



HAL
open science

Images-souvenirs

Florent Di Bartolo

► **To cite this version:**

Florent Di Bartolo. Images-souvenirs : Accès et formes de visibilité accordés aux images vernaculaires sur la Toile. *So Multiples*, 2014, pp.65-69. hal-01341001

HAL Id: hal-01341001

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01341001>

Submitted on 12 Jul 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

IMAGES-SOUVENIRS

Accès et formes de visibilité accordés aux images vernaculaires sur la Toile

Florent DI BARTOLO

RÉSUMÉ

Le présent article analyse le caractère multiple de la visibilité accordée aux images sur la Toile. Plus précisément sont étudiées les formes de visibilité que les moteurs de recherche et les plateformes de partage, comme Google Search et Flickr, attribuent communément aux images de notre époque. Il s'agit de définir une « esthétique du flux » qui module l'accès aux images indexées par les systèmes d'information en fonction de critères de pertinence calculés à l'aide d'algorithmes comme PageRank¹. En effet, les systèmes d'information tels que les moteurs de recherche tentent d'adapter au maximum la visibilité des ressources qu'ils indexent, aux attentes de leurs utilisateurs, de manière à donner uniquement accès à « ce qui convient ».

Toutefois, les multiples formes de visibilité accordées aux images sur la Toile laissent aussi libre champ à la conversation et à l'imprévu. C'est du moins ce que nous essayerons de démontrer à partir de l'étude des fonctionnalités que proposent le service de partage Flickr et le prototype *Infinity*. L'application *Infinity* a été réalisée dans le cadre de TerraNumerica² et a été présentée en janvier 2010 sous la forme d'une œuvre-prototype à La Bellevilloise au cours de l'exposition *La Ville, son modèle et l'artiste*. Elle permet d'intégrer des images photographiques à un environnement 3D de manière à enrichir la mémoire d'un lieu et partager des souvenirs avec une communauté d'utilisateurs. Son évocation nous servira à introduire des formes de visibilité « incidentelles » qui permettent de considérer la Toile non seulement comme un réseau assurant la circulation d'images, mais aussi comme un système favorisant leur multiplication.

ABSTRACT

This paper is about the multiple views provided to pictures on the Web. First, will be studied the visibility that search engines and image hosting websites such as Google Search and Flickr give to pictures put online by their users. Second, will be defined a “flow aesthetics” that modulates the access of images over Internet based on criteria of relevance calculated using algorithms such as PageRank. Indeed, information systems such as search engines change the visibility of the contents they index to match the expectations of their users. In this way, they only give access to “accurate content”. However, the visibility that has been provided to images on the Web also enables conversation and leaves space for the unexpected to happen. This is at least what we will try to demonstrate based on features of image hosting websites and features of an online virtual world – called *Infinity* – we prototyped.

¹ PageRank est l'algorithme utilisé par Google pour classer les résultats obtenus en interrogeant son moteur de recherche.

² Le projet TerraNumerica est un projet coopératif qui a été labélisé par le pôle de compétitivité Cap Digital. Il porte sur la numérisation des territoires et de leurs ressources, ainsi que sur la valorisation multimédia de ces informations. Source Internet : <http://terrannumerica.com>.

INTRODUCTION

Nombreux sont aujourd'hui les services Web qui permettent d'archiver en ligne des collections d'images photographiques. Parmi ces services figure la plateforme de partage Flickr. Lancé en février 2004 par Ludicorp, Flickr a connu un succès rapide en proposant à ses utilisateurs de rendre publiques par défaut les photos qu'ils choisissaient de stocker en ligne. À l'inverse des concepteurs des autres sites de photographies, les fondateurs de Flickr « ont encouragé et systématisé [...] une politique de la visibilité plus large que le cercle fermé de la famille et des amis proches »³. La plateforme de partage doit son succès à son ouverture qui ne se résume pas au caractère public de ses collections d'images photographiques. L'ouverture de la plateforme comprend aussi la gratuité de l'accès accordé à son interface de programmation (*Application Protocol Interface* ou API). L'API Flickr garantit un accès direct à la base de données utilisée par la plateforme de partage. Elle offre à ses utilisateurs la possibilité de concevoir – sur des sites tiers – des représentations des collections de photos archivées qui diffèrent de celles proposées par le site officiel. L'API de la plateforme de partage de photos permet d'effectuer les principales opérations de gestion qui assurent la persistance des données archivées, à savoir : créer, lire, modifier et supprimer des enregistrements au niveau de la base de données. Elle donne la possibilité d'administrer une collection photographique en devenir, mais aussi de retrouver dynamiquement des flux d'images associées à un ensemble de mots clés.

