

Presser le pas

Régler sa marche sur la marche du temps

par Jeanne Lambert*

Bien que Jeanne Lambert ne soit pas intervenue à la 6^e Réunion de la sous-section des bibliothécaires d'art, nous tenons à présenter ce texte qui s'inscrit dans la problématique de ces journées.

Il n'est pas si facile de parler des rapports entre art contemporain et Internet, parce qu'Internet est affaire d'expérience avant toute chose. Comment parler d'une pratique individuelle, apparemment sans mémoire et fort peu transmissible ? Chacun construit logiquement sa recherche, ou au contraire vagabonde et butine. Comment transmettre quelque chose de telles déambulations, et quelle utilité cela a-t-il, si ce n'est de communiquer un certain goût de l'aventure, un plaisir du voyage ?

À en croire les chantres du progrès technologique, Internet serait un réservoir inépuisable de ressources et offrirait de multiples possibilités de communication ; l'accès en serait d'une simplicité extrême (« Internet, un jeu d'enfant », « Internet pour les nuls »...).

Pourtant, de l'avis des bibliothécaires qui travaillent dans le champ de l'art contemporain, les écueils ne manquent pas : de nombreuses recherches donnent de mauvais résultats, trop ou parfois pas assez de réponses. Certains lecteurs font des recherches longues et inutiles faute de connaître les ressources écrites. On bute à quelques mois d'intervalle sur la même difficulté, car il ne suffit pas d'enregistrer des adresses dans un bookmark, il faut encore garder trace de chemins, de stratégies. (On a vite fait de devenir des cyber-gédéons et turbo-bécassines, comme dit Gilles Chatelet¹.)

La documentation se construit souvent sur une logique de restriction de la recherche, pour aller au plus précis. La recherche courante sur Internet est marquée par une logique d'extension : utilisation automatique des singuliers/pluriels, synonymes, termes traduits,

chaînes de caractères plus vastes (art donc artisan, artisanat...). Il faut raisonner à rebours des habitudes acquises. Tout cela oblige à associer formation et pratique régulière.

Il n'est pas toujours évident d'avoir accès à l'art contemporain sur Internet. Pourtant il y en a beaucoup, et de plus en plus.

L'efficacité des recherches dans Internet dépend de la capacité que l'on a à définir des objectifs et des procédures adaptés à l'organisation et aux modes de fonctionnement d'Internet : par exemple, il faut connaître les opérateurs booléens implicites des différents moteurs de recherche si l'on ne veut pas provoquer du bruit, il faut savoir récupérer des logiciels pour dézipper des fichiers ou trouver des formats pour les images, il faut très précisément définir son projet lorsqu'on utilise des agents intelligents si l'on ne veut pas rapatrier quantité de données inutiles.

Dans la presse spécialisée, les informations techniques pointues destinées à un public averti sont indispensables ; il est utile de donner des adresses Internet, même si on se les transmet un peu comme des recettes de cuisine. Mais il n'est pas moins nécessaire me semble-t-il de fournir aux professionnels de l'information des raisons de se tourner résolument vers les potentialités d'Internet.

Pour une immersion résolue dans le cyberspace

Sous le déluge d'informations qui caractérise la mutation technique et culturelle dans laquelle nous vivons, il faut s'habituer à vivre en immersion et non en situation de

* Médiathèque ENSBA, Paris

maîtrise. Désormais, nous risquons chaque jour d'être submergés par la masse gigantesque de données qui sont disponibles, et même par celles qui nous sont individuellement adressées, notamment avec le développement de la technique du « push ». Comment ne pas être emporté par le flot, ne pas s'égarer dans les arborescences ou les rhizomes ? Une grande détermination, consciente des enjeux, peut seule venir à bout du découragement.

