

hors-série #03  
septembre 2009

mcd 

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

la revue : musiques électroniques, arts numériques, multimédia [www.digitalmcd.com](http://www.digitalmcd.com)

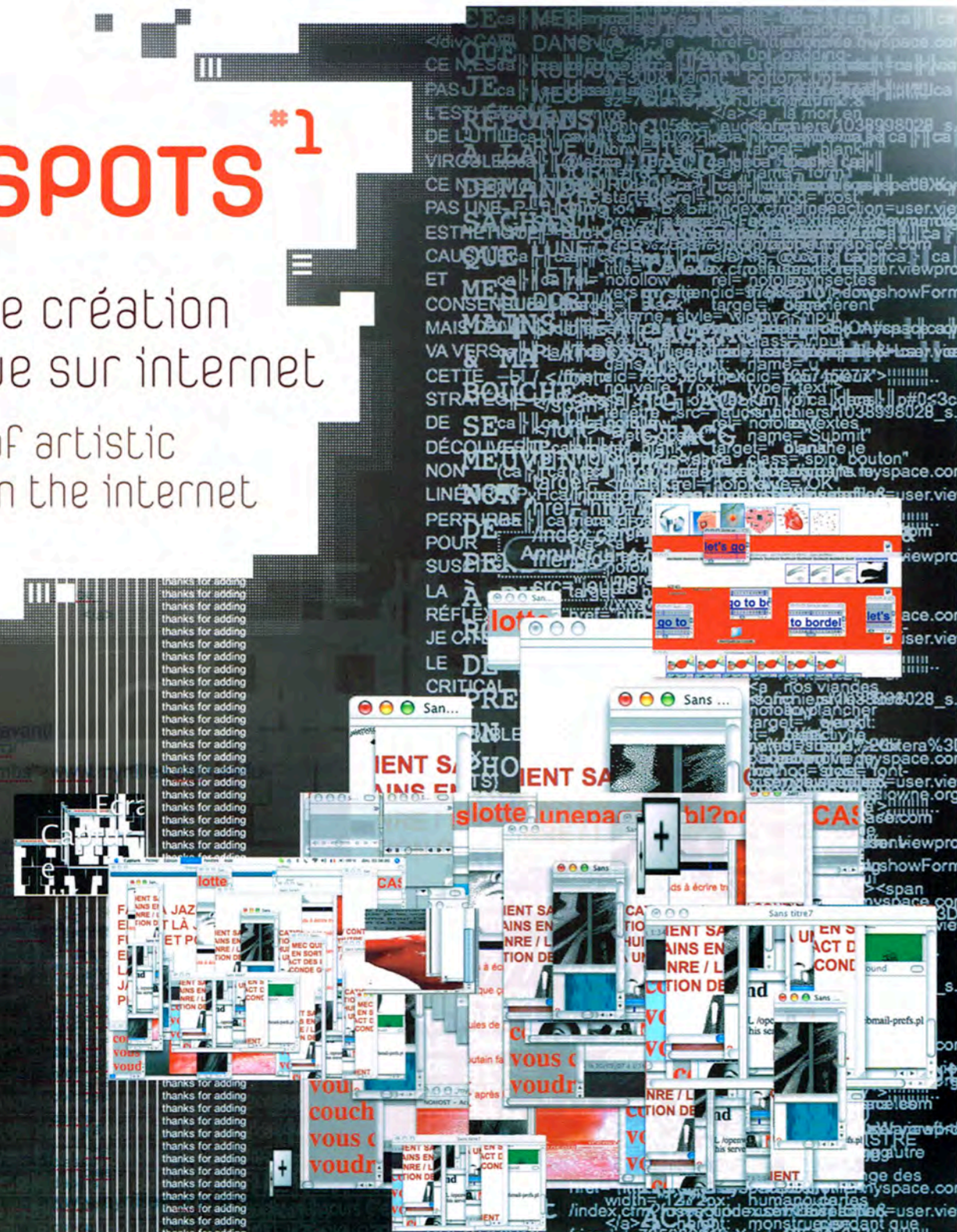
# WJ-SPOTS #1

15 ans de création  
artistique sur internet

15 years of artistic  
creation on the internet



mcd hors-série #03 - sept. 2009 - 9 e





# WJ-SPOTS<sup>#1</sup>

15 ans de création artistique sur Internet

15 years of artistic creation on the internet

WJ-SPOTS est un projet imaginé et conçu par Anne Roquigny, curatrice nouveaux médias, qui invite des artistes, critiques, penseurs, inventeurs, chercheurs, commissaires artistiques et organisateurs d'événement à faire un point sur 15 années de création artistique sur Internet.