Indexée et associée à des métadonnées, chaque image photographique peut être retrouvée à l'aide de multiples requêtes et intégrer, instantanément, différentes galeries. Les images associées à des métadonnées et indexées par les plateformes de partage n'interrogent donc pas uniquement la notion de « multiple » à cause de leur « condition numérique », condition qui les rend aisément reproductibles. Les images indexées par « les systèmes d'information de la Toile »⁴ interrogent la notion de « multiple » en rendant possible la constitution de flux d'images qui répondent à des critères de recherches avancées et permettent à une même image, instanciée, d'intégrer différents espaces d'exposition. Le caractère multiple de l'image numérique est intimement lié à son indexation et à ses métadonnées qui lui permettent d'apparaître simultanément dans les listes de résultats des moteurs de recherche, dans des galeries de photos dynamiques ou encore dans les albums des plateformes de partage. C'est pourquoi la notion de « multiple » sera principalement interrogée dans cet article à partir des différentes représentations qu'accordent les systèmes d'information de la Toile aux images qu'ils indexent et retrouvent dynamiquement. Il s'agira dans un premier temps de définir – à partir de l'étude des listes de résultats des moteurs de recherche et des galeries des plateformes de partage – une « esthétique du flux », soit une esthétique qui accorde aux images de notre époque des formes de visibilité qui reposent sur des indices de pertinence et des temps de réponse infinitésimaux. Il s'agira ensuite d'interroger ces représentations, au travers de l'étude de l'application *Infinity* et de l'environnement 3D que celle-ci permet de parcourir.

IMAGES COMMUNICANTES

Les plateformes de partage de photos comme Flickr ne se contentent pas de proposer un service d'hébergement de photos. Comme les réseaux sociaux, elles

³ Jean-Samuel BEUSCART, Dominique CARDON, Nicolas PISSARD et Christophe PRIEUR, « Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus ? », *Réseaux*, 2009, vol. 154, n° 2, p. 95.

⁴ Serge ABITEBOUL, *Sciences des données : De la logique du premier ordre à la Toile*, Fayard, 2012, 112 p.

ouvrent sur des « espaces dialogiques » qui permettent non seulement de consulter des photographies, mais aussi d’engager des discussions autour d’elles. Ainsi, Flickr permet de créer des groupes pour partager, par exemple, des images en rapport avec une thématique donnée et échanger des propos « en comité restreint ou avec le monde entier ». Le site de partage de photos permet aussi d’initier des discussions en commentant des photos prises par d’autres utilisateurs. Flickr propose tout un panel de fonctionnalités qui permet non seulement de communiquer entre utilisateurs, mais aussi d’augmenter la visibilité des photographies archivées en les associant à d’autres mots clés ou encore en les identifiant comme favorites.

En rendant des photographies à caractère privé accessibles à l’extérieur du cercle de la famille et de celui des amis proches, les sites de partage de photos ont élargi le « périmètre conversationnel » des scènes photographiées et ont modifié la manière dont il était possible jusqu’alors d’en parler ou plutôt de discuter avec elles. Pour Jean-Samuel Beuscart, Dominique Cardon, Nicolas Pissard et Christophe Prieur, le partage de photos numériques en ligne est à l’origine « de nouvelles manières de “faire conversation” avec des photos qui ne se substituent pas aux pratiques antérieures »⁵. Aux conversations tenues *à propos* de photos viennent s’ajouter – sur les réseaux sociaux et les plateformes de partage – des conversations tenues *avec* des photos, soit des échanges dans lesquels la photo fait office de *trigger*. Comme l’a déclaré André Gunthert, les images sont choisies sur les réseaux sociaux pour leur faculté à « constituer des embrayeurs de communication »⁶. Pour ce spécialiste des cultures visuelles et des cultures numériques, « l’humour ou l’autodérision, la capacité à réagir à l’événement ou le partage de moments privilégiés [sont devenus] les nouveaux critères d’une sélection guidée par la sociabilité »⁷. En effet, contrairement aux échanges auxquels la consultation d’un album de famille donne lieu dans un cadre privé, les conversations que la pratique du *photoblogging* rend possibles ne correspondent pas nécessairement à un récit *à propos* des images.