Quelques débats

Internet apporte-t-il quelque chose à l'activité créatrice ? Marc Guillaume² distingue ce qu'Internet ajoute à l'efficacité scientifique ou technique, notamment grâce à l'accumulation de données, et sa portée dans les recherches concernant la société ou la pensée philosophique : « Les réseaux restent insuffisants pour faire surgir ce qui mérite d'être interrogé, ce qui est réellement nouveau en termes de concepts ou de percepts. » Créer est autre chose que communiquer. Il y a un temps ralenti de la création, de l'appropriation, car il faut « ruminer ».

L'auteur redoute qu'avec une « pensée sans penseur » seules les idées les plus conformistes s'expriment. Lier n'est pas lire : avec la lecture hypertexte, on a ainsi des compilations sans réflexion ni mémoire. Se constituent alors un savoir mosaïque et une « pensée orientée objet », c'est-à-dire, comme dans la musique techno, faite d'échantillonnage et de réarrangement de fragments.

La pratique du couper/coller généralisée n'est pas propice à la création. Si ce risque existe, il semble que Marc Guillaume lui donne une importance exagérée et garde une vision romantique de l'acte créateur *ex nihilo*. Déjà les artistes collectent et manipulent quantité de données, les frontières se brouillent entre art et documentation ou communication.

Une autre critique souvent faite est la survalorisation de l'actualité, de l'immédiateté, un ici et maintenant sans mémoire : mais, en fait, la mise en mémoire électronique sous forme d'archives numériques n'a cessé de se développer, comme le rappelle Jean-Claude Chirollet³. Les œuvres sont transformées en documents convocables à volonté, perdant en réalité physique, matérielle, et en présence *in situ*. L'omniprésence virtuelle des œuvres, c'est aussi leur prise en otage par des systèmes de documentation informatique qui leur donnent une existence fluctuante, immatérielle. Ce serait là l'ultime déconstruction de l'œuvre.

« Méfiez-vous de leur monde, il est peut-être notre avenir. » Le monde que nous ouvrent ces technologies est parfois terrifiant tant les possibilités de manipulation, de contrôle, d'intervention dans la vie privée paraissent multiples. Par exemple, les clones virtuels de nous-mêmes qu'il est possible de créer vont-ils nous représenter ou nous échapper ?

Les artistes, après avoir beaucoup interrogé la télévision, sont très sensibles aux enjeux démocratiques des réseaux, mais ils s'efforcent de valoriser les aspects les plus positifs dans la circulation de l'information, la liberté d'expression, la mise au point des décisions. Il ne faut pas oublier qu'à l'origine Internet s'est développé dans le mouvement utopique californien des années 1970.

Marc Déry⁴ montre comment l'idéologie et les pratiques de la contre-culture hippie s'accompagnent d'un mouvement technocratif, individualiste, et sont réutilisées dans la musique techno et la culture cyberpunk des années 1990. Lieu par excellence de l'œuvre ouverte, la cyberculture pourrait engendrer le pire comme le meilleur.

Quelques arguments favorables

Si ce qui retient le plus souvent l'attention c'est la puissance de la transmission à distance, reliant sans délai les points les plus éloignés de l'univers (les autoroutes de l'information), c'est plutôt le principe de commutation tel que l'énonce Marc Guillaume qui est vraiment novateur. Quoique peu visible, c'est cette capacité à établir des liens entre des données numérisées, à les modifier, qui en fait le support de la complexité, grâce à la fonction d'hypertextualité.

La cyberculture, à mesure qu'elle s'étend, devient de moins en moins totalisable. C'est ce que Pierre Lévy⁵ nomme une universalité sans totalité. Il l'oppose aux sociétés de tradition orale, vivant une totalité sans universalité, et aux sociétés de l'écriture et des grandes religions, se situant dans une universalité totalisante. Ces mondes ne sont pas remplacés mais relativisés. Il y a là une mutation culturelle qui fait place à une multitude de points de vue interconnectés de manière toujours provisoire.

