

**Déméter**

ISSN : 1638-556X

Éditeur : Université de Lille

10 | Été | 2023

Online/Offline : Nouvelles stratégies curatoriales pour oeuvres numériques

---

# La porosité de l'*online* et de l'*offline* dans les pratiques artistiques et dispositifs curatoriaux post-cyberféministes

*The Porosity of Online and Offline in Post-Cyberfeminist Artistic Practices and Curatorial Devices*

**Amélie François**

---

 <https://www.peren-revues.fr/demeter/1315>

DOI : 10.54563/demeter.1315

## Référence électronique

Amélie François, « La porosité de l'*online* et de l'*offline* dans les pratiques artistiques et dispositifs curatoriaux post-cyberféministes », *Déméter* [En ligne], 10 | Été | 2023, mis en ligne le 01 octobre 2023, consulté le 22 novembre 2023. URL : <https://www.peren-revues.fr/demeter/1315>

## Droits d'auteur

CC-BY-NC

# La porosité de l'online et de l'offline dans les pratiques artistiques et dispositifs curatoriaux post-cyberféministes

*The Porosity of Online and Offline in Post-Cyberfeminist Artistic Practices and Curatorial Devices*

**Amélie François**

## PLAN

---

Une esthétique de la saturation

La matérialité du virtuel

À la surface de l'écran

Gratter sous la surface de l'écran

Une esthétique de l'interaction : quand les gestes et pratiques numériques font œuvre

Des images (méta)conversationnelles

Les métiers du virtuel

Les mythologies d'internet

De l'incarnation du soi virtuel à la fusion de l'humain et de la machine

Prendre le contrôle de la machine

Détournement de la peinture numérique

Codage d'objets numériques

*Hacking* des données numériques

La contamination de l'espace muséal par le numérique : une porosité entre matériel et immatériel

Le *white cube* s'imisce dans la *black box*

La *black box* s'imisce dans le *white cube*

Conclusion

## TEXTE

---

- 1 Le réel, relatif aux choses matérielles, et le virtuel, de l'ordre de la potentialité, de la simulation et du fictionnel, apparaissent comme des antonymes permettant de distinguer le monde matériel, physique, et le monde immatériel, numérique. Or, la frontière qui séparait autrefois ces deux mondes n'est plus si distincte depuis l'éclatement de la bulle internet survenu au début des années 2000, marquant le début du web 2.0 (web participatif) ; nous transitionnons désormais vers le web 3.0 (web sémantique). Les mouvements artistiques que sont le

Net Art et le cyberféminisme, prenant internet comme support, outil et environnement<sup>1</sup>, sont apparus au début des années 1990, marquant la première ère du numérique, à une période où les frontières entre les mondes physique et numérique étaient encore distinctes. Le numérique l'a emporté sur le physique, faisant basculer les artistes vers de nouveaux mouvements, adaptés à notre ère post-média, que sont le post-internet et le post-digital. Si le Net Art a été revendiqué mort trois ans seulement après sa création, le cyberféminisme<sup>2</sup> n'a jamais été déclaré mort. Or, l'éclatement de la bulle internet a fait perdre l'espoir de faire de ce média multiforme un monde parallèle, indépendant, autonome et utopique abandonnant les oppressions systémiques qui gangrènent le monde physique, qui animait les cyberféministes ; au contraire, le web 2.0 a très vite calqué les disparités économiques et sociales de nos sociétés physiques. Ainsi, le cyberféminisme est en quelque sorte *mort*. Il laisse place à ce qu'Helen Hester propose d'appeler le post-cyberféminisme<sup>3</sup>, poursuivant la lutte contre les discriminations dans une ère post-média (technoféminisme, xenoféminisme, post-colonialisme)<sup>4</sup>.

- 2 Je propose d'explorer les créations multimédias et multiformes de jeunes artistes natif·ves d'internet habité·es par la question du numérique, de son évolution et des flux qu'il engendre, mais aussi de nos corps à l'épreuve de l'évolution technologique, dans une logique post-cyberféministe. Par le biais d'une analyse croisée de leurs œuvres, je souhaite poser la question de la porosité entre le matériel et l'immatériel dont elles rendent compte, mettant à mal les concepts d'artiste, d'œuvre et de spectateur·rice. L'articulation du *réel* et du *virtuel* dont ces œuvres témoignent semble en adéquation avec nos modes de vie actuels : vers quelles orientations futures du monde de l'art ces artistes, travaillant *sur*, *avec* et *par* le numérique, nous mettent-elles face ? Je propose d'analyser les imageries qu'elles développent, témoignant des flux constants de la mondialisation, leurs stratégies d'occupation des réseaux et la manière dont les gestes, pratiques et outils numériques s'immiscent dans leur travail. Pour finir, il s'agira d'explorer le renouvellement des dispositifs curatoriaux, en analysant à la fois les matérialisations possibles de ces œuvres dans les espaces muséaux traditionnels, et les nouvelles formes curatoriales induites *par* les pratiques numériques, *sur* les espaces numériques.

## Une esthétique de la saturation

- 3 Les imageries créées par ces artistes post-digitales reposent sur une esthétique de la saturation, visant à représenter la saturation de notre monde, tant matérielle qu'immatérielle. Elle découle sur la prise du numérique et de ses coulisses comme sujet de représentation et de réflexion. En tant qu'héritières du Net Art, ces « œuvres de contamination médiologique<sup>5</sup> » nous incitent à abandonner l'idée d'une opposition entre *réel* et *virtuel*, à l'image de la dissolution progressive des frontières entre le monde physique et le monde numérique depuis l'éclatement de la bulle internet.

## La matérialité du virtuel

- 4 Cette esthétique de la saturation se distingue en premier lieu par la représentation de la matérialité du virtuel et du flux constant qu'il implique, qui constitue une réalité et dont l'impact se situe tant sur les individus que sur l'environnement. C'est par la représentation de l'omniprésence d'objets permettant l'accès au numérique, que l'on pourrait assimiler à des artefacts de transit vers le virtuel, que les artistes rendent compte de sa matérialité.
- 5 Les ordinateurs et téléphones mobiles représentés apparaissent alors comme les symboles d'une ère de la connectivité, voire de l'hyperconnectivité. Le smartphone, modèle dominant actuellement le marché de la téléphonie mobile, symbole d'hyperconnectivité, devient ainsi un sujet récurrent dans les œuvres post-digitales. Il apparaît omniprésent dans le travail d'Arvida Byström (artiste suédoise, née en 1991), à la fois en tant que sujet de représentation, outil artistique et dispositif d'exposition : il se trouve souvent au centre des compositions de ses natures mortes (depuis 2015), entouré de bouquets de fleurs ou de fruits, ou se fait une place discrète dans le reflet d'un miroir ; il nous laisse parfois voir sa coque, parfois son écran, éteint ou allumé. Par la modélisation 3D, Nicole Ruggiero (artiste américaine, née en 1994) met l'accent sur l'aspect conversationnel de ces appareils dans sa série *msg bubble* (depuis 2017), lui permettant d'illustrer comment ces objets connectés façonnent nos relations, amicales ou amoureuses (voire sexuelles), par le biais desquels nous devenons joignables en tout temps et en tout lieu.

- 6 Les téléphones mobiles *dépassés* servent quant à eux à illustrer une société qui évolue trop vite, dans laquelle les objets sont dépassés avant même leur sortie, découlant de l'engouement des GAFAM<sup>6</sup> pour l'innovation technologique ; c'est ainsi que des modèles devenus emblématiques dans l'histoire de la téléphonie mobile deviennent sujets de représentation. Le Nokia 3310, ayant marqué le début des années 2000<sup>7</sup>, apparaît dans les modélisations de Nicole Ruggiero, teintées de nostalgie face à cet appareil qui a bercé son adolescence et façonné son rapport aux autres. Les téléphones à clapet ou coulissants, ayant marqué le milieu des années 2000, apparaissent quant à eux aux côtés de smartphones dans les vidéos de Tabita Rezaire (artiste française, née en 1989), dans une dimension plus critique ; ces téléphones deviennent des motifs contrastant avec les paysages naturels paisibles sur lesquels elle les superpose, symbolisant une société où l'on est sans cesse ramenés au passé et où l'on vit dans la projection d'un futur, déconnecté du moment présent.
- 7 Il en est de même pour les ordinateurs, mis en scène par Nicole Ruggiero, Molly Soda et Tabita Rezaire, tantôt récents (MacBook Apple), tantôt dépassés, à nouveau représentés par d'anciens modèles devenus emblématiques (iMac G3, Windows 95 et XP, ou encore le Robotron KC 87, qui apparaît au centre de la série de vidéos *Robotron - A Tech Opera* réalisée entre 2018 et 2020 par l'artiste allemande Nadja Buttendorf, retraçant le développement des technologies dans l'Allemagne de l'Est en la reliant à son histoire familiale<sup>8</sup>, - dont la démarche est de s'inscrire à l'encontre des *succes stories* dans le milieu technologique, régulièrement mises en avant par les entreprises américaines).
- 8 Généralement considérés comme peu esthétiques et peu pratiques, les câbles destinés au chargement de nos appareils électroniques que les grandes entreprises cherchent à minimiser, si ce n'est à supprimer, permettent une fois de plus aux artistes d'illustrer la matérialité du virtuel. Arvida Byström parvient à les fondre parfaitement aux éléments naturels (fleurs, fruits) qui composent ses natures mortes. Ces câbles, qui encombrant nos habitats et qu'on cherche à tout prix à ordonner ou à dissimuler, constituent un pâle écho aux milliers de kilomètres de câbles souterrains et sous-marins dont la fonction est d'établir le réseau, quand nos ordinateurs et autres appareils de stockage rappellent les millions de serveurs dispersés dans le monde.

