

Libération

V E N D R E D I 2 J U I L L E T 1 9 9 9

MULTIMEDIA

Les artistes réclament leur part d'Internet 2

Deux experts des performances en ligne montrent comment la création artistique fait avancer la technologie et son usage.

Don Foresta, pionnier de l'art vidéo en France, et Georges-Albert Kisfaludi, tous deux enseignants en école d'art, sont les organisateurs des rencontres «Art, science, industrie pour l'innovation» de Souillac (Lot) (1). Expérimentateurs des réseaux, ils militent pour qu'Internet 2 soit accessible à la «recherche artistique».

Pourquoi les artistes devraient-ils avoir accès au réseau à haut débit ?

Don Foresta. D'abord parce qu'ils expérimentent l'interactivité depuis les débuts des réseaux, avant même Internet. Les artistes sont techniquement les plus exigeants. Lors des premières visioconférences, les visages étaient figés comme des robots. Les scientifiques voulaient gommer le problème. Or, la communication interhumaine ne se satisfait pas de contraintes techniques.

Georges-Albert Kisfaludi. Un scientifique cerne ses besoins et met ensuite au point une technique. L'artiste joue avec le système, ne qualifie pas par avance la communication.

La qualité de détournement des artistes dépasse les solutions des ingénieurs.

Les artistes seraient selon vous garants de l'avancée technologique ?

D.F. La science et l'art se rejoignent dans la tentative de créer de nouveaux modèles de réalité. Les artistes font avancer la technologie et son usage. L'artiste, s'il a parfois des exigences utopiques, tire généralement le système. L'artiste réfléchit aux relations homme-homme, l'ingénieur aux rapports homme-machine. En 1986, lorsque j'ai mis en place à la Biennale de Venise le premier réseau entre artistes, il fallait dix à quinze minutes pour transmettre une image noir et blanc d'un Mac à l'autre... Aujourd'hui, on transmet de la danse en temps réel. Nous arrivons à une maturité historique : la technologie nous permet aujourd'hui de travailler la communication comme une matière.

Quel peut être l'apport des artistes au développement des nouvelles technologies ?

D.F. Nous sommes appelés à vivre de plus en plus dans des espaces virtuels. Il nous faut donc

sortir de l'écran, trouver les interfaces et les langages pour y habiter. Concerts partagés, confrontation des langues et des mots : les artistes créent des œuvres pour mieux comprendre cette nouvelle géométrie des relations humaines.

G.-A. K. Il y a des gens pour qui le contenu est la chose la plus importante, et ce sont les artistes. La recherche artistique ne doit pas être boutée hors du réseau pour laisser place à la pub et au commerce, c'est elle qui tire les contenus vers le haut.

Pourquoi parler contenus alors que le débat se focalise sur les tuyaux ?

D.F. Parler d'un contenu qui viendrait après l'équipement est inepte. N'importe quel système de communication a un contenu. La télévision commerciale a un contenu. Si le contenu ne se décide qu'à partir du credo «amuser la foule et vendre des produits», cela devient le contenu culturel.

Les artistes seraient à même d'inventer des modèles de communi-

cation ?

G.-A. K. L'artiste n'est pas devin quant aux formes que le réseau va adopter. En revanche, il innove, développe une nouvelle forme de communication, de la même manière que le chirurgien procède différemment lorsqu'il téléopère.

D.F. Si l'artiste est présent dans l'expérimentation, il est réintégré dans son rôle de chercheur. Nos étudiants programment, n'ont pas de complexe par rapport à la compétence technique. L'artiste a fait la moitié du chemin vers l'ingénieur. Sans la recherche fondamentale qu'est la création artistique, il n'y a pas de renouvellement du langage visuel. L'artiste, comme le disait McLuhan, est un «éducateur de la perception». Dans toute forme de communication, il y a de l'art. Prétendre le contraire en matière de communication électronique serait archaïque ●

Recueilli par
ANNICK RIVOIRE



(1) mitpress.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/articles/souillac/malvy.html
www.cicv.fr/grenier/SOULLAC/finrep/finrep.htm