

**Annick Bureau**

## **Pour une typologie de la création sur internet**

Ce texte a fait l'objet d'une communication dans le cadre du colloque R.A.T. (Réseau Art Technologie) organisé par CYPRES, le 27 novembre 1997.

---

### **Introduction**

#### **1 – Une typologie**

La création sur Internet n'est pas un tout homogène. Différentes formes peuvent être distinguées. Certaines sont stables, d'autres évolueront, d'autres apparaîtront. Cette typologie porte sur la **forme** des oeuvres et non sur leur contenu ou leur esthétique individuelle (d'autres typologies peuvent ainsi être construites). Elle a pour but de mettre en évidence les grandes catégories d'oeuvres en ligne, de souligner certains liens de parenté "ou au contraire les ruptures" avec d'autres types d'oeuvres off-line. Elle ne prétend pas être définitive. Fondée sur une analyse des créations existantes, elle évoluera nécessairement avec les oeuvres à venir.

#### **2 - « Création » sur Internet et non « Art » sur Internet**

L'art sur Internet englobe non seulement des créations d'oeuvres originales pour ce média mais également ce que nous pouvons qualifier de "catalogues" ou de "galeries" en ligne, c'est-à-dire des oeuvres classiques (peintures, sculptures, etc.), que l'on peut voir sur le réseau comme les collections des grands musées. Dans ce cas, Internet a la même fonction qu'un catalogue ou un centre de documentation.

Nous ne nous intéressons ici qu'aux oeuvres créées par, avec, pour le média/langage qu'est Internet et plus particulièrement le World Wide Web.

Par ailleurs, la création sur Internet ne relève pas toujours d'individus se proclamant "artistes" ou ayant une activité principale identifiée comme telle, ou encore de "produits" proclamés par avance comme "oeuvres".

Actuellement, sur Internet, peut être déclaré comme "création" ou comme "oeuvre" non seulement ce qui s'autoproclame comme tel mais aussi ce qu'une communauté (celle des internautes et parmi eux les critiques de l'art technologique) décide de reconnaître comme tel, au-delà quelquefois des intentions initiales des auteurs ou de leur qualification professionnelle. Il s'agit peut-être là d'une évolution durable quant à la pratique artistique.

#### **3 – Le réseau avant Internet**

Avant même que le réseau Internet ne connaisse, grâce au Web, son développement actuel, des artistes avaient utilisé d'autres réseaux de communication pour la création d'oeuvres. L'exemple le plus connu est certainement *La plissure du texte* de Roy Ascott (sur le réseau IP Sharp), oeuvre créée pour l'exposition *Electra* organisée par Frank Popper au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 1983.

Le Minitel "principalement en France et au Brésil" fut également un média que s'approprièrent les artistes. Parmi les expériences, citons :

- *Zénaïde et Charlotte à l'assaut des médias*, Fred Forest, Musée de Toulon, 21 décembre 1988/30 avril 1989<sup>1</sup>.
- Les oeuvres de la revue télématique *Art Accès* (1985/1986), créée par Orlan et Frédéric Develay.
- Parmi les oeuvres des artistes brésiliens, mentionnons celles d'Eduardo Kac dont on peut trouver une documentation sur son [site](#).

Toutes ces oeuvres ont en commun d'avoir été éphémères. Il n'en reste que la trace documentaire. Pour la plupart, elles relevaient de "l'art de la communication" auquel appartient l'art "en réseau", à distinguer de l'art "sur le réseau". En 1991, *Leonardo* publiait un numéro spécial (Vol. 24, n°2) [Connectivity, Art and Interactive Telecommunications](#), sous la direction de Roy Ascott et Carl Loeffler, faisant le point sur ce sujet. C'était au moment même où le web se développait ...

#### 4 – Et le Web arriva...

Pour mémoire, ce n'est qu'en 1989 que Tim Berners-Lee, alors au CERN (Centre Européen de Recherche Nucléaire), propose le World Wide Web, un système "qui fonctionne !" d'organisation de l'information sur un modèle de structure hypermédia des documents.

En 1991, deux ans après la proposition de Berners-Lee, l'intégration d'images devient possible quand le NSCA (National Center for Supercomputing Application, Champaign, Illinois) développe "et offre gratuitement" MOSAIC, premier logiciel graphique de navigation sur le Web, lequel fut rapidement supplanté par Netscape.

En 1994, deux oeuvres, que l'on peut qualifier "d'historiques" par le retentissement qu'elles ont connues et leurs qualités artistiques, esthétiques et techniques, apparaissent sur le Web. Elles continuent de s'y développer.

