



réel | virtuel
1 Textures du numérique. Février 2010

Tissages culturels de réseau : l'art ASCII comme écrit d'écran et de code

Camille Paloque-Berges

L'art ASCII est un paradoxe de la création numérique. Phénomène graphique, mais matériau textuel – fondé sur son propre jeu de caractères, l'alphabet standard qui fournit la base des codes d'affichage sur les écrans des ordinateurs personnels –, il met en jeu deux traditions scripturales rencontrant les arts visuels, le calligramme et la typographie. Comme l'« écrit d'écran » et le texte de réseaux, dont « l'organisation de l'espace de communication qu'ils mettent en scène passe par l'écriture », à la fois objet et outil de la pratique informatique (Souchier, 2003), il participe à plusieurs niveaux aux effets de perception complexes produits à l'interface des technologies numériques et des supports médiatiques de l'écriture. Sur le plan de la traduction du nombre à la lettre, par le biais d'une série de couches de codes qui font toute la spécificité de l'informatique, depuis le traitement de signaux en code binaire jusqu'à l'encodage des combinaisons de bits en caractères lisibles à la surface de l'écran. Sur le plan des modalités sémio-techniques d'affichage du texte et de l'image sur les interfaces utilisateurs, dans la mesure où il reconstitue un ensemble visuel cohérent dans un contexte d'interface pauvre et de formats légers. Enfin, sur le plan des critères socio-esthétiques d'une culture informatique, dans le sens où les dessins de l'art ASCII représentent une des formes de la création des premiers usagers d'Internet, largement diffusée jusqu'à être reconnue comme une figure du folklore de réseau.

Qu'est-ce qui donne à l'art ASCII, tissage de signes et de codes, cette valeur socio-culturelle ? C'est en envisageant les effets de forme du matériau numérique à la surface des interfaces utilisateurs comme « texture » que nous tentons de répondre. La problématique de la texture engage le rendu en « effets de réels » de la matière physique du support (une définition issue des arts plastiques, cf. Rieusset-Lemarié, 2001). Quels sont les effets de réel d'une machine interfacée *via* un écran ? Comment le jeu avec trois dimensions essentielles des interfaces utilisateurs, le code, le texte et l'image, provoque-t-il des effets de réel et des effets d'artefacts intéressants pour comprendre les rapports perceptifs, réflexifs et créatifs de l'utilisateur à l'écrit d'écran ? Quel commentaire critique peut-on alors formuler sur la culture d'une société de réseau fondée sur les jeux avec la matière informationnelle ?

Texture sémiotico-informatique : quand le code est stimulé et simulé par les interfaces textuelles

Les arts typographiques ont une relation économique à leur support matériel : enluminure, idéogramme ou calligramme se définissent par les modalités d'organisation sur la page où ils s'affichent. Une définition informationnelle de la notion même de texte peut intégrer cette dimension matérielle du caractère-signe (Jeanneret, 2000). L'art ASCII prend racine dans une conception non seulement matérielle, mais aussi énergétique de l'affichage du signe sur son support, l'écran.

Deux formes principales de l'art ASCII, au sens strict de l'art de disposer des caractères de l'alphabet standard d'encodage (*l'American Standard Code for Information Interchange*) dans un champ d'entrée de texte, se distinguent sur le réseau Internet. La forme minimale de l'art ASCII est l'émoicône, une combinaison de signes ASCII censée représenter par une image textuelle une expression qu'il serait difficile de traduire à l'écrit¹. La forme maximale est la création d'un dessin calligrammatique avec ces mêmes caractères, à la main ou par le biais d'un générateur ou d'un encodeur de pixels en ASCII. Des formes dérivées existent, fondées sur des alphabets d'encodage différents : l'ASCII étendu, l'ANSI, ou encore le Shift_JIS (un ASCII étendu pour l'encodage des caractères japonais).

L'émergence d'un art ASCII dans les premières années d'Internet repose sur un défaut matériel et énergétique de l'interface d'affichage, non pas perçu comme une limitation par les usagers mais comme un potentiel. Les interfaces informatiques en réseau au début des années 1980 – contexte dans lequel l'art ASCII apparaît – sont essentiellement textuelles (« Text User Interface »), l'écrit d'écran étant extrêmement élémentaire dans sa disposition sur l'interface, alors que les interfaces dites « de bureau » (des logiciels qui ne fonctionnent pas en ligne) commencent à intégrer une imagerie de plus en plus complexe (c'est l'époque des premières interfaces utilisateurs graphiques, ou GUI). Autre « défaut » des interfaces de réseau, les temps de connexion, de traitement du signal et de chargement des signes d'écran : l'affichage d'image, qui prendrait une éternité, est ainsi virtuellement impossible.

