



www.ichim.org

Les institutions culturelles et le numérique
Cultural institutions and digital technology

École du Louvre
8 - 12 septembre 2003

CONSERVATION DU NET ART

Anne Laforet – Université d'Avignon, France

« Acte publié avec le soutien de la Mission de la Recherche et de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication »

Résumé

Although the literature suggests that it is not possible, even Les institutions muséales s'intéressent de près depuis quelques années à la création spécifique à Internet, communément appelée net art, et commandent, exposent, achètent des œuvres. Elles se retrouvent directement confrontées à des problèmes de conservation inédits, malgré leurs expériences dans la préservation de certains courants de l'art contemporain.

Les œuvres de net art sont dynamiques et fluctuantes et dépendent de nombreux paramètres afin d'être vues. La préservation en est d'autant plus complexe et imprévisible.

Plusieurs stratégies de conservation se présentent aux musées : l'archivage automatique et continu de l'Internet, une approche muséale, qualitative, basée sur la sélection d'œuvres, ainsi qu'une démarche mixte où œuvres et fragments peuvent être réactualisés et mis en relation de multiples façons.

Mots-clés : Stratégies de conservation, Net Art, Archives, Automatisation, Emulation

Abstract

For a few years , museums and cultural institutions have been closely interested in artworks which are specific to Internet, commonly called Net Art, and commission, exhibit and acquire works. They find themselves directly confronted to totally new conservation problems, in spite of their experience in preservation of some contemporary art currents.

Net Art works are dynamic and fluctuating and depend on a lot of parameters in order to be seen. The preservation is all the more complex and unpredictable .

Different preservation strategies present themselves to museums : automatic and continuous archiving of the Internet, a qualitative museum approach based on the selection of works as well as a mixed approach in which works and fragments can be updated, re-created and related in many ways .

Keywords □ Preservation strategies, Net Art, Archive, Automation, Emulation

Le Net art, création artistique spécifique à Internet, dynamique et multiforme, suscite depuis quelques années l'intérêt des institutions artistiques et muséales, d'ailleurs présentes sur le réseau par le biais de sites web. Cet intérêt peut surprendre a priori car ces œuvres permettent une relation sans médiation institutionnelle entre l'artiste et le visiteur de son site. De plus, le musée est une institution basée sur une collection de biens culturels mobiliers inaliénables et le Net art, une production artistique immatérielle, éphémère, basée sur de l'information. Cependant, les musées exposent, commandent, collectionnent, conservent des œuvres de Net art.

De manière parallèle au développement d'Internet comme moyen de communication, la création contemporaine qui lui est propre, le Net Art, s'est développée. Les possibilités du réseau (informations décentralisées, fonctionnement rhizomique et non pas hiérarchique, etc) ont été explorées et exploitées pour créer un art sans médiation entre l'artiste et l'internaute, le créateur et le spectateur/regardeur/visiteur, etc. Un art éphémère, basé sur l'information et non pas autour de l'objet. Un art en perpétuelle mutation du fait du flux de données d'Internet, des changements de protocoles ou de serveurs, des développements technologiques. Un art où la notion de paternité explose. Une pratique artistique où les artistes sont leurs propres critiques, galeries, agents, commissaires d'exposition...

L'art spécifique à Internet concerne les œuvres créées par, avec, pour Internet, et plus particulièrement le World Wide Web (ou web). Il ne s'agit donc pas de toute œuvre d'art présente sous une forme ou une autre sur le réseau, telles des photos d'œuvres "matérielles" numérisées. Ces œuvres d'art Internet sont consultables à tout moment par tout ordinateur connecté au réseau, il suffit de connaître l'adresse de leur serveur. Elles sont plus ou moins ouvertes à l'intervention du visiteur, utilisent des liens hypertextuels, peuvent intégrer du texte, de l'image, animée ou non, du son, des bases de données, etc. Elles peuvent être également liées à des installations ou à des dispositifs dans un lieu "physique". Le sujet de ces œuvres est très varié. Le matériel informatique nécessaire

pour produire les œuvres n'est pas forcément très sophistiqué, et à un prix abordable, ce qui permet aux artistes une certaine indépendance, notamment par rapport aux institutions culturelles et muséales.

