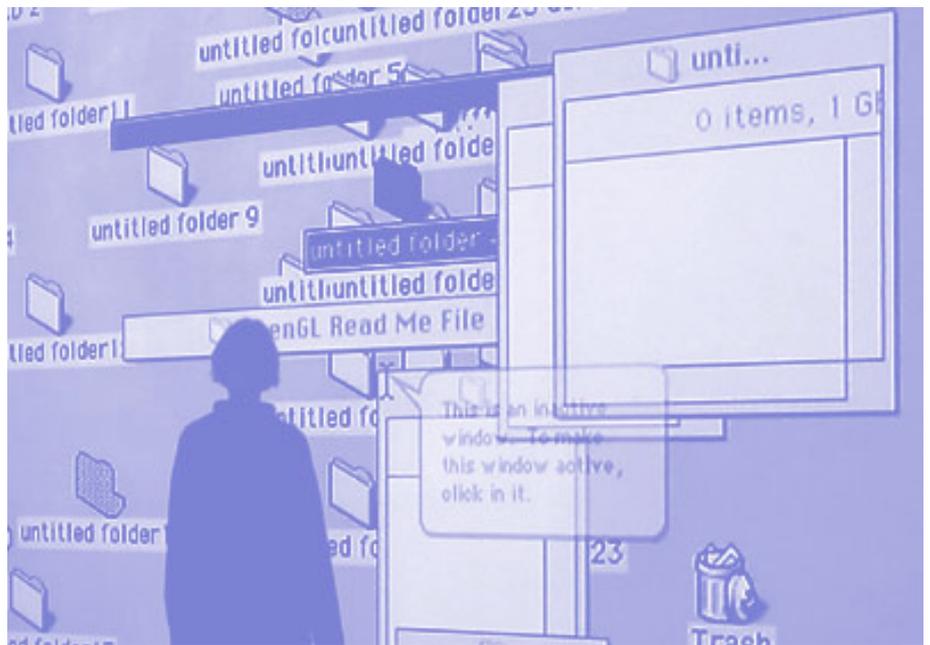


L'ART EN RÉSEAU

Du net-art
à la participation à une œuvre collaborative en ligne



Jodi, *My%Desktop*, 2004

Dossier pédagogique

Les artistes présentés

Joffrey Dieumegard

Après un post-diplôme en maîtrise d'arts visuels et médiatiques en 2000 à l'université du Québec de Montréal, Canada, et un DEA d'esthétique à l'université de Paris I - Panthéon Sorbonne en 2003, il entre en résidence à l'École de Beaux-Arts de Rueil Malmaison avec le groupe Auconcept. Il participe dès lors à de nombreuses expositions collectives. Membre du collectif complexe.net, il œuvre dans des projets qui recoupent le graphisme, la vidéo et la scénographie tout en interrogeant le sens du réseau.

Dispatch vox



Le *Dispatch vox* est un objet de rencontre. Les participants sont invités à dialoguer en prenant place autour d'une forme polygonale en verre qui reflète leur visage et permet de saisir les qualités sensibles d'un échange (regards, réactions), prises dans les stratégies du débat.

L'autre aspect du *Dispatch vox* concerne sa diffusion. Un site Internet est proposé pour permettre d'intervenir et de réagir en ligne sur chaque conversation enregistrée. Cette forme de consultation interactive apporte une dimension supplémentaire à l'œuvre, en doublant l'événement (conversation) d'une seconde nature s'inscrivant sur Internet. Cette configuration amène ainsi l'événement à se problématiser dans le jeu de sa médiatisation.

Ce prolongement numérique de la conversation dans le réseau s'attache avant tout à saisir les mouvements d'une conversation, d'une pensée en devenir. Quelle est la valeur d'un dialogue, d'un mot, d'un regard pris dans cet ensemble ?