La généalogie de l'art ASCII rappelle que l'on trouve au milieu du XIX^e siècle, des instructions dans les guides des opérateurs téléphoniques sur la combinaison de signes pour exprimer une idée de manière économique (chaque lettre coûte). L'art typographique sur machine à écrire, autre ancêtre de l'art ASCII, allie à la virtuosité d'une composition calligrammatique extrêmement contrainte, la volonté de pallier au défaut d'image de ce médium. Art du « défaut », l'art ASCII persiste pourtant avec le développement des GUI en réseau (les navigateurs Web), et avec lui un nombre de représentations liées à la génération de motifs écrits sur l'écran. Dans l'idée d'écriture d'écran et de réseau, subsiste la figure d'une écriture

¹ La paternité de l'émoicône sur Internet est généralement attribuée à Scott Fahlman, qui, en 1982, décida d'utiliser les combinaisons « : -) » et « : - (» pour signifier la présence de nuances d'ironie ou de gravité au sein de messages électroniques.

palliative, et donc en rapport étroit avec son support en tant que matière énergétique, technique et sémiotique. On touche ainsi de près à un travail de texture informationnelle : l'écriture met en scène la réalité des processus d'information qui la supportent dans des effets de réel.

L'originalité de l'art ASCII réside dans le fait que les caractères ne sont pas seulement situés à la surface visible de l'affichage, mais qu'ils sont l'affichage. Ils participent au processus d'encodage, processus informatique et numérique invisible : pour une combinaison donnée de *stimuli* codée en binaire (0/1), l'ordinateur associe un des 32 caractères de l'alphabet ASCII (composé de commandes informatiques, de lettres de l'alphabet latin, de signes de ponctuation et du système numéral occidental). En ce sens, l'écran est bien « une surface d'occultation qui articule un recto et un verso, c'est-à-dire du montré et du caché », une « zone de médiation autorisant des opérations de transfert entre l'infigurable et le figurable », les sous-couches de code et l'interface d'affichage (Katz, 2005, p. 12). L'art ASCII, pourtant, rend visible une partie de l'invisible, à savoir le matériau, non pas brut mais à un degré bas d'abstraction : les caractères, dénués du sémantisme de l'articulation de l'alphabet en phrases, ne sont pas seulement des unités linguistiques, mais des signes minimaux de codes qui ont une existence dans la réalité informatique. Il entretient un rapport sémiotique double aux processus informatiques : à la fois indice des signaux électroniques (relié matériellement à des *stimuli*) et icônes de l'encodage (relié mimétiquement à son objet).

L'affichage de l'art ASCII sur une interface dépend donc de plusieurs processus sémiotiques et techniques, elle est comme le fruit d'une série de contraintes liées au dispositif. Cette image-texte a une réalité sémiotique aussi bien que pragmatique, dans le sens où « la structure physique des artefacts intègre souvent des contraintes qui s'exercent sur les activités dans lesquelles ils sont utilisés » (Marty et al., 2002, p. 243). Il ne s'agit pas pour autant de déterminisme, puisque les artefacts d'écriture informatique permettant de produire des situations de communication ont des propriétés cognitives : les artefacts sont déterminants mais incorporent des connaissances.

L'art ASCII est ainsi une opération réflexive de transfert et d'affichage de l'information. Il utilise l'encodage pour servir l'affichage non pas d'un texte visé, mais d'un texte ressemblant à une image. Si l'affichage d'écran repose généralement sur des modalités d'apparition plus que de représentation, l'art ASCII simule une représentation. En ce sens, c'est une forme d'a-media, c'est-à-dire, selon Philippe Bootz, un signe dont les *stimuli* ne sont pas réductibles au média observable, mais dont la *mimesis* peut révéler des effets cachés. En effet, un dessin en alphabet ASCII ne réduit pas son code à ses fonctions d'affichage ; il en fait plutôt une modalité d'affichage, une attitude, manière qu'a le code de se comporter dans le média. Le code, mis en scène à la surface de l'interface, devient un intermédiaire entre les processus informatiques et les langages naturels. « Un a-média est un intermédia dans lequel la circulation entre signes est réglée et gérée à un niveau méta par d'autres règles qui ne sont qu'indicées dans les comportements des médias qui

forment l'intermédia. » (Bootz, 2008) Les règles indicées dans les intermédiats relèvent d'une technicité qui ressort de manière mimétique à la surface de l'écran, alors qu'elle n'était censée que la supporter médiatiquement. Il s'agit bien d'une logique indicielle au sens où les règles méta-techniques sont la représentation, la formalisation, et l'abstraction d'une série de contraintes énergétiques reposant sur le traitement du signal en signes.