La cyberculture a pour enjeu principal l'intelligence collective, qui y trouve un environnement propice. À cela rien d'automatique : l'isolement, la surcharge cognitive, la dépendance, la bêtise collective peuvent aussi bien s'y développer, mais par l'aspect participatif, émancipateur de la cyberculture, l'intelligence collective se présente comme un remède à la mutation technique, à son rythme déstabilisant, excluant. Elle encourage l'apprentissage coopératif.

Pour revenir à l'enjeu démocratique, notamment en Europe, rappelons que Dominique Wolton⁶ émet l'hypothèse que « le jour où les questions de communication deviendront l'objet de débats théoriques et culturels contradictoires (et d'abord sur la communication interculturelle), cela constituera l'indice de l'appropriation par les Européens de leur destin politique ».

Art sur Internet, net-art, cyberart, ou arts électroniques

Le net-art, ou plus exactement le cyberart, ne se distingue pas actuellement des arts électroniques. Ses développements à venir justifieront peut-être qu'on en fasse une catégorie esthétique à part. Mais actuellement il faut surtout tenter de discerner quelques orientations importantes dans la profusion des expériences et des « œuvres », qui ont l'inconvénient d'être longues à décrire. Une première synthèse est faite par Olga Kisseleva⁷, ouvrage auquel il faut se reporter.

Comment l'art a précédé Internet

L'art des années 1960-1970 a valorisé nombre de concepts qui sont à l'œuvre dans l'art en réseau : c'est l'art comme processus, la création collective, la participation du public et l'interactivité, l'expérimentation scientifique. Mais plusieurs groupes ou mouvements anticipent directement le cyberart.

Le mail art expérimente dès 1962 l'idée de réseau international ouvert. L'échange est « multimedia », le destinataire connu ou inconnu. On y fait événement ici et maintenant (« I am still alive » de On Kawara).

Les expériences de réseaux d'artistes utilisant des technologies de communication se multiplient dans différents pays au cours des années 1970-1980 ; ainsi, Katsuhiko Yamaguchi préfigure le Web par son « imaginarium » (il associe caméra vidéo + logiciel + réseau d'utilisateurs pour diffuser des images en temps réel sur tout moniteur relié au réseau). Dans le champ plus large des arts électroniques, où depuis les années 1950 des artistes travaillent avec des scientifiques et font des expériences utilisant les ordinateurs (computer art, groupe EAT), associés ou non à d'autres techniques, l'enjeu est d'abord l'image électronique, sa réalisation, sa structure⁸. Robert Adrian crée le premier réseau artistique de courrier électronique, « Artbox » puis « Artext ».

On peut ajouter le copy art, qui intègre des *mixed media* dans des collages transmissibles à distance (à partir d'OLATS, le site de la revue *Leonardo*, Stan van Der Beek envoie en 1970 des images par télécopieur au MIT).

La reconnaissance dans le milieu de l'art se produit à partir de l'exposition de Pontus Hulten au MOMA « The machine as seen at the end of the mechanical age » en 1968 ; puis, à partir de 1979, fleurissent les grandes manifestations avec *Ars electronica* à Linz, le *Siggraph* en 1981, et maintenant des lieux permanents comme le ZKM de Karlsruhe.

À ce faisceau convergent d'expériences et de recherches, on peut ajouter l'art sociologique qui, à partir de 1974 et surtout de 1983, s'intéresse aux réseaux

et aux médias plus encore peut-être qu'à l'intervention urbaine⁹. Le groupe qui alors définit une esthétique de la communication souligne la capacité des nouvelles technologies à modifier notre expérience de l'espace-temps, ce nouveau langage qui compte plus que l'œuvre, immatérielle, indéterminée, collective, conditionnée par le traitement numérique de l'information.

L'interconnexion, par satellite, est développée en 1977 par Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, qui relie des participants des côtes Ouest et Est des États-Unis pour une danse interactive avec couplage d'images vidéo. Puis, en 1984, ils réalisent leur *Electronic Café* à Los Angeles pour relier six communautés. Par la suite, de nombreux cafés se créent autour des biennales.