Il s'agit de [Waxweb](#) de David Blair et de [The File Room](#) de Muntadas.



**Waxweb**

**David Blair**

Au delà même de son contenu, *Waxweb* de David Blair est une oeuvre exemplaire de l'art électronique et de l'art sur Internet :

- C'est une oeuvre polymorphe et multimodale

A l'origine, David Blair a conçu un film électronique, *Wax or the discovery of television among the bees*, (1991, 85 minutes) construit à partir d'unités d'information déjà reliées entre elles selon un principe hypertextuel et d'association d'idées (le logiciel utilisé est Storyspace [d'Eastgate](#), une des plus importantes sociétés d'édition américaine d'oeuvres littéraires par informatique). Dès que cela fut techniquement possible, Blair importa tout naturellement *Wax* sur Internet et créa *Waxweb*. Par ailleurs, une version sur CD-ROM fut proposée.

---

1 - Pour plus de détails voir FOREST Fred, 100 actions, Z'Editions, Nice, 1985

- C'est une oeuvre évolutive et collaborative toujours en cours de création

La base de *Waxweb* est constituée de 600 noeuds et 2000 images extraites du film. Blair invita alors 25 auteurs dans le monde entier à collaborer à cette matière de départ et à ajouter leurs propres textes, éléments narratifs, etc. Par la suite, le public "utilisateur" pu à son tour ajouter ses propres éléments.

A cause des limites de la technologie, *Waxweb* fut d'abord essentiellement textuel, puis apparurent les images, le son et la vidéo.

- C'est une oeuvre qui utilise toutes les possibilités du réseau

Au cours de son développement, *Waxweb* utilisa toutes les techniques offertes par le réseau : web, email, listserv, ftp, telnet, MOO, etc. Certaines sont abandonnées, d'autres perdurent et d'autres apparaissent.

*Waxweb* reste, dans sa structure, une oeuvre hypermédia. Si la base est identique depuis l'origine, selon le moment où l'on va la consulter, selon que l'on est un participant actif ou un simple navigateur, *Waxweb* présente des visages différents et dans tous les cas une complexité croissante.



**The File Room**  
**Muntadas**

*The File Room* de Muntadas est une base de données sur la censure culturelle dans le monde interrogeable par le biais de quatre "critères" : l'époque (du 15ème siècle à nos jours), le lieu (les différents pays du monde), les supports (peinture, sculpture, film, littérature, etc.), la nature de la censure (religieuse, politique, atteinte aux bonnes moeurs, etc.).

Les réseaux électroniques sont considérés comme des moyens de démocratie et de circulation libre de l'information mais ils font aussi l'objet de batailles quant à leur (éventuel) contrôle.

La liberté de pensée est reconnue comme un des droits de l'homme mais l'art a bien souvent été censuré et contraint.

Le public peut apporter sa contribution aux cas de censure dont il a eu connaissance et qui ne sont pas encore répertoriés dans *The File Room*. L'oeuvre existe également, de manière temporaire, sous forme d'installation dans l'espace physique.

Depuis 1994, et surtout depuis 1996, le nombre et la diversité des créations sur Internet croissent de manière exponentielle. Nous distinguons actuellement quatre grandes catégories d'oeuvres.

## 1 – Hypermédia

### A – Définition

Hypermédia vient d'hypertexte. *Le Dictionnaire des Arts Médiatiques*<sup>2</sup> propose la définition suivante de l'hypertexte :

Programme informatique interactif comportant une structure textuelle non linéaire, composée fondamentalement de noeuds et de liens entre ces noeuds, et mettant à la disposition de l'utilisateur un certain nombre d'opérations lui permettant de se déplacer dans cette structure. Les noeuds sont des blocs de texte qui comportent certaines zones activables (pointeurs, boutons) conduisant à d'autres blocs de texte ou ouvrant des fenêtres pouvant comporter d'autres zones activables conduisant à d'autres noeuds, et ainsi de suite. Le réseau de liens constitutif de la structure de l'hypertexte se développe ainsi en étendue et en profondeur. Le fait pour l'utilisateur d'accéder aux différents noeuds de l'hypertexte en parcourant son réseau de liens est appelé navigation.

Sa définition du terme hypermédia commence en ces termes :

Structure du même type que celle de l'hypertexte, mais dont les noeuds comportent, outre des informations textuelles, des informations visuelles et sonores.

## B – L'hypermédia sur Internet

De part la nature même du Web, il s'agit d'une catégorie où l'on retrouve un nombre considérable d'oeuvres. On peut distinguer entre les oeuvres "fermées" sur elles-mêmes et les oeuvres "ouvertes" sur d'autres sites et pages du Web.

