

LES MACHINES MEURENT AUSSI...

entretien avec Anne Laforet

Les œuvres créées par et pour Internet rejoignent depuis quelques années les collections des musées. Elles posent de nouvelles et complexes questions de conservation, de restauration et d'exposition. D'une part, les matériaux numériques de ces œuvres sont fragiles et sont interdépendants d'un écosystème médiatique en perpétuelle évolution ; d'autre part, leur mode de fonctionnement et d'activation suppose une relation, une interaction et des postures parfois datées du visiteur.

- **Les œuvres d'art internet présentent de nombreuses spécificités qui font obstacle à leur préservation : ce sont des œuvres numériques qui traitent de l'information pour présenter un visuel et fonctionnent à travers un environnement informatique complexe. Beaucoup de paramètres entrent en compte pour le bon fonctionnement de ce type de créations : un écosystème médiatique, une relation avec le visiteur, etc. Aujourd'hui, avez-vous à l'esprit un protocole de conservation permettant de préserver cette expérience entre le pratiquant et l'œuvre ?**

Faire l'expérience d'un site c'est, en effet, manipuler le dispositif que l'artiste met à disposition sur Internet. Il y a véritablement inscription du visiteur dans l'œuvre. Le spectateur est celui qui active l'œuvre, certes à distance, dans le cas d'un site, par exemple au moment de la connexion au serveur lorsque son adresse IP s'écrit dans le fichier log. Dans le cas de *Sweet Dream* de Julie Morel, l'Internet sert de pont entre la galerie et la chambre de l'artiste, l'œuvre est connectée, il n'y a pas véritablement activation comme dans le cas d'une œuvre en ligne. Quand on parle d'écosystème médiatique et de relation homme/machine, ce qu'il faut retenir c'est que les interactions se font au travers d'un matériel particulier qui implique certaines pos-

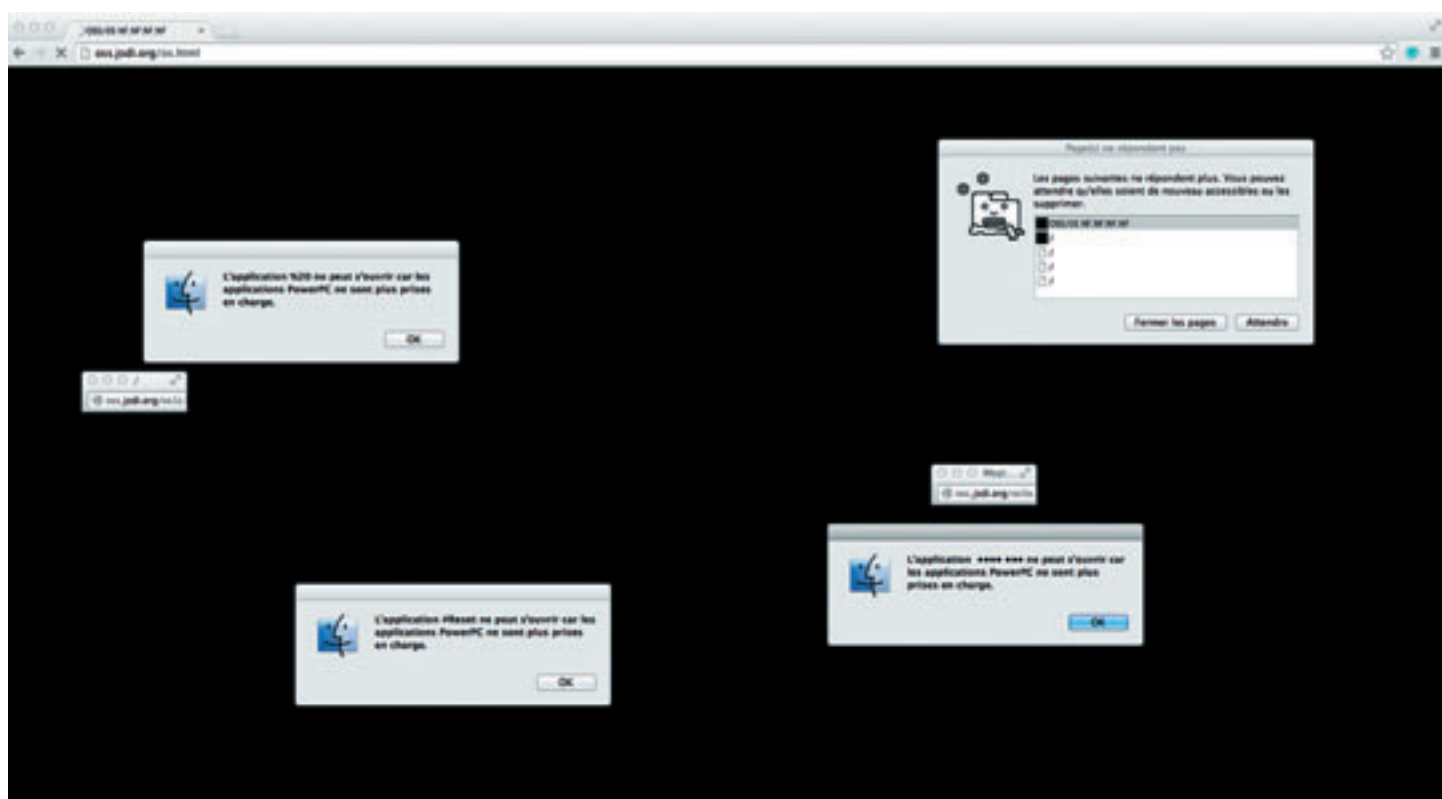
tures. C'est particulièrement flagrant dans le cas d'OSS/•••• de Jodi, l'œuvre est inscrite dans un certain type de fonctionnement de l'ordinateur (avec écran, clavier, souris...), cela conditionne une relation particulière avec le dispositif. D'autant que ce mode relationnel n'est pas, aujourd'hui, l'unique mode d'accès aux œuvres. On peut y accéder par téléphone portable... Le visiteur n'est pas incorporé de la même manière dans les objets, suivant s'il s'agit d'un ordinateur personnel, d'une tablette, d'un portable... Lorsque Jodi a créé des pièces comme OSS/••••, cela coïncidait avec le développement de l'Internet personnel. Le trouble que le dispositif de l'artiste amène dans le fonctionnement est intrinsèquement lié à un environnement situé, daté, qu'il peut être difficile de recomposer ou même d'imaginer aujourd'hui.

