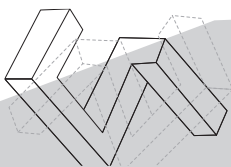


## LES ÉLÈVES EN EDUCATION SOCIOCULTURELLE SONT SUR LE RÉSEAU



Michèle LISION

**Le Web-art concourt au rendez-vous du public avec l'expression artistique numérique. Qu'une Licence d'Art Libre, un « copyleft », s'en mêle et l'éducation artistique s'enrichit de nouveaux supports potentiels.**

En surfant sur le réseau, à la rencontre de sites de web-art, le mémoire de maîtrise d'Histoire de l'Art de **Jean-David BOUSSEMAER**<sup>1</sup> apparaît magistralement explicite à celui qui souhaite présenter l'art numérique interactif, au delà de son expérience de spectateur ou d'amateur.

Avec son aimable autorisation, plusieurs passages de son mémoire, particulièrement appropriés, seront cités afin d'introduire une pratique artistique qui « connaît un effet de mode inflationniste (...) Les grandes institutions le reconnaissent et l'exposent de plus en plus souvent. Il réussit même à trouver sa place au sein des collections des plus prestigieux musées des Beaux-Arts européens et américains - le *MoMA* (*Museum of Modern Art*, New York), le *Whitney Museum of Art* (New York), le *SFMOMA* (*San Francisco Museum of Modern Art*), le *Walker Art Center* (Minneapolis), le *Dia Center...* Selon Maxwell L. Anderson, conservateur du *Whitney Museum* « l'art Internet ne peut pas plus longtemps rester ignoré [et doit être considéré comme] une forme artistique légitime. » Pour Aaron Betsky, conservateur du musée de San Francisco, « le Net-art

mérite d'être collectionné car il est important et esthétique ». (...) L'histoire ainsi que la sociologie de l'art nous montrent que l'évolution des modes de pensées s'est faite en parallèle avec le développement des outils et des médiums (photographie, cinéma, vidéo...). Dans une telle situation, il est tout à fait normal que l'art contemporain ait été (et soit toujours) affecté par cet avènement des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (les *NTIC*)<sup>2</sup>. »

Le propos se retrouve dans nombre de témoignages d'artistes, ainsi Olga KISSELEVA, qui travaille sur et par le réseau : « Le langage de la peinture contemporaine est si abstrait et différent du langage verbal, ou visuel couramment utilisé, qu'un spectateur non préparé a du mal à entrer dans la problématique et le sens de l'œuvre présentée.

Contrairement aux traits ou formes de la toile et de la sculpture, le langage des NTIC est formaté par un écran. L'œil est familiarisé à ce type de message, à son harmonie de couleurs. Les images proposées sont d'une lecture aisée pour les intimes de la télévision et de l'ordinateur.



L'offre de l'art contemporain sur Internet est facilitée pour le public qui n'hésite pas à consulter un site artistique alors qu'il n'entre pas facilement dans une galerie d'art. Le web a changé ma manière de créer ; il a surtout changé certains modes de fonctionnement dans la société qui ont changé ma manière de créer, certainement<sup>3</sup>. »

L'interaction œuvre-public est largement antérieure à l'apparition des NTIC. En littérature poètes ou metteurs en scènes traitent la question dès le XIXème, autant qu'elle traverse les Beaux-Arts à partir des années cinquante. Les courants tels l'Art cinétique ou le Groupe de Recherche d'Art Visuel (G.R.A.V), seront les précurseurs de l'intégration du spectateur à l'environnement artistique, créant la possibilité de le modifier<sup>4</sup> (...)

De l'héritage des précurseurs aux progrès en numérisation, réseaux, langages de programmation, vitesse et miniaturisation des microprocesseurs, le concept d'interactivité en web-art dépasse largement la définition donnée par le Petit Robert dans son édition CDROM de 1996 : « ... activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un écran<sup>5</sup>. »

Depuis les années 90 l'Internet a décuplé les lieux d'interaction artistique et le nombre d'internautes qui peuvent agir sur les systèmes depuis leur environnement personnel<sup>6</sup>.