Les réseaux sociaux donnent lieu à des échanges entre des individus qui ne se connaissent pas obligatoirement et qui vont utiliser l’image photographique pour amorcer une discussion qui échappe à son cadre. Ainsi, le caractère multiple des images numériques n’est pas uniquement à rechercher dans leur capacité à répondre à des requêtes diverses et variées pour intégrer de nouveaux espaces d’exposition. Le caractère multiple des images numériques se reflète aussi dans la multitude des conversions qu’elles amorcent en ligne. Accessible à partir de l’interface des plateformes de photos et des réseaux sociaux, l’image photographique est devenue l’objet de commentaires et de partages étendus. La photographie désigne aujourd’hui « à la fois une pratique individuelle et une conversation »⁸.

Outre les systèmes d’information de la Toile, les *smartphones* ont contribué à donner aux images photographiques de nouvelles formes de visibilité. En effet, les *smartphones* et leurs applications mobiles ont participé à intégrer l’image photographique aux discussions lancées sur les réseaux sociaux en rendant automatique leur archivage en ligne et leur association à des métadonnées telles que la date et le lieu de leur capture. Par exemple, utiliser une application mobile comme Instagram pour prendre des photos revient à associer l’opération photographique, qui

⁵ Jean-Samuel BEUSCART, Dominique CARDON, Nicolas PISSARD et Christophe PRIEUR, « Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus ? », *op. cit.*, p. 94.

⁶ André GUNTHERT, *La révolution de la photographie vient de la conversation*, <http://culturevisuelle.org/icones/2456>, consulté le 23 janvier 2013.

⁷ *Ibid.*

⁸ Jean-Samuel BEUSCART, Dominique CARDON, Nicolas PISSARD et Christophe PRIEUR, « Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus ? », *op. cit.*, p. 93.

est de l'ordre de la collecte, à la mise en ligne instantanée des images numériques produites, c'est-à-dire à leur indexation et à leur positionnement organique sur la Toile. Chaque photo prise à l'aide d'un *smartphone* est susceptible de rejoindre instantanément les galeries des plateformes de partage et de déclencher une discussion. Par exemple, les applications mobiles des services Web comme Facebook permettent de prendre des photos et de les intégrer aussitôt à des lignes de temps⁹.

FLUX DE DONNÉES

Les photos hébergées par les sites de partage et les réseaux sociaux peuvent aussi être retrouvées sous la forme de flux d'images qui répondent à des critères de recherche avancée. Les collections d'images archivées peuvent ainsi être ordonnées à l'aide d'un axe autre que temporel. Ces représentations sont construites à l'aide des API que les services Web mettent à disposition de leurs utilisateurs pour interroger leur base de données¹⁰. Toutefois, des visualisations peuvent aussi être développées par les concepteurs des réseaux sociaux eux-mêmes afin d'exploiter la richesse des contenus que leur base de données indexe en présentant par exemple l'ensemble des connexions que celle-ci permet d'établir ; que ces connexions soient fortuites ou non. Par exemple, Facebook a annoncé le 15 janvier 2013 le lancement de Graph Search¹¹.

Graph Search est un moteur de recherche encore en phase de test, mais qui permet déjà de retrouver le profil Facebook des personnes qui correspondent à des requêtes fines exprimées en anglais, c'est-à-dire en langue naturelle¹². Avec Graph Search, Facebook donne potentiellement à quiconque la possibilité d'effectuer un microciblage de ses utilisateurs jusqu'alors réservé aux sociétés désireuses d'effectuer des campagnes publicitaires¹³. Le contenu de chaque profil peut ainsi être retrouvé à l'aide d'une infinité de requêtes et être intégré à autant de pages de résultats. Ce mode d'accès démultiplie le nombre d'agencements qu'une image postée sur un réseau social peut intégrer. Il modifie aussi l'apparence de cette image qui peut apparaître réduite, tronquée, sans légende ni auteur. L'image, modulable, nécessite d'être pliée puis dépliée comme une figure origami pour occuper l'espace de visibilité qui lui est temporairement attribué. L'image multiple n'est dans ce cas plus seulement une image « qui se présente sous des formes variées » ou qui « existe sous plusieurs exemplaires » selon les sens généraux accordés au mot « multiple » à partir du début du 19^e siècle. C'est une image interactive qui se déplie et se replie sur elle-même comme l'origine du mot « multiple » emprunté au latin *multiplex*, proprement « qui a beaucoup de plis », le laisse déjà sous-entendre¹⁴.