Bien éloignés de l'idée d'un réseau aérien que tentent de nous suggérer les GAFAM par le biais d'appellations telles que le *cloud*, ce sont ces éléments, on ne peut plus réels et matériels, qui nous permettent d'accéder à toute heure et en tout lieu à du contenu en temps réel, issu de différentes parties du monde ; les câbles et appareils numériques de stockage présents chez nous constituent une version à petite échelle de ce qu'il se passe sur la planète. Marilou Poncin (artiste française, née en 1992) matérialise cette réticularité dans son exposition « Perfection is a Lie so Play with it » (2022) par un dessin mural en 3D connectant les œuvres exposées.

- 9 Il s'agit, pour ces artistes, de matérialiser les flux constants qui nous entourent et auxquels nous prenons part plus ou moins consciemment. Cette réticularité numérique débouche sur une mondialisation par le numérique. Son penchant physique est néanmoins dépeint par Alicia Mersy (artiste canadienne aux origines franco-libanaises, née en 1988), par la représentation de lieux transitoires tels que des aéroports et axes routiers et de véhicules tels que des voitures (plus ou moins luxueuses) et avions dans sa vidéo *Hypnoses Excite* (2019). L'univers de la publicité, symbole par excellence du capitalisme, poussant à la surconsommation et participant à l'uniformisation et à la saturation de notre monde, est également repris par les artistes : Arvida Byström propose ainsi un lot de deux culottes assorties, l'une pour l'humain, l'autre pour son smartphone – qu'elle vend par ailleurs véritablement (2021) ; Alicia Mersy propose une publicité fictive pour *Xenia* (2018), un sérum anti-déportation qui « fournit un abri contre la nation qui veut vous expulser » et Marilou Poncin pour du sang synthétique, *Plasma 3000* (2017). Ces références à l'univers de la publicité se retrouvent également dans l'exposition de leurs œuvres sur les écrans publicitaires de grandes villes (Tokyo pour Nicole Ruggiero et Paris pour Signe Pierce) ; cette esthétique de la saturation se couple alors d'une esthétique de la visibilité, notamment chez Signe Pierce (artiste américaine, née en 1988), qui représente de nombreux corps féminins dénudés, devenus marchandises, couplés d'une surenchère de néons.

## À la surface de l'écran

- 10 La présence d'éléments d'interfaces numériques dans leurs œuvres participe à cette esthétique de la saturation et nous permet d'accéder à un nouveau niveau du digital : nous sommes à la surface de la machine, les yeux rivés sur le contenu de l'écran. À l'image de cette multitude d'objets technologiques qui ponctuent de manière plus ou moins récurrente et percutante leurs œuvres, c'est ici une multitude d'interfaces de systèmes d'exploitation ou de réseaux sociaux emblématiques d'une époque (révolue ou non) qui s'immiscent dans leurs créations : fenêtre d'erreur ou *écran bleu de la mort* de Windows 98 ou XP, curseur qui tourne en rond, écran de bureau de MacBook, messages en bulles caractéristiques de l'iPhone, barres de recherche Google, posts Instagram, lecteurs de vidéos ou section commentaires YouTube, vidéos verticales typiques de l'utilisation du smartphone...
- 11 Cette réappropriation d'interfaces emblématiques s'établit généralement ainsi : un élément caractéristique de l'interface est identifié et extrait de son contexte initial jusqu'à en être transformé au rang de motif démultipliable et éventuellement détourné de son usage premier ou de son sens initial. Si Nicole Ruggiero modélise en 3D des ordinateurs Windows subissant le bug ultime de *l'écran bleu de la mort*, ou encore des iPhone dont le contenu de l'écran nous laisse apercevoir des notifications Tinder, elle extrait, dans sa série *msg bubble*, le motif du message en bulle dans *Late at Night* (2019), en plaçant les messages *autour* du smartphone ; dans *Sober* (2018), ces messages *popent* sur une fleur, selon un principe de superposition que l'on retrouve également dans certaines créations d'Arvida Byström.
- 12 Dans d'autres cas, l'élément d'interface possède une visée illustratrice, notamment dans le cadre d'œuvres prenant la forme de vidéos. C'est ainsi que sont mises à l'image les barres de recherche Google, le *feed* Instagram et les lecteurs de vidéo YouTube dans la vidéo *Disembodied Daughter* (2018) d'Arvida Byström, ou encore la section commentaire YouTube dans *Tough Love* (2022) d'Alicia Mersy. Molly Soda (artiste américaine, née en 1989) propose quant à elle des performances.gif composées sur son écran de bureau dans *Desktop Dance*, dans lesquelles elle transforme l'environnement numérique en un environnement plus plaisant. Dans *Desktop Dump*, elle nous propose

d'entrer, une fois par mois, dans l'intimité de son ordinateur, afin de faire collectivement, via la plateforme de *streaming* Twitch, un tri dans ses fichiers ; dans ce contexte, elle se miniaturise et se déplace *dans* l'écran : c'est alors le monde physique qui vient se superposer au monde numérique.

## Gratter sous la surface de l'écran

- 13 À l'image de Molly Soda, qui entre dans son ordinateur et nous laisse pénétrer dans son intimité, je propose de gratter sous la surface de l'écran afin de voir ce qu'il s'y cache. Il ne s'agit pas ici d'explorer la machine dans son processus de fonctionnement, mais plutôt de revenir sur les coulisses du monde numérique et d'en évoquer ainsi les effets et impacts sur ses acteur·rices, utilisateur·rices et sur l'écologie.
- 14 Pour lutter contre la saturation numérique, que dépeint parfaitement Nicole Ruggiero dans son jeu vidéo *NO ESC* (2018), pouvant amener à la submersion de l'utilisateur·rice dans ses tâches quotidiennes, Dasha Ilna (artiste russe) propose un *Center for Technological Pain*, société fictive proposant des *DIY solutions to health problems caused by digital technologies* (2017-2020), sous la forme d'un site internet sur lequel sont mis à disposition des schémas permettant de réaliser des objets de soin, des cours d'auto-défense et de yoga accessibles depuis un site internet et déclinés en workshops ; Nadja Buttendorf propose dans *#HotPhones* (2018) un soin « *high-tech self-care* », disponible sous forme de tutoriel vidéo, également décliné en workshops. S'il s'agit de lutter contre de réels problèmes qui touchent de nombreux·ses utilisateur·rices par l'usage intensif des smartphones et ordinateurs (tension musculaire, sécheresse et fatigue oculaire, mauvaise posture, frottement des doigts, insomnie, etc.), les solutions proposées par ces deux artistes sont néanmoins absurdes car elles reposent sur des soins *avec* et *par* le numérique. Tabita Rezaire et Alicia Mersy, qui ont par ailleurs pour habitude de collaborer, prônent quant à elles, de manière bien plus sérieuse, un retour à la nature à travers leurs documentaires, en liant fréquemment technoféminisme, écoféminisme et post-colonialisme (qui se joue désormais par le numérique).
- 15 La place des femmes sur internet est abordée par Addie Wagenknecht (artiste autrichienne, née en 1981) dans *There are no girls on the*

*internet* (2020), performance en ligne dans laquelle elle part à la recherche de femmes sur une plateforme de discussion vidéo en ligne afin d'investiguer autour d'un *meme* ayant fait le tour de la toile, selon lequel internet est dépourvu de femmes (le bilan de sa recherche sur cette plateforme va également dans ce sens). Son travail peut également faire écho à l'évincement des femmes dans les milieux technologiques, qui tend à évoluer<sup>9</sup>. Arvida Byström évoque quant à elle le féminisme de commodité présent sur les réseaux sociaux dans son *reenactment* de la performance *Interior Scroll* (2018) de Carolee Schneemann (1975).

16 Le contexte censorial des réseaux sociaux apparaît de manière sous-jacente dans les œuvres de Stephanie Sarley (artiste américaine, née en 1988) et d'Arvida Byström, utilisant toutes deux des fruits et/ou légumes pour connoter les sexes et contourner ainsi les conditions d'utilisation émises par Instagram, parfois jugées problématiques<sup>10</sup>. L'artiste française Lauren Huret (née en 1984), qui porte d'ailleurs de grandes craintes sur le monde numérique (en témoigne le message laissé sur la page d'accueil de son site)<sup>11</sup>, évoque plus directement ce qu'il se cache derrière les interfaces lisses et propres du groupe Meta dans son exposition « Praying for my Haters » (Centre Culturel Suisse, Paris, 2019), dévoilant les problématiques, enjeux et limites de leur gestion des contenus ; l'exposition cible plus particulièrement le travail de modérateur·rice de contenus, entraînant une délocalisation de la souffrance<sup>12</sup> ; en effet, l'entreprise Meta emploie des sous-traitants majoritairement issus de Manille, chargés de modérer les contenus en seulement huit secondes en suivant une grille fournie par l'entreprise, car les intelligences artificielles ne sont pour le moment pas capables de juger de la validité ou non d'une image ; iels sont alors confronté·es à des images particulièrement choquantes au quotidien, pour un travail mal rémunéré<sup>13</sup>.

17 De manière plus globale, le numérique devient sujet dans les œuvres de ces artistes, étudiant l'ensemble des phénomènes qui en découlent : son omniprésence, qui tend à modifier nos relations sociales, sentimentales et sexuelles (Nicole Ruggiero, Arvida Byström, Addie Wagenknecht), l'utilisation de filtres se superposant à nos visages proposés par Snapchat et Instagram (Arvida Byström), ou encore les algorithmes, puissants outils de contrôle et de surveillance (Addie Wagenknecht). Il ne s'agit pas, pour ces artistes, de dresser un

portrait exclusivement négatif du numérique, mais plutôt de soulever les problématiques qui en découlent ; en tant que natives d'internet, elles en dépeignent aussi les points positifs, considérant ce média et plus largement le numérique comme de formidables outils, comme le rend si bien la série documentaire multimédia *How The Internet Changed My Life* (2018) de Nicole Ruggiero.

