

L'art Web, l'art au bout des doigts.

Ginette Daigneault

Professeure, Université du Québec en Outaouais

L'ordinateur, la vidéo, le photocopieur, le téléphone, le satellite, le télécopieur, Internet, le sans fil entrent actuellement dans la panoplie des instruments de production artistique. Un nombre croissant d'artistes s'intéressent et orientent leurs recherches vers des procédés qui, il y a quelques années, auraient apparu inusités dans la tradition artistique.

Depuis toujours l'être humain fabrique des représentations pour comprendre, maîtriser et questionner le monde dans lequel il vit. Ces représentations nous guident dans la façon de nommer et de définir ensemble les différents aspects de notre réalité quotidienne de même que dans la façon de les interpréter, de statuer sur eux et, le cas échéant, de prendre position à leur égard. (Jodelet, 1994, 31). Les représentations du domaine de l'art sont des systèmes d'interprétation qui à la fois présentent et influencent nos modes de perceptions, nos questionnements esthétiques et notre rapport au monde. Les contraintes et les conventions de nos médiums y sont inscrites. La production artistique est tributaire des conditions de production et des questionnements de son époque.

Mon objectif est de présenter un panorama de l'art Web. Art Web, art technologique, art Internet, cyberart, art réseau, net.art sont autant d'appellations d'une forme d'art qui se situe entre œuvre et produit, entre art et non-art, entre artiste et informaticien, entre arts visuels, design graphique et littérature. Prononcer la conférence d'ouverture de ce colloque me fournit l'occasion de présenter une pratique artistique qui commence s'inscrire dans une certaine tradition puisqu'elle existe depuis une quinzaine d'années.

L'art Web n'est pas apparu en dehors de l'art contemporain. Les pratiques artistiques Internet s'insèrent dans une longue tradition d'explorations, de transgressions et de ruptures de l'art contemporain. Nathalie Heinich (1992) décrit d'ailleurs l'histoire de l'art contemporain comme une chaîne de transgressions, que l'approche soit technologique ou plus traditionnelle n'y change rien.

Cette chaîne se démarque par une série de transgressions de certains canons artistiques. Transgression de la représentation, de la figuration. Transgression de l'impératif de la création personnelle, de la virtuosité, de l'expression, du mythe du génie, de la valeur esthétique, de la touche de l'artiste. Transgression de la pérennité de l'œuvre, de l'objet exposable dans une institution reconnue par le milieu de l'art, de l'objet vendable. Enfin transgression des transgressions devenues académiques, celles du bon goût, de l'unicité, de la rareté de l'objet d'art. Toutes ces transgressions qui ont ébranlé les conventions du domaine de l'art depuis Dada et Marcel Duchamp sont reprises dans les pratiques Internet où l'œuvre est une matrice numérique qu'il est possible de visiter, d'animer, de transformer à distance, au moment désiré, sur un écran d'ordinateur. C'est une pratique artistique qui se réapproprie l'espace public en court-circuitant le réseau des galeries et des Musées.

Les ancêtres de l'art Web

Mais qui en sont les ancêtres ? L'exploration artistique reliée aux technologies de communication et de télécommunication n'est pas vraiment nouvelle. Elle apparaît en 1923 alors que Laszlo Moholy-Nagy, professeur au Bauhaus, dicte par téléphone, à un technicien, ses instructions concernant des dessins à transcrire sur trois panneaux métalliques couverts d'une grille. Cette grille correspond à un code établi selon l'échelle des couleurs. Moholy-Nagy veut alors prouver sa théorie à l'effet que la main de l'artiste n'est pas essentielle au travail artistique.

En 1969, le *Chicago Museum of Contemporary Art* reprend l'idée de Laszlo Moholy-Nagy à travers l'exposition *Art by Telephone*. Dick Higgins élabore un collage vocal avec les voix des visiteurs, Dennis Oppenheim transmet son poids au musée tous les jours, Wolf Vostell propose au public des instructions téléphoniques pour élaborer un happening d'une durée de trois minutes. L'information est exposée. A la fin des années soixante, Hans Haacke, un artiste allemand vivant aux États-Unis, présente, au *Jewish Museum* de New York, une installation de télésélecteurs qui reçoivent, en direct, les informations des différentes agences de presse internationale.