Pleine-peau

Frédéric Madre Producteur de la luxueuse revue hypermedia internationale pleine-peau.com, ex-correspondant France du site Wired News, fondateur du weblog collaboratif expérimental 2balles.cc, rédacteur mercenaire et dilettante pour start-ups musicales et magazines anglophones, lauréat du 1^{er} prix de la compétition TrashArt, combattant anti-modération et toutes ces choses.

Véronique Müller Assistante à la conception et à la réalisation.

Polyptique



Polyptique est une place vide, muette et accueillante, une structure inspirée des wiki, site au contenu évolutif et libre d'accès, modifiable par n'importe qui depuis un poste connecté à internet, strictement dédiée aux images. Vous aurez ainsi la possibilité d'y lancer une construction en plaçant une image ou de collaborer en juxtaposant votre image de l'Europe, de votre pays d'origine ou d'accueil, de votre ville, votre rue, votre salle de bain et d'expérimenter avec les autres les limites imposées par la structure. Polyptique, un préfabriqué modulable, vous « enferme à l'infini ».

Invités à collaborer à Polyptique, les enfants chercheront des images sur Internet puis composeront leur visuel sous un logiciel de traitement de l'image. Invités par la suite à trouver leur propre chemin sur le site polyptique.maisonpop.fr, ils pourront y déposer leur composition.

« Chaque nouveau média n'est que matérialisation des rêves de la génération précédente. » Vuk Cosic (artiste du net-art).

L'art a toujours évolué étroitement avec l'évolution des sciences et des techniques. Il intègre depuis toujours les nouvelles techniques mises à sa disposition, depuis les fresques préhistoriques au « pigment naturel » à la fresque *a tempera* en passant par l'invention de la toile ; Internet et l'informatique n'échappent pas à cette règle.

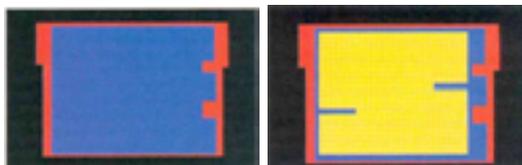
Qu'est-ce que l'art en réseau ?

Bref historique



Allan Kaprow, sans titre, 1964

L'art en réseau s'est développé à partir du concept de happening introduit au début des années 60 par l'artiste Allan Kaprow, ainsi que de la création de la *New York Correspondence School* par Ray Johnson dans les années 70.



Eduardo Kac, œuvre sur le minitel, 1985

Il a pris une direction télécommunicationnelle avec la création en 1984, par Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz, du premier café électronique. Lieu de rencontre où se trouvent des appareils téléphoniques, des fax, des écrans de visualisation ainsi que des ordinateurs servant de terminaux de

télécommunications, on peut y entrer en contact avec des personnes se trouvant dans des cafés semblables situés dans la même ville, le même pays ou ailleurs dans le monde.

Les répercussions de l'art en réseau sur la culture artistique occidentale ont été examinées de façon théorique et critique dans l'œuvre de Roy Ascott, pour qui le « connectivisme » succède à l'art.



Œuvre collaborative réalisée au sein du Labor atelier Gratz, *Winke Winke* 1993

Depuis les années 90, l'Internet a changé beaucoup de choses au niveau de la création et du rapport de l'artiste à l'œuvre, bouleversant les schémas classiques de description et d'action de l'artiste.

L'art télématique

Le terme de télématique a été introduit en France en 1978 par Alain Minc et Simon Nora, dans leur rapport sur l'informatisation de la société.

La télématique est à la fois une technologie et un médium. Comme médium, elle se trouve au cœur de l'interactivité, de la diffusion en réciprocité, de la téléprésence et de la négociation informatique. Comme technologie, elle s'intéresse au maintien de systèmes et de processus de toutes sortes, artistiques et culturels tout autant que biologiques, commerciaux et industriels.

