

# Yves Bernard

---

Après des études en architecture et en informatique, il a été pendant dix ans chercheur scientifique. Au début des années 90, il a fondé l'un des premiers studios européens de réalisation multimédia, où il a conçu des CD-Roms sur l'art et la culture dont plusieurs furent primés comme, par exemple, *L'art du Moyen Âge* (Gallimard/RMN, Milla d'Or 1998). Actuellement, il enseigne les arts numériques dans des écoles d'art en Belgique et il est le directeur d'iMAL, Centre pour les cultures digitales et la technologie, qu'il a fondé en 1999 et dont il conçoit la programmation artistique. Il a été commissaire ou commissaire associé de nombreuses expositions à Bruxelles : CONTinENT (2000), F2F (2003), Infiltrations Digitales (2004), openLAB (2005), Art+ Game (2006), Holy Fire, Art of The Digital Age (2008). Il est aussi l'auteur ou le co-auteur d'œuvres interrogeant internet et le monde réel : *Martini Ground Zero* (2001-2002), *OFFFCAM* (2004) et *The Gate* (2007).



→ [www.imal.org](http://www.imal.org)

# *Playtime* :

## les nouveaux cinémas à l'ère d'internet

---

### **Le contexte actuel : internet et YouTube** <sup>1</sup>

En février 2005, un nouveau service web apparaît sur internet : YouTube, plate-forme de partage de clips vidéo permettant aux utilisateurs de la Toile de publier gratuitement et facilement leurs contenus audiovisuels. YouTube — dont le slogan est « *Broadcast Yourself* » <sup>2</sup> — fait partie de cette nébuleuse de services « Web 2.0 » comme le sont aussi Facebook et Flickr, par exemple, centrés sur les contenus générés par les utilisateurs, qu'ils soient originaux, illégaux, anecdotiques, documentaires, personnels, historiques, artistiques, familiaux, etc.

Fin 2008, soit à peine quatre ans plus tard, YouTube, racheté par Google en 2006, est devenu un média audiovisuel en soi. C'est une immense bibliothèque de milliards de vidéos en constante expansion, une chaîne TV planétaire d'un nouveau type, tout à la fois consommée et créée par des centaines de millions d'individus <sup>3</sup>.

Face à la prolifération des contenus audiovisuels non libres de droit — séries TV, films, etc. — diffusés illégalement sur ces plates-formes de partages vidéos, les producteurs tentent de limiter les dérives par des voies juridiques ou alors de proposer leurs propres services légaux de diffusion. Ceci est plus particulièrement vrai dans le domaine du patrimoine cinématographique et télévisuel où des grandes institutions comme l'INA ou la BBC, entreprennent un travail considérable de mise en ligne de leurs archives. Ces initiatives prennent place à côté d'efforts associatifs tels que les « Internet Movie Archives » <sup>4</sup> qui proposent des films libres de droit, ou d'initiatives plus informelles

<sup>1</sup> La première version de cet article a été écrite fin 2008 ; il a été finalisé en 2009.

<sup>2</sup> Une traduction de « Broadcast Yourself » pourrait être « Émettez-le vous-même ».

<sup>3</sup> En janvier 2009, 100,9 millions de visiteurs ont regardé 6,3 milliards de vidéo sur YouTube. com : [www.comscore.com/Press\\_Events/Press\\_Releases/2009/3/YouTube\\_Surpasses\\_100\\_Million\\_US\\_Viewers](http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/3/YouTube_Surpasses_100_Million_US_Viewers)

<sup>4</sup> Voir le site : [www.archive.org/details/movies](http://www.archive.org/details/movies).

**5** Voir le site : [www.ubuweb.com](http://www.ubuweb.com). Le site publie sans demander la permission des ayants droit, les problèmes — quand ils apparaissent — se résolvant *a posteriori*.

**6** Le pair à pair ou pair-à-pair (traduction de l'anglais *peer-to-peer*, souvent abrégé « P2P ») est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur (Source Wikipédia).

**7** Effectuez la requête « *webcam directory* » sur google.

**8** « Quelque 56% des Européens utilisent maintenant l'internet de façon régulière, 80% d'entre eux le font en ayant recours à une connexion à haut débit (contre seulement un tiers en 2004), ce qui fait de l'Europe le numéro un mondial de l'internet à haut débit ». (*Europe's Digital Competitiveness Report Main achievements of the i2010 strategy 2005-2009*, Commission Européenne, Bruxelles, Belgique, 4 août 2009. Présentation de Viviane Reding, membre de la Commission chargée de la société de l'information et des médias.)

telles que celle d'UbuWeb qui offrent une incroyable bibliothèque de sons et de films sur l'avant-garde de l'art **15**. En parallèle à ces offres légales, les millions d'utilisateurs des services P2P **16** d'échanges de fichiers continuent inexorablement leur travail de mise en partage spontanée, incontrôlée et mondiale des créations audiovisuelles, à l'instar de ce qui s'est passé pour la musique...