### 1 – Oeuvre hypermédia « fermées »

La plupart des oeuvres hypermédia sont des oeuvres "fermées", c'est-à-dire des entités autonomes dont les liens et les noeuds sont internes à l'oeuvre. Leur raison d'exister sur le Web "et non sur CD-ROM ou disquette par exemple" tient à un mode de diffusion choisi par le créateur et à la nature du langage (des logiciels) et de l'écriture retenue.

La littérature hypertextuelle, qui existe depuis de nombreuses années, surtout sur le continent nord-américain, s'est tout naturellement tournée vers Internet tant comme mode de diffusion que de création.



**IloveOne**

**Judy Malloy**

*IloveOne* de Judy Malloy, une des pionnières de ce type de littérature et de la création artistique sur le réseau, est ainsi une fiction narrative uniquement textuelle.

---

2 - POISSANT Louise sous la direction de, *Dictionnaire des Arts Médiatiques*, Presses de l'Université du Québec, Montréal, 1997.



**Grammatron**  
**Mark Amerika**

*Grammatron* (1997) de Mark Amerika introduit l'image, et en partie le son, mais relève du registre de la littérature.



**Notice**  
**Carol Flax**

*Notice* (1996) de Carol Flax est, d'une certaine façon, à l'opposé de *Grammatron*. Ici l'image est prépondérante, le texte lui-même étant traité comme du visuel. *Notice* est une quête de l'identité, de soi, un questionnement sur la mort, au travers de visages évanescents, de portraits inconnus, d'éléments d'information toujours parcellaires, de questions sans réponse. *Notice* utilise, et prend appui sur, le temps de chargement comme élément de création.



**Famille Auer**  
**sous la direction de Robert Adrian**

*Famille Auer* (1997) sous la direction de Robert Adrian fait partie des oeuvres que nous avons envie de qualifier "d'audiovisuelle", utilisant textes, sons, images et l'écriture hypermédia dans toute sa dimension.

## **2 – Oeuvres hypermédia « ouvertes » : la « Webness » (webitude)**

### **a – Définition**

Le néologisme de webness, que nous avons traduit par webitude en français, a été inventé par les membres du premier jury de la création sur le réseau des Prix Ars Electronica en 1996. Il est à souligner que, la première année, ce prix s'appelait "Web Art" et qu'aujourd'hui il est devenu ".NET".

La "webness" qualifie des oeuvres qui relèveraient intrinsèquement du web, c'est-à-dire de son aspect rhizomatique, hypertextuel et collaboratif, des liens, de la circulation de l'information et de la participation d'individus répartis sur la planète.

Certaines oeuvres sont ainsi des hypermédias "ouverts", c'est-à-dire qu'elles utilisent d'autres pages, sites, images, etc. existant ailleurs sur le réseau, et conçus par d'autres, vers lesquels renvoient les liens établis par le créateur.

## b – Exemples et analyses d'oeuvres

### Regard critique sur la multiplication des webcams.



#### **The Multi-cultural Recycler** **Amy Alexander**

Dans *Multi-cultural Recycler* (1997) Amy Alexander utilise un certain nombre de webcams posées dans divers endroits de la planète. À partir de ces images, elle propose un processus de "recyclage" soit de manière aléatoire, soit par le choix de 3 des caméras pour créer une image hybride, mixte des 3 captures.

Dans le processus de recyclage peuvent également être utilisées les images composites déjà réalisées. Tout un chacun peut aller, par ailleurs, sur les sites originaux de ces webcams. *Multi-cultural Recycler* met en exergue trois phénomènes sur le Web : la pléthore d'images déjà existantes, la manie des webcams qui "regardent" à peu près n'importe quoi et la fascination que cela engendre, mais surtout l'affaiblissement de la notion d'auteur et la réappropriation/retraitement que toute information peut subir "doit subir" sur ce média.



#### **The WWWArt Awards** **Alexei Shulgin**

Alexei Shulgin est parti du principe que le Web est un "espace ouvert où les différences entre "art" et "pas-art" se dissolvent comme jamais auparavant au 20<sup>ème</sup> siècle"<sup>3</sup>. Dans cet esprit il a créé *The WWWArt Awards* (1997) attribués "aux pages web qui ont été créées non en tant qu'oeuvres d'art mais qui nous procurent un réel sentiment artistique".<sup>3</sup>

Les sites sélectionnés sont "labellisés" de la raison de leur distinction : le plus "flashy", la meilleure utilisation de la couleur rose, etc. Le public peut accéder à chacun des sites retenus s'il le désire. Shulgin a créé un encadrement, identique pour toutes les home pages (pages d'accueil), d'une esthétique parfaitement kitsch. Dans ce travail,

---

3 - Traduction d'une partie du texte d'introduction du site

Shulgin utilise un "matériau brut", trouvé sur le Web, qui, généralement, n'a pas d'intention artistique première. Par son action, il le **déclare** oeuvre. Les opérations de sélection et de déclaration constituent le geste artistique.