Dès 1977, Kit Galloway et Sherry Rabinovitch, deux artistes américains, débutent leur exploration des réseaux de communication en organisant une performance dansée interactive regroupant des participants des côtes atlantique et pacifique des Etats-Unis.

En 1980, ils organisent l'événement *Hole in Space*, comprenant un lien satellite entre New York et Los Angeles. Ils installent des caméras et des moniteurs vidéo dans les vitrines des magasins des deux villes. *Hole in Space* se laisse découvrir par les passants attirés par les images sur écran; il permet aux passants des deux villes d'entrer en communication.

En 1984, à l'occasion des jeux olympiques de Los Angeles, ces deux artistes donnent naissance au concept de Café électronique en reliant le MOCA et cinq cafés situés dans des quartiers ethniques différents de Los Angeles. Au Musée et dans chacun des cafés, ils installent des ordinateurs, des imprimantes, du matériel de télévision slow scan, des caméras et des moniteurs vidéo. Dans les cafés, des artistes présentent des performances devant la caméra, d'autres personnes échangent des images. Avec le Café électronique international, « un laboratoire de recherche en télécommunication multimédia et en téléperformance interactive » (Youngblood, 1995, 386), mis sur pied en 1990, ces deux artistes tentent d'humaniser et de démocratiser les technologies de communication et de télécommunication. Le Café électronique international se veut maintenant un lieu de rencontre, accessible à tous, dans toutes les régions du monde, favorisant l'échange, la collaboration et la création à distance. Les participants échangent des images, participent à des performances, assistent à des concerts à distance. Le projet crée « une galerie sans murs pour une réalisation artistique de communication à laquelle le public participe » (Popper, 1993, 137). Ces artistes voient leur travail comme un geste politique de démocratisation des réseaux de télécommunication. Ils entrent dans la création de communautés.

En 1994 Antonio Muntadas présente *The File Room*, une des premières œuvres sur la toile. Muntadas débute son événement avec quatre cent cinquante entrées informatiques concernant la censure. Le public est invité à ajouter de nouvelles données concernant la censure, le harcèlement religieux, intellectuel, politique, sexuel. Durant le déroulement de cet événement, les visiteurs du site peuvent aussi obtenir de l'information au sujet des différents organismes qui défendent la liberté de parole. Le travail de Muntadas touche l'accès à l'information et la possibilité d'une action directe à travers les réseaux.

En 1995, Bonnie Mitchel présente *Chain Reaction*, au ISEA 95. Il s'agit d'un site sur la toile, qui invite les internautes à un projet de collaboration en chaîne. Son interface propose aux visiteurs du site, une grille d'images de départ et une méthode interactive pour télécharger ces images, les transformer et les retourner sur le site avec toutes les informations personnelles concernant chacun des auteurs. Chaque image de départ de la grille devient alors le maillon principal d'une chaîne d'images et permet la création de générations d'images.

Principaux constats

L'œuvre Web composée principalement d'images est alors possible parce que la bande passante devient capable de supporter le poids des images.

L'œuvre Web est maintenant une œuvre-écran pour laquelle le maître mot est : action. C'est une œuvre en acte qui est constituée d'une combinaison de différents modes de communication : texte, son, image, interaction.

Mais cette image n'est plus celle que l'histoire de l'art nous a habitués à contempler. C'est une image en creux (Formentraux, 2005), une image à la puissance image comme le dit si bien Edmond Couchot dès les années quatre-vingt-dix, elle n'est plus l'objectif principal mais une courroie de transmission. C'est une image actée comme le dit Jean-Louis Weissberg, c'est une image trajet selon l'expression de Fourmentraux. Elle n'est plus une finalité, mais une interface entre l'artiste et l'internaute. Elle rend le programme visible. C'est une image prétexte, une image-langage en acte. Elle déploie une double esthétique, plastique et relationnelle (Fourmentraux, 2005).

C'est en 1989 que Tim Berners-Lee du Centre européen de Recherche Nucléaire propose le *World Wide Web*, un système d'organisation de l'information sur le modèle d'une structure hypermédia des documents. L'image y est intégrée en 1991.

L'essor de l'art Web intervient entre 1995 et 1998. Avec l'élargissement de la bande passante, les images peuvent circuler. Les artistes cherchent un contact direct avec le public. Le moteur de recherche Google recense des millions de sites sous le terme art Web soit un total d'environ 124 000 000 pour Art Web (0,24 seconde, en date du 30 mars 2009).

