

IMAGINAIRE :
MODE D'EMPLOI®

ÉDITIONS CERCLE D'ART

Art et Internet



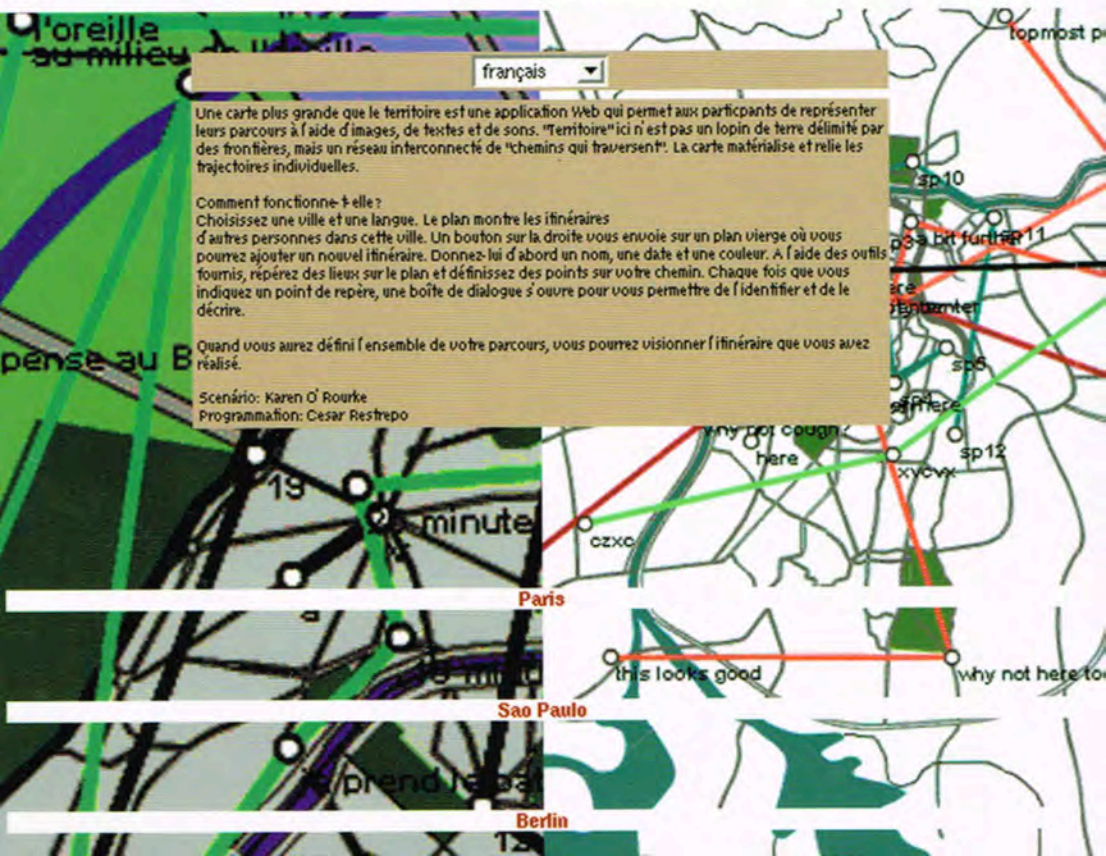
Art et Internet

Fred Forest

Nous changeons de culture !

La cyberculture représente déjà dans les réseaux planétaires des millions d'opérateurs actifs. Le Net.Art a pris acte que les objets artistiques de formes traditionnelles (peinture, dessin, sculpture) ne sont plus en mesure d'exprimer, à eux seuls, les nouvelles réalités immatérielles, formes des processus, réseaux, systèmes, flux de données, les principes de fluidité et de complexité qui sont désormais ceux de nos rapports au monde.