## Une esthétique de l'interaction : quand les gestes et pratiques numériques font œuvre

- 18 Penchons-nous maintenant sur l'inclusion des gestes et pratiques numériques dans leurs créations, qui contribuent à placer l'interaction en leur centre. Les « œuvres de communication interactive<sup>14</sup> » emblématiques des mouvements du Net Art et du cyberféminisme trouvent ainsi une survivance dans les pratiques post-digitales et un renouvellement à travers de nouvelles stratégies d'occupation du réseau, contribuant à développer l'internet créatif.

### Des images (méta)conversationnelles

- 19 Les images textuelles multiformes, le *selfie*, le *food porn*, le *.gif* et le *meme* apparaissent comme autant de pratiques numériques populaires sur le web 2.0. Elles constituent également des images conversationnelles qui permettent aux artistes d'occuper le réseau et de s'y fondre parfaitement, pouvant ainsi laisser le·a spectateur·rice-internaute perplexe face au contenu qu'il est en train de parcourir.
- 20 Penchons-nous premièrement sur les images textuelles, que Marie-Anne Paveau détermine comme des technographismes, « production[s] sémiotique[s] associant texte et image dans un composite natif d'internet », basées sur un remix verbo-iconique<sup>15</sup>. Nous les retrouvons chez ces artistes à travers la pratique du *.gif* (notamment explorée par Addie Wagenknecht et Aiala Hernando dans leur série *eg1rl*<sup>16</sup>) et la reprise d'éléments d'interfaces, tels que les messages en bulles ou les notifications d'iPhone évoqués plus tôt dans les créations d'Arvida Byström et de Nicole Ruggiero ; cette réappropriation d'interfaces emblématiques est extrêmement populaire dans les cultures et

sous-cultures numériques, constituant une nouvelle esthétique native d'internet<sup>17</sup>. Cette pratique numérique leur permet une grande liberté sur le contenu textuel ajouté à l'image, quand dans *Tough Love* de Tabita Rezaire, les éléments d'interface y apparaissent sous la forme de captures d'écran superposées à une image de fond, destinés à illustrer un propos. S'il s'agit là de manipulation ou de réappropriation d'interfaces, par détournement ou par capture d'écran, elles incluent également des images purement textuelles dans leurs créations. Chez Tabita Rezaire et Alicia Mersy, qui investissent le documentaire vidéo, ces images textuelles permettent parfois de remplacer une voix off, quand chez Signe Pierce, les images fixes textuelles se suffisent à elles-mêmes et constituent l'intégralité de l'œuvre : le texte, stylisé, fait image et œuvre, dans la logique du Neon Art. Cette pratique de l'image purement textuelle s'assimile aussi à une pratique numérique populaire sur les réseaux sociaux, prenant de plus en plus d'ampleur<sup>18</sup> dans cette course à la visibilité et à la transmission d'informations : le format de l'image permet ainsi de mettre en valeur le texte, de le distinguer véritablement du reste de l'interface<sup>19</sup>, participant ainsi au *pictorial turn* théorisé par William J. T. Mitchell en 1994 : les cultures visuelle et verbale fusionnent, s'imbriquent<sup>20</sup>. Ce phénomène était déjà repris aux prémisses des pratiques cyberféministes, comme en témoignent les technographismes massivement diffusés par mail en 1991 par le collectif VNS Matrix, devenus viraux<sup>21</sup>. Si les pratiques du Mail Art du cyberféminisme les amenaient à occuper le réseau via des listes de partage privées, l'éclatement de la bulle internet permet aux artistes post-digitales de partager publiquement, via l'usage des réseaux sociaux, leurs images textuelles.

21 Cette iconisation du discours se retrouve également dans la pratique du *selfie*, photographie déictique popularisée dès le milieu des années 2000 par l'accès facilité aux appareils permettant de photographier, tels que la webcam et le téléphone mobile ; largement commentée et analysée, souvent décriée, cette pratique est devenue un véritable phénomène à l'ère du web 2.0 (skyblogs, Instagram), bien qu'elle n'en soit pas native<sup>22</sup>. Marie-Anne Paveau et André Gunthert considèrent cette pratique numérique comme hautement conversationnelle<sup>23</sup>. Si Petra Collins (artiste canadienne, née en 1992) documente ce phénomène chez les adolescentes dans sa série *Selfie* (depuis 2013), Arvida Byström prend véritablement part au phénomène en se photogra-

phiant ou se filmant à l'aide d'une perche ou dans le reflet de multiples miroirs – la qualité de l'appareil photo des smartphones actuels lui permettant de proposer une version physique et à échelle humaine de ses *selfies* au sein de ses expositions ; dans le prolongement de l'acte du *selfie*, elle questionne aussi l'utilisation intensive du filtre dans *Filter Dysmorphia* (2022), censé embellir ou déformer le visage, ayant toujours pour effet d'en modifier les traits et pouvant causer une dysmorphophobie chez celles·eux qui l'utilisent de manière intensive, constituant un détournement critique<sup>24</sup> de cette pratique que l'on retrouve aussi chez Leah Schrager (artiste américaine, née en 1983), Addie Wagenknecht et Aiala Hernando, et Signe Pierce<sup>25</sup>. Cette dernière le détourne également de manière ludique<sup>26</sup> en *reenactant* la *Joconde*, quand Stephanie Sarley nous permet d'explorer la multiplicité de ses formes dans son *Fruit Art* (depuis 2015), mêlant *self-hand, food porn* (ces deux pratiques appartenant au *selfie*, respectivement de déixis directe et de déixis indirecte<sup>27</sup>), et tutoriel...

## Les métiers du virtuel

22 L'ensemble des pratiques numériques que nous venons d'explorer participe à la réhabilitation de l'image opérée par les Net Artistes dans les années 1990 dans des œuvres où priment le concept et le dispositif<sup>28</sup>. Par le biais d'images conversationnelles, elles parviennent à créer des œuvres métacommunicationnelles et établissent ainsi un dialogue visuel<sup>29</sup>. Ces gestes et pratiques numériques sont éminemment utilisés dans les nouveaux métiers du virtuel, notamment le milieu de l'influence – rôle que proposent d'investir certaines de ces artistes, apparaissant comme une nouvelle stratégie d'occupation du réseau. L'infiltration d'Amalia Ulman (artiste argentine, née en 1990) sur Instagram, dont rend compte l'exposition « Excellences & Perfections » (Tate Modern, 2014), peut presque s'assimiler à un ARG<sup>30</sup> ; à travers cette performance étalée sur plusieurs mois, elle se construit l'image fictive d'une jeune femme, dont l'apparence et l'attitude évoluent en fonction d'un scénario de vie, reprenant de manière consécutive trois stéréotypes féminins présents sur la plateforme. Sans dévoiler son statut d'artiste, elle interroge le processus de construction d'une identité en ligne dans lequel le choix des images, le langage, l'usage ou non de filtres et la typographie choisis jouent un rôle. Molly Soda, active sur tous les réseaux sociaux depuis MySpace,

interroge quant à elle les liens parasociaux qui se créent par le dévoilement de soi en ligne en s'immisçant sur YouTube par le biais du contenu *lifestyle*. Elle questionne, par extension, ce qu'il reste de l'intimité lorsqu'elle est partagée en ligne, amenant la thématique de l'extimité de manière réflexive et la question de l'archivage et de la délégation de la mémoire au numérique. D'autres catégories de vidéos YouTube sont explorées par Nadja Buttendorf, également très présente sur la plateforme, notamment l'ASMR, le *Study with me* et les tutoriels *make-up* et *nail art*, qu'elle décline également en workshops, avec un sens de la dérision caractéristique de son travail. À travers cette « présence à distance<sup>31</sup> », basée sur une interaction permanente avec leur audience, elles proposent un métadiscours sur les nouveaux métiers de l'influence en ligne, par la pratique d'une forme d'influence en ligne. Qu'en est-il alors de leur statut ? Sont-elles artistes ? Influenceuses ? Et qu'en est-il du statut de leurs créations, formellement similaires aux contenus publiés en ligne par les acteur·rices de l'influence, diffusés par ailleurs sur ces mêmes plateformes ?

- 23 Au-delà des métiers de l'influence, ce sont aussi les métiers du sexe en ligne qui sont investis par les artistes. Si le *Fruit Art* de Stephanie Sarley peut s'apparenter à une forme de cybermétapornographie, la performance *The Mattress* d'Arvida Byström et de Tim Kelly (2013) fait, par l'usage du *live streaming*, référence aux pratiques de *sex camming*<sup>32</sup>. Ce travail du sexe virtuel est également dépeint, de manière plus directe, dans *Cam Girl Next Door* et *Roxy's Room* (2017) de Mari-lou Poncin, dressant le portrait fictif d'une *cam girl* via le *storytelling*, et par Addie Wagenknecht et Pablo Garcia, dans *Webcam Venus* (2013), performance basée sur l'interaction des artistes avec les travailleuses du sexe sur leur plateforme, pendant leur temps de travail.