La préservation de l'ensemble des éléments constitutifs d'une œuvre d'art internet est complexe et souvent même une étude poussée ne permet pas de cibler les risques futurs, malheureusement imprévisibles car liés à l'évolution constante du réseau et de son milieu. Comment traiter une œuvre en vue de sa préservation, tout en prenant pleinement en compte ce paramètre d'obsolescence ? Sur ce point, il y a le projet "Digital Art Conservation" réalisé en 2010-2012 autour

de dix œuvres des institutions partenaires, des œuvres numériques de générations différentes. Ce type de projet sensibilise le monde de l'art à la préservation de ces œuvres et permet de tester des hypothèses à travers des études de cas.

Par exemple, avec les études de cas de *Still Living* d'Antoine Schmitt et OSS/•••• de Jodi. Ces œuvres ont été créées avec "Director" (logiciel) qui a été largement remplacé par Flash. Bien que Director soit encore fonctionnel alors qu'il est obsolète, ces œuvres créées avec un même logiciel peuvent connaître des stratégies de préservation différentes. L'œuvre de Jodi OSS/•••• existe sur CD-ROM et sur Internet. L'espace multimédia Gantner, l'institution ayant acheté cette œuvre, est en droit de la reproduire sur CD-ROM, mais que faire avec un support en voie d'obsolescence ? Et comment la montrer au public ? Sur l'ordinateur d'origine ou sur une machine récente ?

À son acquisition, cette œuvre a fait l'objet d'une intervention par les artistes où le code a été "porté" sur une plateforme informatique récente, parler d'original n'est alors pas vraiment pertinent. Mettre à jour est parfois une opération inévitable si nous ne souhaitons pas faire disparaître ces œuvres. Mais peut-être pouvons-nous contrôler et limiter les différentes plateformes sur les-



Jodi, *OSS/....*, version web, 2005.
Avec un ordinateur, un OS et un navigateur de 2014,
les messages d'erreur se multiplient.

quelles elles peuvent être montrées aujourd'hui, voire refuser certaines conditions d'exposition.