Grâce à son nouveau moteur de recherche, Facebook peut être interrogé comme une véritable base de données. En effet, contrairement aux rapprochements spatiaux

⁹ Les lignes de temps auxquelles donnent accès Facebook permettent de suivre quotidiennement l'activité de ses utilisateurs à partir d'informations et de contenus multimédias qu'ils décident de partager ou qui leur sont publiquement communiqués.

¹⁰ L'API Flickr a par exemple été utilisée par des artistes comme Grégory Chatonsky et Reynald Drouhin pour réaliser des œuvres comme *La révolution a eu lieu à New York* (2002) et *Des Frags* (2000) qui interrogent les bases de données des systèmes d'information de la Toile pour retrouver des images associées à des mots clefs par des communautés d'utilisateurs et des sociétés comme Google.

¹¹ *Introducing Graph Search*, <https://www.facebook.com/about/graphsearch>, consulté le 27 janvier 2013.

¹² Par langues naturelles, nous désignons des langues comme le français et l'anglais qui ont été élaborées dans le temps par des groupes de locuteurs. Comme le rappelle Serge Abiteboul, cette expression est employée « moins en opposition avec des langues "construites" comme l'espéranto, qu'avec des langages formels comme la logique du premier ordre, SQL ou Java ». Serge ABITEBOUL, *Sciences des données*, *op. cit.*

¹³ Steven LEVY, *Facebook's Bold, Compelling and Scary Engine of Discovery: The Inside Story of Graph Search*, <http://www.wired.com/business/2013/01/the-inside-story-of-graph-search-facebooks-weapon-to-challenge-google/>, consulté le 22 janvier 2013.

¹⁴ *Dictionnaire historique de la langue française*, Editions Le Robert, 2011, 2640 p.

qu'établit actuellement la ligne de temps associée à chaque profil¹⁵, Graph Search permet d'effectuer des rapprochements entre des informations qui ne reposent pas uniquement sur leur date de saisie, c'est-à-dire sur leur proximité temporelle. Le moteur de recherche Graph Search et la ligne de temps que Facebook utilise par défaut (pour représenter dans un ordre chronologique les événements qui ont marqué la vie de ses utilisateurs) sont les derniers avatars de l'opposition que les nouveaux médias dressent entre les bases de données et les formes narratives. Pour Lev Manovich, la base de données représente une forme culturelle qui permet d'appréhender le monde à partir de listes non ordonnées d'objets¹⁶. En tant que telle, la base de données s'oppose au récit qui représente « la forme culturelle dominante de la modernité »¹⁷ et « crée des rapports de cause à effet entre des éléments (événements) non ordonnés en apparence »¹⁸. Les formes narratives ont pour fonction de tisser des liens entre des événements en les inscrivant dans une chronologie. Les bases de données quant à elles indexent des objets qui pourront être retrouvés sous la forme de flux, c'est-à-dire de listes qui induisent une discontinuité et non une continuité. En permettant d'interroger leur base de données à l'aide d'un moteur de recherche, les réseaux sociaux ouvrent sur des espaces discontinus qui ont abandonné toute notion de contiguïté au profit d'une connexité étendue, car comme le rappelle Boris Beaudé, « ce qui importe, au sein d'un réseau, c'est [avant tout] d'être connexes. »¹⁹

Bases de données et formes narratives influent sur la manière dont il est possible de percevoir le monde et d'interagir avec les données qu'indexent les systèmes d'information de la Toile : l'ordonnancement des éléments placés sur une ligne de temps obéit exclusivement à une logique temporelle linéaire qui associe visuellement des événements qui se sont déroulés les uns à la suite des autres. À l'inverse, le classement des objets qui apparaissent dans les listes de résultats d'un moteur de recherche est déterminé en fonction de leur pertinence et peut donc rapprocher deux événements qui se sont déroulés à des époques différentes. Le temps représente pour les moteurs de recherche une variable comme une autre. Ainsi, les collections d'images photographiques indexées par les réseaux sociaux et les sites de partage peuvent faire l'objet de multiples réorganisations.