Les interviews de WJ-SPOTS sont réalisées au sein du dispositif multi-écrans WJ-S <[www.wj-s.org](http://www.wj-s.org)>, transformé pour l'occasion en un espace de réflexion. Une navigation dans une sélection de sites Internet emblématiques choisis par les invités est réalisée simultanément sur 3 grands écrans. Le surf en temps réel est une vision augmentée de la pensée, et accompagne les réponses aux 5 questions posées à chaque intervenant.

Le premier WJ-SPOTS s'est déroulé en mai 2009 à la Maison des Métallos, à Paris. Les participants ont commenté, analysé et retracé "l'histoire" du web et la manière dont le réseau a été investi comme un espace de création : créations en ligne, œuvres collectives, pratiques de téléprésences, net art, online art, software art, code art, ascii art, flash art, google art, art génératif, art interactif, art collaboratif, tactical media, locative media, art telematic, performances en réseau...

WJ-SPOTS is a project that was conceived of and designed by media curator Anne Roquigny, in which artists, critics, thinkers, inventors, researchers, curators, organizers and producers of cultural events are invited to look back on 15 years of Internet history.

The interviews are conducted inside the WJ-S multi-screen environment <[www.wj-s.org](http://www.wj-s.org)>, transformed for the occasion into a space for thought and investigation. Online browsing through a selection of emblematic websites, chosen by the speakers, take place simultaneously on 3 big screens. Real time surfing is like a magnified and augmented thought presentation, offering multiple points of view while the participants answer a series of 5 questions.

The first WJ-SPOTS took place in Paris, on May 27th & 28th 2009 at La Maison des Métallos. The participants commented and analyzed, from an artistic perspective, how the Internet has been progressively taken over as a space of artistic creation, from its beginning until now: online creation, software art, code art, ascii art, flash art, google art, generative art, interactive art, collaborative art, tactical media, locative media, telematic art, network performances, etc.

ing  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding  
thanks for adding

## Avec La participation de / With the participation of

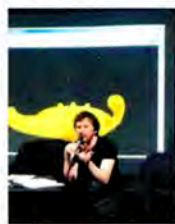
Aliette G Certhoux, Agnès de Cayeux, Anne LaForet, Anne-Marie Morice, Annick Rivoire, Annie Abrahams, Antoine Schmitt, Bruno Alacoque aka weweje aka s.u.n aka datatank, Albertine Meunier, Christophe Bruno, Collectif MU, Cyril Thomas, David Guez, David-Olivier Lartigaud, Douglas Edric Stanley, Elisabeth Klimoff, Emmanuel Vergès, Eléonore Hellio, Etienne Cliquet, Fred Forest, Grégoire Courtois aka Troudaïr, Gregory Chatonsky, Isabelle Arvers, Ivan Chabanaud, Jacques Perconte, Jérôme Joy, Jocelyne Quelo, Joëlle Bitton, Julie Morel, Lucille Calmel, Mabuseki, Margherita Balzerani, Martine Neddama aka Mouchette, Michaël Borrás aka Systaime, Nathalie Magnan, Nicolas Frespach, Nicolas Maigret, Olga Kisseleva, Olivier Auber, Olivier Forest, Peter Sinclair, RYBN, Thierry Théolier aka ThTh, Xavier Falot.





# ANTOINE SCHMITT

[www.gratin.org/as](http://www.gratin.org/as)



Antoine Schmitt  
artiste  
artist

Je suis avant tout un programmeur-ingénieur, devenu artiste sur le tard. Adolescent dans les années 70s, je suis programmeur autodidacte. J'ai ensuite suivi un cursus scientifique pointu aboutissant à un diplôme d'ingénieur Télécom Paris que j'ai mis en pratique en R&D dans diverses sociétés, dont Act Informatique à Paris (une vraie ruche) et surtout la société NeXT avec Steve Jobs dans la Silicon Valley.