S'il ne s'agit pas uniquement de ce qu'on peut qualifier d'art Web, cette énumération regroupe cependant tous les sites qui contiennent des informations sur l'art.

Devant cet étalage affolant, il convient de tenter d'établir certaines balises qui permettront d'identifier ce qui relève d'une pratique artistique spécifique à Internet et non de la diffusion d'un portfolio ou de la vente d'œuvres traditionnelles par des cybergalleries. Nous nous intéresserons ici uniquement aux œuvres interactives créées par, avec, pour le média/langage Internet. Ces pratiques artistiques Internet proposent une triade interactive : artiste, œuvre et public (Fourmentraux, 2005). L'internaute sera obligé de cliquer, de double-cliquer, de glisser le curseur, de transformer ce qu'il voit à l'écran, d'envoyer un message ou encore de répondre à une question, il devra donc agir.

Typologies de la création sur Internet

Deux excellentes typologies de la création sur Internet peuvent nous aider à comprendre les pratiques artistiques en ligne. La première d'Annick Bureau se fonde sur les aspects formels et techniques tandis que la seconde de Jean-Paul Fourmentraux s'établit sur trois principaux types de dispositifs qui produisent trois engagements esthétiques différents. Parce qu'elle est simple et demeure très ouverte avec uniquement quatre grandes catégories, la typologie d'Annick Bureau, qui date de 1997, est recommandée. On peut d'ailleurs consulter une excellente analyse d'œuvres Web réalisée par Cécile Petit sur le site de Archée, à partir de la typologie d'Annick Bureau.

Typologie de la création sur internet : Annick Bureau

- 1 hypermédia ouvert ou fermé
- 2 le message est le médium
- 3 communication, collaboration et approche relationnelle
- 4 cyberception, téléprésence

Typologie des œuvres créées pour internet : Jean-Paul Fourmentraux

- 1 L'œuvre médiologique (une esthétique du code informatique)
 - a) l'art est le médium
 - b) le Browser-art
- 2 L'œuvre algorithmique (une esthétique du programme)
- 3 L'œuvre interactive (une esthétique de l'interactivité)
 - a) dispositifs à exploration
 - b) dispositifs à contribution
 - c) dispositifs à altération
 - d) dispositifs à alteration

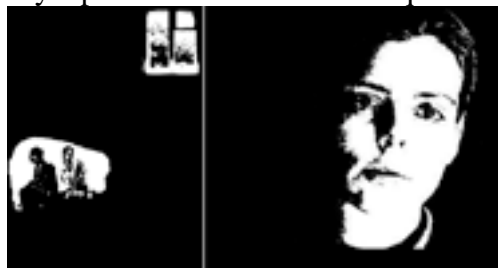
Catégoriser, c'est sélectionner, choisir. Comme on reproche souvent aux œuvres Internet leur éphémérité, j'ai donc choisi de présenter deux types d'œuvres. Tout d'abord celles qui ont survécu aux changements technologiques et font partie d'une certaine tradition de l'art Web et ensuite des œuvres plus récentes qui ont passé l'épreuve de l'accès quotidien à Internet sur une période d'un mois. J'ai élaboré le panorama d'œuvres en suivant la typologie d'Annick Bureau, mais j'indiquerai à certains moments dans quelle catégorie ces œuvres s'inscrivent dans la typologie de Jean-Paul Fourmentraux.

L'hypermédia sur Internet

1.1 Oeuvres hypermédia fermées. Annick Bureau /3 a) Œuvres interactives : dispositif à exploration. Jean-Paul Fourmentraux

Cette catégorie regroupe le plus grand nombre d'œuvres. On les dit fermées parce que l'interaction sert à faire circuler l'internaute dans l'œuvre. Elles sont considérées comme des œuvres Internet parce qu'elles ont été réalisées en fonction de leur diffusion sur Internet, dans un langage qui est celui d'Internet. L'œuvre peut être visitée plusieurs fois, elle sera presque toujours différente selon le trajet choisi par l'internaute. Les liens sont toujours internes à l'œuvre. Cette catégorie regroupe un grand nombre d'approches littéraires interactives.

