Revue Phantasie, n°17, 2027: Arpentages numériques

Eingabeschluss : 01.12.2026

Rémi Mermet, PSL University

Numéro dirigé par Cécile Chatelet et Rémi Mermet.

Technique de mesure permettant une représentation de l'espace, l'arpentage est le moyen d'établir des plans topographiques ou, à l'inverse, de poser des repères afin de borner un lieu. Tâche du géomètre, le fait d'arpenter est aussi l'activité du piéton ou du promeneur pratiquant la marche de manière soutenue au sein d'un espace donné et qui, ce faisant, finit par connaître ce dernier comme s'il en avait levé le plan. La révolution numérique a modifié en profondeur ces deux modes de l'arpentage. Que signifie arpenter un espace à l'heure où notre réalité s'augmente de services tels que Google Maps, alliant vue en plan, géolocalisation, calculs d'itinéraires et déplacement immersif ? Et que dire du principe même de l'arpentage, lorsqu'il a lieu non plus dans notre monde physique, mais dans l'un de ses doubles numériques, de Second Life au Métavers ?

Il s'agit d'abord de comprendre les enjeux propres à ce qu'on nomme espace numérique. Si tout espace est une construction symbolique, une manière commune d'habiter et d'objectiver le réel, l'espace numérique a ceci d'inédit que la technologie qui le sous-tend repose sur un système de combinaisons de signes indifférent à notre incarnation sensible, historique et culturelle (Garapon et Lassègue, 2021). Les simulacres spatiaux qui s'affichent sur nos écrans sont en effet indissociables du "rêve d'une vie hors de son corps", libérée des distances, des frontières et des normes locales, c'est-à-dire de la pesanteur de notre vécu spatio-temporel. En cela, l'espace numérique se révèle profondément paradoxal : il tend vers une désincarnation sans reste, tout en nous offrant la promesse d'une expérience du monde toujours plus intense, précise et « réaliste » ; il vise une ubiquité immatérielle, tout en dissimulant son propre ancrage matériel (notamment son coût écologique colossal) ; il propose de libérer les individus des limites étroites de leur environnement immédiat, tout en les soumettant à des formes renouvelées de surveillance.

Virtuel, l'espace numérique est donc aussi un espace vécu, selon des modalités en partie similaire à notre monde physique. Dans l'espace numérique, des relations se nouent entre des utilisateurs et utilisatrices qui n'hésitent pas à le discuter, à le manipuler et à se l'approprier. Reste que dans notre usage le plus quotidien, les paradoxes de ces technologies de simulation spatiale passent trop souvent inaperçus. C'est pourquoi le travail des artistes contemporains s'avère essentiel pour informer notre regard. Renouvelant les pratiques créatives de l'arpentage, dans la lignée de Georges Perec et des situationnistes, d'Ed Ruscha et du land art, des symphonies urbaines et de Francis Alÿs, ils et elles questionnent le statut singulier de l'espace numérique, ainsi que l'ambivalence de son impact sur nos vies. L'objet de ce futur numéro de Phantasia est précisément de montrer la fécondité théorique et critique de cette réflexivité propre aux usages

artistiques de l’arpentage numérique.

Ouvert à la littérature, au cinéma, aux arts visuels et à toutes les formes de création qui inventent de nouvelles manières d’expérimenter l’espace numérique, ce numéro aborde l’arpentage comme technique située à l’intersection de la carte et de la marche, entre la représentation de l’espace et son parcours (Garric, 2007). Pratique mettant en jeu un corps et un regard particuliers, l’arpentage est aussi lié à la recréation d’un point de vue zénithal, cartographique, bien différent d’une subjectivité qui regarde l’espace depuis la terre ferme. Comment cette importance du corps de l’arpenteur se rejoue-t-elle au sein de l’espace numérique ? Quelle tension existe-t-il, dans les arpentages virtuels contemporains, entre point de vue au ras du sol et regard cartographique (Ost, 2026) ? Vers quelles figures tend aujourd’hui l’arpenteur numérique : celle du flâneur, du cartographe, voire du chiffonnier (Berdet, 2012) ?

Les contributions, quelles que soient leur orientation théorique, devront toutes s’appuyer sur une œuvre, un corpus d’œuvres ou une exposition prenant l’arpentage numérique pour objet. On pense par exemple :
- aux déambulations sur Google Earth ou Street View, dans les films (Leho Galibert-Laîné), dans la littérature numérique (Olivier Hodasava), comme en peinture (Louise Belin), en photographie (Jon Rafman) ou dans des installations (Carine Krecké) ;
- aux performances et créations assistées par la cartographie numérique impliquant la mise en place d’un itinéraire (Marion Balac, Simon Weckert, Jeremy Wood) ;
- à l’espace du web 2.0 mis en scène ou représenté dans un espace physique, comme la salle du musée (Louise Drulhe, Bureau d’études) ou le théâtre (Marion Siéfert, Daddy, 2023) ;
- aux films documentaires arpentant des espaces numériques (Chris Marker, L’Ouvroir, 2008), qu’il s’agisse de mondes recréés dans des jeux vidéos (Knit’s Island, 2023 ; Bolly Coco, IRL, 2020) ou d’enquêtes mettant en jeu des cartes numériques et des pratiques OSINT, Open Source INTelligence (Transformers: the Premake, 2014 ; Clean With Me (After Dark), 2020) ;
- aux œuvres immersives ou installations mettant en jeu des déplacements (Hortense Gauthier, Poésie du drone, 2015), des technologies de tracking ou des techniques de réalité virtuelle ;
- aux récits d’arpentages numériques transposés dans d’autres médiums, en littérature papier notamment (Jonathan Coe, Lucie Rico).

Les propositions d’articles, d’une longueur maximum de 500 mots, sont à envoyer pour le 1er décembre 2026 à cecile.chatelet@uclouvain.be et remi.mermet@uclouvain.be. Un retour sera fait pour chaque proposition début janvier 2027. Les articles définitifs seront à envoyer pour le 1er juillet 2027, en vue d’une publication en décembre 2027.

Quellennachweis:

CFP: Revue Phantasie, n°17, 2027: Arpentages numériques. In: ArtHist.net, 11.10.2026. Letzter Zugriff 09.11.2026. <https://arthist.net/archive/54544>.