Inévitablement, qu'on le veuille ou non, une grande partie du patrimoine mondial cinématographique et télévisuel sera disponible en ligne. Il faut cependant noter qu'à côté de ces contenus d'artistes et de créateurs « reconnus », un nouveau type de contenus audiovisuels a fait son apparition, qui est lui aussi entièrement accessible en ligne : il s'agit des milliards de créations spontanées publiées par les millions d'utilisateurs du réseau.

À côté de ces deux flux audiovisuels, un troisième flux nourrit d'images en mouvement le réseau. C'est celui des machines, celui produit par les millions de caméras, webcams **17**, systèmes de surveillance (CCTV) et autres yeux électroniques qui diffusent automatiquement et en continu des images venues des quatre coins du monde. Conjugué à l'ubiquité des dispositifs informatiques et numériques grand public (ordinateurs portables, caméra, appareils photo, téléphones et autres terminaux mobiles), à l'omniprésence des réseaux (ADSL/câble, wifi, gsm, 3G, etc.) et à l'appropriation rapide de cette culture digitale, internet est devenu en moins de dix ans un média de consommation de masse ainsi qu'une plate-forme culturelle et sociale de diffusion au succès sans précédent, ouvert à tous ou presque **18**. Ainsi, internet est en train de supplanter la TV tout en proposant une plate-forme mondiale de diffusion et d'échange pour et par tous (*many to many*), accessible quasiment partout au travers d'une multitude de dispositifs fixes, mais qui peuvent être aussi mobiles et bon marché, nouveaux objets de consommation de masse. Internet est alors un nouveau genre de bibliothèque, une bibliothèque globale de médias en constante construction collective, un immense réservoir de contenus audiovisuels traversant le temps et l'espace.

Loin de nous l'intention de vouloir faire l'apologie d'internet et du numérique, de tomber dans un positivisme technologique béat ou encore de céder à un déterminisme des technologies. Bien conscient de toutes les questions, des critiques et des risques liés aux évolutions du réseau et de la société de l'information, nous voulons juste brosser cette situation radicalement nouvelle, avec laquelle et dans laquelle l'artiste travaille aujourd'hui. Cela nous permettra ensuite une approche des conséquences exercées par cette culture digitale en réseau sur les nouvelles formes de créations contemporaines.

Mais d'abord, revenons à cette notion de culture digitale, à cet ensemble de connaissances et de pratiques informelles du monde numérique qui rendent aujourd'hui les individus capables non seulement de naviguer dans les contenus pour les consommer, mais aussi de se les réapproprier, voire encore de les produire et de les diffuser dans des processus sociaux collaboratifs et participatifs. En dix ans, cette culture digitale s'est répandue dans une grande partie de la population <sup>9</sup>, bien au-delà de la jeune génération, de ceux que l'on nomme les « natifs du numérique ». On constate que :  
- l'usage des contenus et outils numériques interactifs est pour beaucoup devenu naturel et banal ; cela va de la manipulation des éléments interactifs permettant la navigation sur le web en passant par une connaissance accrue des opérations de base autorisant l'édition des médias audiovisuels. Ainsi, pour un bon nombre d'adultes, l'ordinateur est désormais connecté au grand écran et la liberté de choix offert par YouTube remplace avantageusement la programmation imposée par les chaînes de télévision.

- Une communauté d'utilisateurs plus avertie est en pleine expansion. Elle constitue une minorité active capable de programmer et de travailler en réseau — entre autres choses grâce au mouvement du logiciel libre. Ces membres sont dotés des compétences techniques et sociales qui leur permettent d'élaborer et de partager des nouveaux processus computationnels de génération comme, par exemple, la fabrication de remix audiovisuels ou encore la réali-

<sup>9</sup> « Les Européens changent très vite leurs habitudes et adoptent de nouvelles façons de communiquer. Quelque 80% des utilisateurs réguliers de l'internet pratiquent des activités sans cesse plus interactives : ils communiquent, font appel à des services financiers en ligne, partagent et créent de nouveaux contenus et participent à des processus innovants ». (*Ibid.*).

**10** Une liste d'écoute, aussi appelée liste de lecture ou *playlist*, est un ensemble de morceaux musicaux ou de fichiers audio/vidéo compilés dans un agrégateur. Ils peuvent être joués séquentiellement, dans un ordre aléatoire ou selon une logique choisie par celui qui l'a composée. (Source Wikipédia).

**11** Le catalogue de l'exposition peut être commandé sur le site du Palais de Tokyo.

**12** *Pagesucker* était une revue constituée d'images et de textes collectés via internet. On trouvera les livres disponibles chez l'éditeur en ligne sur : [www.r-diffusion.org/index.php?ouvrage=RIT-06](http://www.r-diffusion.org/index.php?ouvrage=RIT-06)

sation de dispositifs de visionnage d'images et de navigation dans des bases de données. Cette communauté a réussi par l'échange des savoirs à n'être plus dépendante des seuls techniciens professionnels. Organisée en réseau, elle a développé des compétences collectives impliquant de nombreux passionnés, « bricoleurs » et amateurs.

### **2004 : PLAYLIST /10**

En 2004, Nicolas Bourriaud est le commissaire de l'exposition PLAYLIST organisée au Palais de Tokyo à Paris. Voici un extrait du concept de l'exposition : « PLAYLIST réunit des artistes qui travaillent avec des produits culturels — davantage qu'avec des matières premières. Ces pratiques de post-production répondent au chaos proliférant de la culture globale.

