L'art se cache au fond du web

Autor(en): **Wolf, Rafael**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Film : revue suisse de cinéma**

Band (Jahr): **- (2001)**

Heft 18

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-932797

Nutzungsbedingungen

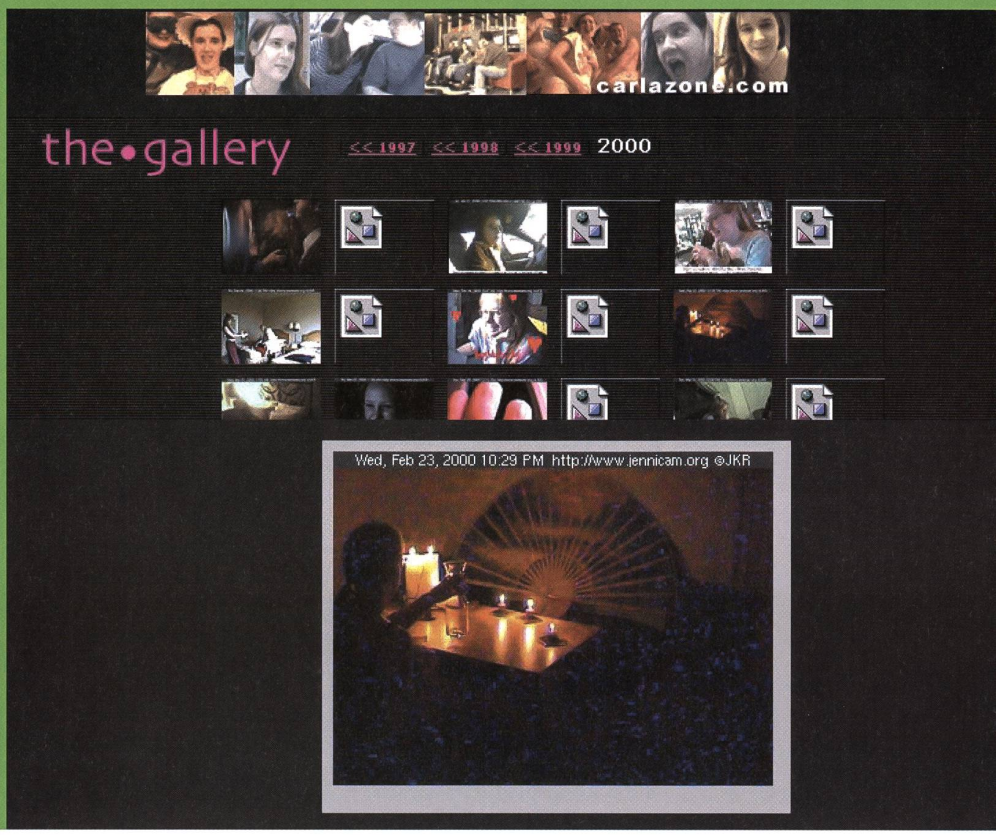
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch



L'art se cache au fond du *web*

En plus de diffuser des images et des informations, internet dégage un véritable espace de création autonome. Amateurs, graphistes, programmateurs et artistes investissent le *web*. Le dixième art est-il en route ?

Par Rafael Wolf

Excités par les concepts de virtualité et d'interactivité, des créateurs envisagent le *web* comme un espace artistique à part entière, un mode de communication alternatif. Certains films commencent d'ailleurs à être conçus exclusivement pour le net, mais sous-exploitent encore ses possibilités. La société Web Site Story développe pourtant un projet particulier : une *sitcom* de quinze épisodes intitulée Trombone.com, sorte de « Friends » située dans une *start-up*, qui permettra à l'internaute d'intervenir sur le déroulement de l'histoire durant sa diffusion.

D'un autre côté, la tribune d'expression libre qu'offre le *web* pousse de nombreux internautes à mettre en ligne un nombre croissant de documents amateurs, même si rien n'assure qu'ils auront un quelconque intérêt artistique. Toutefois, un phénomène intéressant se dégage : la prolifération des sites utilisant des *webcams*[1], transformant internet en lieu d'intimité partagée, entre exhibitionnisme et voyeurisme. Jennifer Ringley, par exemple, a truffé son appartement de ces caméras miniatures et donne à voir sa vie privée au monde entier sur ‹www.jennicam.org›, à raison d'une image toutes les demi-heures.

Concevoir un monde virtuel

Encouragé par l'arrivée du multimédia au début des années 90, puis par celle de l'animation des génériques de films (avec, comme référence, celui réalisé par Kyle Cooper pour « Seven », 1995), le milieu du graphisme a commencé à développer une nouvelle manière de créer des images en mouvement, notamment dans la conception de site internet. Mais cela reste encore avant tout de la communication et non de la création pure, comme nous le confirme Benoît Chevallier, graphiste et concepteur de sites à l'atelier genevois SO2. Selon lui, « internet doit être pensé en termes de virtualité plus qu'en termes d'interactivité. Le net donne la possibilité de créer un monde qui a sa propre physique, sa propre logique, son propre sens. C'est dans la conception de cet univers infini que peut se jouer l'aspect créatif *web* ». Internet présente déjà une image primitive de cet univers alternatif au monde réel. Un espace virtuel qui n'existe nulle part, mais où chacun peut se retrouver.

Les artistes du *web*

Pour avoir un avant-goût de ce monde émergent, il suffit de taper ‹web artists› sur un moteur de recherche pour accéder à quelques sites d'un type nouveau. Sans souci de communication ni de graphisme, des programmateurs triturent les machines et les langages informatiques dans un but expérimental, proche de l'art conceptuel. Leurs sites fonctionnent avec une logique propre : des fenêtres s'ouvrent sur d'autres fenêtres à l'infini, un tiret répété un million de fois couvre l'écran en changeant de couleur. Autant d'expériences vertigineuses qui poussent l'internaute à s'immerger dans des mondes parallèles. S'ils occupent une place minime sur le net et cherchent volontairement la confidentialité, ces *web artists* posent pourtant déjà les premières pierres d'un univers créatif inédit. Il s'agit maintenant pour les programmateurs, graphistes, cinéastes, vidéastes et plasticiens d'investir le *web* et de construire cet édifice qui pourrait bien prendre la forme d'un art nouveau. ■

1. Petites caméras de surveillance conçues spécialement pour le web.