On constate que la description est rendue difficile par le mélange, le cumul des techniques et la complexité des intentions des artistes, et cela s'aggrave avec l'art plus contemporain ; c'est pourquoi il vaut mieux se reporter aux descriptions d'Olga Kisseleva, et surtout aux œuvres elles-mêmes.

Le cyberart aujourd'hui

Il s'oriente dans deux directions principales, selon qu'il privilégie l'exploration des machines ou le dialogue et les échanges.

Le cyberart est d'abord la porte ouverte aux réseaux d'artistes : c'est l'aspect le plus visible du développement d'Internet dans les milieux artistiques, puisque tous les jeunes artistes font l'expérience de la convivialité, de la communication et de la transmission de documents visuels, sonores, à distance, au point d'en faire le contenu même de leur travail comme dans l'esthétique relationnelle¹⁰. Groupes d'artistes amis, qui s'apparentent aux groupes de discussion ou « tchatch », réseaux de travail en commun, éventuellement ouverts, toutes les formules coexistent.

Internet facilite la création collective : l'« œuvre » est processus, elle se construit au fur et à mesure des interventions. Par exemple, la performance « Kinoetic evolution » de Loren et Rachel Carpenter implique plusieurs centaines de personnes ; l'intelligence de groupe est explorée, captée, activée. Son corollaire est la disparition de l'auteur.

Au-delà de la mise en scène du spectateur (P. Campus, Bruce Nauman) dans l'image même, des artistes comme Dan Graham veulent l'inviter à une participation dans les médias (en 1971, « Project for local cable TV »). Dans ses projets avec Dara Birnbaum, il pensait que la télévision perdrait son impact totalitaire lorsque chacun y aurait un accès direct.

De façon moins politique, Internet est devenu un lieu d'interactivité : si souvent l'intervention du public est limitée à ce qui est préprogrammé par le concepteur, les

artistes explorent les changements que l'interaction produit dans le processus de communication, les effets de la téléprésence, les modèles intériorisés des médias traditionnels. Qu'en est-il alors de l'œuvre, ouverte ainsi à toutes les modifications, et donc de la problématique de sa diffusion et de sa conservation ?

Les recherches sur le fonctionnement de l'esprit humain, les processus mentaux, la mémoire émotionnelle et l'imagination ont de quoi passionner. Activité sensorielle, neuronale, biologique, représentation de l'espace, nombreux sont les territoires qui sont investis.

Les artistes s'intéressent à l'étude du développement cognitif et à l'intelligence artificielle, à la modélisation d'organismes et de comportements d'êtres vivants. La simulation de la vie artificielle en est l'un des aspects : on connaît Sterlac et son troisième bras robotisé (c'est le représentant du « post-human body-art »), car le corps occupe une place centrale dans ces investigations.

Il peut y avoir intégration de données biologiques : les artistes explorent l'interaction entre le corps et la machine qui ne passe pas par le langage : mouvement, souffle sont captés et transformés en signaux. On trouve un usage ironique de telles données en 1990 dans les « contaminations » de Claude Le François, qui développe l'art d'infecter, de désinfecter, d'immuniser des documents (allusion critique aux scénarios des lois antiterroristes).

La virtualité, développée à partir des images de synthèse, est d'après Philippe Quéau¹¹ une révolution dans l'écriture des images qui modifie nos méthodes de représentation et nos habitudes de perception. On expérimente autrement la réalité, ou d'autres réalités. On peut ainsi explorer des espaces non euclidiens. On est immergé dans l'image grâce à l'association de la vision stéréoscopique que procure un casque de visualisation et à la sensation de corrélation entre mouvements réels du corps et les modifications de l'espace virtuel ; on intervient à l'aide de gants, de vêtements¹².

