Art et Internet

Bertrand Gauguet

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/1228>

DOI : 10.4000/critiquedart.1228

ISBN : 2265-9404

ISSN : 2265-9404

Éditeur

Groupement d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Édition imprimée

Date de publication : 1 avril 2006

ISBN : 1246-8258

ISSN : 1246-8258

Référence électronique

Bertrand Gauguet, « Art et Internet », *Critique d'art* [En ligne], 27 | Printemps 2006, mis en ligne le 13 février 2012, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/1228> ; DOI : 10.4000/critiquedart.1228

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Archives de la critique d'art

Art et Internet

Bertrand Gauguet

RÉFÉRENCE

Fourmentraux, Jean-Paul. *Art et Internet : les nouvelles figures de la création*, Paris : CNRS, 2005, (CNRS Communication)

Greene, Rachel. *L'Art Internet*, Paris : Thames & Hudson, 2005, (L'Univers de l'art)

- 1 Avec l'apparition de la numérisation et les usages d'Internet au début des années 1990, les sociétés occidentales ont été entraînées dans un basculement des normes d'archivage, de traitement et de transformation des données, mais aussi d'accessibilité avec le téléchargement, l'échange et le partage de fichiers (*Peer to Peer*). Le débat autour de *Google Print* qui s'est tenu durant l'année 2005¹ a d'ailleurs été fort instructif à cet égard, et a pu montrer comment l'Europe tentait de réagir face au danger imminent d'une politique hégémonique de numérisation laissée à la seule décision de l'Amérique du Nord. Il est vrai que l'enjeu, qu'il soit économique ou culturel, est de taille. L'affrontement idéologique autour d'Internet et de son projet de civilisation n'est d'ailleurs toujours pas terminé, pour preuve le débat autour des questions de droits d'auteur opposant les défenseurs d'un libre-accès à l'information à ceux qui en prônent la privatisation². Il n'est donc pas surprenant d'observer que les pratiques artistiques du *Web* de ces quinze dernières années ont adopté des positions souvent tranchées face à une culture de masse dominée par la logique des industries multimédia.
- 2 Lorsque les artistes commencèrent vers 1992-1993 à questionner les enjeux de cette culture émergente en ouvrant et maintenant des espaces artistiques sur Internet, certaines listes de discussions comme Nettime.nl, 7-11.org ou Rhizome.org permirent la création de communautés qui facilitèrent l'accès aux œuvres et aux débats théoriques. *L'art Internet* de Rachel Greene, paru en 2004 (2005 pour l'édition française), s'inscrit dans l'histoire des informations qui furent diffusées sur ces listes de discussion. Avec un texte richement illustré, accompagné d'une chronologie, d'un glossaire, d'un index des projets

artistiques, d'un choix des expositions, des festivals, des listes de diffusion et d'une bibliographie, cet ouvrage constitue à ce jour une première cartographie de l'art en ligne des années 1990. Les précurseurs tels que Vuk Cosic, Alexeï Shulgin, Olia Lialina, Jodi.org, Heath Bunting, *tmark, etoy, Annie Abrahams, 0100101110101101.org, Mouchette, Mongrel ou Rachel Baker sont d'ailleurs très largement représentés au risque de passer parfois sous silence le travail d'autres artistes ayant pourtant contribué à l'essor de ces pratiques (on pense notamment à Antoni Muntadas avec *The File Room* (1994) ou encore à Komar & Melamid avec *The Most Wanted Paintings* (1995).

- 3 Malgré une délimitation anglo-saxonne, l'approche de Rachel Greene permet de re-situer ce qui fut d'abord désigné par « net.art », c'est-à-dire un groupe restreint d'artistes européens qui se reconnurent un temps sous cette appellation et une esthétique graphique qui exploitait toutes les caractéristiques du langage de programmation HTML (liens, *Pop up*, *Applet*, *Login*, bannières, GIF animés, formulaires, identifiants). Cette première étape formelle connut une évolution vers la fin des années 1990 où l'expansion du monde marchand accompagnée de nombreuses dispositions législatives conduisirent de nombreux artistes à opter pour des stratégies activistes. Ce fut notamment l'épisode du combat que livrèrent fin 1999 les suisses etoy contre la firme américaine etoys à propos du nom de domaine ; ce furent les membres anonymes de *tmark qui détournèrent, piratèrent et injectèrent des virus dans le monde néo-libéral de l'entreprise et de la culture ; ce furent encore de nombreux autres projets qui s'approprièrent, simulèrent ou détournèrent des sites politiques et commerciaux. Cette seconde période fut donc plus particulièrement centrée sur des thèmes comme les médias tactiques, l'exploitation et la visualisation des données, le « logiciel artistique », la cyber-surveillance, l'identité, le détournement des jeux vidéo et du commerce en ligne³.
- 4 S'intéressant davantage à la scène française, *Art et Internet : les nouvelles figures de la création* a d'abord été un rapport (*Culture visuelle et art collectif sur le Web*, 1999) commandité par le ministère de la culture au sociologue Jean-Paul Fourmentraux. Construit en trois parties (« Conception », « Disposition », « Exposition »), cette étude aborde les ressorts régissant art et technologie sous l'angle socio-technique. L'auteur y construit une analyse sur l'interface, le programme, l'image, le protocole qui se joue entre l'auteur, la machine et le spectateur ; catégorise l'œuvre interactive (à exploration, à contribution, à altération, à alteration) et propose une typologie des œuvres (médiologiques, algorithmiques, interactives). Jean-Paul Fourmentraux évoque aussi plusieurs expositions organisées dans les années 1990 pour aborder les modes de socialisation de ces projets et s'interroger au passage sur la pertinence de tels événements. Si *Art et Internet* contribue à la réflexion, en limitant l'idée de l'œuvre au seul dispositif technologique, l'auteur se prive néanmoins des dimensions contextuelles, sémantiques ou ontologiques qui restent indispensables à la bonne appréhension de ces pratiques.
- 5 Isoler l'art du *Web* du reste de la création contemporaine n'est pas sans poser la question de la contextualisation. Il est certain que face au manque de recul, les premières enquêtes cartographiques permettent d'indexer déjà des références et d'amorcer aussi l'écriture d'une histoire pour le moment très largement incomplète. Les difficultés qui subsistent pour découvrir notamment le travail sur Internet des artistes qui seraient originaires d'Afrique ou d'Amérique Latine, laissent apparaître une mondialisation à sens unique favorisant une contemporanéité technologique qui œuvre à l'universalisation du modèle de civilisation occidental. Et, sans doute, faut-il souhaiter que ce sera aussi au cœur même

de cette problématique que s'éciront les prochaines étapes d'une recherche critique sur l'art et les technologies d'Internet.

NOTES

1. Jeanneney, J.-N. *Quand Google défie l'Europe : Plaidoyer pour un sursaut*. Paris : Mille et une nuits, 2005.
2. On pense à l'amendement voté par l'Assemblée Nationale dans la nuit du 21 au 22 décembre 2005 « légalisant » le téléchargement, au titre de la copie privée, de fichiers musicaux ou vidéo sur Internet, notamment via le système *Peer to Peer*.
3. Ce thème a été développé par Julian Stallabrass dans : *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Londres : Tate Publishing, 2003.