Connectant entre eux des films, des œuvres d'art ou des livres, ils produisent des itinéraires parmi les signes, inventent des modes de stockage d'informations, d'archivage ou de remixage. Les distinctions traditionnelles entre production et consommation, création et copie, readymade et œuvre originale, tendent ainsi à s'estomper. PLAYLIST n'est cependant pas une exposition qui « illustre » un thème, mais une variation autour d'un principe de travail que l'on pourrait désigner sous le nom de navigation culturelle : l'artiste comme moteur de recherches évoluant parmi les signes, comme sémionaute. /11 »

À la relecture de ce texte en 2009, on ne peut être que frappé de sa pertinence actuelle. Pourtant en 2004, PLAYLIST aborde à peine les créations issues du réseau. Dans la programmation, seule l'œuvre de Ludovic Burel /12 utilise le réservoir d'images d'internet et elle est pratiquement l'unique dont le support d'existence original est digital. On pourrait s'amuser à imaginer ce que serait l'exposition PLAYLIST en 2009 ? Ou encore, quelle serait la réponse curatoriale à faire si l'on reprenait, par exemple, ce commentaire de Bourriaud en réponse à un article paru sur le forum internet de PLAYLIST : « Il ne s'agit plus de la citation postmoderne, ni du recyclage-détournement des

années 60 (Lichtenstein, Warhol, les situationnistes), mais de l'apparition (peut-être) d'une seconde modernité qui regroupe aujourd'hui des navigateurs de la culture : Leur mode de production témoigne d'une préoccupation dominante : affirmer l'art comme une activité permettant de se diriger, de s'orienter, dans un monde de plus en plus numérisé. L'usage du monde, à travers l'usage des œuvres du passé et de la production culturelle en général, tel pourrait être encore le schéma directeur des travaux présentés dans cette exposition. »

Les questions que j'aimerais alors poser sont : comment les artistes, actuellement, explorent-ils les possibilités de cette base de données globale d'images en mouvement accessible en temps réel via le réseau internet ? Comment cette base de données à trois composantes — patrimoine, contenus des utilisateurs et images renvoyées par les machines —, suscite-t-elle l'imagination de nouveaux dispositifs de fabrication, d'interprétation, de remix, d'interaction et de navigation/consommation/visionnage ? Comment aussi ces pratiques nécessitent-elles l'invention d'une nouvelle écriture ?

On pourrait d'ailleurs prolonger cette liste de questions en se demandant si la position du spectateur n'a pas changé en 2009 ? S'il subit toujours comme en 2004 la liste de lecture que lui propose l'artiste ? Si nous ne sommes pas en train d'assister à l'émergence d'un autre spectateur, d'un spectateur émancipé qui assume la composition, le déroulement et les enchaînements des séquences audiovisuelles ? Un spectateur actif jouant des contenus avec les dispositifs originaux qu'il s'approprie ? Un spectateur quelque fois « amateur » encore, qui propose sa compilation ou sa production de musique et d'images sur une plate-forme de partage « Web 2.0 » ou encore sur la plate-forme d'échanges élaborée par l'artiste ?

### **Culture Populaire, Art Contemporain**

L'exposition PLAYLIST proposait une vingtaine d'œuvres vidéo utilisant le remix d'extraits de films compilés le long d'une trame formelle ou sémantique, ou jouant de détournements de genres

**13** En musique, un *remix* (mot anglais) est une version modifiée d'un morceau, réalisée en studio ou parfois en *live* (en direct) avec des techniques d'édition audio, destinée en général aux Disc Jockey pour les clubs. (Source Wikipédia).

**14** Le *mashup* ou *mash-up* (pot-pourri) est aussi dénommé *bootleg*, *bastard pop* ou *vs* (versus, dans le sens de telle pièce musicale contre telle(s) autre(s)) qui est un genre musical hybride puisqu'il consiste en l'association, dans un même morceau, de deux ou plusieurs titres existants, généralement les parties vocales d'un morceau sur la musique d'un autre. (Source Wikipédia).

**15** Yochai Benkler, *The Wealth of Networks, How Social Production Transforms Markets and Freedom* (La richesse des réseaux : Marchés et libertés à l'heure du partage social), 2005 (2009 pour la trad. française). La version anglaise du livre est téléchargeable gratuitement depuis le site : [http://cyber.law.harvard.edu/wealth\\_of\\_networks/Main\\_Page](http://cyber.law.harvard.edu/wealth_of_networks/Main_Page)

**16** Voir le site : <http://retnull.com/zeropress.html>

**17** *The Grey Album* (en français : *L'Album gris*) est un album de remix de Danger Mouse qui a repris des morceaux à cappella du *Black Album* du rappeur Jay-Z, en les mettant sur des