## II – Le message est le médium

### A – Définition

Une constante de l'art électronique est l'exploration par les artistes du médium, du langage que constitue une nouvelle technologie quand elle apparaît. La conséquence est généralement la production de pléthore de textes pour analyser "l'esthétique" de la chose alors que c'est l'outil, l'instrumentarium lui-même, qui est le contenu des oeuvres.

Ces oeuvres n'ont donc d'autres contenus que le médium et ses possibilités techniques. La plupart relèvent de pratiques "techies" parfaitement inintéressantes. Certaines sont brillantes et resteront des oeuvres marquantes, au même titre que les essais de Paik distordant le signal avec des aimants pour la vidéo.

### B – Exemples et analyses d'oeuvres



JODI

Joan Heemskerk & Dirk Paesmans

[Jodi](#) joue avec Internet, avec le code, avec le navigateur (browser), avec nous. Et nous jouons avec lui.

L'oeuvre ouvre sur une page d'accueil sur fond noir, couverte de hiéroglyphes informatiques verts en mouvement (au passage, les couleurs rappellent les temps héroïques de l'informatique). Aucune indication. Pas plus qu'il n'y en aura plus tard. Alors on clique au hasard. Et on est confronté à une série de pages mettant en scène le code, le langage comme par exemple d'infinis messages d'erreur superposés, ou les icônes qui peuplent nos écrans, etc. Progressivement, on apprend à "choisir", à naviguer sans boussole dans ce qui nous est proposé.

Jodi nous oblige à être non seulement actifs mais inventifs, à explorer, à faire preuve d'imagination, sans suivre bêtement un "mode d'emploi". La surprise est totale, nous ne savons jamais ce qui nous attend dans l'écran suivant, ce qui va se passer ... L'inquiétude que son ordinateur va bien finir par "planter" est toujours présente. Les inventions dans cette oeuvre dépassent, transcendent le seul aspect technique et l'expérience devient alors jubilatoire.



L'E-mail anonyme

Emmanuel Barrault

Dans un tout autre registre, Emmanuel Barrault nous offre d'utiliser, dans *L'E-mail anonyme*, une des possibilités de communication hautement défendue par les cybernautes, celle de l'anonymat de l'émetteur d'un message. Si vous manquez d'inspiration, il vous offre des modèles de lettres d'amour ou d'insultes. Dans l'inconscient collectif, l'oeuvre d'art opère toujours une distanciation par rapport à la réalité qu'elle dépeint et l'on se prend à douter que ce email soit vraiment anonyme ... sauf qu'il l'est. L'art n'est plus représentation, ni métaphore mais bien un "acte dans le réel".



### **Form** **Alexei Shulgin**

*Form* d'Alexei Shulgin est un concours de création de formes, d'oeuvres, fondée sur les éléments graphiques de l'interface de base des sites web : boutons, cases à cocher, champs "avec ascenseur", etc. Ces éléments, au fond extrêmement pauvres, sont généralement oubliés, enfouis dans nos habitudes de navigation et d'utilisation du réseau. Shulgin et les artistes qui ont participé en créant une oeuvre à partir de ces matériaux, les mettent au premier plan, dans une sorte "d'Arte Povera du réseau", les révèlent dans leur simplicité quelquefois indigente mais aussi dans leur beauté et leur richesse, leur donnent leurs lettres de noblesse. Ils composent ainsi des "tableaux", inventent des narrations comme ce premier cybersex, totalement conceptuel, à ne surtout pas manquer.



### **Ping** **Steffen Meschkat**

*Ping* de Steffen Meschkat est un *datascape* (paysage de données) composé "d'objets" numériques (textes, images, sons, hypertextes, sites Web au complet, etc. existant au sein du World Wide Web) envoyés/liés par ceux qui participent. L'interface de *Ping* est une carte métaphorique qui permet à chacun de sélectionner un objet et de l'examiner (le voir, le lire, etc.). Le paysage de *Ping* se compose et se recompose au fur et à mesure que de nouveaux "objets" s'y agglutinent. Par ailleurs, le "passage de la carte au territoire" dans *Ping* se fait par l'intermédiaire d'une caméra virtuelle "intelligente" (appelée *eye agent*) qui permet de visualiser en 3D le *datascape* sur la base de la dernière information reçue. *Ping*, est une visualisation du réseau mais, non seulement il ne montre jamais la même carte, mais offre aussi différents territoires.



