



L'art Internet des débuts est indissociable de la technologie et du contexte socio-politique des années 1990 et du début du XXI^e siècle, bien que l'intérêt que portent ses praticiens à des thèmes tels que l'information, la communication, l'interaction et les systèmes lie ce genre à l'art post-conceptuel. Selon l'artiste et théoricien Peter Weibel (1944), le cyber-espace semble être une « idée très années 1960 », même s'il ne fut viable techniquement que plusieurs décennies plus tard. Aussi importants que puissent être ces liens historiques, les artistes Internet ont cependant également engendré de nouvelles méthodes de production, de consommation et d'échange. Non seulement les pratiques de l'art Internet ont élargi l'arène, les possibilités et la portée de la production artistique mais elles ont fourni les moyens de remixer et de redynamiser les catégories souvent réifiées dans le monde de l'art et au-delà.

L'art Internet est pour ainsi dire porté par les spécificités technologiques, économiques et sociales de son médium. Bien qu'ils ne cessent d'évoluer, les principaux outils de cet art sont le e-mail, les logiciels et les sites Web. Les éléments utilisés pour connaître la consommation publique ou le succès de l'art Internet (le trafic sur le Web, les envois d'e-mails et le téléchargement) diffèrent largement des moyens de mesure et d'évaluation artistique traditionnels (nombre de visiteurs à une exposition, articles dans la presse, valeur monétaire d'une œuvre). L'art Internet se distingue également des formes traditionnelles dans la mesure où son public peut non seulement réagir quasi instantanément à une œuvre mais aussi avoir accès aux outils qui permettent sa production. Si, par exemple, un site Web n'est pas à notre goût, nous pouvons réagir tout de suite (en envoyant un e-mail) ou nous emparer des outils nécessaires afin d'en créer une autre version. Enfin, ceux pour qui le commerce est synonyme de corruption, seront heureux d'apprendre qu'au jour d'aujourd'hui il n'existe pas de marché stable ou viable pour l'art Internet. Cet isolement et cette spécialisation ont conduit maints artistes Internet à créer des communautés en ligne qui proposent des contenus à teneur souvent revendicatrice et radicale. Le public de

10 Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence*, depuis 1994. Révisée par les internautes ou mêmes, cette œuvre collaborative qui, à l'origine, se présentait sans fin, ce langage désormais des éléments multimédias, téléphonique, international et apparemment sans fin, ce projet est considéré comme emblématique de l'esthétique Internet.

l'art Internet est quant à lui très varié et à tous points de vue : dispersés géographiquement, issus de contextes socio-culturels très différents, les amateurs d'art Internet sont capables de modifier sans cesse la nature de leur rapport aux œuvres en étant tour à tour artistes, critiques, collaborateurs ou « voyeurs » (quand ils ne font que regarder ou lire sans participer). Enfin, les « spectateurs » ont une relation éminemment directe avec l'art sur Internet : ils peuvent se connecter à partir de n'importe quel ordinateur équipé d'un accès Internet et de logiciels adaptés pour visionner l'œuvre, la télécharger, la partager ou la copier.

Au début des années 1990, cependant, l'art Internet n'était qu'un phénomène parmi tant d'autres nés de l'explosion des nouvelles technologies. Les Occidentaux étaient en train de devenir dans leur vie de tous les jours de plus en plus dépendants de la télévision, du satellite et des appareils portables de communication. La première guerre du Golfe mit en évidence l'ubiquité des médias mondialisés (on pense notamment à CNN qui diffusait des images d'armes déployées et activées via des systèmes informatiques sophistiqués). C'est également au cours des années 1990 que la télé-réalité connut ses premiers succès auprès de la jeunesse américaine, puis européenne. *The Real World*, sur MTV, où pour la première fois des candidats devaient vivre ensemble pendant six mois sous l'œil des caméras, a participé par exemple à rendre plus sympathique, plus jeune et plus branchée une vie quotidienne théâtralisée et médiatisée.

Bien qu'au départ, Internet ait été conçu par et pour le ministère de la Défense américain, de plus en plus de civils, d'employés de bureau, d'étudiants et d'artistes commencèrent à l'utiliser dès lors que des navigateurs – interfaces graphiques traitant le HTML – furent développés. Le courrier électronique et le World Wide Web devinrent de véritables outils au bureau comme à la maison, le premier permettant de communiquer de façon instantanée, le second d'accéder à des sites Web affichant un contenu multimédia.