Les instructions d'affichage sont placées sur le devant de la scène, ou plutôt, du cadre de performance informatique (sous la forme de l'affichage). La question d'une mise en scène est à peine métaphorique, au sens où le dessin textuel du calligramme joue un rôle à deux niveaux : il mime l'effet d'une image, il met en abyme les matériaux de structuration de l'interface. L'art ASCII travaille les codes d'affichage de réseau en tant qu'ils peuvent ainsi produire des effets texturés de *mimesis* réflexive. La mise en relief réside dans l'émergence à la surface des éléments de l'encodage en une semblance d'image. Dans le tissage des codes et des signes, une texture apparaît : celle d'une représentation qui se simule elle-même, une « fausse » image dont la visée est représentative.

Appropriation collective d'une sémiologie ASCII dans le folklore de réseau

La *mimesis* de l'art ASCII doit être interprétée dans des dispositifs de sémiologie, en les replaçant dans des contextes de signification, pour comprendre comment sa texture engage un lien social. La *mimesis* repose sur un effet de représentation des processus informatiques, du machinique. La démarche matérialiste d'Yves Jeanneret nous guide dans cette démarche : elle conçoit la question des supports comme primordiale dans l'analyse de la communication de réseau : « si le média introduit une dimension de machinisme dans le social, c'est dans la mesure où la société passe par l'échange et l'interprétation de messages » (Jeanneret, 2000, p. 67). Cependant, dans ce processus, alors que le support conditionne la forme du message, il n'est pas censé se confondre avec lui. Mais les « effets de réel » impliqués dans l'art ASCII, performance de la texture informationnelle, jouent à confondre support et message : les dessins de l'art ASCII sont des objets d'écriture qui mettent en perspective une réalité machinique. L'étude de ces objets permet de comprendre les artefacts d'une culture Internet perçue du point de vue de son folklore.

Art ASCII et identité : identification de personnalités culturelles sur le réseau

C'est sur les *Bulletin Board Systems* (BBS) que l'on voit apparaître les premières formes d'art ASCII formalisées et célébrées comme telles. Le média du BBS est mis en place comme un réseau parallèle à l'Internet, sous la forme de connexions téléphoniques locales et nationales de serveur à serveur aux Etats-Unis. L'inventeur du premier BBS public (le *Computerized Bulletin Board System*, ou CBBS), Ward Christensen, voulait créer un dispositif pour échanger des logiciels et jeux vidéos

plus facilement que de disquette à disquette, et passant outre les problèmes d'incompatibilité des machines informatiques de l'époque. C'est toute une culture de pirates et « rippers » de logiciels qui se tourne vers le réseau pour faciliter ces échanges. Ils y exportent également leurs pratiques identitaires collectives, comme cette habitude de signer le logiciel « rippé » avec un message personnalisé du « rippeur » sous la forme d'un texte manifeste ou... d'un dessin ASCII. On retrouve d'ailleurs les mêmes pratiques dans le milieu des développeurs industriels ou des hackers, qui font accompagner leur suite logicielle d'un fichier texte représentant leur logo ou emblème en art ASCII. Sous l'influence de la culture des programmeurs et pirates, l'art ASCII fût popularisé sur les premières plateformes d'échanges conversationnels et de ressources en ligne comme les BBS, Usenet, ou encore l'Internet Relay Chat².

L'art ASCII comme signature devient un geste permettant de s'identifier et de se faire reconnaître sur le réseau. L'insertion de dessins en ASCII dans les signatures (.sig files) des messages diffusés dans les « news groups » sur Usenet, autre plateforme importante de l'Internet social d'avant le Web, est omniprésente : en 4 lignes et 80 colonnes (le format conventionnel recommandé par les netiquettes des années 1980), on trouve le nom, le statut professionnel, les coordonnées de l'auteur du message, accompagnés très souvent d'une citation et d'un dessin ASCII. Sur le réseau Usenet, la signature devient un art proliférant jusqu'à des limites hyperboliques³, à tel point que les netiquettes en parlent comme un fléau de la communication en ligne⁴, et que d'autres s'en régalaient d'autant plus⁵.