Pionnière en art Web, Olia Lialina innove dans la construction d'une trame narrative. Elle utilise un logiciel qui partitionne la fenêtre du navigateur. L'internaute intervient dans le déroulement du récit. Elle propose en 1996 *My boyfriend came back from the war*. Elle utilise des images à faible résolution et multiplie le découpage des cases. L'histoire devient de plus en plus compliquée, il n'y a plus aucun lien entre les questions et les réponses. Son travail porte sur l'incommunicabilité.



<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>

Chez Nicholas Clauss, la plasticité des images perpétue la tradition classique de la composition d'une image (forme, couleur, lignes) en utilisant un outil différent soit l'ordinateur et le réseau Internet. L'internaute doit bouger son curseur pour animer l'œuvre mais les conventions artistiques demeurent presque les mêmes. L'œuvre contemplative n'est pas questionnée. « La sphère d'activités reste bien celle de l'art » (Cauquelin, 1992, 117).



<http://www.flyingpuppet.com>
Nicholas Clauss, *Eden* – 2006

Dans son poème interactif intitulé *A tractif*, Jason Nelson permet à l'utilisateur un accès à 40,000 possibilités de lecture différentes. On peut suivre l'ordre chronologique proposé par les chiffres ou y aller comme bon nous semble. Le son nourrit le contexte.



<http://www.rhizome.org/artbase/2294/drag2.html>
Jason Nelson, *A tractif*.

1.2 Œuvres hypermédia "ouvertes ". Annick Bureau / 3 a) Œuvres interactives : dispositif à exploration. Jean-Paul Fourmentraux

Cette catégorie regroupe des oeuvres dont la structure relève intrinsèquement de la structure d'internet. Ces oeuvres contiennent des liens vers d'autres sites existant ailleurs sur le réseau. Elles permettent une ouverture à d'autres informations, à d'autres oeuvres.

Alexei Shulgin, un des pionniers de l'art Web considère internet comme un espace où art et non-art se côtoient et se mêlent. Il se consacre alors à la création d'œuvres parodiques fondées sur l'appropriation. Il sélectionne des sites et les classent par catégorie et les présentent à l'intérieur d'un encadrement kitch. Il les déclare œuvres d'art et souligne leur approche esthétique.



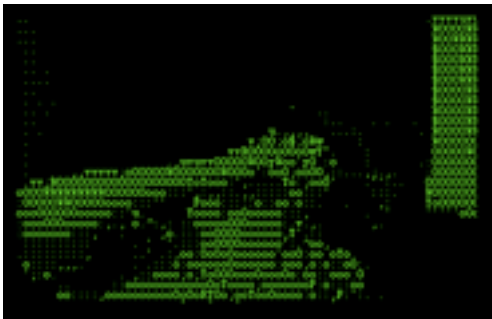
<http://www.easylife.org/award/>

Alexei Shulgin

2 *Le message est le médium: Annick Bureaud /1 Œuvres médiologiques : Jean-Paul Fourmentaux*

Ces oeuvres ont une constante, il s'agit d'une exploration formelle, celle du langage même d'internet. C'est l'outil lui-même, qui est le contenu des oeuvres.

Vuc Cosic propose en 1999 le premier long métrage ASCII en ligne. C'est l'exception qui confirme la règle, l'œuvre n'est pas interactive. Cosic conçoit deux lecteurs *freeware* capables de convertir des images en mouvement en langage ASCII. Son travail le plus célèbre est *Deep ASCII*, une conversion du film pornographique classique *Deep Throat*, paru en 1972. Le genre pornographique n'a été choisi que parce qu'il utilise des plans très rapprochés qui permettent plus facilement une traduction en code ASCII. De plus, la pornographie constitue 50 % du trafic Internet. Lors de la première présentation de son film, Cosic l'a installé dans une console de jeux vidéo. La console Pong a vu le jour au même moment que *Deep Throat*.



<http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/>

Vuc Cosic, *Deep ASCII*, 1999

Le nom le plus connu dans cette catégorie est certainement *Jodi.org*, nom que se donnent ses fondateurs Joan HeemsKerk et Kirk Paesmanns et en même temps leur adresse web. Ces artistes se sont aventurés dans l'abstraction technologique. Ils se penchent dès 1994 sur la représentation de codes, de protocoles et du système opérationnel. Le code source est radicalisé pour devenir pictural. Ils ont poussé leur travail jusqu'à introduire dans l'ordinateur de l'internaute une application qui lui fait perdre le contrôle de son appareil. Le seul moyen d'arrêter l'ouverture incessante de fenêtres et de reprendre le contrôle est de forcer l'ordinateur à redémarrer.