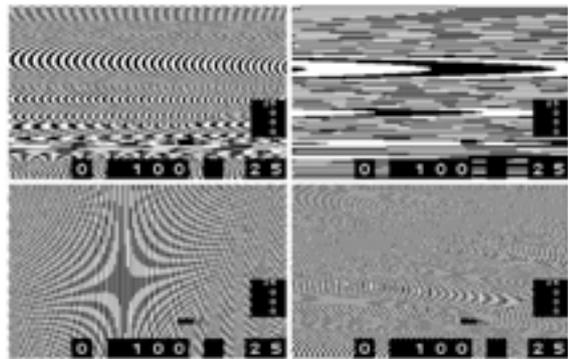


Norman White, *Hearsay*, 1985

Dans l'art télématique, les produits physiques des dialogues visuels (fax, enregistrements, etc.) ne sont que des documents du processus. Cet art prend pour modèle l'échange entre deux personnes, la boucle imprévisible d'idées, de gestes, de mots, de regards et de sons qu'ils accomplissent en temps réel selon la « rétroaction » (*feedback*) de l'une sur les énoncés de l'autre.

Le net-art

Le réseau Internet (ou le net) tire son origine du projet Arpanet, mené dans les années 70 par le Département américain de la défense. Constitué dans les années 80 sous les auspices de la *National Science Foundation* afin de permettre aux chercheurs universitaires de communiquer entre eux, le système Internet s'est par la suite étendu à toute la planète. Défini par Vuk Cosic dans les années 90, le terme de net-art signifie « l'art en ligne » qui, contrairement à l'art télématique, ne prend en compte que l'expression artistique via Internet.



Jodi, *ctrl-space*, 2000

L'Internet a ceci de particulier qu'il remet totalement en cause le rôle de l'artiste dans sa position de créateur et dans son rapport avec l'œuvre et le public.

Dans le net-art, on peut distinguer deux voies artistiques : l'utilisation du cyberspace pour l'obtention de nouvelles composantes plastiques ; l'utilisation de l'aspect communication et du réseau. La plupart du temps, les artistes mélangent ces deux composantes pour créer un nouvel art plus complet et qui utilise les plines possibilités du net.

Les particularités de l'art en réseau

L'art en réseau vit par la volonté de ses participants de communiquer avec d'autres et de partager une expérience commune. Être spectateur ne suffit pas, il faut participer. Le faire-pour-soi s'affiche au sein d'un partage, d'une distance délibérée face à la notion d'œuvre. La notion d'auteur disparaît au profit de celle d'« auteur partagé », c'est l'apparition de la notion de copyleft. Ainsi, une œuvre en réseau est avant tout une œuvre dématérialisée et organisée en séquences reliées non de façon linéaire mais interactive ; une création collective sans galerie, ni lieu d'exposition, quelque chose qui semble appartenir à une nouvelle dimension, une nouvelle émotion. La réalité spatio-temporelle y est vécue et racontée différemment et, s'il y a un commencement, il n'y a pas vraiment une fin, pas de conclusion, d'aboutissement « logique ».

Quelques termes utilisés

Happening Depuis le début du XXe siècle, les artistes revendiquent un rôle agissant dans la société et tendent vers une relation plus directe et plus physique avec le public. Le Happening apparaît dans ce contexte comme un élément logique d'une recherche de communication entre l'art et la vie : un art total. Selon Allan Kaprow, le Happening est « *un assemblage d'événements joués ou perçus en plusieurs temps et lieux. (...), ses activités peuvent être inventées ou tout à fait ordinaires. (...) Le Happening se déroule selon un plan mais sans répétition, ni public. C'est de l'art mais qui paraît plus proche de la vie.* »

Connectivisme Ce terme, proposé par Roy Ascott, part de l'idée que toute pratique de l'art qui met en œuvre des systèmes médiatisés par ordinateur et des médias électroniques de quelque sorte que ce soit est par définition télématique ; la connectivité y occupe une place centrale. Aussi, tous les artistes engagés dans ce champ pourraient être appelés « connectivistes » et cette forme d'art « le connectivisme ».