Les photos partagées sur les réseaux sociaux peuvent aussi être retrouvées dans des contextes très différents de ceux initialement choisis par leurs auteurs lors de leur mise en ligne. Simultanément au lancement par Facebook de Graph Search, le moteur de recherche Bing a annoncé le 17 janvier 2013 l'intégration, dans ses pages de résultats, d'un plus grand nombre d'informations provenant des réseaux sociaux comme Facebook et Google+²⁰. Les photos potentiellement accessibles depuis le réseau social Facebook pourront ainsi être (pour un utilisateur identifié) retrouvées à partir de différentes requêtes au même titre que les commentaires auxquels elles auront donné lieu sur différentes plateformes.

¹⁵ *Introducing Timeline*, <https://www.facebook.com/about/timeline>, consulté le 28 janvier 2013.

¹⁶ Lev MANOVICH, « Les formes », in *Le langage des nouveaux médias*, traduit par Richard CREVIER, Dijon, Les presses du réel, 2010, pp. 383-495.

¹⁷ *Ibid.*, p. 393.

¹⁸ *Ibid.*, p. 403.

¹⁹ Boris BEAUDE, *Internet, changer l'espace, changer la société : Les logiques contemporaines de synchronisation*, FYP éditions, 2012, p. 51.

²⁰ *Bing Social Updates Arrive Today: For Every Search, There is Someone Who Can Help*, http://www.bing.com/community/Site_Blogs/b/search/archive/2013/01/17/bing-social-updates-arrive-today-for-every-search-there-is-someone-who-can-help.aspx, consulté le 27 janvier 2013.

ESPACE COMMUN

En donnant accès aux informations échangées sur les réseaux sociaux, les moteurs de recherche de la Toile démultiplient la visibilité des galeries d'images publiées sur leurs pages et élargissent encore un peu plus leur champ conversationnel. Toutefois, les moteurs de recherche ne permettent pas de parcourir celles-ci. Ils effacent toute notion de navigation et de narration en fournissant de manière quasi instantanée, sous la forme de listes, des résultats qui ne sont pas en relation directe les uns avec les autres. De plus, les flux dans lesquels les photos sont prises répondent à des critères de pertinence et des conditions d'utilisation qui limitent à la fois leur nombre et leur diversité. Les pages de résultats des moteurs de recherche de la Toile nous plonge – pour le meilleur et pour le pire – dans le domaine de la rhétorique et des lieux communs en nous donnant accès prioritairement aux ressources les plus populaires, à celles les plus citées et consultées quelles que soient les raisons de cette popularité. Comme l'a écrit Barbara Cassin, c'est l'*opinion* « qui définit le statut ontologique des objets qui sont sur la Toile »²¹ en faisant reposer leur classement (et donc leur visibilité) sur des algorithmes comme PageRank qui évaluent leur popularité. La dernière partie de cet article sera consacrée au projet *Infinity* qui interroge cette fluidité instrumentale.



Figure 1. Florent Di Bartolo, *Infinity*, logo interactif, 2010.

L'application *Infinity* est une application que nous avons conçue dans le cadre de TerraNumerica²² avec le soutien du CiTu-Paragraphe. Elle s'inscrit dans la lignée des œuvres qui tentent d'abolir les frontières qui existent entre l'art, la technologie et le design en étant génératrice de formes, mais aussi porteuse d'une réflexion sur les fonctionnalités des plateformes de partage de photos. L'application *Infinity* a été présentée pour la première fois en 2010 sous la forme d'une œuvre-prototype à l'occasion de l'exposition *La Ville, son modèle et l'artiste* et fait aujourd'hui l'objet d'un nouveau développement. Elle propose à une communauté d'utilisateurs de partager des collections d'images photographiques à l'intérieur d'un environnement 3D. Elle modifie aussi la représentation de cet espace en fonction de la position qu'occupent les images qui y sont déposées. Le projet *Infinity* propose une représentation du territoire qui évolue en fonction de l'activité photographique des personnes qui le parcourent quotidiennement. Il répond à la tentative de rendre compte du mouvement de la ville, de son bruissement à partir de la représentation des flux d'images que ses usagers génèrent.

Contrairement aux réseaux sociaux, l'application *Infinity* ne propose pas à ses utilisateurs de publier des albums photo ni d'interroger sa base de données à l'aide d'un moteur de recherche. L'application *Infinity* permet d'associer des photographies

²¹ Barbara CASSIN, *Google-moi : La deuxième mission de l'Amérique*, Éditions Albin Michel, 2007, p. 114.