Les termes pour définir cette création sont multiples : art Internet, net art, net.art, œuvres en ligne, œuvres d'art spécifique au web, etc. La création contemporaine par et pour Internet ne s'actualise pas uniquement sous la forme de sites web, le web n'étant que la partie la plus "conviviale" d'Internet. Le site web est ce qui est le plus proche de l'objet, même lorsqu'il est basé sur les flux de données et qu'il n'est pas "signé" par quelqu'un d'identifiable en tant qu'"artiste". C'est la manifestation la plus évidente et permanente de la création, au détriment d'autres utilisations plus proches de la performance ou des collaborations en temps réel (émission de données en continu ou "streaming", "chat", etc). La difficulté de conserver ces pratiques où leur documentation, contrairement au land art par exemple, ne fait pas partie de l'œuvre, semble a priori renforcer la préférence des institutions pour le net art actualisé en site web.

Le Net Art questionne l'institution muséale, et parallèlement, le musée s'intéresse au net art, et ce, depuis quelques années. En France, le Musée d'art contemporain (MAC) de Lyon a organisé en 1997 "Version Originale" (<http://www.moca-lyon.org/mac-vo/index.html>), une exposition d'œuvres d'artistes francophones sur Internet, œuvres qui ont rejoint la collection du musée. Le Fonds régional d'art contemporain (FRAC) Languedoc Roussillon (<http://www.fraclr.org/>), il a été le premier à acquérir des œuvres spécifiques au web (avec celles de Nicolas Frespech). Auparavant, en 1995, le Whitney Museum of American Art (<http://www.whitney.org/>) à New York avait reçu en don l'œuvre de Douglas Davis "The World First Collaborative Sentence" (<http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/>). En 1997, le Walker Art Center, à Minneapolis, crée la Gallery 9 (<http://www.walkerartcenter.org/gallery9>) un espace d'exposition en ligne pour accueillir des projets artistiques sur Internet, et en 1998, la "Digital Arts Study Collection" (<http://www.walkerart.org/gallery9/dasc/>) qui accueille dans sa collection permanente notamment "ada'web" (<http://adaweb.walkerart.org>), un des sites pionnier du net art créé en 1994. Le Dia Center for the Arts (<http://www.diacenter.org/>) à New York a lancé une politique de commande de projets en ligne peu après l'ouverture de son site web en 1995. Le Guggenheim Museum (<http://www.guggenheim.org>) à New York a mis en

place des projets en ligne dès 1997 (avec le Cyberatlas <http://cyberatlas.guggenheim.org>) et a été l'une des premières institutions à s'interroger sur la conservation du net art grâce à la réflexion de Jon Ippolito sur le concept de "Médias variables" (<http://www.variablemedia.net/>). En Europe, la Tate Gallery à Londres a passé commande en 2000 à des artistes pour qu'ils créent des pièces spécifiques accessibles depuis le site du musée, après avoir accueilli des œuvres en ligne dans le cadre d'évènements ou d'expositions. Ce ne sont que quelques exemples parmi de nombreuses initiatives.

Après ce très rapide historique des projets mis en place par des institutions artistiques et culturelles autour du net art, interrogeons-nous plus précisément sur la problématique de la préservation. La conservation implique des questionnements techniques (matériel, logiciel, supports de stockage, etc), mais aussi juridiques (paternité de l'œuvre, droits d'auteur, etc), ainsi que la politique de collection elle-même (choix entre des œuvres proches de l'objet et d'autres plus "performatives" ou basées entièrement sur les flux du réseau)

La conservation implique préservation et transmission. Conserver, c'est choisir de garder quelque chose d'hier ou d'aujourd'hui pour qu'elle soit montrée demain. C'est préserver un objet pour qu'il reste présent dans notre mémoire collective.