## Les mythologies d'internet

- 24 Ces artistes exploitent véritablement le réseau et les méthodes communicationnelles variées qui en découlent et interagissent tant avec leur audience qu'avec les acteur·rices du virtuel. Elles calquent dans leur pratique artistique les codes et esthétiques des plateformes sur lesquelles elles s'inscrivent, à tel point que l'on peut déterminer sur quel réseau s'inscrit telle œuvre et à quelle période elle fait référence

ou a été créée. Les cultures et sous-cultures numériques<sup>33</sup> ont une complexité qui leur est propre – questionnant les artistes sur la capacité d'internet à créer des mythes. C'est la démarche qu'emprunte Arvida Byström à travers son exposition « Mythic Humanoïds » (Fotoparken, Gustavsberg, 2021) ; elle cible la tendance *cottagecore*, notamment popularisée par Tumblr puis TikTok, qui idéalise une vie rurale et simple, connectée à la nature, valorisant la création artisanale et le *do it yourself*. Cette esthétique native d'internet se réfère à des éléments antérieurs au numérique et propose une parenthèse de douceur, de lenteur et de calme sur un réseau saturé, rapide et bruyant. Certains sous-genres du *cottagecore* mettent en avant des créatures fantastiques ou cryptides tels que l'elfe ou la fée, dans lesquelles Arvida Byström se travestit, pouvant apparaître comme une tentative d'échapper aux obligations sociales de l'espèce humaine. Ces créatures fantastiques, qu'elle incarne, peuvent alors se présenter comme des figures de résistance face au modèle dominant, comme le présente Tabita Rezaire dans *Premium Connect* (2017), vidéo dans laquelle elle établit un lien entre la mythologie Yoruba et l'histoire de l'informatique. Les communautés et sous-communautés d'internet semblent construire leur espace virtuel idéal, avec leur propre esthétique et pratiques, qui les suivent bien souvent dans le monde physique, montrant une fois de plus l'unité vers laquelle tendent le monde physique et le monde virtuel.

## De l'incarnation du soi virtuel à la fusion de l'humain et de la machine

- 25 À l'inverse d'Amalia Ulman, qui s'est construit une/des identité(s) fictive(s) sur Instagram en montrant son véritable visage, internet propose, depuis ses débuts, aux internautes d'incarner leur soi virtuel, leur permettant de s'incorporer littéralement dans le web, mais aussi de garder une part d'anonymat. C'est ainsi que le jeu vidéo en ligne de simulation de vie *Second Life*, qui s'apparente à bien des égards à un métaverse<sup>34</sup>, a permis aux internautes de construire un monde virtuel similaire au nôtre, dans lequel iels peuvent construire une vie virtuelle parallèle leur permettant d'échapper à leur vie quotidienne physique. La prise de conscience des joueur·ses de l'impact des actions virtuelles sur le monde physique, à la suite d'une série de scan-

dales financiers et sociaux survenus en 2007, a causé la désertion du métaverse, qui a connu un regain d'intérêt significatif durant les multiples confinements qui ont marqué la pandémie du COVID-19<sup>35</sup>. C'est à cette occasion que Stephanie Sarley a repris possession de Violet, son avatar *Second Life* créé en 2014, avec qui elle confie ne former qu'une. Comme stratégie de lutte contre l'isolement, elle propose à son audience de visiter sa méta-exposition virtuelle « I Dream In Digital » (2020), dans laquelle elle expose des œuvres numériques variées. Nicole Ruggiero modélise quant à elle entièrement son avatar, qu'elle met en scène dans un univers similaire au monde physique, qui interagit parfois avec des personnages virtuels humanoïdes que l'on retrouve également dans la série multimédia *How Internet Changed My Life*, dans laquelle elle interroge plusieurs artistes sur les liens qu'ils entretiennent avec le web. Les participant·es y apparaissent dans leur forme physique, provoquant alors un métissage du matériel et de l'immatériel particulièrement pertinent dans le contexte de contamination du numérique sur le physique qui s'opère depuis l'apparition du web 2.0.

- 26 L'avantage de l'avatar est de pouvoir se représenter de la manière que l'on souhaite, qu'elle soit fidèle ou non à notre apparence physique<sup>36</sup>. Si les avatars de Stephanie Sarley et de Nicole Ruggiero ont une apparence conforme à leur corps physique, LaTurbo Avedon cherche depuis 2012 à « exprimer de l'agentivité en tant qu'avatar et [à] célébrer la liberté du soi virtuel<sup>37</sup> », cette même liberté qui animait les joueur·ses de *Second Life* au début des années 2000. Pour cette raison, nous ne connaissons ni l'apparence, ni l'identité physiques qui se cachent derrière cet·te artiste avatar, tout comme on ne connaissait pas la véritable identité de Mouchette<sup>38</sup> : LaTurbo Avedon est-iel l'œuvre ou l'artiste ?
- 27 D'autres artistes proposent de fusionner (ou rendent compte d'une fusion déjà établie) avec la machine<sup>39</sup>. Cette fusion s'établit sur le plan social et sexuel dans un premier temps, issue de l'interaction permanente de l'humain et des machines, suivie d'une véritable fusion découlant de l'usage permanent des smartphones. Dans sa vidéo *Disembodied Daughter*, Arvida Byström laisse la parole à Siri<sup>40</sup> dans un monologue fictif, lui permettant d'évoquer son absence de genre et (sa prétendue absence) d'enveloppe corporelle<sup>41</sup>, ses fonctions (visant à remplacer les fonctions que la société prête aux femmes, à la fois

assistante de bureau et mère), mais aussi la pollution et l'exploitation que son existence engendre, tout en se référant aux écrits de Sadie Plant<sup>42</sup>. Sa photographie *You'd rather be an iPhone than a Woman* (2018) fait référence à l'article « Technically Female : Women, Machines and Hyperemployment » d'Helen Hester<sup>43</sup>, dans lequel cette dernière évoque le remplacement des humains par les robots, auxquels on délègue nos tâches ingrates. C'est pourquoi Arvida Byström nous propose de choyer l'enveloppe corporelle de Siri qui nous accompagne au quotidien (le smartphone) avec de la lingerie. Elle établit dans sa performance *A Dolls House* (2022) une véritable interaction avec Harmony, gynoïde sexuelle fabriquée par l'entreprise Real-doll/Abyss Creations, dont l'intelligence artificielle et le réalisme sont particulièrement poussés<sup>44</sup>. L'artiste joue sur l'étrange familiarité provoquée par Harmony en portant une tenue assortie, comme elle l'avait précédemment fait avec une poupée gonflable qui portait son visage. En reenactant *L'origine du monde* de Gustave Courbet (1866) sous la forme d'une photographie prenant pour sujet Harmony (sans tête), Arvida Byström questionne notre monde, dominé par l'innovation technologique. La figure de la femme-machine questionne et effraie depuis le début de XX<sup>e</sup> siècle ; elle interroge la place du corps, notamment féminin, au sein de nos sociétés, ainsi que la reproductibilité de l'image, en étant reproductible sans pouvoir produire<sup>45</sup>. Elle fait ainsi écho au clonage, que l'on peut retrouver au sein de ses expositions, dans lesquelles se démultiplient ses autoportraits imprimés grandeur nature. En plus de l'usage de prothèses médicales internes ou externes, l'usage intensif du smartphone, devenu prothèse cérébrale, fait de nous des cyborgs qui s'ignorent<sup>46</sup>. Dans une performance réalisée pour l'inauguration de son exposition personnelle « Inflated Fiction » (Fotografiska, Stockholm, 2018-2019), Arvida Byström pousse la fusion de son corps avec la machine encore plus loin, par l'implantation de trente puces NFC sous la peau ; elle abolit ainsi les frontières entre humain et machine et devient une post-humaine agénérée, voire xénogène<sup>47</sup>.

## Prendre le contrôle de la machine

28 À ces différentes stratégies d'occupation du réseau s'ajoutent la prise de contrôle de la machine. Par le biais d'« œuvres de génération algorithmique<sup>48</sup> », les artistes se focalisent sur les programmes de la ma-

chine, les détournent de leur usage, les *hackent* et codent leurs propres objets numériques.

## Détournement de la peinture numérique

- 29 Les logiciels de création et de retouche d'images se perfectionnent afin de nous laisser la possibilité de créer par l'outil numérique comme l'on crée avec les outils physiques, reproduisant à la perfection les multiples textures obtenues par différents types de pinceaux, de brosses, de couteaux, à l'aide d'un unique stylet. En numérisant ainsi les outils physiques, les entreprises dominant le marché du numérique effacent d'autant plus les frontières entre le matériel et l'immatériel. Elles permettent également de simplifier la technique, par la possibilité de modifier, d'effacer, d'agrandir, de réduire ou de distordre à l'infini, sans abimer le support.
- 30 Addie Wagenknecht va à contresens de ce que ces entreprises proposent : il ne s'agit plus de calquer virtuellement ce que l'on peut faire physiquement, mais de faire de l'essence du numérique l'œuvre. Dans les séries *Dick Pic* (2015-2017) et *Zoom Paintings* (depuis 2019), elle détourne les photographies de pénis<sup>49</sup> reçues sans sollicitation sur sa messagerie privée Instagram en pinceaux numériques ; ces images numériques, issues d'un phénomène numérique, devenues pinceaux numériques, lui permettent de créer des peintures mi-organiques (phalliques), mi-numériques, dont le rendu rappelle les bugs mythiques des ordinateurs Windows : l'ordinateur surchauffe, ralentit, se fige, nous laissant comme seule possibilité de déplacer la fenêtre d'erreur, devenue un épais pinceau brosse dont le mouvement se décompose jusqu'à recouvrir par nos mouvements de souris la totalité de l'écran. Les peintures numériques de Signe Pierce ne s'obtiennent quant à elles non pas par l'usage de logiciels, mais par le biais d'un appareil photo numérique et d'une feuille holographique qu'elle déplace afin de jouer avec la lumière et la matière. Ce processus de « peinture liquide », utilisé dans sa série de portraits *Reflexxions* et dans ses natures mortes, qu'elle qualifie également de « peinture du XXI<sup>e</sup> siècle », provoque alors une « orgie de pixels » faisant écho à l'esthétique *vaporwave* popularisée au début des années 2010 sur internet.