## III – Communication, collaborative et relationnelle

### A – Définition

Ces oeuvres font appel à la contribution/collaboration du public connecté et créent des liens relationnels entre elles et le public et entre les différents participants. Par nature, ce sont des oeuvres en constants changements. Une partie d'entre elles sont des événements ou des actions éphémères.

### B – Exemples et analyses d'oeuvres

Les oeuvres de communication, collaboratives et relationnelles sont innombrables. Nous en avons sélectionnées quelques unes qui nous semblaient être représentatives des différentes formes qu'elles peuvent prendre.

On peut distinguer deux grands types d'oeuvres dans cette catégorie : les oeuvres internes au réseau et celles qui s'inscrivent également dans l'espace physique.

#### 1 – Internes au réseau

*Chain Reaction* (1995) de Bonnie Mitchell, créée à l'occasion du SIGGRAPH 95, est une sorte de cadavre exquis visuel. Chacun est invité à choisir une image parmi des images "parents" proposées, à la modifier et à la renvoyer sur le serveur où elle prend place dans sa généalogie. *Chain Reaction* a été une des premières oeuvres de collaboration mettant en jeu non du texte mais uniquement des images. Elle n'est apparemment plus accessible.

---

Question du 2/03  
Préférez-vous le vin rouge ou le vin blanc?

...

Nom : facultatif

Voire réponse :  
**365 jours**  
**Jan Kopp**

*365 jours* de Jan Kopp est une oeuvre purement textuelle : pour chaque jour de l'année Jan Kopp a posé une question à laquelle le public est invité à répondre. On peut contribuer à la question du jour et lire les réponses aux questions des jours précédents.

La plupart de ces oeuvres se déroulent sur un temps assez long, parfois sur plusieurs années. Certaines ont une "fin" prévue (telle *365 jours*), d'autres peuvent continuer sans limitation à partir du moment où quelqu'un (le créateur ou une autre personne) en assure le suivi et la maintenance. C'est ce qui les distingue des oeuvres collaboratives ou de communication antérieures qui n'utilisaient pas Internet. Elles relevaient de l'action ponctuelle "pour des raisons techniques évidentes (absence de support de stockage).

#### 2 – Dans l'inter-espace du cyberspace et de l'espace physique

Ces oeuvres proposent une activité mêlée, en ligne et dans l'espace physique où, selon l'endroit où il se trouve, le public ne percevra pas et ne recevra pas la même chose.

Le groupe allemand Knowbotic Research explore cette direction depuis de nombreuses années, tissant espace physique, espace virtuel dans l'espace physique et cyberspace.



### **Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenklänge** **Knowbotic Research**

Ainsi avec *Simulationsraum-Mosaik mobiler Datenklänge* (1993) il se servait du réseau pour collecter des sons. Ceux-ci étaient ensuite traités et spatialisés dans un espace virtuel. Une visualisation graphique des sons et des groupes de sons permettait de naviguer dans leur espace. Un espace physique, "double" de l'espace virtuel, permettait au public d'interagir avec les sons et les groupes de sons.



### **Dialog With The Knowbotic South** **DWTKS**

Dans un autre registre, qui n'est plus celui de l'installation mais de la performance ou de l'action, les expériences se multiplient. Elles reposent principalement sur le système de transmission de l'image en direct (le CU Seeme) et un logiciel de transmission du son (Real Audio). Dans ce cas, les participants sont "présents" au même moment (ou dans des successions de temps tenant compte des décalages horaires) sur le réseau, soit individuellement chez eux, soit collectivement dans les lieux où se déroulent les performances. L'élément important ici est le "direct" et la communauté temporaire ainsi établie entre les participants. L'oeuvre est souvent construite en trois étapes plus ou moins développées selon les cas : élaboration d'un site web où petit à petit les artistes et/ou les participants ajoutent de l'information ; événement proprement dit (les participants, hormis les créateurs, ne sont pas nécessairement les mêmes) ; la trace documentaire après l'événement qui vient compléter le site web.