établis (thriller, road movie, policier, etc.). Aujourd'hui, on ne peut que mettre en parallèle cette production artistique « reconnue » avec celle « amateur », issue de cette culture populaire digitale et participative si typique de la nouvelle écologie culturelle informelle d'internet, produisant, par exemple, ces innombrables vidéos de *remix* <sup>13</sup> et *mashup* <sup>14</sup> disponibles en ligne. Comme l'écrit Yochai Benkler, chercheur et professeur à la faculté de droit de Havard : « Il est de plus en plus faisable pour l'utilisateur de copier/coller, s'appropriier les productions culturelles ; de réaliser ses intuitions, suivre ses goûts et s'exprimer au travers de productions médiatiques de qualité technique acceptable, et de les partager avec les autres, proches ou lointains. [...] Avec un accès au réseau omniprésent, des moteurs de recherche en constante amélioration, on voit apparaître une culture populaire émergente qui joue un rôle de plus en plus grand dans la production de notre environnement culturel. <sup>15</sup> »

Parallèlement, depuis longtemps déjà, l'image en mouvement s'est libérée du cinéma et de la narration : elle n'est plus là uniquement pour raconter des histoires, elle est devenue objet d'art, tableau, objet culturel ou de communication, clip vidéo, chatouillement rétinien ou dévoilement profond, objet à contempler ou objet à jouer, etc. Sa temporalité aussi a changé : morcelée ou continue, elle est celle du clip, du jeu vidéo ou de la génération infinie en boucle, son temps est figé dans l'espace (*Zero Frame Per Second*, 2008, de Kurt Ralske <sup>16</sup>) → Fig 1, ou étiré (*24 Hours Psycho*, 1993, de Douglas Gordon). De là sort une production libre et spontanée où toutes les expériences sont permises, qu'elles proviennent de l'amateur ou de l'artiste.

Finalement, quelles différences de valeurs culturelles entre, d'une part, des productions dites « amateurs » comme le clip *Encore* de DJ Danger Mouse reprenant des images d'actualités sur les Beatles <sup>17</sup> ou cette vidéo des amours de Kirk et Spock de T. Jonsey & Killa <sup>18</sup> détournant la saga *Star Trek* et, d'autre part, des œuvres reconnues par les institutions de l'art telles que le travail de Johan Grimonprez,



**Fig 1** Kurt Ralske, *Motion Extraction: Solaris (1971, Tarkovsky)*, impression digitale, 2008. Image tirée de la série *Zero Frames per Second*.  
© Kurt Ralske

samples de l'album blanc des Beatles. Trois mille copies de l'album sont alors éditées puis vendues avant que la major EMI ne fasse interdire la vente, Danger Mouse ne bénéficiant pas des autorisations nécessaires pour utiliser les chansons. (Source Wikipédia).

**18** La vidéo met en scène à l'aide d'images de la série télévisée *Star Trek*, la possible relation amoureuse entre James T. Kirk et Spock, deux des héros de la série. Voir à ce sujet l'article « Kirk/Spock » sur Wikipedia et la vidéo de T. Jonsey & Killa disponible en ligne sur : [www.youtube.com/watch?v=PwpcUawjK0](http://www.youtube.com/watch?v=PwpcUawjK0)

**19** Boîtier plastique avec bouton, téléphone mobile, internet et Flickr.com. Voir le site : [www.blinksandbuttons.net](http://www.blinksandbuttons.net)

*dial H-I-S-T-O-R-Y* (1997), qui utilise les images des actualités télévisées sur les pirates de l'air ou bien le film *After (Made for TV)* (1999), de Marc Lewis ? Aujourd'hui, presque tout le monde peut compiler, remixer, détourner les codes et la matière culturelle tout en s'inscrivant dans un tissu riche de références socio-culturelles (qu'elles soient populaires ou savantes), trouver un public et ainsi participer à inspirer les autres. Cette production culturelle digitale percole dans la culture, la nourrissant de contenus spontanés. Elle sert parfois de laboratoire et devient une source d'inspiration pour les artistes.

### **Photographies, images fixes**

Avant d'aborder l'image en mouvement, voyons trois exemples d'évolution d'une autre pratique artistique liée à l'image, la photographie avec ses explorations et ses questionnements actuels. Les deux premiers projets présentés sont typiques de ces nombreux travaux qui exploitent les bases de données en ligne. Ils se servent des médias générés par les utilisateurs en utilisant des processus de recherche et de filtrage par mots-clés, puis ils mettent en œuvre des processus de composition des médias qui ont ainsi été collectés. Le dernier travail exposé opère une sélection fine parmi les images automatiquement captées par les machines de vision pour proposer une exposition de photos en ligne. Tous ces travaux posent des questions sur la nature de l'œuvre d'art, sur les notions d'auteur et de propriété intellectuelle, ou encore sur la nature des documents traduisant ou témoignant d'une certaine réalité.

Prendre une photo, c'est fabriquer un souvenir, choisir un moment dans le temps et cadrer une situation. Avec *Buttons* (2006) <sup>19</sup>, Sascha Pohflepp (DE) interroge ces deux composantes de l'acte photographique. En effet, *Buttons* est un appareil photo sans objectif qui enregistre l'heure du déclenchement et sépare cette information du sujet visé. Lorsque le spectateur appuie sur le bouton de l'appareil photo, une image apparaît avec un certain retard sur l'écran intégré

au boîtier ; elle se révèle lentement. C'est toujours une vue prise par quelqu'un d'autre quelque part dans le monde qui est téléchargée à partir du site communautaire de partage de photos flickr.com. L'image qui s'affiche a été choisie dans cette gigantesque base de données planétaire parce qu'elle a été prise à la même heure que s'effectuait l'action de presser sur le bouton de l'appareil photo.