Dès le tout début, le rôle joué par des instances gouvernementales et commerciales dans le développement du Net fut évident. Les navigateurs que l'on utilise pour surfer sur le Web, tels que Netscape Navigator, ont été conçus non pas en fonction de critères esthétiques ou pédagogiques, mais pour servir les intérêts des entreprises qui les proposaient. Parallèlement à ces développements qui obéissaient à des intérêts commerciaux auxquels, à l'époque, les investisseurs accordaient beaucoup d'attention, existaient des projets mis en place par des groupes ou communautés partageant certains centres d'intérêt. Ces projets très divers pouvaient tout aussi bien prendre la forme d'un newsgroup (un bulletin board system, ou BBS, exigeant un logiciel

spécifique) à l'attention de mécaniciens que celle d'une liste de diffusion pour chercheurs spécialistes de l'œuvre de Virginia Woolf.

Tandis que la presse et les spécialistes du marketing annonçaient l'avènement d'une culture Internet « révolutionnaire » et « démocratique », les auteurs et artistes à la recherche de nouvelles possibilités sur le Net affichèrent, au cours de ces premières années, un enthousiasme plus mesuré. Et ceux qui pensaient trouver de l'art contemporain dans ou à propos d'Internet devaient s'armer de patience. Non seulement les moteurs de recherche n'étaient pas capables de produire de bons résultats pour une requête concernant le mot « art », mais des répertoires comme Yahoo! ou Netscape avaient tendance à enfouir le Net art sous des strates de pages Web. De toute évidence le Net n'était pas encore un lieu approprié pour la création artistique et c'est donc avant tout en tant que technologie de communication qu'il permit l'apparition des premières œuvres d'art Internet.

De nombreux artistes Internet, tels que Heath Bunting (Grande-Bretagne), Olya Lialina et Alexei Shulgin (Russie) ou Vuk Cosic (Slovénie), ont commencé leur carrière hors ligne en tant que photographes, graffeurs ou encore réalisateurs avant de s'essayer à l'art en ligne. Délaissant ces pratiques esthétiques plus « traditionnelles », ils créèrent depuis chez eux ou leur lieu de travail des œuvres sur ordinateur pour des centres spécialisés dans l'art des nouveaux médias comme To (Vienne), Cs (Budapest) ou Backspace (Londres). Au lieu d'utiliser de la pellicule ou de la peinture, ils employaient des outils de production low-fi : HTML, logiciels de graphisme et Photoshop faisaient partie de la panoplie habituelle (complétée ensuite par Java, Flash et Dynamic HTML). Ces artistes entrèrent en contact les uns avec les autres via Internet et devinrent rapidement amis, collaborateurs voire compagnons de voyage en route vers des festivals d'art technologique comme Next 5 Minutes, Cyberfeminist International et Ars Electronica. Ils s'inspirèrent du travail de ceux qui avaient les premiers adopté l'offre la plus basique d'Internet (en l'occurrence les BBS et les e-mails) ainsi que de la démarche de certains artistes créateurs d'installations « technologiques » et de projets « intermédia » (mélant vidéo, satellite, son et ordinateurs), comme Robert Adrian X (1935), Hank Bull (1949), Roy Ascott (1934), Sherrie Rabinowitz ou Kit Galloway.

Tous les artistes de cette première génération ne partageaient pas les mêmes motivations. En effet, tandis que certains d'entre eux souhaitaient modifier les modes traditionnels de communication et d'accès au public en dialoguant directement avec d'autres artistes et amateurs d'art du monde entier sans passer par les voies classiques du

musée, de la galerie et du marchand d'art, d'autres, en revanche, étaient avant tout intéressés par l'esthétique propre à l'ordinateur et à l'écran numérique. De 1993 à 1996, l'ensemble de ces domaines fut exploré par le biais de six formats principaux : le courrier électronique, les sites Web, le graphisme numérique, le son, la vidéo et l'animation. Ces formats étaient souvent utilisés de manière combinée (communication et graphisme, ou e-mail, textes et images, par exemple). Comme nous l'avons dit, ces artistes étaient dispersés dans le monde entier, travaillaient dans des contextes très différents et utilisaient des outils également différents. Cependant, à l'instar des développeurs, programmeurs, critiques et organes médiatiques, tous ces artistes assistaient à l'évolution de la culture Internet sur leurs écrans tout en participant à sa création.