Ainsi, l'art ASCII est l'occasion de mettre en scène des *persona* de réseau, dans la logique prototypique de l'avatar. Identité fictive ou réelle, il sert de potentiel d'anonymisation (ou « pseudonymisation ») de la personne en ligne caractéristique d'une appartenance à un folklore de réseau. C'est un premier degré de complexité mimétique, participant du tissage d'une sémiose culturelle où des formes de reconnaissance réciproque émergent.

Art ASCII et expressivité : la diffusion des émoticônes et de la culture ASCII sur le Web

L'art ASCII est très présent sur le Web, particulièrement sur les pages Web personnelles et/ou pages « de vanité » (« vanity pages »). Ces sites au webdesign amateur sont en effet des lieux privilégiés d'une culture graphique

² Le logo ou emblème créé à partir de types d'encodages légers comme l'ASCII ou l'ANSI devient une des figures principales des prouesses virtuoses de la Demo Scene, dont l'esthétique repose sur la création d'objets multimédia complexes avec des contraintes et des limitations en termes de code et de programmation.

³ KIBO, un habitué des groupes de Usenet, est l'une de ces quelques célébrités de réseau célébrées ou critiquées pour leur présence virtuelle envahissante sur le réseau, et leur implication ludique et provocatrice à la culture des messages. KIBO est connu pour avoir diffusé sur Usenet des messages accompagnés de la plus longue signature ASCII, archivée sur Archive.org. <http://web.archive.org/web/20070104184414/http://kibosig.googlepages.com/kibosig.txt>

⁴ « Dear Emily Postnews » est une FAQ écrite par Brad Templeton proposant des anti-conseils ironiques sur la netiquette propre à la composition, la rédaction et à l'envoi de messages sur Usenet (<http://www.templetons.com/brad/emily.html>). Très populaire, elle constitue un témoignage sur l'art de l'écriture informelle sur Internet.

⁵ Les groupes de nouvelles sur Usenet « alt.warlord-fan » et « alt.ascii-art » contiennent des collections de signatures en art ASCII.

représentationnelle et mimétique sous la forme de textures numériques en relation avec une esthétique de la figuration (Rieusset-Lemarié) : une iconographie à effets de réel, comme les papiers-peints ou les gif animés par exemple.

L'émoticône est un de ces motifs. Forme minimale et dérivée de l'art ASCII, l'émoticône (mot-valise formé d'émotion et d'icône) doit être analysée dans la même idée d'une semblance d'image surfaçant dans la mimesis de l'écran. Elle a pour fonction de pallier les défauts de l'expression écrite par rapport à l'oral dans des situations de conversation informelle comme sur le réseau. Elle circule depuis les forums jusqu'aux pages personnelles, son exportation étant facilitée par la simplicité de sa génération à l'écran, *via* le copier-coller essentiellement.

Corpus largement étudié par la linguistique appliquée à l'écriture en ligne, il gagne à être replacé dans un questionnement esthétique et culturel. On observe une convergence de ces deux formes dans les pratiques culturelles de réseau comme celle des internautes japonais, connus pour la complexité de leurs combinaisons de signe. Le forum 2chan (2chan.net) – version japonaise d'un bouquet de forums d'images liés entre eux par la dénomination *chan⁶ – est un exemple riche de cette convergence sous la forme du « Shift_JIS art », une forme dérivée d'art ASCII augmenté de caractères spécifiques à l'encodage des textes en japonais.