### **TNC Clone Party (1997)** **Tina Cassani et Bruno Beusch**

*TNC Clone Party* (1997) de Tina Cassani et Bruno Beusch, créée dans le cadre du festival Ars Electronica 97 en est un excellent exemple. *TNC Clone Party* est un ensemble d'actions se déroulant sur une semaine autour du thème du clonage. Il se compose : d'un site web rendant compte des événements mais aussi moyen de communication de ceux-ci (webcast) pendant leur déroulement ; des actions elles-mêmes, programmes radiophoniques en collaboration avec différentes stations dans le monde ; d'une manifestation de clôture, gigantesque techno-party se déroulant dans plusieurs villes (San Francisco, Paris, Tokyo, Linz, etc.) avec un multiplexe radiophonique et sur le web.

Ces oeuvres sont fondées sur le partage d'un même événement dans un même espace-temps hybride (l'espace physique et le cyberspace), un inter-espace. Même si l'événement ne peut pas être vécu de manière identique selon le lieu et le temps où l'on se trouve, elles reposent sur un sentiment de communion, d'appartenance à une même "tribu", où la notion de public se dissout. Il est en effet impossible de "voir" l'action de l'extérieur, elle devient alors totalement incompréhensible. Le public est donc nécessairement "participant", renouant, dans une autre dimension, inhérente au médium et non plus seulement idéologique, avec la participation des années 60/70. L'action n'est plus "à voir" mais "à vivre".

Il est à noter que des actions relevant plus du spectacle très structuré ont été réalisées ou sont en projet, notamment de la part de danseurs.

D'une manière générale, ces oeuvres s'inscrivent dans la continuité conceptuelle de l'art de la communication et de l'art "en réseau", notamment des réalisations de Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz de l'Electronic Cafe, comme *Hole in Space* en 1977, reposant alors sur des liaisons satellites de téléconférence ou de visioconférence.

## **IV – Cyberception**

### **A – Définition**

La notion de cyberception, telle que définie par Roy Ascott, est une perception physique et mentale non plus déterminée et conditionnée 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). La téléprésence en constitue une des grandes tendances.

### **B – La Téléprésence**

#### **1 – Définition**

Comme son nom l'indique, la téléprésence est une présence à distance. Elle implique deux lieux dans l'espace physique : le lieu de l'opération et les lieux multiples des opérateurs à distance, la transaction s'opérant dans le cyberspace. On distingue actuellement deux types de téléprésence : une téléprésence "incarnée" (c'est-à-dire que le téléopérateur effectue une action concrète à distance, comme dans le cas de la télérobotique) et une téléprésence "désincarnée" dans laquelle le toucher "direct" n'existe pas, ou moins.

La téléprésence engendre un nouvel état de conscience et de conscience de soi. L'unicité de l'individu est rompue, le corps n'est plus limité à son enveloppe de peau, mais étendu, dans une sensation d'être "hors de son corps" ou "au-delà" de son corps. L'individu est présent, simultanément, dans trois espaces : l'espace physique dans lequel il se trouve, l'espace physique de l'opération, et le cyberspace de la transaction. Il expérimente l'ubiquité, être simultanément dans divers endroits à la fois. La distance est "abolie", mais c'est cette même distance qui fonde la téléprésence.

Par ailleurs, la téléprésence soulève, ou reformule, un certain nombre de questions essentielles : celle de la croyance, de la confiance, de la réalité/véracité telle que nous la percevons par nos sens et du bouleversement des échelles. Peut-on croire que nous sommes effectivement en train d'agir à distance via le réseau ou bien, ce que l'on voit et ce que l'on croit agir par l'intermédiaire de l'écran et du serveur n'est-il pas simplement un leurre, une banque d'images, une simulation ?

#### **2 – Exemples et analyses d'oeuvres**



## RARA AVIS

Eduardo Kac

RARA AVIS d'Eduardo Kac, créée dans le cadre de l'exposition artistique des Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996, se composait d'une volière remplie d'oiseaux "réels" et d'un perroquet télé-robotique muni de deux caméras. Le public sur place voyait la volière, la personne en interaction avec le télé-robot et le télé-robot. Une personne du public contrôlait à distance les mouvements du télé-robot (rotation de la tête) et, avec un casque de réalité virtuelle, voyait l'environnement (la volière et lui-même) par l'intermédiaire de la caméra de droite du télé-robot.



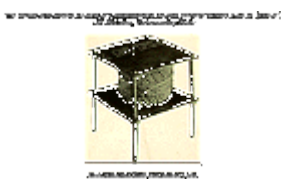
## TELEGARDEN,

Ken Goldberg

Ken Goldberg a créé Telegarden en 1995 à l'Université de Californie du Sud. De 1996 à 1997, l'oeuvre fut présentée à l'Ars Electronica Center. Elle est aujourd'hui démontée et seules subsistent les traces documentaires sur un serveur. Telegarden consistait en un jardin dont on s'occupait à distance par l'intermédiaire d'un télé-robot.