Espaces publics et participation

Le ton direct et sec des instructions que donne Heath Bunting (1967) sur le site Web *King's Cross Phone In* (1994) [19] semble décalé par rapport à l'importance de ce que l'artiste propose de nous révéler : la page Web peut s'ouvrir sur l'espace public et donner lieu au jeu, à la subversion et à l'intervention artistique. Sur une simple page Web, Bunting lista en caractères noirs sur fond blanc tous les numéros des cabines téléphoniques situées dans la gare londonienne de King's Cross et ses environs immédiats puis indiqua la date et l'heure à laquelle il fallait appeler ces numéros ; Bunting orchestra ainsi une partition musicale téléphonique dans un des lieux publics les plus fréquentés de Londres. La nature ludique et participative de cette œuvre – nature à laquelle les premiers artistes du Net attachaient une grande importance – rejoint également l'intérêt que les différentes avant-gardes du XX^e siècle portaient à la notion de participation active des spectateurs. Ce projet, qui provoqua l'interruption du flot continu des piétons dans la gare et ses alentours, utilisait le Web pour inciter des utilisateurs du monde entier à effectuer des appels téléphoniques amicaux et produire des rencontres fortuites dans un lieu a priori peu propice à cela. Ce projet Web, l'un des premiers de Bunting, présentait certains éléments que l'on retrouverait dans la plupart de ses œuvres ultérieures : un habillage graphique minimaliste voire rudimentaire, une invitation à l'action directe et le mélange des genres (art public, hacking et culture de rue).

King's Cross Phone In est né de la volonté de Bunting de « mettre le high tech au niveau de la rue ». Non seulement Bunting fit découvrir aux employés et usagers de cette gare qu'Internet pouvait être une plateforme artistique, mais son œuvre rappelle

19 Heath Bunting, *King's Cross Phone In*, 1994. Dans cette œuvre, le Web a été utilisé pour transformer la très fréquentée gare de King's Cross à Londres en un lieu de socialisation et de divertissement. L'immense portée théorique de la page Web a attiré des artistes intéressés par les contextes ouverts et publics à l'usage comme une plateforme de création d'une grande richesse.

celle des situationnistes qui utilisaient la stratégie du détournement d'éléments existants dans le but d'engendrer de nouvelles formes plus radicales. Bunting semble suivre cette tactique à la lettre : les « objets » quotidiens utilisés dans *King's Cross Phone In* – téléphones publics, sonneries et page Web – conservent tous, en effet, leurs qualités ordinaires mais modifient, par la manière dont ils sont utilisés, la teneur d'un lieu et d'un temps donnés. Bien que l'on puisse penser que Bunting ne fait qu'emprunter des chemins tracés par des artistes, de générations antérieures, cette œuvre, qui propose une performance de type collaboratif, diffère de celles de ses prédécesseurs car elle rend manifeste la capacité du Web à mettre en œuvre des actions internationales et des performances collectives. Bunting s'intéressait également, à la même époque, aux nouvelles technologies en tant que moyens d'expression et de communication : il avait mis en place un BBS qu'il tenait depuis son salon et avait installé dans le placard de sa cuisine un système de boîte vocale.

Cybercafe Net Art Projects - kings X Press Release.
<http://www.ironical.org/cybercafe/krx.html>

cybercafe

@ kings x

phone in

RELEASE

During the day of Friday 5th August 1994 the telephone booth area behind the destination board at King's X British Rail station will be borrowed and used for a temporary cybercafe.

It would be good to concentrate activity around 18:00 GMT, but play as you will.

TELEPHONE Nos.

0171 278 2207	0171 387 1736
0171 278 2208	0171 387 1756
0171 837 6828	0171 387 1823
0171 837 5193	0171 278 2179
0171 837 6417	0171 278 2163
0171 278 4290	0171 278 2083
0171 837 1034	0171 387 1362
0171 837 7959	0171 278 2011
0171 837 1644	0171 387 1569
0171 837 7234	0171 387 1526
0171 837 1481	0171 387 1587
0171 837 9867	0171 837 0298
0171 278 7259	0171 637 0399
0171 278 2502	0171 837 1768
0171 278 2501	0171 387 1398
0171 278 2275	0171 837 3758
0171 278 2217	0171 837 0933
0171 278 2260	0171 837 0499

Please do any combination of the following:

- (1) call no./nos. and let the phone ring a short while and then hang up
- (2) call these nos. in some kind of pattern
- (3) call and have a chat with an expectant or unsuspecting person
- (4) go to King's X station watch public reaction/answer the phones and chat
- (5) do something different