

SMALL IS BEAUTIFUL ...

Annick Bureau

Art Press, n°282, septembre 2002

Une certaine forme de minimalisme et de travail sous la contrainte (au sens oulipien du terme) arrivent sur le devant de la scène du net art (si tant est qu'ils en aient jamais été absents). La règle de base est de créer des œuvres dont les fichiers ne dépassent pas une certaine taille. A partir de là, ce peut être des œuvres visuelles et/ou sonores, interactives ou non, des images animées ou fixes, utilisant tout type de langages avec autant de parti pris esthétiques que de créateurs.

Une de nos préférées est *Guimp*¹, "le plus petit site web au monde". Sur votre navigateur, la page s'ouvre sur une fenêtre de la taille d'un timbre poste², mais tout y est : page d'accueil avec menu principal, puis rubriques et enfin leurs contenus. Tout se joue entre le regard ironique sur les règles de l'art, devenues classiques, de la construction des sites web et l'excellence et le brio des interfaces (trouver celle de Google) et des contenus (la rubrique "news" annonce "Nothing big to report so far").

Des sites entiers sont consacrés à ce type de création, chacun avec sa règle, leur nom indiquant généralement la taille maximale du fichier comme *The 5k*³ ou encore *256b.htm Compo*⁴. Parmi les œuvres repérées sur *The 5k*, *Haiku* de Michael Lascarides, travail réflexif ou le mode d'emploi pour faire une œuvre de 5k et *War* de Kevin Fox, jeu de cartes (bataille) sur l'inanité de la guerre (réelle) et des jeux (virtuels) de guerre.

Dans les débuts de l'art numérique, à l'époque où l'on parlait "d'art à l'ordinateur", les artistes étaient contraints par les

possibilités des machines, notamment leur capacité mémoire. Un des intérêts de ces nouvelles créations est que la contrainte est choisie, délibérée et source de jouissance partagée entre ceux qui créent et ceux qui regardent ou interagissent. Le plaisir esthétique vient en grande partie de l'appréciation de la réalisation et de son excellence dans le cadre, précisément, des limites imparties.

Ces travaux jouent sur un élément que l'on retrouve dans nombre d'œuvres à différentes époques, tous médias confondus : l'économie de moyen et l'élégance de l'écriture. Le minimalisme réside ici, en effet, plus dans le processus de création, dans l'utilisation de la matière et du langage que dans le résultat qui peut être très différent d'un projet à l'autre, du jeu formel épuré au kitsch le plus débridé, avec des sujets et des contenus également variés et très inégaux.

Ce type de projets s'inscrit par ailleurs dans une résistance à la tendance des sites inflationnistes dont le mot d'ordre serait "plus y'en a, plus c'est gros, meilleur c'est".

Un autre aspect de cette résistance est représenté par le *Banner Art Collective*⁵ que l'on pourrait sous titrer : du net art au e-business et retour. Il s'agit ici de créer des propositions artistiques dans un cadre et un espace normalement utilisés par le milieu du e-commerce (les bandeaux sur les sites web). Mentionnons les œuvres *Don't touch me, don't touch* d'Antoine Schmitt et la *Neige électronique* de Tom Dannecker qui non seulement respectent la règle mais font écho à l'histoire de l'art et dont le contenu est un commentaire sur la fonction des bandeaux publicitaires en ligne. La première est la phrase "don't touch me, don't touch", animée de telle sorte qu'elle ressemble à un petit personnage coincé dans son cadre, emprisonné dans cet espace symbolique du capitalisme, qui implore que l'on ne fasse pas ce que l'on est supposé faire à pareil endroit : toucher, c'est-à-dire cliquer ; la seconde est simplement de la neige électronique, l'absence d'image, l'anti-image, donc l'anti-pub par excellence. Elle évoque nombre d'œuvres vidéos, mais surtout la première phrase de

Neuromancien de W. Gibson, roman culte du cyberspace, "Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors service".

La question de la diffusion est un des enjeux de ce projet, puisque ces bandeaux sont conçus pour être repris du site de Banner Art Collective (BAC) et mis sur d'autres sites. Et c'est bien là qu'il atteint ses limites : vus sur le site de BAC, ils perdent leur rôle, leur *identité*, de bandeau *au sein* d'un site ; quand ils sont repris, c'est principalement sur des sites similaires, liés entre eux. Ils restent, de fait, dans un monde clos, au sein d'une communauté, même si celle-ci ressemble à une nébuleuse rhizomatique⁶. Le décalage critique qu'ils proposent s'en trouve d'autant affaibli.

Une autre approche est celle de la Digital Pocket Gallery⁷. La limite y est de 50k. Le principe repose sur ces objets qui encombrant nos poches (tickets de cinéma, liste de courses, papier de bonbons, etc.) et qui sont le point de départ d'autant de mini-biographies, de bribes d'histoires. Dans le monde numérique, l'équivalent de ces objets sont les fichiers, les dossiers, les icônes de nos ordinateurs. Ces œuvres s'apparentent à des miniatures. Beaucoup sont des micro-narrations (en deçà de la nouvelle) comme *Message* de Nikola Tosic ou *Untitled* de Jess Loseby. Toutes deux reposent sur des dossiers qui ouvrent en cascade sur des fichiers, avec une note humoristique et un clin d'œil à l'espace (virtuel) dans lequel est présentée l'histoire pour Loseby : les fichiers "body", "knowledge of html" et "objectivity"⁸ s'ouvrent sur un message qui dit simplement "error". Toutes deux relèvent d'une esthétique du desktop et de l'interface graphique. La plupart sont des objets isolés, "solitaires" — citons *Pocketnails* de Nicolas Clauss, pièce sonore interactive, qui propose de "produire encore plus de bruit avec son ordinateur" et engendre une fascination obsédante —, peu de ces "poches numériques" sont "percées", c'est-à-dire avec des hyperliens vers l'extérieur.

... mais est-ce de l'art ?

La querelle entre productions artistiques et celles de web designers et programmeurs va bon train. Les unes seraient de l'art, les autres pas. L'ennui est que la distinction entre les deux est bien souvent ténue. Le projet *ArtorNot*⁹ "offre la possibilité d'évaluer si certaines données sont de l'art ou non".

Ces projets sont certes inégaux, néanmoins ils contribuent à définir une nouvelle esthétique, celle de l'interface graphique, et de nouvelles formes comme les micro-narrations ou les miniatures. Objets et œuvres "solitaires", ils sont à chercher comme des coquillages sur une plage, ou des pépites d'or dans une rivière et à apparier pour faire un collier ou enfouir dans une "boîte à secrets" personnelle tant il est vrai qu'ils se "voient" mieux en collection qu'isolés.

¹ www.guimp.com

² Impossible à reproduire par une illustration qui serait illisible.

³ www.the5k.org, les fichiers ne doivent pas dépasser 5 K.

⁴ www.wildmag.de/compo.php, les fichiers ne doivent pas dépasser 256 bytes (ce qui est très peu)

⁵ www.bannerart.org

⁶ Appréciez la métaphore d'un gaz organisé comme un rhizome, c'est néanmoins la traduction la plus fidèle de la perception que l'on peut en avoir que j'ai pu trouver.

⁷ www.ikatun.com/digitalpocketgallery/

⁸ Respectivement, corps, compétence en html et objectivité.

⁹ www.artornot.org, conçu par Johannes Blank et Michael Ohme.