## Codage d'objets numériques

- 31 Par l'utilisation du code, ces artistes créent leurs propres objets numériques, multiformes : logiciels, sites internet, jeux vidéo, filtres leur permettent de déjouer l'uniformisation des technologies numériques et leurs normes. Les techniques artistiques et informatiques en viennent à se rejoindre par le biais de la programmation. Zach Blas (artiste américain, né en 1981) propose ainsi des *Queer Technologies* (2008-2012) multiformes, se plaçant à l'encontre des fondements, de la conception et des fonctionnalités technologiques, hétéronomées, capitalistes et militarisées<sup>50</sup>. Dasha Ilna nous propose de devenir artistes et co-auteur·es en contribuant collectivement à la réalisation d'une peinture numérique, qui se veut évolutive et cumulative, par le biais de son site internet interactif *Crowdsourced Automated Paintings* (2017). Cette œuvre questionne la propriété intellectuelle : l'artiste est-iel Dasha Ilna, son public, la machine ? Les trois<sup>51</sup> ? S'il s'agit là de *softwares*, cette dernière propose aussi un *hardware* par la création d'un bras robotique permettant nous aidant à effectuer des tâches numériques, questionnant notre potentiel remplacement par des robots ( $T = a + b \log_2(1+D/W)$ , 2018).

## Hacking des données numériques

- 32 Les algorithmes sont au centre de nos interactions avec la machine. Ils nous permettent de charger des résultats de recherche, de déverrouiller la machine (reconnaissance faciale), de suggérer des publicités personnalisées (collecte de données), d'établir une compatibilité amoureuse... Arvida Byström et Addie Wagenknecht proposent ainsi des « dispositifs de visualisation des dessous du réseau<sup>52</sup> », à travers des installations prenant place au sein des espaces muséaux. Arvida Byström manipule la machine dans *Phone Farm* (2018), arbre de smartphones diffusant chacun en continu des contenus sponsorisés (que quelqu'un finance pour qu'ils soient partagés massivement), impliquant de *hacker* chaque appareil pour qu'il adopte un comportement numérique similaire à celui d'un humain, et ainsi ne pas être considéré comme un bot. Elle la parasite dans son installation *Someone Bugged My Phone* (2022), smartphone doté d'un corps d'insecte, dont l'écran diffuse en continu le visage de l'artiste ; cette créature hybride, mi-insecte, mi-humain, mi-téléphone pose question : le

parasite est-il interne (piratage de l'appareil photo) ou externe (un insecte qui parasite le smartphone) ? Addie Wagenknecht réalise en 2013 une série de sculptures évolutives surchargées de câbles et de serveurs (*Data & Dragons*), chacune interagissant différemment avec les données collectées par internet : *Kilohydra* anthropomorphise le serveur et collecte les données numériques sans jamais les dévoiler, faisant ainsi l'éloge d'une époque où l'expérience en ligne était anonyme et dénonçant le système de surveillance qu'il est devenu ; *Cloud Farming* miniaturise en un objet le partage de données (*cloud*, réseaux sociaux) en une carte tridimensionnelle<sup>53</sup>.

## **La contamination de l'espace muséal par le numérique : une porosité entre matériel et immatériel**

33 L'apparition des mouvements du Net Art et du cyberféminisme est marquée par un clivage entre le monde physique et le monde virtuel, découlant sur une difficulté pour les institutions artistiques d'exposer, de valoriser et de conserver l'art numérique, accompagnée d'un manque d'intérêt assez significatif pour ces pratiques : le contenu développé sur la *black box* reste dans la *black box*. De la manière dont le numérique s'est immiscé dans nos quotidiens avec l'éclatement de la bulle internet, il s'immisce aujourd'hui dans les espaces muséaux. Les dialogues entre le *white cube* et la *black box* sont désormais permanents, à l'image de la perméabilité des frontières entre virtuel et matériel. Je propose, au sein de cette dernière partie, d'explorer et d'analyser ces dynamiques au sein des pratiques post-cyberféministes.

### **Le *white cube* s'immisce dans la *black box***

34 La première dynamique qui se dessine est celle de l'art qui pénètre la toile web. Des initiatives telles que le *Google Art Project*, lancé en 2010, proposent la numérisation d'œuvres et la visite virtuelle de grands musées sans sortir de chez soi, permettant par ailleurs au public d'interagir de différentes manières avec les œuvres. Au sein des

communautés d'artistes travaillant avec et sur des médiums physiques, cette numérisation s'établit aussi dans le but d'alimenter leurs réseaux sociaux, possédant un fort aspect promotionnel, mais aussi leur site internet d'artiste qui apparaît dans le prolongement de ces réseaux. Les multiples œuvres développées par les artistes de ce corpus étant produites *par, avec et sur* le numérique, dont l'objet final peut donner lieu ou non à une version physique autonome, internet n'apparaît-il pas comme leur espace d'exposition idéal ? L'aura de ces œuvres, concept clef de la pensée de Walter Benjamin<sup>54</sup>, ne serait-elle donc pas conservée uniquement via le numérique ?

- 35 Les expositions virtuelles, particulièrement popularisées durant la pandémie du COVID-19, permettent de délocaliser l'art vers la *black box* et s'inscrivent dans la logique des pratiques Net Art et cyberféministes. Celles-ci peuvent revêtir de multiples formes et apparaissent généralement cadrées dans une temporalité, à l'image des expositions éphémères traditionnelles ; dans son exposition virtuelle « I Dream In Digital », Stephanie Sarley fait le choix de se réappropriier le *white cube*, qu'elle met en scène sur *Second Life*<sup>55</sup>, plutôt que d'en renouveler la forme : murs blancs, parquet, œuvres espacées dans un espace aéré, cartels d'exposition... cette méta-exposition dans un métaverse montre la perméabilité de deux mondes, matériel et immatériel, qui ne forment désormais plus qu'un. Les œuvres qu'elle expose, multiples mais toutes numériques<sup>56</sup>, s'inscrivent alors dans un espace propice au traitement de leur format, dématérialisé.
- 36 Dans le cadre d'expositions virtuelles, le public est généralement averti, intéressé et cultivé en art (il ne vient pas là par hasard) ; je souhaite maintenant me pencher sur le cas des réseaux sociaux populaires, qui semblent eux aussi former un espace d'exposition à part entière. Par le fonctionnement réticulaire et par l'effet de buzz qui leur est inhérent, les réseaux diversifient grandement l'audience, délocalisant d'autant plus l'art du *white cube*, malgré les contraintes qui leur sont propres (pour Instagram, devenu le réseau social le plus utilisé par les artistes depuis la perte de popularité de Tumblr, ces contraintes sont majoritairement les limitations de format et la censure). Le réseau, devenu un espace public virtuel dans lequel chaque internaute a la possibilité de s'exprimer, permet aux artistes d'auto-produire l'exposition de leurs œuvres dans un espace indépendant du système institutionnel de l'art. Plus généralement, internet permet de

rendre l'accès à leur travail permanent, en-dehors de toute spatio-temporalité propre au système d'exposition traditionnel<sup>57</sup>, et ainsi de saisir un travail et une démarche dans sa globalité : internet devient alors, comme le constatait Jean-Paul Fourmentraux pour le cas du Net Art, un espace d'exposition mais aussi un atelier en ligne où se dévoilent les coulisses du métier, à la fois espace de création, de production et d'exposition<sup>58</sup>.

- 37 L'utilisation des réseaux comme espaces d'exposition soulève une autre problématique, déjà abordée dans la deuxième partie de cet article : par leur caractère hétéroclite, les œuvres, empreintes de nombreux éléments et codes des cultures numériques, se confondent visuellement avec l'ensemble des images publiées sur le réseau ; dans ce contexte, le-a spectateur-ric-e-internaute, potentiellement non averti-e<sup>59</sup>, ne flânant plus dans l'espace physique de la galerie mais dans l'espace virtuel d'internet, ne détermine plus si facilement ce qui fait œuvre. Ne serait-ce pas l'objectif de ces artistes, qui semblent prôner par ailleurs une forme d'amateurisme si chère à l'internet ? Ne participeraient-elles pas à une forme de désacralisation de l'art, dans la lignée de ce que semblaient proposer les Net Artistes et cyberféministes ? Dans ce sens, l'exposition de leurs œuvres sur les réseaux leur permet de diffuser du contenu artistique dans un espace qui ne fait par défaut ni distinction ni traitement hiérarchique des images. Par extension, qu'en est-il de leur site internet d'artistes, dont l'esthétique se rapproche fortement de certaines œuvres cyberféministes<sup>60</sup> : peuvent-ils eux aussi faire œuvre ?
- 38 Pour finir, l'utilisation du *live streaming* semble participer au renouvellement des pratiques performatives, tout comme les stratégies d'occupation du réseau basées sur l'interaction que nous avons évoquées précédemment (Molly Soda, Amalia Ulman). Si ces artistes utilisent pour la plupart le *live streaming* afin de créer collectivement (Nicole Ruggiero, Molly Soda) ou prolonger l'inauguration d'une exposition (Arvida Byström), la dynamique qui s'opère dans *The Mattress* (2013) d'Arvida Byström et de Tim Kelly me semble singulière. Arvida Byström, habituée à proposer des performances diffusées en direct sur (et pour) Instagram, investit avec Tim Kelly la Wayward Gallery de Londres durant une semaine dans le cadre d'une performance constamment filmée et retranscrite en direct sur la plateforme uStream (dénudée, contrairement à Instagram, de censure) ; ce dispositif

performatif et curatorial repose sur l'interaction avec l'audience, par le biais d'une présence à distance, mais l'espace physique, dédié à l'exposition de l'art, se retrouve dénué de spectateur·rices – ces derniers étant délocalisés sur la plateforme de *streaming*, rendant l'œuvre accessible à une audience élargie. L'art s'invite dans l'espace public virtuel, qui marque et ponctue nos quotidiens, débouchant sur la création de nouveaux·elles consommateur·rices d'art.

