès du grand public grâce au World Wide Web et son protocole HTTP. Inventé par Tim Berners-Lee, le Web se présente sous forme de pages regroupées en sites, le tout rendu accessible par des navigateurs. Plus besoin de connaître du bout des doigts les lignes de commande textuelles, l'utilisateur se retrouve maintenant face à une *interface* traduisant les données en signes graphiques accessibles et ce qui n'était à la base qu'un réseau d'échanges d'informations purement fonctionnel devient un média que chacun peut s'approprier.

Espace vierge n'appelant qu'à être occupé, Internet s'est alors vu être investi par un flot d'utilisateurs attirés par la promesse de créer leur propre site. La hausse d'activité enregistrée sur ce qui était devenu "la Toile" entraînant la formation d'une communauté et d'une *culture* du web, les internautes ont vu apparaître peu à peu une terminologie propre à celle-ci. Sites, adresses, noms de domaines ou encore homepage, autant de termes renvoyant tant au lexique architectural que géographique. Sommes-nous ici face à un abus de langage ou pouvons-nous penser qu'il s'agit de la traduction d'une volonté d'exister ou encore même d'habiter cet espace numérique ? Boris Beaude (1), géographe français, affirme en effet que, bien qu'il soit souvent amoindri par le terme virtuel, le Web est bien un espace *réel* où se déploient des pratiques, des relations et des infrastructures. Ce cyberspace ne serait donc pas qu'un simple *simulacre* ou une "réalité" *virtuelle*, il pourrait être considéré comme un monde à part entière ou, au moins, envisagé dans la continuité de notre réalité matérielle. Parallèlement à cette thèse, nous pouvons convoquer la pensée de Jean Marc Besse, philosophe et historien, selon laquelle « habiter, c'est tracer des lignes et dessiner des surfaces, c'est écrire sur la terre, parfois en puissants caractères, et y laisser des images » (2). La semi-migration des internautes vers le monde numérique résultant de l'utilisation du graphisme dans les interfaces, il semble dès lors légitime d'investir cet article de la problématique suivante : dans quelle mesure le graphisme aménage-t-il le cyberspace ?

Avec cette question, une évaluation de la notion d'interface et de son rôle apparaît également nécessaire. Provenant du latin « inter » et « facies », traduit littéralement par face entre deux choses ou surface de contact, la mission de l'interface est de permettre un échange entre deux éléments. Dans le cadre du Web, l'interface fait office d'un « corps liquéfié » (3) qui permet à l'utilisateur de se mouvoir dans la multitude de données comme il pourrait le faire dans le monde matériel. L'internaute fait ainsi corps avec ce cyberspace et l'apprivoise. Mais jusqu'où peut aller cet apprivoisement ? L'interface peut-elle vraiment transformer un espace opératoire désincarné en lieu habitable ?

En 1984, William Gibson, créateur reconnu du terme cyberspace, nous livrait une vision de ce qu'il imaginait être le monde numérique dans *Neuromancien*.

« Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des enfants à qui des concepts mathématiques sont ainsi enseignés... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumières disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain. » (4)

Cet article, en réduisant son champ de recherche aux cas précis des sites personnels, a pour but d'interroger la dimension prophétique de cette description.

- (1) Boris Beaudé, « *Internet : Changer l'espace, changer la société* », Limoges, FYP Éditions, 2012
- (2) Jean-Marc Besse, « *Habiter : un monde à mon image* », Paris, Flammarion, 2013, p.7
- (3) Marion Roussel, « *Architecture liquide et cyberspace : De William Gibson à la virtualité éversée. Partie II* », DNArchi, 30/05/2012, <<http://dnarchi.fr/culture/architecture-liquide-et-cyberspace-de-william-gibson-a-la-virtualite-eversee-partie-i/>>
- (4) William Gibson, « *Neuromancien* », Vauvert, Au diable vauvert, 1985, p.64

Ta note est claire et étayée, on comprend bien ce qui t'intéresse. Peut-être te faut-il développer un peu ta dernière phrase, qui nous laisse un peu en suspens! Aussi, si tu veux pouvoir t'adresser à tout le monde (y compris ceux qui ne connaîtraient pas grand-chose au fonctionnement technique d'internet) un petit effort de vulgarisation pourrait compléter ton premier paragraphe!

Mme Canel