Les artistes sont très présents dans la recherche sur les interfaces neurologiques et tout ce qui simule le corps humain. Il est possible de mettre en relation des espaces distincts ou de créer un espace virtuel (Jeffrey Shaw, Diller et Scofidio). Espace réel et espace virtuel sont parfois mêlés.

Internet a une fonction politique d'interconnexion sociale, de dialogue entre les cultures (Fred Forest en ex-Yougoslavie). Ce n'est pas un hasard si des artistes notoires de l'art public s'en sont emparés (Muntadas, Komar et Melamid, Jenny Holzer...). Certains artistes

poursuivent parallèlement une critique du médium et des réseaux, par exemple en utilisant les méthodes du piratage (Critical Art Ensemble, TAZ...).

Par leurs recherches diversifiées et leurs collaborations avec des scientifiques, les artistes ont largement préfiguré les qualités d'Internet tout en interrogeant les mutations culturelles induites. Ils doivent être écoutés et soutenus pour leurs aptitudes à découvrir de nouvelles corrélations.

Les chimères et les monstres, ces ancêtres du collage ou de l'assemblage, constituent l'un des archétypes de la mise en relation en art. Au-delà de ces facéties médiévales, il nous reste à exploiter le potentiel d'Internet, en commençant peut-être par porter de l'intérêt au cyberart.

1. Gilles Chatelet, « Vivre et penser comme des porcs : de l'incitation à l'envie et à l'ennui dans les démocraties-marchés ». Paris, *Exils*, 1998.

2. Marc Guillaume, *L'Empire des réseaux*. Paris, Descartes, 1999, p. 74.

3. Jean-Claude Chirollet, *Les Mémoires de l'art*. Paris, PUF, 1998.

4. Marc Déry, *Vitesse virtuelle*. Paris, Abbeville, 1997.

5. Pierre Lévy, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*. Paris, Odile Jacob, 1997.

6. Dominique Walton, *Internet et après : une théorie critique des nouveaux médias*. Paris, Flammarion, 1999.

7. Olga Kisseleva, *Cyberart*. Paris, L'Harmattan, 1999.

8. Ben P. Laposky a utilisé en 1952 une calculatrice analogique et un oscillographe cathodique, et a produit des images électroniques en couleurs. Ivan Sutherland a créé en 1962 un système pour dessiner directement sur l'écran. Vers la fin des années 1960, des artistes comme Barbadiello, Zajec, Véra Molnar, Manfred Mohr utilisent l'ordinateur comme moyen d'investigation (structure répétitive avec faible variation). Nam June Paik présente en 1963 treize téléviseurs avec des images électroniques différentes en mouvement, sorte de peinture abstraite. Vostell expose la même année à New York les « dé-collages », six téléviseurs dont l'image présente une anomalie. On peut encore évoquer Nicolas Schoffer et l'art cybernétique, Malina, Palatnik, Cursi, R.J. Landsdown...

9. On peut citer les actions à la télé en 1972 de Mario Costa : une minute d'interruption dans le journal télévisé ; en 1976, en 1985 : image d'un téléphone pendant 10 minutes. Ce sont les technologies de la communication qui réunissent encore en 1983 Costa, Fred Forest et des artistes américains et canadiens : Roy Ascott, Robert X. Adrian, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, Natan Karczmar, De Kerkhove, Doug Back, Antoni Muntadas.

10. Nicolas Bourriaud, *L'Esthétique relationnelle*. Paris, Presses du réel, 1998. Voir aussi l'exposition ZAC au musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 1999.

11. Philippe Quéau, *Le Virtuel : vertus et vestiges*. Seyssel, Champ Vallon, 1993. Voir aussi Philippe Breton, *À l'image de l'homme : du Golem aux créatures virtuelles*. Paris, Seuil, 1995.

12. L'une des applications est très connue : les capteurs d'ondes cérébrales qui permettent aux grands paralysés de commander un ordinateur.