²² Le projet TerraNumerica est un projet coopératif qui a été labélisé par le pôle de compétitivité Cap Digital. Il porte sur la numérisation des territoires et de leurs ressources, ainsi que sur la valorisation multimédia de ces informations. Source Internet : <http://terrannumerica.com>.

à une représentation tridimensionnelle d'un lieu. En effet, le prototype présenté à La Bellevilloise du 14 au 20 janvier 2010 permettait d'importer des images dans des galeries privées avant de les intégrer à un environnement 3D représentant le quartier du Panthéon. Le prototype proposait aussi de se déplacer à l'intérieur de l'espace virtuel. Un utilisateur identifié pouvait ainsi remonter la rue Soufflot²³ ou faire le tour de la place du Panthéon pour découvrir l'ensemble des photos ayant été déposées sur ses pavés.

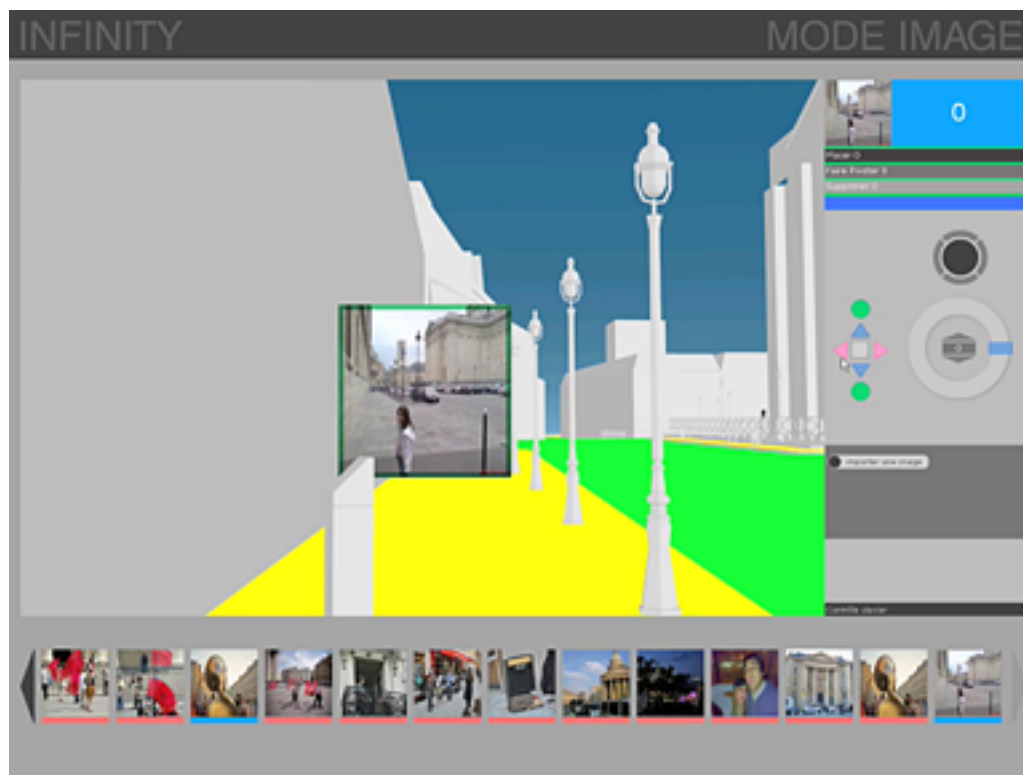


Figure 2. Florent Di Bartolo, *Infinity*, mode image, 2010.

L'application *Infinity* a été conçue pour reconstituer la mémoire d'un territoire physique en enrichissant un espace virtuel de photos-souvenirs. En déposant dans l'environnement 3D des photos prises dans le quartier du Panthéon, les visiteurs de l'exposition *La Ville, son modèle et l'artiste* participaient à la création d'une archive et modifiaient la perception qui pouvait être faite de l'espace urbain et des photos d'ores et déjà collectées. La consultation des photos placées dans l'environnement 3D était enrichie de la présence des images qui leur étaient contiguës. Utiliser *Infinity*, c'est accéder à une mémoire collective où se télescopent des images prises par une communauté d'utilisateurs à des moments différents. Le dispositif *Infinity* procède à la spatialisation de mémoires individuelles. Il propose un moyen mnémotechnique d'accéder à des souvenirs à partir d'images géocodées. Comme l'art de la mémoire, l'application *Infinity* fait appel à un lieu clairement défini (le quartier du Panthéon) pour organiser une mémoire constituée d'images mobiles choisies avec soin²⁴.