## **La *black box* s'immisce dans le *white cube***

- 39 La *black box* se glisse désormais dans le *white cube* par de multiples procédés. Les œuvres numériques que sont les sites internet et les jeux vidéo, qui à la différence de la photographie numérique, peuvent difficilement donner lieu à une version physique, ont désormais pris place dans l'enceinte des espaces muséaux. Des galeries, telles que l'Atelier des Lumières à Paris, proposent désormais de nous faire plonger dans des univers immersifs, en numérisant des œuvres physiques, pouvant ainsi manipuler leur format. Je souhaite plus spécifiquement m'intéresser dans cette partie à la manière dont les artistes incitent les spectateur·rices à interagir avec leurs appareils numériques (et par conséquent avec les œuvres) lors d'expositions dans des espaces muséaux physiques, permettant une immersion totale dans leur univers visuel.
- 40 Cette contamination du virtuel sur le physique se remarque par la présence toujours plus grande de QR codes au sein des expositions, permettant d'accéder à un contenu additionnel, partie intégrante de l'exposition. En témoigne l'exposition *Mythic Humanoids* d'Arvida Byström ; réalisée en plein air, elle regroupe des photographies numériques imprimées et placées sur de grands panneaux. Si elle fait référence, dans cette série de photographies, à la culture numérique *cottagecore*, l'exposition ne contient quant à elle aucun élément numérique ; elle invite alors les spectateur·rices à scanner les QR codes présents sous certains clichés à l'aide de leur propre smartphone, renvoyant vers une série de courtes vidéos faisant partie de l'exposition. Elle invite, de la même manière, dans sa performance inaugurant son exposition « *Inflated Fiction* », les spectateur·rices à scanner les trente puces sous-cutanées qu'elle s'est au préalable fait implanter

dans différentes parties du corps, les redirigeant vers d'autres œuvres ou vers des références bibliographiques en lien avec les œuvres. Ces procédés peuvent faire écho aux liens hypertextes présents sur le Net, particulièrement exploités par les Net artistes et cyberféministes, qui s'invitent désormais dans les espaces d'exposition physiques et dans les différents espaces publics.

- 41 L'installation *Slide To Expose* (2017) de Nicole Ruggiero, Molly Soda et Rekraft fait entrer le quotidien et l'intime dans l'espace muséal, une chambre en désordre, que les spectateur·rices sont invité·es à observer au travers de l'écran de leur smartphone, laissant par un principe de superposition de nouveaux éléments apparaître grâce à la réalité augmentée. L'écran devient alors un intermédiaire qui s'érige entre les spectateur·rices et les objets, bel et bien physiques<sup>61</sup>. Le quotidien s'invite lui aussi dans les espaces muséaux physiques, et ce quotidien est désormais rythmé par le numérique ; c'est ainsi que les artistes proposent de renouveler les dispositifs d'exposition, exploitant une fois de plus le réseau, tant dans le monde physique que dans le monde numérique, symptôme de la perméabilité de leurs frontières qui s'effacent progressivement.

## Conclusion

- 42 Ces artistes post-digitales et post-cyberféministes représentent les flux constants qui nous entourent, saturent le monde et impactent nos relations professionnelles, sociales, amoureuses et sexuelles et l'environnement. Par la matérialisation de ce flux, iels proposent de dépasser l'opposition établie entre *réel* et *virtuel*. Iels portent un regard nuancé sur l'innovation technologique et sur le média multi-forme qu'est internet. En tant qu'espace public immatériel, internet constitue un espace d'expression exemplaire, laissant la parole à chacun·e et pouvant réunir de multiples communautés – à condition de choisir les bonnes plateformes (car la censure ne s'y applique pas de manière égalitaire), et surtout de pouvoir y accéder (fracture numérique). Il apparaît comme une base de données immense, à travers laquelle il est possible de s'informer sur tout type de sujets – à condition de savoir démêler le vrai du faux et de ne pas se laisser submerger par la quantité de données qui s'offrent à nous. Si internet est un espace de créativité et d'accès à l'information, et si le numérique, plus

généralement, facilite notre vie par le biais de multiples outils, il a calqué les disparités de nos sociétés physiques et contribue à les renforcer à l'échelle mondiale. Les GAFAM tentent de façonner nos modes de vie et de pensée et leur course à l'innovation provoque de multiples dégâts à l'échelle environnementale ; ces artistes permettent, par l'établissement de stratégies d'occupation du réseau, de mettre en lumière ces problématiques sous-jacentes que nous oublions lorsque nous flânon sur les plateformes numériques.

43 En s'emparant des esthétiques, gestes et pratiques numériques, iels entretiennent un contact permanent avec leur audience et rendent le statut de leur profession, de leurs œuvres et de leur public incertain, dans un processus de désacralisation de l'art et de son système : les multiples références à des œuvres historiques et à l'histoire de l'art que contiennent leurs créations se mélangent aux multiples références aux cultures et sous-cultures numériques, dans une même histoire des images et des média. L'œuvre (multimédia) et le contenu (multimédia) se confondent, tout comme l'artiste et le·a créateur·rice de contenus, et le·a spectateur·rice et l'internaute. De la même manière que les artistes investissent l'espace public physique, elles investissent l'espace public numérique, créant ainsi de nouveaux·elles consommateur·rices d'art, dans la lignée des Net Artistes et cyberféministes. Par ailleurs, les méthodes de production et de diffusion (*online* comme *offline*) qu'ils emploient participent à la saturation des mondes physique et numérique.

44 Par ce dialogue constant du matériel et de l'immatériel, tant dans leurs créations (physiques ou numériques) que dans les méthodes d'exposition qu'ils choisissent, particulièrement variées, iels illustrent nos sociétés dominées par la technologie. C'est précisément cette porosité entre le matériel et l'immatériel qui caractérise les pratiques post-digitales, permettant de les différencier de leurs mouvements prédécesseurs : les deux mondes ne forment plus qu'un tout uniforme. La seule virtualité qui plane alors sur leurs pratiques artistiques et curatoriales est celle de l'anticipation, utopique ou dystopique, provoquant une réflexion sur les futurs possibles de l'art, de nos corps, de nos interactions et de notre planète.

## BIBLIOGRAPHIE

---

Bernard Andrieu, « L'hybridation est-elle normale ? », *Chimères*, n° 75, 2011, p. 17-32.

Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, (1939), Paris, Payot & Rivages, 2013.

Annick Bureau, Nathalie Magnan, *Connexions : art, réseaux, média*, Paris, ENSBA, 2002.

Arvida Byström, Molly Soda, *Pics or it didn't happen. Images banned of Instagram*, Londres, Prestel, 2017.

Clotilde Chevet, « La voix de synthèse : de la communication de masse à l'interaction homme-machine. Dialogue avec le monde », *Communication & langages*, n° 193, 2017, p. 63-78.

Gretchen Faust, « Hair, Blood and the Nipple : Instagram Censorship and the Female Body », *Digital Environments. Ethnographic Perspectives across Global Online and Offline Spaces*, Urte Undine Frömring, Steffen Köhn, Samantha Fox et Mike Terry (dir.), Transcript Verlag, 2017, p. 159-170.

Jean-Paul Fourmentaux (dir.), *L'ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques*, Paris, Herman, 2012.

Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, Bruxelles, La lettre volée, 2013.

Jean-Paul Fourmentaux, *Art et Internet* (nouvelle édition revue et augmentée), Paris, CNRS Ed., 2010.

Amélie François, « Mise en avant de diverses subjectivités et sexualités sur Instagram. Le cyber-artivisme de Stephanie Sarley et d'Arvida Byström », *Déméter. Théories & pratiques artistiques contemporaines*, n° 7, 2021, URL : <https://demeter.univ-lille.fr/>

André Gunthert, « L'image conversationnelle. Les nouveaux usages de la photographie numérique », *Études photographiques*, n° 31, 2014. URL : <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3387> (consulté le 9 décembre 2022).

André Gunthert, « La consécration du selfie. Une histoire culturelle », *Études Photographiques*, n° 32, 2015, URL : <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3529> (consulté le 9 décembre 2022).

Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais : sciences - fictions - féminismes*, Paris, Exils, 2007.

Matthias Hauser, « Le métaverse, enjeux de souveraineté [1-2] », *Portail de l'IE*, 2022, URL : <https://portail-ie.fr/analysis/3022/le-metaverse-enjeu-de-souverainete-12> (consulté le 3 février 2023).

Helen Hester, « Technically Female: Women, Machines and Hyperemployment », *Salvage Zone*, 2016, URL: <https://salvage.zone/technically-female-women-machines-and-hyperemployment/> (consulté le 7 janvier 2023).

Helen Hester, *Xenofeminism*, Cambridge, Polity, 2018.

Helen Hester, « After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism », *Being Res*, 2017, URL: <https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/> (consulté le 3 janvier 2023).

Lauren Huret, *Praying for my Haters*, Dijon, Les presses du réel, 2019.

Anne Labouze, Keimis Henni (dir.), *Futures of Love*, Pantin, Magasins Généraux, 2019.