*Buttons* revisite l'objet banal du quotidien qu'est devenu l'appareil photo, pour en proposer une version hybride, connectée, balayant l'espace-temps du réseau pour connecter deux réalités distantes.

### **Photos mosaïques (construite par recherche sur internet)**

Avec *Googlerama* (2005), de Joan Fontcuberta (SP), on observe comment un artiste photographe s'approprie un procédé de construction d'images popularisé par ses nombreux « freewares » de mosaïques photos disponibles en ligne. Ici, Joan Fontcuberta reprend des photos d'actualités bien connues comme, par exemple, celles montrant les abus sur les prisonniers irakiens dans la prison américaine d'Abu Ghraib, et il reconstruit ensuite pixel par pixel un nouveau cliché, chaque pixel étant une image collectée sur Google Images à partir de mots-clefs. La réappropriation est double, avec une image de départ empruntée aux médias et un procédé de construction typique d'internet. L'artiste continue ainsi son exploration de la nature de la photographie et du document, réélaborant des images populaires et emblématiques que l'on trouve sur le réseau à partir d'images elles-mêmes puisées dans le réseau, mémoire globale bouclant sur elle-même et constituée à partir de témoignages troubles tirés de documentaires ou de fictions.

Pour la création de leur travail *Googorama 120* (2007), les trois jeunes auteurs du collectif Suwud (BR) <sup>121</sup> opèrent une sélection dans les prises de vue panoramique des caméras automatiques de Google Maps Street View <sup>122</sup>. Ils créent ainsi une exposition en ligne sans photographe humain, où leur sélection devient intention curatoriale et produit le projet artistique. En fait, cette sélection est un

<sup>20</sup> Exposition de photos en ligne à partir des images des caméras de Google Maps Street View. Voir le site : [www.suwud.com/googorama](http://www.suwud.com/googorama)

<sup>21</sup> Tous âgés d'une vingtaine d'années, ils sont des natifs du numérique, ne cherchant pas à faire œuvre d'art internet ou à explorer les spécificités d'un média, mais simplement à utiliser des environnements technologiques dans lesquels ils ont toujours été immergés.

<sup>22</sup> Ce sont les fameuses caméras montées sur le toit de voitures qui parcourent et « scannent » les rues des villes produisant automatiquement les images panoramiques qui nourrissent le mode *Street View* de Google Maps.



**Fig 2** Suwud, *Googorama*, diaporama sur internet, 2007. Copie d'écran.

**23** Tadeu Chiarelli, « Why Art Today ? The Suwud Inquiry », 2008. L'article est téléchargeable à l'adresse : [http://rhwinter.com/tadeu\\_chiarelli\\_en.pdf](http://rhwinter.com/tadeu_chiarelli_en.pdf)

**24** Voir le site : [www.christianmarcschmidt.com/index.php?template=project&iid=driving](http://www.christianmarcschmidt.com/index.php?template=project&iid=driving)

deuxième acte photographique opéré par les auteurs sur l'image panoramique capturée automatiquement par la machine, une réappropriation qui donne une nouvelle valeur à cette première image capturée sans l'œil humain. → **Fig 2**

L'exposition des photographies sur internet ne cache pas certaines références à l'esthétique des courants photographiques documentaires prônant une prise de vue directe du réel. Au Brésil, le collectif

a d'ailleurs proposé en 2007 le projet à un grand concours de photos, attitude critique et provocatrice délibérément proche d'une stratégie dada/néodada. Par cet acte provocateur, il questionne le discours fragile entourant une certaine photographie documentaire. Par son concept et sa forme finale immatérielle, parce qu'aussi il n'est visible que sur internet et présenté en dehors des institutions muséales ou des galeries, *Googorama* échappe au monde de l'art traditionnel, à son marché et à ses codes qu'il tend à déstructurer. Ainsi que l'énonce Tadeu Chiarelli, « Cette nouvelle génération d'artistes ne cherche plus à produire des objets d'art, mais plutôt des situations qui sont difficiles à catégoriser face au système conventionnel de l'art. /23 »

### **Play Time : nouveaux dispositifs et nouvelles formes des images en mouvement**

En réponse à PLAYLIST, que pourrait proposer aujourd'hui une exposition que nous nommerions Play Time ? Tentons pour cela une première sélection d'œuvres qui nous paraissent pertinentes, qu'elles soient des projets en ligne ou bien des projets hors ligne, des performances ou des installations. L'une de leurs caractéristiques communes serait d'être réalisée à partir des contenus de l'internet (patrimoine télévisuel et cinéma, clips générés par les utilisateurs, flux des machines de vision). Ces œuvres proposeraient divers



**Fig 3 & 4 James Tindall, *Passing By*, vidéos sur internet, 2007. Copies d'écran.**

dispositifs de vision et de participation pour le spectateur/usager dont on peut dresser une première liste.