Les photos intégrées à l'environnement 3D sont librement choisies par les utilisateurs de l'application *Infinity*. Toutefois, il nous semble que son interface graphique incite à choisir soigneusement chaque image en limitant la vitesse à

²³ La rue Soufflot est la rue qui relie le Panthéon au boulevard Saint-Michel.

²⁴ Mais contrairement à cet art de la vue, l'application *Infinity* invite ses utilisateurs à placer leurs images à l'endroit précis où elles ont été prises.

laquelle il est possible de constituer une galerie et d'interagir avec l'ensemble de ses éléments. L'interface graphique temporise les actions de ses utilisateurs en ne permettant d'effectuer que des opérations qui affectent une seule image à la fois. La galerie individuelle qui indexe l'ensemble des images importées par un utilisateur ne propose pas non plus de vue d'ensemble pour restreindre l'intérêt qu'il existe à posséder une galerie composée de plusieurs dizaines d'images. Ainsi, le prototype *Infinity* ne permettait que de visualiser une dizaine de photos simultanément pour encourager la constitution de galeries possédant un nombre limité d'éléments. L'espace sur lequel ouvre le dispositif *Infinity* peut en ce sens être qualifié de « jardin », car il enclot et protège le « meilleur », c'est-à-dire, comme l'a écrit Gilles Clément à propos du jardin, « ce que l'on estime être le plus précieux, le plus beau, le plus utile et le plus équilibrant »²⁵.

L'application *Infinity* ne se contente pas de donner accès aux collections d'images placées dans l'espace urbain par ses utilisateurs. Elle modifie aussi la représentation du modèle 3D en fonction du nombre d'images qui ont été placées à côté de chaque objet composant le paysage urbain (façade d'immeubles, rues, trottoirs, places, arrêts de bus, lampadaires, etc.). En effet, le prototype *Infinity* disposait d'un mode qui masquait dans un premier temps l'ensemble des images intégrées à l'environnement 3D et attribuait ensuite automatiquement au paysage urbain de nouvelles couleurs appartenant à une palette vive et prédéfinie²⁶. Contrairement au mode « image », le mode « couleur » ne tente pas de livrer une lecture objective de l'environnement 3D. Ce second mode est créateur d'images et de formes. Lorsqu'il est activé, les objets intégrés à l'espace virtuel cessent d'être soumis à une représentation tridimensionnelle. La couleur ainsi que la texture des surfaces des objets 3D sont modifiées de manière à casser les effets de profondeur que génèrent les dégradés de couleur dans un environnement 3D classique. La ville cesse d'être perceptible en tant que telle. Les bâtiments se fondent les uns dans les autres tandis que leurs couleurs vives et unies changent en fonction du nombre d'images qui leur sont voisines. Le mode « couleur » participe à créer un motif visuel qui s'étend à l'ensemble de l'environnement 3D à partir de l'activité photographique d'une communauté d'utilisateurs. Il permet de percevoir autrement les objets qui le composent. Le mode « couleur » a pour résultat de masquer partiellement la profondeur de l'espace virtuel en attribuant exactement la même couleur à des objets distincts qui vont se fondre les uns dans les autres quelque que soit la distance qui les sépare. Mais le motif visuel appliqué à l'environnement 3D a aussi pour résultat de faire surgir par contraste la forme de bâtiments restés jusqu'alors inaperçus.

CONCLUSION

L'application *Infinity* indexe comme les systèmes d'information de la Toile des images et permet de les retrouver dynamiquement. Mais contrairement aux moteurs de recherche et aux sites de partage de photos, l'application *Infinity* demande à ses utilisateurs de spatialiser les images qu'ils ont choisies de conserver. L'organisation des photos au sein de l'environnement 3D n'est pas automatisée. Elle n'est pas non plus soumise à un algorithme qui viendrait évaluer la pertinence de leur

²⁵ Gilles CLEMENT, *Jardins, paysage et génie naturel*, Fayard, 2012, 80 p.