Caractérisé justement par sa versatilité, sa mobilité, son instabilité, sa perpétuelle métamorphose, par le fait qu'il s'appréhende et se revendique en tant que processus à caractère éphémère, non-fini, interactif, souvent, et en devenir, le Net.Art a bouleversé nos perceptions esthétiques. Tout cela s'impose aujourd'hui avec tant d'évidence et de naturel, que bientôt, peut-être, la qualification de Net.Art pourrait s'avérer pléonasmique.



NET.ART ET ART GÉNÉRATIF

Toute œuvre réalisée à l'aide d'un ordinateur est la traduction visuelle et/ou sonore d'un programme ; elle participe d'un art dit « génératif » ou « art du code » dont les œuvres les plus représentatives seraient, entre autres, les « Reactive Books » [71-76], livres interactifs proposant des images, des animations engendrées par un programme. Les travaux de chercheurs comme John Maeda concernant le « design génératif » en sont à l'origine.

En descendant sous la « couche logiciel » et en renouant avec les langages informatiques, l'artiste a la faculté de construire entièrement son propre programme, voire de détourner des applications existantes. Quels effet et conséquence la programmation peut-elle avoir sur la création et la réception par le public d'œuvres qui l'intègrent ?



Tap Type Write

Reactive Square



12 o'clocks

71-76. JOHN MAEDA. 1994-1998

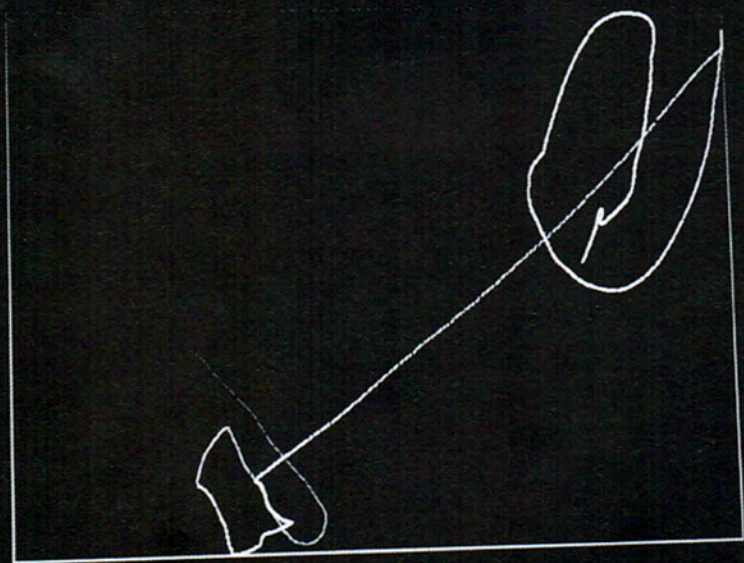
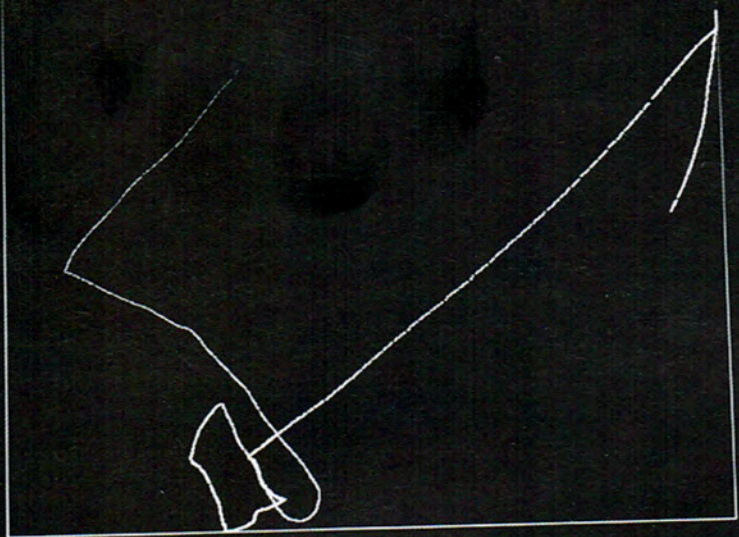
Reactive Books :