### **Le Road Movie composé par les internautes**

*Driving* (2006), de Christian Marc Schmidt (US), est construit à partir d'éléments disparates, mais pourtant reliés thématiquement : des clips vidéo issus de la requête « *driving* » sur Google Video. L'objet final est un film gravé sur DVD /24 qui résulte de l'association d'un ensemble de séquences enregistrées provenant de personnes qui ne se connaissent pas, mais qui sont rassemblées par la même intention curatoriale objective et externe.

Avec *Passing By* (2007), de James Tindall (UK), on dépasse l'œuvre fermée et figée pour un film en constante évolution que l'on peut visualiser en ligne /25. Ici, le projet s'ouvre à la participation des internautes : il suffit de mettre sa contribution vidéo sur YouTube en la taggant /26 de quelques mots-clefs bien spécifiques. → Fig 3 & 4

### **Le classique du cinéma revisité collaborativement et générativement**

Le projet *Man With a Movie Camera: The Global Remake* /27 (2007-2009), de Perry Bard (US), est un film collaboratif revisitant *L'Homme à la caméra* réalisé par Dziga Vertov en 1929. L'artiste part d'un chef d'œuvre librement disponible sur internet pour proposer

**25** Le site <http://passingby.net> n'est plus actif en 2012 ; on retrouve quelques clips du projet sur [www.youtube.com/user/atomless](http://www.youtube.com/user/atomless)

**26** Un marqueur (tag en anglais) est un mot-clé ou un terme associé à de l'information (par exemple une image, un article, ou un clip vidéo) qui décrit ainsi l'objet et permet une classification des informations basée sur les mots-clés. (Source Wikipédia).

**27** Voir le site : <http://dziga.perrybard.net/>

**Fig 5** Jennifer Terry, *Killer Entertainment*, dispositif interactif de visualisation d'une archive vidéo, 2007. Copie d'écran.



**28** Voir le site : <http://vectors.usc.edu/issues/5/killarentertainment/index.html>

**29** Voir le site : <http://oliverlaric.com/underthebridge.htm>

une plate-forme collaborative en ligne où chacun pourra donner ses propres versions filmées d'un des mille deux cent soixante-seize plans du film d'origine. Partant du constat que Vertov avait tourné son film dans le monde industriel des années 20, le projet veut susciter des propositions sur les images qui rendraient compte du monde actuel, tout en reprenant la forme rythmique du film original. Le résultat est un film en constante évolution, une base de données de cinéma générée par les contributions des internautes.

### Dispositif de cinéma — contemplation de la guerre à partir d'internet

Le projet en ligne *Killer Entertainments* <sup>28</sup> (2007), de Jennifer Terry (US), se veut une approche documentaire, sociologique, objective et quasi scientifique des productions vidéos mises en ligne par les soldats engagés dans le conflit irakien. L'auteur et le designer Raegan Kelly proposent un dispositif efficace qui combine trois vidéos simultanées avec des annotations textuelles et hypertextuelles. La mise en scène interactive casse toute linéarité et évite la séduction facile d'un quelconque point de vue. Dans ce dispositif, aucune interprétation n'est privilégiée, et le spectateur est amené à construire activement sa contemplation du spectacle de la guerre, telle qu'elle peut être vue par ses acteurs. Produit dans un contexte scientifique universitaire, *Killer Entertainments* est une préfiguration possible

des dispositifs avec lesquels nous pourrions construire dans le futur notre visionnage en ligne des documents d'actualité mis spontanément à la disposition de tous. → Fig 5

### Installation monumentale

*Version of Under the Bridge 129* (2007), de Oliver Laric (UK), artiste habitué à remixer des médias digitaux — le film *787 Cliparts* (2006) en est un bon exemple —, propose une version instrumentale de la chanson des Red Hot Chili Peppers réalisée

à partir de vidéos d'amateurs trouvées sur les plates-formes de partage en ligne. Le résultat est une installation monumentale reconstruisant la chanson note par note, dans un collage muti-écran en perpétuelle multiplication.

### Installation participative

*OFFFCAM 130* (2004), de Yves Bernard et Walter Verdin (BE), est un travail organisé autour de la cabine d'un photomaton et d'un site web. C'est un projet qu'on qualifierait de pré-YouTube puisqu'il propose une plate-forme sociale où chacun a la possibilité de se mettre en scène sous la forme d'une vidéo de six secondes qui est ensuite publiée sur le web. → Fig 6-7 Comme YouTube, le projet joue avec les possibilités offertes à l'utilisateur de se projeter dans la sphère publique via la diffusion sur le réseau. Par contre, contrairement aux plates-formes de partage, l'auteur de la vidéo en perd le contrôle dès lors que celle-ci est produite. En effet, elle est automatiquement mise en ligne, ineffaçable, trace irréversible de l'action