²⁶ Le prototype *Infinity* présenté à la Bellevilloise développait un motif visuel à l'aide d'une palette constituée de six couleurs différentes et au travers desquels chaque objet 3D pouvait « passer » en fonction du nombre d'images avec lesquelles cet objet était actuellement en contact ou à proximité. Ainsi la couleur d'un bâtiment n'était pas attribuée aléatoirement, mais en fonction de deux paramètres différents : le nombre d'images avec lesquelles celui-ci était en contact et sa couleur actuelle, chaque couleur succédant à une couleur bien précise.

positionnement. L'organisation est laissée aux usagers de la plateforme. En d'autres termes, le dispositif *Infinity* propose un modèle d'organisation très différent de ceux choisis par les systèmes d'information commerciaux pour ordonner les objets que leur base de données indexe. Elle ne produit pas, comme les listes de résultats des moteurs de recherche, l'illusion d'une fluidité à toute épreuve, d'une connexion sans failles.

Au contraire, l'application *Infinity* propose à l'aide de son mode « couleur » de faire l'expérience d'un incident en déconstruisant la représentation tridimensionnelle de l'espace urbain modélisé. *Infinity* développe une « esthétique incidentelle » qui, comme l'a écrit Grégory Chatonsky, suspend « la notion même de finalité qui est la forme fondamentale du flux technique »²⁷. Au travers de son mode « couleur », le dispositif *Infinity* propose une représentation accidentelle de l'espace urbain. Il explore aussi la notion de « multiple ». Mais il ne le fait pas en proposant plusieurs versions de la même image ni en permettant de retrouver les photos qu'il archive sous la forme de flux de données. Le dispositif *Infinity* donne à interagir avec une image multiple en attribuant à des photographies le pouvoir d'influer sur la représentation d'un territoire en fonction de leur position dans un environnement 3D. Les photos intégrées à l'environnement virtuel permettent de déplier puis de replier sur elle-même la représentation numérique du territoire. C'est en ce sens que l'application *Infinity* donne à se confronter à une image multiple, à une image qui possède de nombreux plis.

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier tous les membres du CiTu-Paraphe qui ont participé à la création du prototype *Infinity*. Un merci particulier à Safwan Chendeb et Mehdi Bourgeois pour leur assistance respective au cours des phases de conception et de production.

BIBLIOGRAPHIE

ABITEBOUL Serge, *Sciences des données : De la logique du premier ordre à la Toile*, Fayard, 2012, 112 p.

BEAUDE Boris, *Internet, changer l'espace, changer la société : Les logiques contemporaines de synchronisation*, FYP éditions, 2012, 256 p.

BEUSCART Jean-Samuel, CARDON Dominique, PISSARD Nicolas et PRIEUR Christophe, « Pourquoi partager mes photos de vacances avec des inconnus ? », *Réseaux*, 2009, vol. 154, n° 2, pp. 91-129.

CASSIN Barbara, *Google-moi : La deuxième mission de l'Amérique*, Éditions Albin Michel, 2007, 258 p.

CHATONSKY Grégory, « Esthétique du flux », *Rue Descartes*, 2007, vol. 55, n° 1, pp. 86-99.

CLEMENT Gilles, *Jardins, paysage et génie naturel*, Fayard, 2012, 80 p.

GUNTHERT André, *La révolution de la photographie vient de la conversation*, <http://culturevisuelle.org/icones/2456>, consulté le 23 janvier 2013.

LEVY Steven, *Facebook's Bold, Compelling and Scary Engine of Discovery: The Inside Story of Graph Search*, <http://www.wired.com/business/2013/01/the-inside->

²⁷ Grégory CHATONSKY, « Esthétique du flux », *Rue Descartes*, 2007, vol. 55, n° 1, p. 89.

story-of-graph-search-facebooks-weapon-to-challenge-google/, consulté le 22 janvier 2013.

MANOVICH Lev, « Les formes », in *Le langage des nouveaux médias*, traduit par Richard CREVIER, Dijon, Les presses du réel, 2010, pp. 383-495.

Dictionnaire historique de la langue française, Editions Le Robert, 2011, 2640 p.

Introducing Graph Search, <https://www.facebook.com/about/graphsearch>, consulté le 27 janvier 2013.

Introducing Timeline, <https://www.facebook.com/about/timeline>, consulté le 28 janvier 2013.

Bing Social Updates Arrive Today: For Every Search, There is Someone Who Can Help, http://www.bing.com/community/Site_Blogs/b/search/archive/2013/01/17/bing-social-updates-arrive-today-for-every-search-there-is-someone-who-can-help.aspx, consulté le 27 janvier 2013.