En parallèle, à la fin des années 80, j'ai découvert le monde artistique, à travers des collaborations entre art et technologie (Jacques Serrano, Alberto Sorbelli, Chris Marker, etc.), ce qui a constitué pour moi une vraie rencontre. Étant un homme du faire, j'ai pris la décision de devenir artiste, au milieu des années 90. Depuis, je vis deux vies en parallèle : free-lance comme programmeur spécialisé et artiste.

Deux vies qui se rencontrent dans le monde du design lorsque je conçois les comportements des objets sensibles de la société Violet (Nabaztag, Dal, etc.).

Étonnamment, lorsque je travaillais à NeXT, c'était sur des technologies proches du web (qui n'existait alors pas). Lorsque le www est arrivé, nous avons laissé tomber nos recherches propriétaires et embrassé les protocoles qui déferlaient. C'était l'époque où j'avais décidé de devenir artiste, donc j'ai accompagné et soutenu les premières créations artistiques en ligne (Just From Cynthia d'Alberto Sorbelli, etc.).

Ensuite, j'ai plutôt été un spectateur qu'un

acteur de l'art sur internet, surtout parce que ce qui m'intéressait c'était la dimension "active" de l'ordinateur plus que sa dimension "communication". J'ai quand même réalisé quelques séries programmées en ligne, mais je n'utilisais pas Internet comme sujet, ni comme matériau en soi. Internet m'a surtout servi à diffuser et montrer mon travail programmé (en utilisant le fait que le terminal de l'internaute est un ordinateur permettant de faire tourner mes oeuvres programmées dans le navigateur).

Je considère que la programmation représente un matériau artistique radicalement nouveau par rapport aux anciens matériaux, de par son essence d'action. Lorsqu'on programme, on fabrique de l'action future. Ceci est radicalement inédit dans le champ de l'art plastique. C'est riche et frais.

Cela dit, mon travail artistique ne consiste pas à démontrer cette assertion. J'utilise en effet des "choses programmées" dans la plupart de mes œuvres, mais c'est surtout pour questionner les modalités de la liberté humaine dans un monde complexe. Donc Internet a probablement transformé — à mon avis surtout quantitativement plutôt que qualitativement — le monde par son aspect de matrice de communication multimédia instantanée, mais ce qui m'intéresse, c'est qu'Internet fonctionne sur des ordinateurs (les serveurs comme les terminaux), et que ces ordinateurs font tourner des programmes, qui agissent. Ceci n'est peut-être pas encore très

visible, mais Internet a popularisé la dimension processuelle : tout un chacun aujourd'hui incorpore, règle ou fabrique des programmes, que ce soit en intégrant des outils dans son blog, en réglant des widgets dans son Netvibes ou en programmant des applications pour iPhone. Internet a démocratisé ce matériau autrefois réservé aux spécialistes, comme l'imprimerie a démocratisé l'écrit. Cette dimension active du médium Internet constitue pour moi la différence radicale avec les autres médiums qui, lorsqu'on les compare aujourd'hui à Internet, nous semblent de plus en plus statiques et passifs.

Encore une fois, ce qui est très puissant, c'est qu'Internet constitue non pas seulement un médium, mais un univers en fonctionnement. Et cet univers est constitué de données, sur lesquelles peuvent agir des programmes que chacun peut écrire. Nous voici donc avec un univers programmable. Et un univers qui s'interpénètre de plus en plus avec le monde réel des atomes et des cellules, dans les deux sens. Par contact, c'est le réel qui devient donc de plus en plus programmable. C'est une révolution, en art plastique comme dans tous les domaines artistiques (littérature, cinéma, etc.), mais aussi non artistiques (politique, sociologique, écologique, etc.). C'est riche, immensément riche car il n'y a pas de matériau plus polyvalent que la programmation, c'est en gestation (et potentiellement dangereux). C'est donc très excitant, tout reste à construire.