Œuvre dématérialisée Une œuvre pour le réseau est dématérialisée. On ne peut la toucher physiquement. Elle est virtuelle. Cela ne signifie pas pour autant qu'elle n'existe pas. Elle est simplement délocalisée et sa virtualité est renforcée par l'hypertexte, moyen de transport d'une partie de l'œuvre à l'autre ou moyen de parcourir les sites.

Copyleft Le copyleft est une licence Art libre. L'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les œuvres dans le respect des droits définis de l'auteur.

Téléprésence 1. Dispositif de contrôle à distance d'instruments fonctionnant dans des environnements difficilement accessibles aux êtres humains.
2. Sentiment de présence éprouvé pendant la navigation dans des environnements virtuels, que ces environnements soient des reconstructions d'environnements réels ou qu'ils soient totalement imaginaires.

Réalité spatio-temporelle La réalité spacio-temporelle pourrait être définie comme une perception immédiate du réel,

délimitée par l'espace et le temps dans lesquels on se situe. Face à la mobilité éphémère du réel, la réalité virtuelle consiste à tester des stratégies perceptives, cognitives et créatives, en vue de l'élaboration des attitudes à venir.

Cyberespace Totalité formée par la circulation continue d'informations, depuis les circuits internes des processeurs d'ordinateurs jusqu'aux réseaux planétaires de télécommunications. Le terme cyberespace a été introduit en 1984 par le Canadien William Gibson, dans son ouvrage de science-fiction intitulé *Neuromancer*, pour désigner « *une hallucination consensuelle quotidienne-ment expérimentée par des milliards d'opérateurs* ».

Interactivité 1. Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur.
2. Dans le domaine des arts, possibilité pour le spectateur de participer à la réalisation de l'œuvre et d'en devenir co-auteur.

Rétroaction(feedback) 1. Processus systémique dans lequel une action entraîne une réponse interne spécifique.
2. Effet produit, en musique, par un circuit électrique ou acoustique dont la sortie est branchée sur l'entrée.

Réseau Interconnexion d'unités rendant possible la circulation entre elles d'informations de type analogique ou numérique. Dans les réseaux informatiques, les unités en question, appelées nœuds du réseau, sont des ordinateurs.

Télécommunication Ensemble des procédés de communication par signaux électromagnétiques, utilisant les fils de cuivre, les câbles coaxiaux et la fibre optique ainsi que des dispositifs de transmission d'ondes radio, tels les appareils de radio et de télévision et les satellites.

Terminaux Dispositifs d'entrée-sortie donnant accès à distance à un ordinateur central. Ils sont généralement composés d'un clavier et d'un afficheur.

Les artistes cités



Allan Kaprow Artiste américain, fondateur du mouvement Happening, il élabore cette notion à partir de collages et d'assemblages d'objets qui se situent dans le sillage des collages cubistes et ceux de Kurt Schwitters. Il se rapproche progressivement de la troisième dimension délaissant la bidimensionnalité : les objets envahissent les murs des galeries que le spectateur peut modifier étant ainsi invité à agir sur les éléments du décor. Kaprow s'inspire directement de John Cage qui lui a appris à rejeter toutes les idées reçues concernant l'art et ses objectifs au point d'effacer toutes les frontières entre art et non-art. Suite à la première manifestation organisée par Kaprow en 1959 à la Reuben Gallery de New York, l'idée de l'éphémère dans l'art se radicalise avec l'avènement de nouvelles formes d'expression et la multiplication et le développement des Happening.