Le traitement représentationnel de l'information, dans ce cadre formel, repose sur une conception de l'écriture encodée comme une application symbolique de l'artefactualité cognitive de l'ordinateur. Dans le cadre d'une théorie de l'« esthétique ordinaire » sur Internet, Annibal Frias analyse les émoticônes comme « la réinscription d'une présence corporalisée, c'est-à-dire expressive et expérientielle, grâce à des opérations symboliques : graphies, codes, affects. [...] Ils rendent possible, par-delà (et à travers) la machine, une co-présence sociale et symbolique grâce à une médiation homologique et technologique apparentée à la magie » (Frias, 2003). En effet, l'ordinateur personnel en réseau est une machine intermédiaire, qui relie les utilisateurs, qui les met en contact, et transforme, par là même, les parties médiées tout en les traduisant les unes aux autres. Un message posté sur une des premières discussions du groupe Usenet « alt.ascii-art » joue ainsi à encoder dans un dessin ASCII un manifeste en faveur de cette « textualité créative ». Célébration d'un art poétique de la contrainte

```

I really liked the word pictures          If you wish
that I saw          while reading         to make your word
netnews at          my office the        pictures look as good
other day,          and it seemed        as ours, you might need
like a really great concept, and          to put some effort into
well worth taking  the time              it. It will come only
to come up with a  few more              after you think a
variations. These  are some              good one is
of the ideas that  wouldn't              not possible. But
let me rest until I chose to put         if you do keep at it,
them              down. Really, the      persistence will reward
type              of variation that     you. It takes a careful
THIS             form allows could     eye for words and an
stagger the mind. Perhaps, if we        impressive flair
wanted to, we could write                for design
messages as a solid block                to arrange words
of writing in which words                 in this manner. They
can also be read in the spacing!         that try and fail, find
                                          that they are still far
                                          the wiser from having
                                          made the attempt.

Poetry doesn't really work
in this form, as it forces
changes in word-order that
can destroy rhythm, as in:

If I hadn't been delivered
by Cassian, I bet that I
really wouldn't be such an
antidissestablishmentarian!

Then again, maybe I'm just
trying a little too hard.
I bet somebody out there
can write a decent poem
with a natural sort of
justification, but it
may not quite belong
in this newsgroup.
--Mr. Templeton?

```

« Ascii: creative text » (cf. note 7).
Message posté par Patrick Cain sur le groupe rec.humor.funny, le 1er août 1990, et reposté sur alt.ascii-arts le 9 novembre 1993.

⁶ Abréviation de « channel », terme consacré sur les plateformes de Relay Chat pour nommer les « salons » de conversation, et dans lesquels l'usage de l'émoticône devient une figure d'écriture à part entière pour faire le pont entre conversation orale et conversation écrite. Le terme *chan, à partir du sens élargi aux conversations de forums, est une abréviation qui sert de franchise aux forums d'image (*image board*) - l'astérisque marquant formellement sa fonction de suffixe (2chan, 4chan, etc.).

d'écriture, le calligramme n'oublie pas pour autant son statut de message existant dans un tissu communicationnel. Evoquant la netiquette des groupes de Usenet, les dernières lignes du calligramme sont un clin d'œil à Brad Templeton, le rédacteur de la FAQ Emily Postnews évoquée plus haut : « Je parie que quelqu'un pourrait trouver une justification plus naturelle pour composer un poème convenable, mais aurait-il sa place dans un groupe de nouvelles, Mr Templeton⁷ ? » L'idée que le naturel (défini comme le conventionnel) n'a pas sa place sur Internet est à la base de la création ASCII, perçue comme un artefact contextuel, qui symbolise une culture de réseau.

Un artefact introduit de la différence dans l'événement : les médiations de la communication inter-humaine via Internet passent par de nouveaux modes de représentations (l'art ASCII comme écriture de soi et du collectif) parce qu'elles-mêmes sont le témoin de changements dans les modes d'expression et de sociabilité. De fait, elles sont l'occasion de comprendre les détournements créatifs de l'encodage comme l'occasion de tisser non seulement du sémiotique, mais aussi du social dans un contexte technique. On peut convoquer l'idée d'objet-frontière, défini par l'Adaptative Structure Theory comme un artefact qui insère de l'information dans un contexte de règles symboliques de communication : ce sont des textes qui introduisent une performance de l'utilisateur en réseau, et de fait le lie à une agence collective, un public à la fois récepteur de messages et réceptif à sa mise en forme symbolique (De Sanctis et Poole, 2004). L'effet de texture ASCII travaille le corps virtuel du communicant homme-machine : il est une figure du langage technique associé au langage symbolique.

La compréhension des fonctions de l'art ASCII, sur les plans sémiotiques et techniques des interfaces informationnelles, ne doit pas nous induire en erreur : ces textes qui font semblant d'être des images déploient une authenticité sur le plan de la communication de réseau. L'art ASCII, ainsi, est un motif du folklore de réseau : reposant sur des processus de référence mimétique et figuratif, il permet d'introduire du commun, du traditionnel (l'expression d'émotions, la représentation de soi), dans un contexte matériel médiatique nouveau.