Puisque la pratique des internautes est constitutive de l'identité et du fonctionnement de l'œuvre, comment rendre compte de ces pratiques qui varient avec le temps ?

Il s'agit de savoir quel type de dispositif l'on peut recréer pour saisir l'écosystème médiatique de l'époque ? Comment saisir le caractère de nouveauté d'une œuvre ou d'une technologie *a posteriori* ? Comment faire ce voyage dans le passé tout en sachant ce que l'on sait aujourd'hui ?

Ce sont bien les conditions d'accès aux œuvres qui sont menacées. Aujourd'hui l'Internet a beaucoup changé et les navigateurs aussi. Beaucoup de fenêtres "pop-up" sont bloquées automatiquement par nos machines et nos navigateurs alors que beaucoup de sites Internet créés par des artistes utilisaient ces fenêtres comme élément à part entière de l'expérience de l'œuvre. Il est donc difficile sinon impossible de retrouver toutes les interactions, les sensations que procurait le réseau Internet des années 1980-90 en comparaison à celui d'aujourd'hui.

La documentation, plutôt que la conservation, offre des directions, comme par exemple la possibilité de filmer ou de faire une démonstration enregistrée du l'œuvre de net art pour garder certaines caractéristiques, ce qui n'est pas sans ironie pour des objets destinés à être expérimentés !

Aujourd'hui, une prise de conscience collective nous fait pleinement mesurer que "les machines meurent aussi". Ainsi, préserver le numérique par le numérique est grandement remis en question, puisque préserver des objets par ces mêmes outils éphémères et évolutifs ne résout que temporairement le problème. Qu'en pensez-vous ?

Il faudrait réussir à faire en sorte que les œuvres soient maintenues sans rupture dans le temps, en trouvant un moyen d'entretenir les œuvres et leur fonctionnement, sans cesse les adapter à leur milieu évolutif. Cela peut passer aussi par une modification des pratiques artistiques des artistes eux-mêmes avec l'utilisation de logiciels libres plus stables dans le temps.

La conservation implique une préservation et une transmission d'un objet, afin qu'il soit compris et montré dans le présent ainsi que dans le futur. Ainsi, il arrive aujourd'hui que les institutions montrent un site Internet des années 1990 sur un écran haute définition, plus grand et traitant la couleur de façon plus précise qu'il y a 20 ans. Qu'en pensez-vous ?

Il est tout à fait possible de penser la présentation des œuvres comme une documentation, avec tout ce que cela implique. Cela peut aussi passer par des petites choses : ce qui est traître, par exemple, c'est de ne pas dire qu'il s'agit de "re-création" notamment lorsque l'une galerie ou un musée pré-

sente un film émulé sur un autre support. Il faudrait simplement ajouter : cette pièce a été "numérisée en telle année." À ce sujet, il existe un texte très intéressant de Jon Ippolito sur le cartel de Death by Wall Label⁽¹⁾ où il invite les musées à faire des cartels rappelant l'ensemble des opérations qui ont été effectuées sur les objets. Il est très important d'indiquer les transformations qui ont fait que l'objet soit venu jusqu'à nous, les restaurations par exemple. Il n'y a pas d'œuvres d'art "telles quelles"...

Quels sont vos projets ?

Je réfléchis à un projet dont les contours sont encore flous, sur "l'anachronisme", une contraction entre les notions d'anarchie et d'anachronisme. Au contraire des œuvres que l'on peut dater facilement, il y a beaucoup d'œuvres chronologiquement indéfinies. Leur caractère anachronique peut s'expliquer par un retour de l'analogique : comment se fait-il que certains artistes aujourd'hui utilisent les technologies analogiques au détriment de celles du numérique ? Cela est peut-être lié au fait que le numérique s'est banalisé. Et l'engouement des artistes pour des pratiques mixtes n'est pas que le fait de la nostalgie : des technologies plus anciennes en devenant obsolètes offrent des possibilités de remettre en jeu certaines formes ou trajectoires. ■

propos recueillis par **Rémy Geindreau**
et **Tiphaine Vialle**

(1) <http://thoughtmesh.net/publish/11.php>