Pierre Manière, « Le smartphone est devenu une “prothèse cérébrale” », *La Tribune*, 2015, URL : <https://www.latribune.fr/technos-medias/le-smartphone-est-devenu-une-prothese-cerebrale-488713.html> (consulté le 24 janvier 2023).

William J. T. Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press, 1994.

Susanna Paasonen, « Revisiting cyberfeminism », *Communications*, n° 36, 2011, URL : <https://www.arifyildirim.com/ilt510/susanna.paasonen.pdf> (consulté le 15 janvier 2023).

Marie-Anne Paveau, « Féminismes 2.0. Usages technodiscursifs de la génération connectée », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 18, 2017, URL : <https://journals.openedition.org/aad/2345> (consulté le 15 novembre 2021).

Marie-Anne Paveau, *L'analyse du discours numérique. Dictionnaire des formes et des pratiques*, Paris, Hermann, 2017.

Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [1-7] », *Technologies discursives*, juillet-septembre 2019. URL : <https://technodiscours.hypotheses.org/1136> (consulté le 20 novembre 2022).

Sadie Plant, *Zeros + Ones. Digital Women and the New Technoculture*, Londres, Fourth Estate, 1997.

François-Gabriel Roussel, « Culture des métavers et culture numérique. Quelles interactions ? », *Communication*, vol. 33, n° 1, 2015, URL : <https://doi.org/10.4000/communication.5227> (consulté le 15 janvier 2023).

Giovanna Zapperi, « Vénus mécanique : l'automate féminin à l'époque de sa reproductibilité technique », *Les Cahiers du M.N.A.M.*, n° 107, Printemps 2009, p. 19-37.

*Avatars et mondes virtuels*, revue *Adolescence*, T. 27, n° 3, 2009.

## NOTES

---

1 Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, Bruxelles, La lettre volée, 2013, p. 29.

2 Le cyberféminisme est un courant artistique et théorique lié aux mouvements féministes, apparu simultanément au début des années 1990 en Australie (collectif VNS Matrix, composé de Virginia Barratt, Julianne Pierce, Josephine Starrs et Francesca da Rimini), au Canada (créations de Nancy Paterson) et en Angleterre (écrits de Sadie Plant). Fondé en hommage aux

écrits de Donna Haraway, son objectif principal est de s'emparer du cyberspace en créant des œuvres numériques se propageant tel un virus. Considéré à cette époque comme un espace neutre et imperméable aux concepts de genre et de race, les cyberféministes souhaitent faire du cyberspace un monde parallèle dénué des inégalités du monde physique.

3 Héritier du cyberféminisme, le post-cyberféminisme désigne les nouvelles pratiques artistiques numériques liées de près aux mouvements féministes après l'éclatement de la bulle internet. L'objectif premier des pratiques cyberféministes a échoué : les inégalités du monde physique ont pénétré le cyberspace, qui apparaît désormais comme une prolongation du monde physique, entraînant de nouvelles problématiques telles que le harcèlement sexuel en ligne et la divulgation de données privées et sensibles. L'enjeu principal des post-cyberféministes est de garder une visibilité dans le cyberspace afin de contrer ces inégalités.

4 Helen Hester, « After the Future: n Hypotheses of Post-Cyber Feminism », *Being Res*, 2017, URL: <https://beingres.org/2017/06/30/afterthefuture-helenhester/> (consulté le 3 janvier 2023).

5 Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *op.cit.*, p. 30.

6 Les GAFAM sont les cinq grandes entreprises américaines dominant le marché du numérique à l'heure actuelle, à savoir Google, Apple, Facebook (renommé Meta en 2021, suite au projet de métaverse Horizon World, possédant également Instagram depuis 2012 et WhatsApp et Oculus VR depuis 2014), Amazon et Microsoft.

7 Le Nokia 3310 est devenu célèbre tant pour sa résistance, contrastant fortement avec l'obsolescence programmée de nos smartphones actuels, que pour avoir été le premier téléphone depuis lequel il était possible d'envoyer des SMS.

8 Ses parents se sont rencontrés lorsqu'ils travaillaient dans l'entreprise Robotron à Dresdes (Allemagne de l'Est) et se sont séparés lors de la dissolution de l'entreprise en 1990.

9 Quand bien même de nombreuses femmes ont marqué l'histoire de l'informatique : Ada Lovelace, Hedy Lamarr, Radia Perlman, Carol Shaw...

10 Gretchen Faust, « Hair, Blood and the Nipple: Instagram Censorship and the Female Body », *Digital Environments. Ethnographic Perspectives across Global Online and Offline Spaces*, Urte Undine Frömming, Steffen Köhn, Samantha Fox et Mike Terry (dir.), Transcript Verlag, 2017, p. 159-170.

11 « I don't put much of my things on my website, because I don't trust much the Internet, and it's a lot of work. But I am working on it. », dit-elle sur la page d'accueil – et unique page – de son site internet. <http://www.laurenhuret.com/>

12 Lauren Huret, *Praying for my Haters*, Dijon, Les presses du réel, 2019.

13 Sarah T. Roberts, « Uggregating the Unseen », *Pics or it didn't happen. Images banned of Instagram*, Arvida Byström, Molly Soda (dir.), Londres, Prestel, 2017, p. 17-21.

14 Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, op. cit., p. 30.

15 Marie-Anne Paveau, « Féminismes 2.0. Usages technodiscursifs de la génération connectée », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 18, 2017, URL : <http://journals.openedition.org/aad/2345> (consulté le 15 novembre 2021).

16 Elles incrustent, sur des natures mortes, des éléments hétéroclites de culture et sous-cultures numériques (parmi lesquels figurent des éléments textuels) qui permettent à eux seuls d'illustrer l'étendue et la diversité de ces cultures.

17 Le terme *New Aesthetic* est employé par James Bridle en 2011 dans une page Tumblr répertoriant des œuvres et images dispersées sur le web ; cette nouvelle esthétique prend forme par le biais d'images digitales et est native d'internet. <https://new-aesthetic.tumblr.com/>

18 Depuis peu, les contenus textuels présents sur les images peuvent être copiés-collés ; avancée technologique qui consiste encore une fois à simplifier la vie, à déléguer à la machine le soin de recopier. Cette modification en dit long des usages et pratiques des internautes.

19 Marie-Anne Paveau évoque d'autres raisons justifiant le recours à l'image textuelle : « contourner les limitations de format » (notamment sur Twitter, qui ne nous permet pas, pour le moment, de partager plus de 280 caractères par post), « hack d'usage » (partager du contenu fermé - payant ou privé). Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [4/7] Des textes, des textes et des textes », *ibid.*

20 William J. Thomas Mitchell, *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago, The University of Chicago Press, 1994, cité par Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [1/7] », *Technolo-*

gies *discursives*, 2019, URL : <https://technodiscours.hypotheses.org/1136> (consulté le 20 novembre 2022).

21 Notons d'ailleurs la déformation du texte qui en est caractéristique, également reprise par les artistes post-digitales et post-cyberféministes.

22 André Gunthert, « La consécration du *selfie*. Une histoire culturelle », *Études Photographiques*, n° 32, 2015, URL : <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3529> (consulté le 9 décembre 2022).

23 Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [1/7] », *op. cit.* ; André Gunthert, « L'image conversationnelle. Les nouveaux usages de la photographie numérique », *Études photographiques*, n° 31, 2014, consulté en ligne le 14 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3387> (consulté le 9 décembre 2022).

24 Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [7/7] Détournements ludiques, critiques et politiques. », *op. cit.*

25 Dans *Infinity Selfie* (série débutée en 2016), Leah Schragger se photographie à l'aide d'une perche (visible ou non) et réalise par photomontage une mise en abyme infinie prenant comme point de fuite son sexe ; dans *Relationship Status* (2019) Addie Wagenknecht et Aiala Hernando centrent la composition de leurs *selfies* sur une succession d'objets représentant le sujet (bouquets, livres, boîtes de médicaments, donuts...) ; le sujet apparaît quant à lui dans le reflet d'un miroir, presque imperceptible, ou encore par le biais d'une notification sur son smartphone.

26 Marie-Anne Paveau, « La photographie déictique en ligne [7/7] », *ibid.* ; André Gunthert « La consécration du *selfie* », *op. cit.*

27 Les deixis directes désignent les *selfies*, photographies laissant apparaître une partie du corps comme trace de subjectivité et les deixis indirectes laissent apparaître une trace de subjectivité "repérable ou interprétable" (cadrage avec point de vue à la première personne notamment). Marie-Anne Paveau, "La photographie déictique", *Technologies discursives*, [3/7] des verres, des tasses et des assiettes », *ibid.*

28 *Ibid.*, p. 16.

29 Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *op. cit.*, p. 24-25.

30 Les *Alternate Reality Game* (ou jeu en réalité alternée), très populaires sur internet, visent à brouiller la frontière entre fiction et réalité.

31 Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *ibid.*

32 Amélie François, « Mise en avant de diverses subjectivités et sexualités sur Instagram. Le cyber-artivisme de Stephanie Sarley et d'Arvida Byström », *Déméter. Théories & pratiques artistiques contemporaines*, n° 7, 2021, URL : <https://demeter.univ-lille.fr/> (consulté le 5 décembre 2022).

33 Les sous-cultures numériques sont issues de regroupements d'internautes autour de goûts culturels communs, donnant lieu à la naissance de communautés qui développent leurs propres esthétiques, codes, modes de vie en ligne. Au début des années 2010, la figure de la Tumblr Girl était particulièrement populaire et est désormais évoquée avec nostalgie. Désormais, Tumblr et TikTok ont popularisé de nouvelles communautés, telles que le *cottagecore* et ses sous-genres (*fairycore*, *goblincore*, *grandmacore*, etc.). Il s'agit pour ces communautés de cultiver une attitude, une apparence et un mode de vie et d'en créer une esthétique.