<http://www.jodi.org/>

Joan HeemsKerk et Kirk Paesmanns

3. *Communication, collaborative et relationnelle : Annick Bureau / 3b Œuvres interactives : dispositifs à contribution : Jean-Paul Fourmentaux*

Ces oeuvres font appel à la participation du public connecté. Leur existence même dépend de la participation des internautes. Ce sont malheureusement des événements ou des actions éphémères dont il ne reste que peu de trace.

L'action des personnes impliquées remplace la contemplation, comme une conversation qui s'élabore dans la mouvance de l'émergence de l'œuvre. Le résultat n'est pas très important. Les participants ont la sensation d'appartenir à une grande communauté. C'est le processus, l'action de faire ensemble qui prend toute l'importance. Cet art de la communication n'est donc plus une affaire de représentation mais d'émergence, dans une perception simultanée du global et du local. Il s'agit d'une esthétique spatiotemporelle où la règle est de vivre ensemble, en temps réel ou différé, l'art comme expérience, la sensation particulière d'être avec les autres dans une relation intime. C'est le partage de la proximité à distance.

En 1983, un autre pionnier, Roy Ascott met en place *La Plissure du Texte*, un événement télématique conçu en hommage au *Plaisir du texte* de Roland Barthes. Ce projet relie des groupes d'artistes de douze villes à travers le monde. Les artistes participent à la création d'un conte planétaire durant l'exposition *Electra* au Musée d'art Moderne de Paris. Chaque groupe représente un personnage et participe à l'élaboration de l'histoire. Chaque terminal est branché sur un projecteur permettant au public de lire les textes sur écran géant. Grâce à des ordinateurs mis à leur disposition, les spectateurs peuvent aussi participer à l'élaboration de l'histoire. Ascott présentera *Organe et Fonction d'Alice au Pays des Merveilles* en 1985 pour l'exposition postmoderne de Jean-François Lyotard, *Les Immatériaux*, au Centre Pompidou de Paris. *Réseau planétaire* et *Laboratoire Utopia* créés en collaboration avec Tom Sherman et Tommaso Trini sont présentés à la Biennale de Venise en 1986. Roy Ascott met ensuite sur pied, pour le Festival *Ars Electronica* à Linz, en Autriche, un projet interactif multimédia intitulé *Gaïa*, sentiers

numériques parcourant la terre entière. En 1992, il organise *Télénoïa* qui relie l'Europe et l'Amérique durant vingt-quatre heures.



<http://1904.cc/timeline/tiki-index.php?page=La+Plissure+du+Texte>

Roy Ascott, *La Plissure du Texte*, 1983



<http://framework.v2.nl/archive/archive/leaf/other/.xslt/nodenr-143122>

Roy Ascott, *Télénoïa*, 1992

Communiimage est une œuvre collaborative lancée en 1999 par les programmeurs Calc et Johannes Gees. Cette œuvre est en même temps un immense collage électronique et un outil de communication entre les participants qui peuvent s'écrire pour se donner des commentaires sur leur image. Ce grand collage est périodiquement présenté en format imprimé, notamment les concepteurs du projet ont exposé un format imprimé de 14m x 10m au MOMA à San Francisco, sous le titre de *A moment in time VI*. À l'image du réseau internet qui étend sa toile, cette œuvre s'agrandit tous les jours.



<http://www.communiimage.ch/engl/>

Calc et Johannes Gees.

KortuneFookie est un projet d'art public interactif qui sollicite la participation des passants dans un espace public et des internautes. François Lacombe joue de la matière et du virtuel. L'internaute est invité à remplir un formulaire en ligne où il inscrit une pensée qui deviendra un message distribué par une borne interactive installée dans un espace public. La borne prend la forme d'un biscuit chinois géant. Tous les textes demeurent anonymes. L'internaute recevra un avis par courriel lorsque son texte aura été

imprimé et distribué à un passant.