Deux modes d'interaction existaient avec Telegarden : le mode actif où l'on devenait membre et où on s'engageait à surveiller les plantes et à s'en occuper et le mode passif où l'on pouvait simplement aller voir le jardin par l'intermédiaire de plusieurs caméras et suivre l'évolution des végétaux (pousse, floraison, etc.). Telegarden a engendré une communauté qui échangeait messages et commentaires.

Cette oeuvre a également suscité un immense scepticisme : parmi ceux qui voyaient le jardin dans son espace physique (comme à l'Ars Electronica Center), certains n'arrivaient pas à croire que les plantes étaient arrosées, désherbées, plantées, etc. par une communauté de gens dans le monde entier, à distance ; parmi ceux qui se connectaient, certains n'arrivaient pas à croire qu'à des milliers de kilomètres de leur écran se trouvait effectivement un vrai jardin.



## SHADOW SERVER

Ken Goldberg

Cette question de la réalité, ou de la vérité, est au coeur d'une deuxième oeuvre de Ken Goldberg, créée en juillet 1997 et encore en cours. [Shadow Server](#) est, comme son nom l'indique un "délivreur d'ombres". En Californie, une boîte contient divers objets éclairés par des dispositifs lumineux.

Le public peut agir à distance sur la position des sources lumineuses et produire ainsi des ombres différentes qui s'affichent alors sur son écran. Avec *Telegarden*, il paraissait difficile de truquer l'expérience car la mise en oeuvre d'un dispositif falsifié aurait été plus lourde et compliquée que le système prétendu. Avec *Shadow Server*, en revanche, construire une banque d'images d'ombres en noir et blanc est immensément plus aisée que le dispositif réel. Pourtant, nous croyons qu'il y a bien une boîte, des objets, des sources lumineuses que nous pouvons orienter.

Quelle est la nature de ces "choses" que nous avons sur le web ? Que croyons-nous avoir : des choses ou seulement leurs ombres ?

*Shadow Server* est une oeuvre remarquable à plus d'un titre. Elle s'inscrit à l'opposé des tendances actuelles dans la conception des sites web : pas d'images "flashy", pas d'applets Java, pas d'animations clignotant partout sur la page. Ce n'est pas non plus une oeuvre collaborative où l'on est invité à envoyer textes, images, sons et pensées profondes. Ce n'est pas une structure hypertextuelle, rhizomatique. Elle est en noir et blanc. Il y a, en fin de compte, peu à voir et très peu à faire.

*Shadow Server* retourne les questionnements et les mots d'ordre de ces dernières années dans l'art électronique. Elle ne rend pas "visible l'invisible" mais rend invisible ce qui normalement l'est, n'offrant que des ombres. La "chose" elle-même est cachée. Ce qui est important, c'est l'ombre. L'ombre devient "la chose". Goldberg renforce ici la disparition de l'objet dans l'art, amorcée au début du siècle.

Cependant, ce qui fascine avec *Shadow Server*, ce qui fait que l'on revient s'y connecter, sont ses qualités esthétiques. Ces images font penser aux photogrammes de Moholy-Nagy. Elles capturent la lumière de manière subtile et l'apporte sur l'écran. Elles réintroduisent la contemplation dans un média où le flux et le mouvement sont les bases. Elles figent non seulement la lumière mais aussi le temps, dans un équilibre délicat. Rapidement on se laisse prendre à leur piège, à admirer leur complexité et leur simplicité, on se perd dans leur profondeur. L'écran devient lumière pure, une ombre.



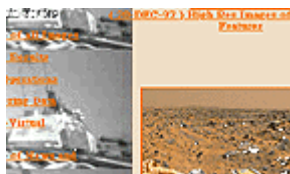
**The Light on the Net**

Masaki Fujihata

*The Light on the Net* de Masaki Fujihata aborde la téléprésence et la lumière d'une toute autre manière. Dans le hall d'accueil d'un bâtiment public de la préfecture de Gifu au Japon est installée une sculpture lumineuse composée d'ampoules disposées sur une matrice. Sur Internet, le public peut voir la sculpture et surtout décider quelles seront les lampes éteintes ou allumées et ainsi la modifier. Quoi de plus banal pour l'internaute que de cliquer sur son écran sur des images d'ampoules et de voir ensuite une image qui a changé ?