Le web art, qui « regroupe toutes les pratiques artistiques utilisant le Web comme matière première (...) est produit, hébergé, exclusivement diffusé sur ce support »<sup>7</sup> offre pour l'éducation artistique un ensemble d'expositions ludiques très accessibles...

Invitons les élèves à la rencontre du Web-art, en prenant soin de leur épargner certaines créations hermétiques en raison du type d'intuition mobilisable pour interagir l'œuvre.

La liste d'URL est non-exhaustive, loin s'en faut tant la foison et la qualité des sites de Web-art dépassent ces quelques propositions, invitera le néophyte à une découverte graduelle :

Sympathique, amusant, le mail est l'un des ressorts communicatif : <http://www.imaginationatwork.com/Imagine>

Alors que la question posée est « De quelle manière Internet a-t-il modifié mon rapport à l'autre ? », l'internaute joue au « memory » et modifie le sens des contenus par effet de

© [HTTP://INCIDENT.NET/WORKS/INTERNAUTE/](http://incident.net/works/internaute/)



tâtonnement : <http://incident.net/works/internaute/>

Où le programme informatique utilise aléatoirement l'Internet et fragmente des images numériques sur proposition du spectateur/co-auteur de l'œuvre finale : <http://desfrags.cicv.fr/>

Une distraction visuelle et sonore, à l'internaute d'en jouer : <http://www.pianographique.net/>

L'œuvre échappe au contrôle de l'internaute qui [suppose qu'il] pilote ses transformations <http://d2b.jimpunk.com/> (à l'instar du célèbre projet du duo JODI : <http://map.jodi.org>)

La « Tokyoskool », du Palais de Tokyo, propose une interface de Web-art avec des jeux, un peu d'histoire de l'art et quelques textes de référence : <http://www.palaisdetokyo.com/tokyoskool/index1.htm>

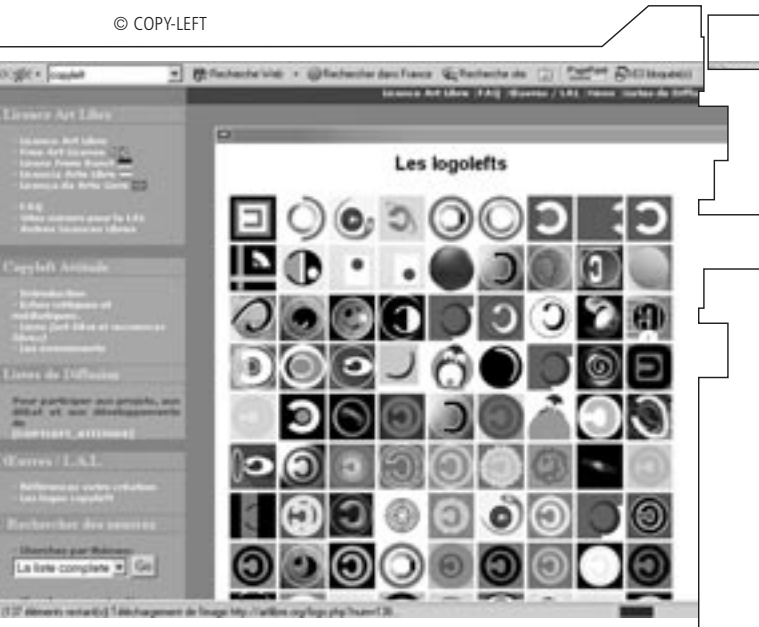
Enfin ce petit travail ludique et réflexif sur l'œuvre d'art, réalisé pour le site du FRAC Languedoc-Rousillon en 2002 : <http://www.fraclr.org/users/abrahams/perl/jesuisunoeuvre-dart.pl>

« Je suis une œuvre d'art / I am an artwork » oui, non, peut être, quels sont vos arguments ?

et

« Je (ne) suis (pas) une oeuvre d'art / I am (not) an artwork » où vous pouvez changer un texte.