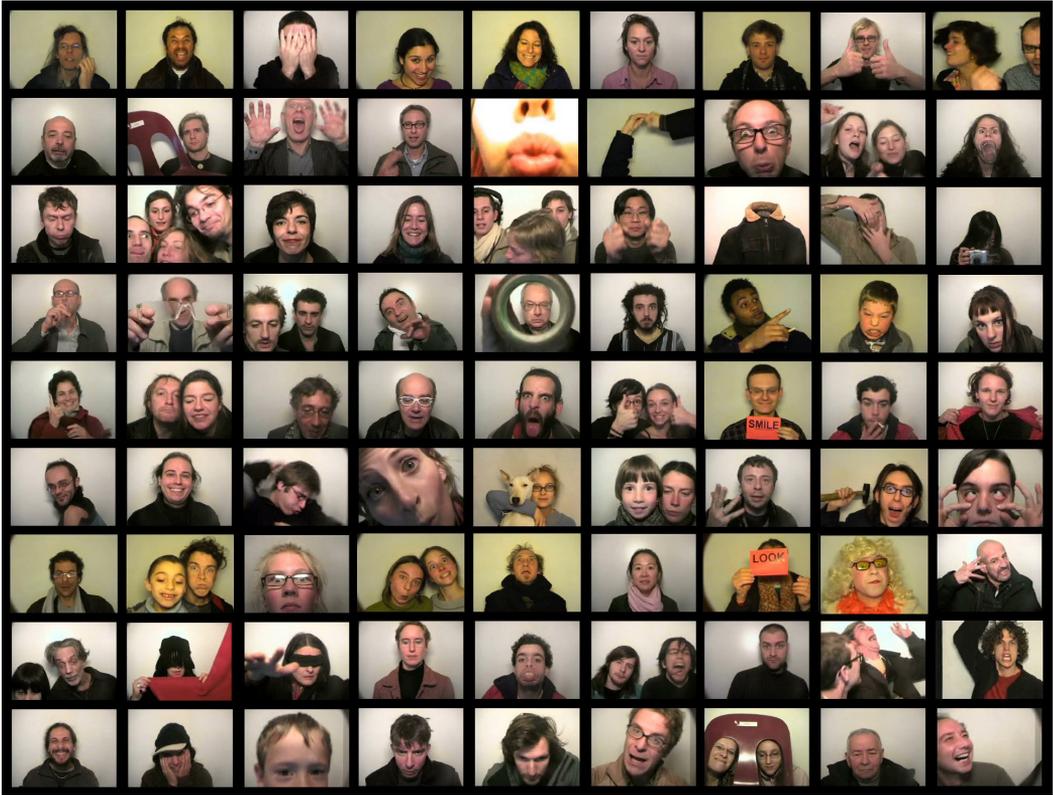


**Fig 6** Yves Bernard et Walter Verdin, OFFFCAM, vidéomaton interactif et visualisation des vidéos sur internet, 2004. Vue de l'installation.

© Y. Bernard & W. Verdin

---

**30** Voir le site : [www.imal.org/OFFFCAM](http://www.imal.org/OFFFCAM)



**Fig 7** Yves Bernard et  
Walter Verdin, OFFFCAM,  
2004. Photomontage  
mosaïque des visiteurs.  
© Y. Bernard & W. Verdin

commise. En ce sens, *OFFFCAM* est aussi une interrogation sur les traces électroniques capturées quotidiennement par les machines. Le site web permet de visionner près de trois mille vidéos depuis la première exposition du projet en 2004.

## Performances

Les deux performances choisies sont des exemples du nouveau cinéma improvisé, joué *live*, remixant en temps réel les vidéos présentes sur internet. Dans ces travaux, à côté de la sélection des contenus, c'est la sophistication du logiciel de performance qui est prépondérante. Ces exemples préfigurent probablement les nouveaux instruments qui nous permettront de jouer avec les médias disponibles en ligne. *sCrAmBlEd?HaCkZ!* /31 (2006-2007), de Sven König (DE), présente un dispositif de navigation en temps réel par la voix dans une base de données de vidéos musicales « trouvées ». L'artiste, fasciné par les bouleversements introduits par Napster — la première plateforme « P2P » de partage de fichiers audio —, veut proposer une stratégie artistique originale qui pousse jusqu'au bout les questions de propriété intellectuelle et augmente le pouvoir d'expression que chacun rêve d'exercer sur ces milliers de séquences vidéos disponibles. Sven utilise ce dispositif pour ses propres performances et le propose aussi en installation interactive. Elle permet au visiteur de construire à l'aide de sa voix, un discours vidéo à partir de *samples* puisés dans son énorme base de données.

*Folksomy Blue Box* /32 (2008), de Jodi /33 (BE/NL), est une performance réalisée à partir d'un logiciel construit sur mesure pour exploiter une base de données. Elle est composée d'environ un millier de vidéos puisées sur YouTube qui traitent de la percolation du monde informatique dans la culture populaire. L'interface utilisateur spécifiquement conçue par les artistes leur donne un instrument de performance flexible pour composer et naviguer dans la base de données des vidéos.

