Bruno Giussani : "Nous sommes à la fin du début d'internet..."

Autor(en): **Giussani, Bruno / Wolf, Rafael**

Objekttyp: **Article**

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

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

Heft 18

PDF erstellt am: **04.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-932798

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

Bruno Giussani: «Nous sommes à la fin du début d'internet...»

Actuellement correspondant européen pour l'hebdomadaire Industry Standart (spécialisé dans l'économie du net) et chroniqueur pour Bilan, Bruno Giussani[1] connaît parfaitement le monde du *web*. Il éclaire sous une lumière différente le sujet de notre dossier.

Propos recueillis par Rafael Wolf

Tout d'abord, pouvez-vous nous dire qui sont les utilisateurs du *web* ?
Au tout début de la phase populaire et commerciale d'internet, autour de 1994-1995, l'internaute était surtout un mâle blanc, entre 30 et 40 ans, aux revenus moyens supérieurs, avec un penchant pour la technologie et les gadgets. Depuis, ça a évolué, notamment grâce aux facilités d'installation récente du *web*. A l'automne passé, des études sérieuses ont démontré que le profil de l'internaute actuel était quasi similaire au profil moyen de la population et de ses minorités. Cela tend à montrer que, pour les Etats-Unis et l'Europe du moins, internet représente tout le monde.

Que recherchent les gens en se connectant au réseau ?
Les études sont contradictoires à ce sujet. A mon avis, la fonction principale d'internet est l'*e-mail*[2] et toute forme de communication interpersonnelle, comme le *chat* ou le *mail* mobile. Selon moi, cela reste et restera à jamais la fonction numéro un du *web*. Sinon, au début d'internet, il s'agissait avant tout d'aller rechercher des informations. Aujourd'hui, il y a en plus le commerce électronique.

Mais c'est un échec... ?
Je me garderai de dire ça aussi vite. Le e-commerce[3] garde un avantage grâce à la quantité de produits qu'il met à disposition, surtout pour les régions rurales peu fournies en magasins. Mais depuis cinq ans, tout ce qui a été fait était de transposer sur le réseau des services qui existaient déjà physiquement. Les vrais systèmes commerciaux novateurs n'ont pas encore eu la possibilité d'être développés, ce qui ne veut pas dire qu'ils ne le seront pas. Aujourd'hui, nous sommes à la fin du début d'internet et on commence à se demander comment aller de l'avant.

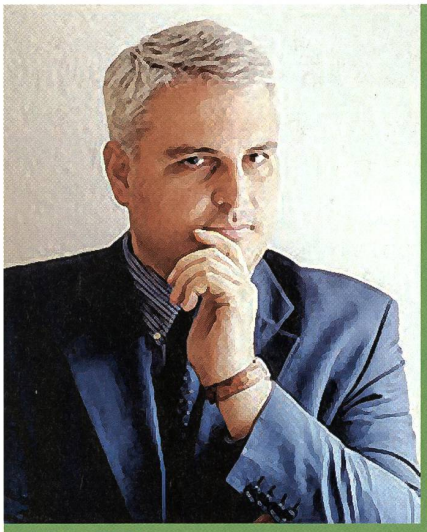
Et le cinéma sur internet ?
L'arrivée des connections à haut débit, véritablement généralisées d'ici cinq à six ans, va déclencher un phénomène intéressant du divertissement en réseau, très proche de la télévision. C'est au plan de la diffusion qu'il y aura des changements, pas dans la conception ou le mode de consommation des produits. Concernant le cinéma, je pense que le format même des films va commencer à changer grâce aux possibilités d'interactivité. De plus, le format numérique permet de multiplier les effets visuels. Je suis sûr que très bientôt, le spectateur pourra changer de point de vue pendant un film, adoptant celui du personnage de son choix.

A quoi correspond le développement des *webcams* et des films amateurs sur le net ?
La *webcam* est l'invention qui a donné naissance aux émissions télévisées récentes, comme «Big Brother» ou «Survivor»[4]. Il y a un grand intérêt des gens pour les scènes de vie réelle. Vous savez, tout au début du *web*, certains des sites les plus intéressants étaient faits par des individus qui y présentaient leur propre biographie. L'intérêt était que chacun pouvait s'exprimer sans intermédiaire, sans éditeur, sans journal. Puis, avec les *webcams*, les gens ont commencé à montrer le temps qu'il pouvait faire dans leur région. Maintenant, ils filment leur chambre à coucher. Bientôt, on va avoir deux types de films: les produits basés sur la vie réelle (*webcams*, films amateurs, *reality show*) et ceux bénéficiant d'un très gros budget. L'entre-deux risque de passer à la trappe.

Le *web* est-il plutôt un espace d'anarchie ou de démocratie ?
Je pense qu'on est en train de revenir à un lieu éloigné de toute anarchie. Le droit est pris en compte et commence à fonctionner efficacement sur internet. Quant à la démocratie, elle ne peut pas exister à cause des différences des capacités des ordinateurs ou de connaissances technologiques des utilisateurs. Je préfère penser internet en terme d'espace de liberté et de créativité.

Est-ce qu'internet peut devenir un art ?
Selon moi, c'est déjà une forme d'art. Une raison du déclin de l'art contemporain dans les dix dernières années – je parle d'art exposé – est dû au fait que beaucoup de ressources créatives sont aujourd'hui adressées à l'art électronique. Peut-être que le terme d'art n'est pas totalement adéquat, mais l'aspect créatif d'internet, avec des gens comme *les web artists*, est très fort. Il y a eu un déplacement du lieu dans lequel on applique la créativité artistique vers internet. ■

1. Agé de 36 ans, d'origine tessinoise. Ancien chef de rubrique à L'Hebdo et au Webdo; chroniqueur au New York Times de 1996 à 2000).
2. Courrier électronique transitant par le *web*.
3. Commerce sur internet.
4. Emissions américaines de jeux télévisés, où les candidats sont plongés dans un contexte réel et filmés dans les moindres recoins.


Bruno Giussani