De l'hypertexte par liens sémantiques activables, à l'hyperdocument où navigue un « lectauteur », selon un néologisme explicite, les types d'interactivités ont évolué avec les technologies. Elles ont évolué quant à la nature de la participation (collaboratrice ou génératrice) et quant aux modalités de participation (sur rendez-vous ou par la téléprésence) du spectateur<sup>8</sup>.



tut de l'auteur est revisité, il prend en compte le travail en commun et la mise à disposition de l'intelligence. Le "copyleft" en art est un mouvement de Renaissance Culturelle dans un paysage contemporain miné par la question de l'Origine<sup>12</sup> ». Au delà du médium technologique, du support d'expression, les NTIC ont effectivement profondément touchées l'art contemporain.

Pour l'éducation socioculturelle la ressource du Web simplifie la découverte, par les élèves, d'œuvres artistiques numériques. Cette approche tient compte de l'existence du Web-art. Mais le recours au "copyleft" dynamise le réseau, son utilisation.

Il offre un espace d'expression créatrice.

Son principe appliqué à un atelier d'écriture ou à la composition graphique numérique invite à l'éducation artistique, de même qu'il participe à l'éducation citoyenne.

L'échange des ressources créatrices, enrichies, modulables par « l'autorisation (est) donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les œuvres dans le respect des droits de l'auteur<sup>13</sup> » contribue à créer les conditions de la créativité en milieu d'apprentissage scolaire. L'élève peut s'exprimer à partir et avec des œuvres en Licence Art Libre.

L'œuvre d'art numérique interactive est modifiée par l'internaute et parce qu'elle le mobilise, l'interagit, le transforme lui-même dans son rôle de spectateur...

Mais au delà de ces modèles, l'œuvre numérique interagit jusqu'aux fondements économiques d'un courant de création contemporaine. Pour la création d'une Licence Art Libre (L.A.L.), à l'initiative du collectif « Copyleft Attitude » est organisé en janvier 2000 « la première rencontre entre le monde de l'informatique libre et celui de l'art contemporain (numérique et non-numérique). Un croisement instructif de deux univers qui jusqu'à présent n'avaient pas encore saisi leurs points communs<sup>9</sup>. »

L'origine du "copyleft" permet d'en saisir toute la portée :<sup>10</sup> « Il est élaboré par Richard Stallman en 1984 lorsqu'il lance le GNU Project<sup>11</sup> (...) il s'agit d'un programme généreux et utopique qui vise à favoriser la libre circulation des idées et de l'information afin que tout le monde puisse en jouir de la même façon. De là, naissent la GPL ou General Public License (License publique générale) et la notion de logiciel libre.

De manière simplifiée, le principe est que le code source du logiciel est disponible, distribuable gratuitement (excepté le coût du support : CD, connection internet, papier), modifiable et les modifications peuvent être distribuées également SOUS LES MEMES CONDITIONS. Donc si je modifie un logiciel libre et que je distribue la modification, celle-ci doit rester libre de droit. Plus récemment, la notion de "copyleft" est sortie de son berceau informatique. Elle s'applique d'ores et déjà aux images, à la musique, à la vidéo, à la documentation pédagogique, aux jeux,...

« Le copyleft » appliqué au domaine de la création artistique est un outil juridique. Les artistes ont la possibilité de renouer avec les pratiques d'échange et d'appropriation qui leur sont familières. La propriété intellectuelle est respectée, « le sta-

1 → Jean-David BOUSSMAER, Mémoire de maîtrise « L'interactivité dans le web-art ». Réalisé sous la direction de Thierry DUFRENE - soutenu en juin 2003 à Grenoble - <http://jdb2.free.fr/>,

2 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 26

3 → Travaux et réflexion sur le site de l'artiste : <http://www.kisseleva.org/>

4 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 13

5 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 14

6 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 18

7 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 24

8 → Jean-David BOUSSMAER, op cit, page 119

9 → Antoine MOREAU, fer de lance du mouvement, relate la genèse du copyleft : <http://antomoro.free.fr/leleft/arcree.html>

10 → <http://reseaucitoyen.be/index.php?CopyLeft>

11 → <http://www.gnu.org/home.fr.html>

12 → Antoine MOREAU, sur <http://antomoro.free.fr/leleft/arcree.html>

13 → <http://artlibre.org/>



Je proposerai à titre d'expérimentation de recourir au contenu de quelques sites qui apportent matière à l'utilisation de l'expression numérique.