Imitation générative et liant social

La question finale que nous devons nous poser concerne l'analyse des processus sociaux de la création d'art ASCII. On trouve un équivalent artistique de cette pratique chez les artistes cybernétiques et l'art de composer des œuvres de manière collective en réseau – ou « art télématique », tel que le nomme Roy Ascott dans *Telematic Embrace*. Dans cet ouvrage, une composition calligrammatique

⁷ « I bet somebody out there can write a decent poem with a natural sort of justification, but it may not quite belong in this newsgroup. -- Mr. Templeton? » Message posté par Patrick Cain sur le groupe rec.humor.funny, le 1er août 1990, et reposté sur alt.ascii-arts le 9 novembre 1993.

http://groups.google.com/group/alt.ascii-art/browse_frm/thread/f20265a5ec45fe26#

http://groups.google.com/group/alt.ascii-art/browse_frm/thread/f20265a5ec45fe26#

collective de 1982 (similaire à l'art ASCII, mais qui ne sont pas des caractères de télétype), « La plissure du texte », est décrite comme fondée sur « l'idée générative d'un entrelacement perpétuel au niveau du tissu lui-même⁸ » (Ascott, 2007, p. 66). La reconnaissance d'une texture spécifique à l'écriture collective de réseau n'est pas déparée – comme nous venons de le montrer dans la deuxième partie – d'une reconnaissance d'une co-présence, d'une interaction sociale à l'œuvre. Mais la notion nouvelle qu'apporte Roy Ascott est celle de générativité, formulée dans l'idée que le virtuel et le réel co-évoluent dans une complexité émergente.

L'idée développée jusqu'ici était que la texture informationnelle de l'art ASCII repose sur une forme de représentation mimétique et réflexive de la communication machinique. Une texture en représentation s'oppose généralement à l'idée que l'on se fait d'une texture générée, c'est-à-dire une texture dont les effets perceptifs émergent sans passer par la référence indicielle et/ou iconique à des objets. Mais la *mimesis* réflexive, code/surface et encodage/langage, se transforme : d'abord référence d'un rapport de l'homme à la machine dans un contexte de communication médiatisée, elle crée une nouvelle réalité sémiotique fondée sur un corps de réseau qui n'a pas d'équivalent dans le réel. Elle participe en cela aux arts du texte, qui signalent un détachement du principe de réalité et qui finissent par faire référence d'abord à eux-mêmes, en une réalité autonome. En effet l'art ASCII s'autonomise en ce qu'il circule sur le réseau comme une variation intertextuelle sur un thème. On peut presque parler de création collective, comme le dit Roy Ascott à propos de l'art télétype, non pas tant qu'il soit composé à plusieurs mains par un collectif seulement séparé par les réseaux, mais en ce sens qu'il évolue dans la dynamique d'une série de copies et de modifications sur des « pattern » de code. Comme on le voit dans le groupe de nouvelles « alt.ascii-art » sur Usenet, on peut commander un dessin ASCII à ses interlocuteurs internautes qui contribuent alors à présenter leur version ASCII du motif, version qu'ils auront créée eux-mêmes ou récoltée ailleurs sur le réseau⁹.

Selon les lois logiques de l'imitation théorisées par Gabriel Tarde, la génération d'une forme inventive ou créative est influencée par le contexte social et les compétences des acteurs à recombinaison des imitations existantes, et son succès de propagation dépend de sa compatibilité avec l'environnement des imitations existantes. Forme poétique propagée par les hackers et autres usagers expérimentés des interfaces de l'Internet pré-Web, l'écriture créative en ASCII repose sur des manipulations de structures formelles et des actes de discours performatifs (Cramer, 2001). Les processus de génération ASCII reposent alors sur la recombinaison sémio-technique de propriétés contextuelles de l'encodage informatique propice aux processus d'imitation : la reconnaissance d'un environnement d'interfaces communes et des langages compatibles dans ce cadre d'écran (le « plaintext » ASCII) et la transposition de ce dispositif dans un contexte

⁸ « A generative idea of perpetual interweaving at the level of the tissue itself » (Ascott, 2007, p. 66.)