31 Voir le site : [www.popmodernism.rg/](http://www.popmodernism.rg/) et vidéo sur : [www.youtube.com/watch?v=eRlhKaxcKpA&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=eRlhKaxcKpA&feature=relmfu)

32 Voir le site : [www.youtube.com/watch?v=fmg64qusG58](http://www.youtube.com/watch?v=fmg64qusG58)

33 Jodi ou [jodi.org](http://jodi.org) est un collectif d'artistes composé de deux net-artistes : la Néerlandaise Joan Heemskerk (née en 1968) et le Belge Dirk Paesmans (né en 1965). Jodi est un duo d'artistes pionnier de l'art en ligne (Net Art) et des détournements de jeux vidéo. Voir le site : [www.jodi.org](http://www.jodi.org)

34 Voir le site : [www.markuskison.de/Roermond/](http://www.markuskison.de/Roermond/)

**35** Voir le site : <http://nocinema.org>

**36** Voir le site : [www.flickr.com/photos/malicy/sets/72157605175894705/](http://www.flickr.com/photos/malicy/sets/72157605175894705/)

**37** Voir le site : [http://archives.villa-arson.org/communiquede-presse/2001LEWI\\_CP\\_FR,Mark%2BLewis](http://archives.villa-arson.org/communiquede-presse/2001LEWI_CP_FR,Mark%2BLewis)

**38** On pourra lire à ce sujet du même auteur, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001; ou encore, *Soft Cinema*, ZKM, 2003.

**39** Le langage OWL (Web Ontology Language) est basé sur la recherche effectuée dans le domaine de la logique de description. Il peut être vu en quelque sorte comme un format de fichier pour certaines logiques de description. Il permet de décrire des ontologies, c'est-à-dire qu'il permet de définir des terminologies pour décrire des domaines concrets. Une terminologie se constitue de concepts et de propriétés (aussi appelés « rôles » en logiques de description). Un domaine se compose d'instances de concepts. (Source Wikipédia).

**40** Une folksonomie, ou indexation personnelle, est un système de classification collaborative décentralisée spontanée, basé sur une indexation effectuée par des non-spécialistes. Ainsi, à l'inverse des systèmes hiérarchiques de classification, les

## Cinéma des machines

Nous donnerons deux exemples de projets utilisant les images prises par les machines. Tout d'abord, l'installation *Roermond-Ecke-Schönhauser* /34 (2006), de Markus Kison (DE). Elle propose une transposition des flux vidéo de quatre webcams dans une réalité fictive qui leur redonne une matérialité. Ainsi, les images de quatre caméras disposées dans différents lieux de la ville sont projetées dans une maquette, véritable théâtre urbain miniature. Markus Kison organise une reconstruction 3D qui crée une nouvelle réalité concrète à partir des réalités distantes fournies par les caméras. Le modèle 3D soigneusement matérialisé devient une scène urbaine, un décor cinématographique qui redonne une vie physique à ces flux de réalités lointaines — sans doute trop virtuelles — renvoyés par le réseau.

*Nocinema* /35 (1999-2008), de Jérôme Joy (FR), est quant à lui un projet web, mais aussi une installation ou une performance jouée par l'artiste. *Nocinema* propose au spectateur une expérience audiovisuelle construite à partir des flux saisis en temps réel par des webcams dispersées dans le monde. Il en résulte une sorte de mixte entre documentaire et fiction qui a l'apparence d'un interlude infini. En performance /36, l'auteur devient le projectionniste d'un nouveau type de séance cinématographique qui remixe dans un dispositif multi-écrans ces flux de réalité soigneusement choisis pour leur banalité et leur quotidienneté.

Le recensement de ces expériences sur les formes de l'image en mouvement montre que le cinéma ne représente qu'un des modèles possibles, qu'il n'en exprime qu'une potentialité comme le souligne du reste Jacques Rancière : « Il ne faut sans doute y voir ni l'accomplissement ni la mort du cinéma mais simplement le développement de cette singulière situation : à côté du cinéma, qui poursuit sa carrière d'art célibataire, se déploie un cinéma éclaté et métaphorisé, occupé à ce brouillage des frontières de l'art qui devient lui-même un art. /37 »

Une autre voie pour un « autre cinéma » a aussi été repérée au début des années 2000 par Lev Manovich qui affirmait la base de données construite par l'artiste comme un objet culturel et le cinéma une navigation sur celle-ci /38. Aujourd'hui, cette database n'est plus seulement celle élaborée par l'artiste ou l'auteur, elle est celle plus globale, construite par les utilisateurs du réseau internet, réservoir infini de médias annotés par des descripteurs, tags, mots-clés et autres ontologies /39 ou folksonomies /40 spontanées. Dans ce contexte, l'artiste devient celui qui crée les plates-formes de navigation, qui propose des chemins où le sens, les émotions et les intentions se révèlent. Il est aussi celui qui définit les stratégies de recherche et de filtrage, qui imagine les dispositifs — logiciels et souvent interactifs — de composition, de remix, de collaboration et de partage, pour un utilisateur toujours prêt à jouer des images en mouvement. Le logiciel est pour cet artiste le nouvel objet culturel qui lui permet d'exprimer toute cette couche au-dessus de la base de données, de réaliser les plates-formes, de mettre en place les stratégies et les nouveaux dispositifs qui sont proposés aux « spectateurs ».

contributeurs d'une folksonomie ne sont pas contraints à une terminologie prédéfinie mais peuvent adopter les termes qu'ils souhaitent pour classifier leurs ressources. Ces termes sont souvent appelés mots-clés ou tags ou, en français, étiquettes. (Source Wikipédia).