**Par exemples :**

- Réaliser une installation de vidéos numériques sous L.A.L., à partir de DVD en lecture aléatoire, composés de 3 films vidéos, en disposant les écrans selon l'humeur. L'élève (un groupe d'élèves) peut expérimenter par lui-même ce type de mise en scène ... puis participer à la création d'animations, de séquences vidéo, à leur mise en circulation sous L.A.L. les sources sont ici : <http://www.daltex-lab.com/nm6-01/index.html>

- Un petit Webzine pose les bases d'un travail en Licence Art Libre... quelques ressources à transposer : [http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel\\_session01/edito/index.htm](http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel_session01/edito/index.htm)

- Ce Webzine propose par exemple d'écrire la suite d'une nouvelle sous L.A.L : [http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel\\_session01/rasoir/index.htm](http://www.daltex-lab.com/analogic-pixel_session01/rasoir/index.htm)  
Le modèle peut être utilisé en ligne ou essaïmé sur un autre site, l'essentiel étant de conserver à l'auteur de l'œuvre originale, une mention dans les crédits à...

- Un autre atelier interactif dont les sources sont proposées sous L.A.L : <http://antomoro.free.fr/comprend.html>  
ouvre des perspectives de transfert des codes sources sur un mini-site de Web-art à créer,

- Un petit modèle d'atelier d'écriture : <http://www.jijijacasse.free.fr/pages/varcricou.html>  
qui indique ses sources en copyleft : <http://antomoro.free.fr/art1al/labywikirinthe/2/3.html>

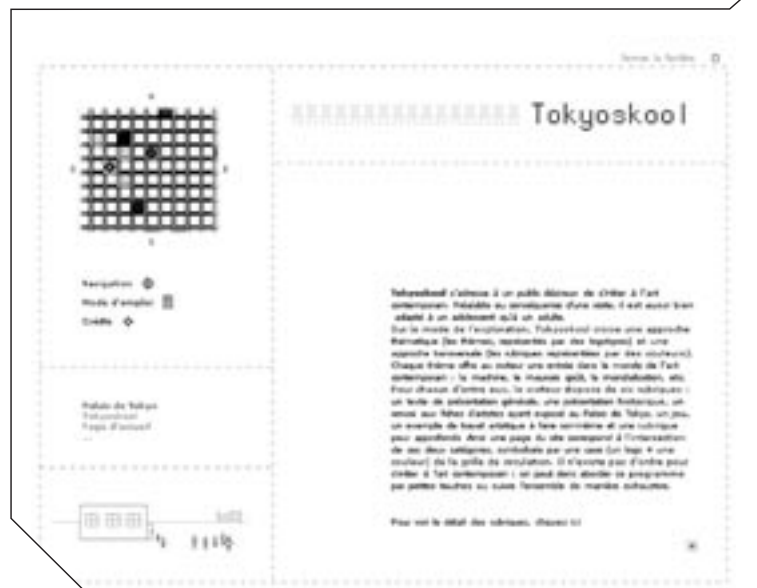
**Enfin, parmi les liens connexes :**

- Antoine MOREAU , « copyleft attitude » : <http://antomoro.free.fr/arts.html>
- Licence Art libre et musique : <http://musique-libre.com/>
- Un Webzine du Libre : <http://www.freescape.eu.org/biblio/>
- Un portail de ressources mises en commun : <http://creativecommons.org/>

© [HTTP://WWW.PIANOGRAPHIQUE.NET/](http://WWW.PIANOGRAPHIQUE.NET/)



© [HTTP://WWW.PALAISDETOKYO.COM/TOKYOSKOOL/INDEX1.HTM](http://WWW.PALAISDETOKYO.COM/TOKYOSKOOL/INDEX1.HTM)



- Les formats ouverts, libres de droits : <http://www.openformats.org/fr6>
- Des logiciels libres : <http://www.framasoft.net/rubrique166.html>

Il reste à souhaiter que nous aurons l'opportunité de mettre en commun nos ressources créatives sous L.A.L et de créer un espace de Web-art interactif avec les apprenants.

Alors que s'achève cette présentation, ainsi que l'écrit Guillevic : « Rien n'est fini, tout est à dire, tout à faire ».

**Michèle LISION**  
Enseignement socioculturel  
ENILBIO Poligny (39)