<http://www.kortunefookie.com>

Jean-François Lacombe, 2007

4 Cyberception, téléprésence : Annick Bureaud

Dans sa typologie de l'art par internet, Annick Bureaud cite Roy Ascott pour définir la notion de cyberception. « C'est une perception physique et mentale non plus déterminée par le seul espace physique et les limites de notre corps, mais élargie, augmentée par - et dans - le cyberspace et par la relation dialectique entre les deux (inter-espace) ». Les oeuvres de cyberception et de téléprésence ne demeurent pas très longtemps en ligne, elles sont documentées dans le site personnel de l'artiste, mais ne sont plus visualisables en action.

En 2001, Susan Alexis Collins une artiste anglaise tente de mettre en relation des passants et des internautes à travers une installation vidéo sonore. Une bouche en gros plan est projetée sur le sol et murmure des mots silencieux. Le son est activé lorsqu'un internaute tape une phrase dans un champ de texte. La bouche prononce alors la phrase à l'intention des passants. Le son ambiant de la rue est transmis sur le web. L'internaute entend les passants et peut communiquer avec eux par écrit. La bouche sert de courroie de transmission. L'oeuvre parle de la difficulté de communiquer.



<http://www.inconversation.com/>
Susan Alexis Collins, 2001

Pour terminer, un dernier site est devenu un incontournable dans le domaine de l'art Web, il s'agit de *MOUCHETTE*. Cette oeuvre pose le problème de l'identité sur Internet : suis-je vraiment celle ou celui que vous pensez? Pouvons-nous développer une relation? Mouchette est intemporelle. Elle a treize ans depuis 1996. On ne connaît ni son véritable nom, ni sa nationalité, ni son âge. Est-elle une artiste? Je dis elle, mais est-ce une femme? Son dispositif cherche à créer un rapport intime entre l'œuvre et l'internaute. Elle met en scène les frontières entre vie artistique et vie privée. Elle utilise le Je, l'adresse directe du texte. Elle dit chercher une relation personnalisée avec chacun des participants. Elle leur envoie des messages, des oeuvres qu'elle leur adresse personnellement. Mais nous savons tous qu'il s'agit d'un processus conversationnel automatisé, qu'il n'y a pas de réelle conversation, comme il n'y a pas de Mouchette, que le cyberspace n'existe pas, que tout n'est qu'information.



<http://www.mouchette.org/indexf.html>

Auteur anonyme, depuis 1996

Mais tout de même, lorsqu'on reçoit un message personnel en provenance de Mouchette quelques semaines après avoir répondu à une de ses questions on est tout d'abord surpris parce qu'on avait oublié notre participation à son site, ensuite, c'est un réel plaisir qui nous envahit, on y croirait presque, ou on voudrait y croire à ce message personnel.

BIBLIOGRAPHIE

Anne Cauquelin, *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

Edmond Couchot, *Images, de l'optique au numérique, les arts visuels et l'évolution des Technologies*, Paris, Hermes, 1988.

Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS Éditions, 2005.

Rachel Greene, *L'art internet*. Paris, Éditions Thames Hudson, 2005.

Nathalie Heinich, «La partie de main-chaude de l'art contemporain», in *ART & CONTEMPORANÉITÉ, Première rencontre internationale de sociologie de l'art de Grenoble*, Bruxelles, La Lettre volée, 1992, p.81-111.

Denise Jodelet, dir, *Les représentations sociales*, Paris, Presses Universitaires de France, 1994.

Gene Youngblood, «Le Café électronique, le défi de créer au rythme où nous détruisons», in *Esthétique des arts médiatiques*, tome I, sous la dir. de Louise Poissant, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995, p. 385-407.

Liens Internet

<http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml> . Consulté en mars 2009

<http://arcee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=189>. Consulté en mars 2009

http://www.rurart.org/ressources/comprendre/art_num/analyser_site_web.html. Consulté en mars 2009

<http://www.uyio.com/typologies.php>. Consulté en mars 2009

Œuvres Internet citées

<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>

<http://www.flyingpuppet.com>

<http://www.rhizome.org/artbase/2294/drag2.html>

<http://www.easylife.org/award/>

<http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii/java/>

<http://wwwwwwwww.jodi.org/>

<http://1904.cc/timeline/tiki-index.php?page=La+Plissure+du+Texte>

<http://framework.v2.nl/archive/archive/leaf/other/.xslt/nodenr-143122>

<http://www.communimage.ch/engl/>

<http://www.kortunefookie.com>

<http://www.inconversation.com/>

<http://www.mouchette.org/indexf.html>