34 Le récent projet de la création du métaverse *Horizon Worlds* proposé par le groupe Meta a fait couler beaucoup d'encre dans les médias, suggérant une véritable révolution nous faisant plonger dans une nouvelle version du web. Or, l'existence des métaverses, si l'on en reprend la définition et les critères inhérents développés par Matthias Hauser est bien antérieure à ce projet, qui a d'ailleurs été un énorme échec, laissant ce monde virtuel déserté d'internautes. Matthias Hauser, « Le metaverse, enjeux de souveraineté [1-2] », *Portail de l'IE*, 2022, URL : <https://portail-ie.fr/analysis/3022/le-metaverse-enjeu-de-souverainete-12> (consulté le 3 février 2023).

35 Alexandre Cadain, cycle de conférence « Les mondes numériques de l'art contemporain », ENS, Paris, 14 janvier 2016.

36 L'avatar reflète un soi intérieur, il permet de contrôler l'image que l'on projette au monde et de mettre en avant une ou plusieurs facettes de sa personnalité (Serges Tisseron). Il peut aussi permettre de devenir un autre (Elizabeth Rossé-Brillaud). *Avatars et mondes virtuels*, revue *Adolescence*, T. 27, n° 3, 2009.

37 Site internet de l'artiste, <https://www.laturboavedon.com/first-profile-photo>.

38 Artiste ou avatar ? Artiste ou œuvre ? L'identité de Mouchette est restée secrète de 1996 à 2010, date à laquelle Martine Neddham affirme en être l'auteur. Si l'œuvre a tant intrigué, c'est justement parce que l'identité de l'artiste demeurait inconnue. Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *ibid.*, p. 51-52.

39 Je cible ici mon propos sur le travail d'Arvida Byström, mais robots, gynoides, poupées et masques sont autant de figures qui ponctuent fréquemment les œuvres de Signe Pierce, Marilou Poncin et Juno Calypso.

40 Clotilde Chevet revient sur les raisons qui poussent les entreprises à choisir des voix féminines pour leur IA : plus rassurantes, plus séduisantes, par habitude (métier d'assistant·e vocal·e généralement exercé par des femmes), pour des raisons militaires (distinguer une alerte plus facilement dans le cadre d'un métier exercé par des hommes lors de la Seconde Guerre mondiale), mais aussi parce que la voix féminine confère un sentiment d'humanité. Or, elle rappelle aussi qu'Apple nous laisse désormais choisir la voix que l'on souhaite (masculine, féminine, accent), provoquant un attachement plus fort de l'utilisateur·rice envers son assistant·e vocal·e par le syndrome Ikea, théorisé par Shyam Sundar et Yuan Sun). Clotilde Chevet, « La voix de synthèse : de la communication de masse à l'interaction homme-machine. Dialogue avec le monde », *Communication & langages*, n° 193, 2017, p. 63-78.

41 Siri n'est pas faite de chair, mais reste néanmoins matérielle.

42 Sadie Plant, *Zeros + Ones. Digital Women and the New Technoculture*, Londres, Fourth Estate, 1997.

43 Helen Hester, « Technically Female: Women, Machines and Hyperemployment », *Salvage Zone*, 2016, URL: <https://salvage.zone/technically-female-women-machines-and-hyperemployment/> (consulté le 7 janvier 2023).

44 Utilisée dans différentes maisons closes, achetée dans le domaine du privé par des client·es qui cherchent une compagne ou une maîtresse, Harmony est censée éduquer sur le consentement. Samantha, gynoïde sexuelle à l'IA tout aussi poussée mais au réalisme moins impressionnant, contient quant à elle un mode « famille », permettant de discuter avec l'ensemble de la famille. Les IA occupent déjà des tâches subalternes (assistante, prostituée, compagne...) ; Dr. Sergi Santos, ingénieur à l'origine de Samantha, leur ajoute la fonction de nourrice.

45 Giovanna Zapperi, « Vénus mécanique : l'automate féminin à l'époque de sa reproductibilité technique », *Les Cahiers du M.N.A.M.*, n° 107, Printemps 2009, p. 19-37.

46 Pour Bernard Andrieu, le smartphone est une prothèse qui modifie notre rapport aux autres. Pierre Manière rend compte d'une étude menée par Kaspersky Lab en 2015, dévoilant que les Français délèguent leurs informations personnelles à leur smartphone afin de pouvoir se concentrer sur leurs tâches professionnelles — le smartphone devenant une « prothèse cé-

rébrale ». Bernard Andrieu, « L'hybridation est-elle normale ? », *Chimères*, n° 75, 2011, p. 17-32 ; Pierre Manière, « Le smartphone est devenu une "prothèse cérébrale" », *La Tribune*, 2015, URL : <https://www.latribune.fr/technos-medias/le-smartphone-est-devenu-une-prothese-cerebrale-488713.html> (consulté le 24 janvier 2023).

47 Helen Hester, « What is Xenofeminism? », *Xenofeminism*, Cambridge, Polity, 2018, p. 6-32.

48 Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *ibid.*, p. 30.

49 Ce type de photographie déictique ciblée sur le pénis peut être utilisé dans le cadre du *sexting*, mais apparaît aussi comme un véritable phénomène d'exhibitionnisme en ligne, dans lequel des internautes hommes cisgenres envoient des *dick pics* à des femmes, sans aucune sollicitation de leur part.

50 Site web de l'artiste, <https://zachblas.info/works/queer-technologies/>

51 La même question se pose avec la récente apparition des générateurs d'images par IA, qui promettent à l'internaute de devenir artiste par l'écriture d'un prompt que l'IA convertit en image. L'artiste est-il l'internaute, l'IA ou le créateur de l'IA ?

52 Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet* (nouvelle édition revue et augmentée), Paris, CNRS Ed., 2010, p. 115.

53 Site internet de l'artiste, <https://www.placesiveneverbeen.com/works/d-ata-and-dragons>

54 Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot & Rivages, 2013, p. 18.

55 *Second Life* abrite d'ailleurs de nombreuses galeries virtuelles d'art, telle la galerie Tournicoton qui a fermé ses portes virtuelles à la fin de l'année 2012, exposant des œuvres variées, tant numériques que numérisées, et reprenant les éléments caractéristiques du *white cube*, tout en y ajoutant la fantaisie d'étages dans le ciel que le virtuel permet. Son système de micro-paiement permet aux joueur-ses de vendre leurs créations, artistiques ou non, et de conserver la propriété intellectuelle. François-Gabriel Roussel, « Culture des métavers et culture académique. Quelles interactions ? », *Communication*, vol. 33, n° 1, 2015, URL : <https://doi.org/10.4000/communication.5227> (consulté le 15 janvier 2023).

56 Elle y expose des vidéos, gifs, peintures numériques, sculptures 3D, installations de fruits et photographies virtuelles. <http://stephaniesarley.com/i-dreamindigital/>

57 Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net Art et Culture Hacker*, *ibid.*, p. 52.

58 *Ibid.*, p. 29 et p. 50.

59 Ce phénomène se retrouve aussi dans certaines œuvres performatives se déroulant dans l'espace public physique, pouvant parfois se rapprocher de la manifestation – en témoignent les œuvres de Milo Moiré ou encore les actions menées par les Femen.

60 Sur la page d'accueil de son site, LaTurbo Avedon dispose sur la droite de l'écran une section « *Please also consider* », dans laquelle figure le nom de nombreuses artistes cyberféministes. <https://www.laturboavedon.com/>

61 La démarche des artistes est de questionner la capacité des smartphones à « former et modérer nos perceptions » et la « réalité virtuelle » qui est celle de nos comportements en ligne, amenant à une forme d'interaction perpétuelle. La chambre, que Nicole Ruggiero présente comme une « nature morte physique », symbolise les traces que nous laissons volontairement sur les réseaux, quand la réalité augmentée permet, par un principe de juxtaposition, de mettre en lumière les émotions, souvenirs et pensées qui nous envahissent face à ces traces, dont nous sommes les seules détenteur·rices. <https://nicoleruggiero.com/project/slide-to-expose/>

## RÉSUMÉS

---

### Français

Par l'analyse croisée d'œuvres post-digitales récentes, je souhaite examiner ce qu'il reste du cyberféminisme après l'éclatement de la bulle internet survenu au début des années 2000. Les frontières entre physique et numérique, matériel et immatériel, que cette transition vers le web 2.0 (web participatif) a rendues perméables, laissent place à des œuvres multimédias et multifformes, au statut parfois ambigu, et impliquent un renouvellement des dispositifs d'exposition par les artistes. Il s'agit alors d'étudier ces dynamiques, dans lesquelles l'*online* et l'*offline* dialoguent sans cesse.

### English

Through the cross-analysis of recent post-digital works, I wish to examine what remains of cyberfeminism after the collapse of the internet bubble in the early 2000s. The boundaries between physical and digital, material and

immaterial, that this transition in the web 2.0 (participative web) has made permeable, leaves place for multimedia and multiform works, with a sometimes ambiguous status, and implies a renewal of the exhibition devices by the artists. It is then a question of studying these dynamics, in which the online and the offline are in a constant dialogue.

## INDEX

---

### **Mots-clés**

post-cyberféminisme, post-digital, muséographie, réseaux sociaux, virtuel

### **Keywords**

post-cyberfeminism, post-digital, museography, social networks, virtual

## AUTEUR

---

### **Amélie François**

Amélie François est doctorante en arts plastiques à l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, au sein de l'équipe TEAMeD, sous la direction d'Anne Creissels. Ses recherches portent sur la sexualisation virtuelle des corps dans les pratiques artistiques contemporaines se situant à la frontière de l'activisme.