⁹ Un exemple parmi une multitude d'autres, la requête de motifs d'avion en art ASCII, sur « alt.ascii-art » http://groups.google.com/group/alt.ascii-art/browse_frm/thread/4f1167072069ca7e#

social de communication. La pratique, dans ce contexte, de gestes de substitution (le texte pour le code) et d'accumulation (la collection de motifs), est caractéristique de l'idée d'imitation générative proposée par Tarde. La propagation de l'art ASCII dans les communautés de l'Internet participe alors à l'élaboration d'une culture de réseau avec ses formes et son langage dont la spécificité repose sur un tissage informationnel génératif.

En définitive, la texture de l'art ASCII est une forme d'interférence des imitations, au sens où dans le transfert et le décodage des messages émergent des formes communes et originales à la fois. Simulation d'images par le biais de données textuelles, elle est aussi une représentation des processus informatiques, dans la mesure où elle met en scène une performance du machinique dans le social. Référençant de manière pragmatique l'inscription du corps social dans le sémiotique, elle fournit des moyens de s'identifier et de s'exprimer sur les interfaces textuelles du réseau. Mais en tant qu'artefact fait de langage et de discours, elle est une forme de création à l'intermédiation des pratiques culturelles de réseau. Traitement social et poétique de la matière informationnelle, l'art ASCII nous donne accès à une culture folklorique fondée sur le plaisir de l'écriture dans la communication.

Références bibliographiques

ASCOTT, Roy. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*. California, ed. University of California Press, 2007

BOOTZ, Philippe. « Using Temporal Semiotics in A-Media Digital Poetry », in *Computer Art Congress, CAC 2*. Paris, éd. Europa, 2008, pp. 5-18.

BROEKMANN, Andreas. « Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics », manuscrit de lecture, *Refresh !*, conférence, Banff/Canada, 29 Septembre 2005. <http://hdl.handle.net/10002/345>

CRAMER, Florian. « Digital Code and Literary Text », in BLOCK, Friedrich W., HEIBACH, Christiane et WENZ, Karen, eds., *The Aesthetics of Digital Poetry*. Ostfildern, éd. Hatje Cantz, 2004, p. 336.

DE SANCTIS, Gerardine, et POOLE, Marshall Scott. « Structuration Theory in Information Systems Research: Methods and Controversies », in WHITMAN, Michael E. & WOSZCZYNSKI, Amy B., eds., *The Handbook for Information Systems Research*. Idea Group, 2004.

FRIAS, Annibal. « Esthétique ordinaire et chats : ordinateur, corporéité et expression codifiée des affects », *Techniques et Cultures*, n°42 « Du virtuel@l'âge du fer.com », Juillet-Décembre 2003.

KATZ, Stéphanie. « Les dispositifs de l'infigurable », in DESGOUTTE, Jean-Paul dir., *Le cadre et l'écran*. Paris, éd. L'Harmattan, 2005, pp. 11-15.

JEANNERET, Yves. *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*. Villeneuve d'Ascq, éd. Presses Universitaires du Septentrion, 2000.

MARTY, Claude, et al. « La Sémiotique dans les pratiques de communication », in LE BŒUF, Claude dir., *Pragmatique des communications instrumentées*. Paris, éd. L'Harmattan, 2002, pp. 235-270.

RIEUSSET-LEMARIÉ, Isabelle. « De la teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre : l'esthétique de la dissémination à l'ère de la reproduction multimédia », *Solaris*, n°7, BLIN, Odile, dir., « Matière numérique : la production et l'invention des formes », Décembre 2000/Janvier 2001.
<http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7rieusset-lemarie.html>

SOUCHIER, Emmanuël. « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique », in *Communication & langages*, n° 107, 1996.

SOUCHIER, Emmanuël. « Lorsque les écrits de réseaux cristallisent la mémoire des outils, des médias et des pratiques », papier de la conférence « The Future of Web publishing. Hyper-Reading, Cybertexts and Meta-Publishing », Centre Jacques Cartier, 2003.
<http://www.interdisciplines.org/defispublicationweb/papers/18/version/original>

Sauf mention contraire, tous les textes et toutes les images sont assujettis aux lois sur le copyright (propriété de l'auteur).

Si vous voyez sur ce site des images dont vous détenez les droits, veuillez nous en faire part, elles seront retirées du site immédiatement.

Pour citer cet article, indiquez cette adresse :

<http://reelvirtuel.univ-paris1.fr/index.php?/revue-en-ligne/c-paloque-berges/>