- [http://www.gratin.org/timeslp/index\\_fr.html](http://www.gratin.org/timeslp/index_fr.html)
- <http://www.gratin.org/stillLiving/>
- <http://www.gratin.org/as/nanos/>
- <http://www.gratin.org/as/avectact/>
- <http://www.gratin.org/as/avecdeetermination/>
- <http://www.gratin.org/as/worldensemble/>
- <http://www.gratin.org/as/twts/project.sdoc.html>
- <http://nabazmob.free.fr/>
- <http://www.gratin.org/as/>
- <http://www.runme.org/>
- <http://www.jodi.org/>
- <http://www.maedastudio.com/>
- <http://www.servovalve.org/>
- <http://www.joshuadavis.com/>
- <http://www.jacksonpollack.org/>
- <http://www.turuk.at/>
- <http://www.soundtoys.net/>
- <http://www.uncontrol.com/>
- <http://www.potatoland.org/>

Above all I'm a programmer and an engineer, having become an artist only of late. As a teenager in the 70's, I taught myself how to program. As a student, I studied science in great depth, which led to me graduating as an engineer from Telecom Paris, and I put that training to use in the R&D departments of a number of different companies, including Act Informatique (Act Computer Science) in Paris (a real beehive of activity) and most importantly NeXT with Steve Jobs in Silicon Valley. Simultaneously, at the end of the 80's, I was discovering the art world, through collaborations that brought together art and technology (Jacques Serrano, Alberto Sorbelli, Chris Marker, etc.), and that was a real turning point for me. Since I believe in action, I decided to become an artist, in the middle of the 90's. Since then, I have led two parallel lives: I'm a highly specialized freelance programmer, and I'm an artist. Two lives that come together in the design world when I'm designing the behavior of sensitive objects for the company Violet (Nabaztag, Dal, etc.).

Surprisingly, when I worked for NeXT, it was mainly on technology that was similar to the web (which hadn't yet been invented). When www. came out, we dropped our proprietary research and adopted the protocols that were spreading. It was at that time that I decided to become an artist, so I followed and supported early online artwork (Just From Cynthia

by Alberto Sorbelli, etc.). After that I was more a spectator than a player in Internet art, above all because I was more interested in the "active" aspect of computers than in the "communication" aspect. I did, however, do a few programmed series online, but I didn't work with the Internet as a subject, nor as a material in and of itself. I used Internet above all to disseminate and show my programmed artwork (because a surfer's terminal is a computer that allows my programmed works of art to operate via the navigator).

I believe that programming as an artistic material is radically new as compared to previously used materials, due to its essence of 'action'. When you program, you're crafting a future action. This is radically new in the realm of fine arts. It's rich and fresh. Nevertheless, my artistic work isn't an expression of that fact. I do in fact use "programmed objects" in most of my pieces, but it's above all to challenge the terms of human freedom in a complex world. So Internet has probably changed the world—I believe quantitatively rather than qualitatively—because it's a matrix for instantaneous multimedia communication, but what I'm interested in, is the fact that Internet works on computers (servers and terminals alike), and the fact that these computers allow programs to operate, programs which do things. It may not be very visible as yet, but Internet has

disseminated process-oriented thinking: today, everyone makes use of, calibrates or writes programs, whether they're inserting tools on their blog, calibrating widgets on Netvibes or programming applications on an iPhone. Internet has popularized a tool that was once reserved only to specialists, just as the printing press popularized writing. For me, the radical difference of the Internet medium from other media resides in this active dimension; when we compare those media to Internet today, they seem to be more and more static and passive.

Again, what's so powerful is that Internet is not only a medium, but an operating universe. And that universe is made up of data which can be manipulated by programs which anyone can write. So we've got a programmable universe. A universe that overlaps more and more with the real world of atoms and cells, in both directions. Therefore, due to this contact, it's reality that is becoming more and more programmable. It's a revolution in fine arts as well as in all artistic practices (literature, cinema, etc.), but also in non artistic areas (politics, sociology, ecology, etc.). It's rich, tremendously rich because no material is as versatile as programming, and it's in its gestation period (and thus potentially dangerous). So it's very exciting, the future is wide open.