L'action semble relever du degré zéro de l'action à distance. A la différence près que "là-bas", c'est l'environnement quotidien de gens qui travaillent et que "d'ici" nous nous permettons de le modifier, nous les voyons traverser le hall, vivre.

*The Light on the Net* nous rappelle que cliquer sur une image **est** une action qui a des "vraies" conséquences. Il est intéressant de noter que les japonais dessinent parfois des kanji avec les lampes, donc des signes qui ont un **sens** pour ceux qui les voient ... et qui ne sont pas uniquement sur Internet. "Ici" et "là-bas" se télescopent et ne relèvent plus d'un nombre plus ou moins élevé d'heures d'avion (ou de train pour les japonais !).



**Mars Pathfinder**  
NASA/JPL

Le 4 juillet 1997, l'humanité a roulé sur Mars. L'équipe de JPL ne s'y est d'ailleurs pas trompée qui a titré la première image de Sojourner "Six Wheels on Soil". *Mars Pathfinder* (juillet-octobre 1997), NASA/JPL, est la première expérience de téléprésence de cette ampleur. Dans son article *Live From Mars*,<sup>4</sup> Eduardo Kac écrit que par delà la réalisation technique et scientifique, il s'agit également d'une expérience esthétique : Quelques uns des aspects esthétiques uniques à cet événement de téléprésence sont la relativité de l'espace et du temps [...] ; la nature de l'interface humain-machine (combinaison de téléopération et d'autonomie du robot) ; la manipulation à distance ; [...] la capture, la transmission, la réception, le traitement et l'affichage des images ; l'instantanéité des images [...].<sup>5</sup>

Nous ajoutons que si la mission Mars Pathfinder a pu être perçue comme une expérience d'ordre esthétique, c'est parce qu'auparavant, des artistes avaient déjà modifié notre conscience et notre perception par des oeuvres de téléprésence. C'est aussi parce que, passé le jour de l'événement relayé par toutes les télévisions du monde entier, le quotidien, l'avancée, les blocages et les images prises par la sonde et le robot étaient accessibles, immédiatement, via Internet. Et, même si nous ne manipulions pas nous-mêmes le robot, comme les autres membres de l'équipe de JPL, comme les scientifiques, nous étions "penché par dessus l'épaule" des navigateurs de Sojourner. L'action de nous connecter régulièrement, d'une certaine façon, remplaçait, se substituait, à l'action de donner des ordres au robot. Comme ses navigateurs, nous utilisons les mêmes instruments, la même interface : un clavier et un écran d'ordinateur.

Il y aura d'autres oeuvres de téléprésence "et d'autres missions sur la planète rouge ou sur d'autres corps célestes" mais, pour la téléprésence et pour la télérobotique, il y aura un "avant" et un "après" Sojourner.

## C – Autres exemples d'oeuvres



**Sensorium**

4 - Traduction d'une partie du texte d'introduction du site.

5 - Article que l'on peut trouver à l'URL <http://www.ekac.org> et qui a été repris par Leonardo Electronic Almanac.

sous la direction de Shin'ichi Takemura



**TechnoSphere**

**Gordon Selley, Rycharde Hawkes et Jane Prophet**

## Conclusion

Plusieurs constats se dégagent aujourd'hui :

- Certaines oeuvres sur Internet relèvent de formes identiques à d'autres types d'oeuvres de l'art électronique ou s'inscrivent dans une continuité conceptuelle.
- Si certaines relèvent uniquement d'une des catégories définies ici, de plus en plus d'oeuvres sont hybrides, d'autres inventent sans cesse de nouvelles formes et de nouveaux langages.
- Beaucoup d'oeuvres sont évolutives et, contrairement à ce que l'on aurait pu penser, et à ce qui a été dit et écrit, beaucoup sont temporaires, ce qui soulève, comme dans d'autres domaines de la création artistique, des questions de trace et d'analyse historiques.

enfin, et surtout, ces oeuvres sont exigeantes pour leur public : elles demandent une grande attention, du temps pour les voir, une implication active, de revenir périodiquement les voir et interagir avec elles. Il nous semble que pour la première fois dans l'histoire, nous sommes face à des oeuvres que l'on est obligé de "suivre" dans le temps si on veut prétendre les connaître. Ce sont, d'une certaine façon, des oeuvres "vivantes".

---

Copyright © Annick Bureau & Leonardo/Olats, Janvier 1998 , republié 2024

Url initiale du texte sur le site archive: <http://archive.olats.org/livresetudes/etudes/typlInternet.php>