Reactive Square, Flying Letters, 12 o'clocks, Tap Type Write

La programmation doit-elle être envisagée comme une forme de notation artistique au même titre qu'une partition musicale par exemple, ou bien, eu égard au temps de réalisation défini par le programme informatique présent dans le disque de l'ordinateur comme une œuvre en tant que telle ? Peut-on créer des langages informatiques spécifiques à l'art ? Peut-on envisager la programmation comme une forme de notation artistique ou bien, eu égard à la structuration du temps d'exécution défini par le programme, comme la « partition » d'une œuvre ? Tous les langages peuvent-ils générer des « œuvres » ? Considérer ou non comme indissociable le programme et ce qu'il produit revient-il à se demander si le burin fait ou non partie intégrante de la sculpture ? Comment dès lors estimer le rôle du programmeur ?

La multiplicité des questions témoigne de la domination de l'idéologie technicienne dans une époque en recherche de sens. Si la programmation induit parfois à coup sûr de l'invention et une certaine créativité, une regrettable confusion des genres s'instaure insidieusement quand on ne centre pas le propos sur ce qui constitue la spécificité et les finalités de l'art. La programmation en elle-même n'est jamais de l'art, même si des œuvres, nécessairement programmées, prouvent que le Net.Art est bien de l'art ! Non, c'est de toute évidence autre chose. De très nombreuses disciplines et pratiques exigent de l'invention et de la création mais pour autant, mathématiques, économie ou bricolage ne participent pas de l'art. Si des créateurs comme Antoine Schmitt sont des artistes, c'est bien parce qu'ils sont d'abord artistes avant d'être des spécialistes compétents de la programmation informatique...

Les multiples lectures possibles du *Pixel Blanc* [77] conçu par Antoine Schmitt en 1996 ne permettent pas de penser que l'on peut en saisir d'emblée la structure et les règles. C'est justement dans cet entre-deux, cette incertitude et ce balancement que se fonde ce qu'on nomme le « plaisir esthétique ». Ce *Pixel blanc* que l'artiste aurait pu aussi bien appeler le *Pixel fou* évolue en effet de manière imprévisible sur la surface cadrée de notre écran.



Le propos est encore plus complexe avec *Display 3* en collaboration avec Vincent Epplay. Ce dernier improvise aux instruments électroniques en fonction de scènes visuelles et semi-autonomes programmées par Antoine Schmitt qui les module en live. La confrontation image/son atteint un niveau d'intégration nouveau, avec des systèmes visuels directement branchés sur les flux sonores pour pouvoir analyser et enregistrer les sons live et, éventuellement, les (re)-jouer plus tard. Le public est donc placé, en temps réel, face à un processus en cours qu'aucun enregistrement n'a précédé, ce qui lui est proposé s'intégrant donc à son vécu ici et maintenant.

Jouissant d'une reconnaissance internationale comme médias-artistes, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau inscrivent leurs travaux dans un cadre beaucoup plus large qui participe du domaine des sciences et plus précisément de l'informatique interactif, de l'installation et de la vie artificielle. Chercheurs de haut niveau, ils collaborent avec des scientifiques du monde entier... Une décennie de travail en commun a donné naissance à un certain nombre d'écosystèmes virtuels interactifs... Beaucoup de leurs projets publics avaient pour objectif de créer de nouvelles plantes « artificielles » dont ils souhaitaient pouvoir influencer le comportement de diverses manières : en intervenant sur écrans tactiles, par l'envoi de courriers électroniques (dans *Verbarium* [78], ce sont ceux expédiés par les internautes qui régissent les interactions avec le système), ou en se déplaçant dans l'espace d'une installation dans laquelle des plantes « réelles » constituent elles-mêmes les interfaces du système du fait que simplement caressées ou touchées par le public, elles provoquent le développement sur les écrans de plantes « artificielles » et « génératives ».

78. CHRISTA SOMMERER, LAURENT MIGNONNEAU
Verbarium

Développement d'un univers végétal virtuel
à partir de l'envoi des e-mails des internautes participants.