Ray Johnson Artiste américain, collagiste et précurseur du mail-art, il crée la *New York Correspondance School* au début des années 60. Cette expérience postale universelle s'étale sur plusieurs années, durant lesquelles il envoie des milliers d'enveloppes à des connaissances ou des non-connaissances de l'art mondial. Contenant des petits collages désorganisés, coupures de presse et de bandes dessinées, souvent transformés avec des dessins, Johnson y encourage le destinataire, soit à rajouter quelque chose au travail, soit à le renvoyer à quelqu'un d'autre ou à lui retourner. Avec la prolifération des photocopies dans les années 70, ses envois se constituent presque exclusivement d'images reproduites mécaniquement. Les pièces jointes sont souvent agrémentées d'un ou plusieurs tampons mentionnant *Collage by Ray Johnson, My funny Valentine* ou l'un de ses nombreux fan clubs *Marcel Duchamp fan club, Paloma Picasso Fan Club, Blue Eyes Club, The spam radio club...*

Roy Ascott Artiste britannique, pionnier de l'art cybernétique, télématique et « connectiviste », ses recherches portent dès les années 60 sur l'art et la technologie de la conscience. Il parle d'ailleurs d'un corps qui devient interface, de l'ordinateur vécu comme un environnement, allant même jusqu'à proposer un art des médias humides « *moistmedia* » comme le substrat de l'art du XXI^e siècle, un art qui serait l'assimilation des systèmes computationnels et de la biologie vivante humide. <http://www.planetary-collegium.net/>

Norman White Artiste britannique, pionnier de l'art robotique et de la téléprésence, il présente dès 1969 son premier projet, *Some More Beginnings*. Utilisant plusieurs centaines de circuits intégrés numériques, il tente d'y reproduire l'univers visuel et sonore d'une piscine. Développant les premiers systèmes de captation, ses recherches se portent à la fois sur l'étude des comportements humains et la matière organique. En 1985, il

présente *Hearsay* (rumeur), œuvre télématique basée sur le principe du message secret chuchoté d'une personne à une autre pour enfin revenir à son créateur. Deux ans plus tard, il présente *The Helpless*, robot à la personnalité artificielle qui répond au comportement des humains par une ressource de 512 expressions. Le discours qui est fourni se fonde sur les « émotions » pressenties, s'étendant l'ennui, l'anéantissement, l'arrogance et l'overstimulation, créant ainsi « une entité émotive ». <http://www.normill.ca/>

Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz Artistes américains, leurs projets de recherche marquent le début d'une série d'actions portant sur l'esthétique de la télécommunication et sur les arts télécollaboratifs. Le satellite étant à l'époque le moyen le plus accessible pour transmettre une image en direct à distance, ils commencèrent à explorer cette technologie et à envisager les possibilités d'un nouvel espace social interactif en 1975. Ils développent alors le concept du café Électronique qui voit le jour en 1984. <http://www.ecafe.com/>

Eduardo Kac Artiste brésilien, pionnier de l'art des télécommunications pré-Internet des années 80, il s'engage par la suite dans le domaine de la téléprésence et de la biotélématique. En 1997, il suggère le terme de biorobotique, art qui propose de doter le corps des robots d'éléments biologiques. Un an plus tard, il propose la notion d'art transgénique et présente en 2000 *GFP Bunny* (*Green Fluorescent Protein Bunny*, œuvre qui comprend à la fois la création d'Alba, lapin transgénique, l'intégration sociale de l'animal et le débat qui en découle. <http://www.ekac.org/>

Vuk Cosic Artiste slovène, précurseur du net-art et inventeur du nom au début des années 90, il se caractérise par un regard philosophique, politique et conceptuel sur des questions concernant le réseau. Ses travaux témoignent également d'un monde contemporain urbain et adoptent une esthétique alternative. <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Jodi Joan Heemskerk et Dirk Paesmans, artistes contemporains respectivement hollandais et belge, pionniers de l'art électronique et du spam.art, portent leurs recherches sur la structure du réseau lui-même. L'image y est niée pour devenir texte, lui-même nié pour se dissoudre dans la texture, le contexte étant situé et contenu comme programme dans le corps de l'ordinateur. C'est avec cette identification de base que Jodi développent un art de compilation électronique. Leurs méthodes de déconstruction informatique ont créé une signature maintes fois émulée. Plus récemment, ils se sont attaqués aux systèmes d'exploitation et aux jeux en 3D. <http://404.jodi.org/>