Il peut sembler paradoxal de vouloir matériellement conserver des œuvres procédant de l'éphémère et de la transformation. Néanmoins, il est important de garder au moins des traces des œuvres, ne serait-ce que pour donner des repères au public et aux artistes (par exemple afin que ces derniers n'explorent pas les mêmes idées continuellement).

Les possibilités techniques de stockage de l'information, grâce aux technologies numériques, peuvent donner l'illusion de la préservation, à court terme, de la totalité des productions humaines. La tendance va d'ailleurs vers un traitement automatique de l'information, sans l'intervention d'une personne spécialisée. Toutefois, la conservation induit une sélection, un prélèvement selon des critères précis, définis, tendant à l'objectivité. Un certain nombre d'objets ou de documents sont donc rejetés, souvent d'ailleurs ceux associés à la culture populaire ou ceux qui circulent en grande quantité. De plus, ce qui est conservé est souvent ce qui est le plus facilement conservable.

Cette sélection s'inscrit dans le temps au sens où elle n'est pas (nécessairement) contemporaine de la création de l'œuvre. En général, une période de temps s'impose pour

déterminer si la conservation est pertinente ou non. L'art contemporain, qu'il soit ou non numérique, a raccourci le temps entre création et conservation.

“Conserver n'est pas une fin en soi. Tout conserver revient à ne rien préserver. La conservation de l'art électronique doit s'appuyer sur les réponses à des questions préalables : que garder ? comment prélever ? qui choisit ? - avant même que de penser aux solutions techniques à mettre en œuvre.” (Boutteville, Bureau, Lafforgue, 1996).

Ces critères de choix doivent être élaborés par le musée. Ses ressources, autant financières qu'en personnel et matériel, étant limitées, acquérir, conserver et rechercher sur l'art spécifique au web signifie un choix institutionnel et politique autant qu'artistique.

Avant de s'interroger sur les stratégies de conservation qui se présentent aux musées, il est important de préciser les caractéristiques techniques des œuvres de net art, et de déterminer les éléments qui posent particulièrement question.

C'est une évidence, mais les fichiers qui composent les pièces de net art sont non seulement numériques mais de plus dans l'environnement par définition fluctuant qu'est Internet. Les ordinateurs autant que les logiciels évoluent en permanence, permettent de traiter de plus en plus rapidement des informations toujours plus complexes. Des formats de données sont créés et meurent. Les machines, les programmes deviennent obsolètes. Les médias numériques sont donc particulièrement fragiles à moyen et long terme, quelquefois même à court terme. La même chose a lieu avec les technologies d'Internet, la “durée de vie” des pages html est courte et de nombreux paramètres entrent en jeu quand il s'agit de “faire l'expérience” d'un site.

Il y a dissociation entre contenu et support, entre les fichiers créés par les artistes et les écrans, les ordinateurs qui servent à les visionner. Les paramètres qui entrent en jeu dans la consultation d'une œuvre en ligne sont nombreux et doivent être pris en compte lorsqu'il s'agit de préserver une œuvre et son expérience. Par exemple, dans le cas de sites web, on peut énumérer : la version du navigateur et des modules externes, la présence de programmes exécutés côté client et/ou côté serveur, la dépendance du site regardé au réseau (liens vers d'autres sites, accès à des bases de données en ligne, à des webcams, des données sonores en émission continue, etc), le débit de la connection à Internet, les capacités de l'ordinateur (puissance de calcul, système d'exploitation, propriétés de l'écran, c'est-à-dire résolution, restitution des couleurs, rémanence)... L'artiste ne peut

donc pas contrôler la manière dont son travail sera perçu, loin d'une installation interactive dans un espace d'exposition par exemple (où l'artiste est souvent associé à la mise en espace de son travail). Cette diversité de perceptions possibles explique pourquoi certains artistes mettent en place plusieurs versions de leurs sites selon la version du navigateur, le système d'exploitation, la connection du regardeur.

Un élément à prendre en compte de manière non négligeable est le fait que les navigateurs, modules externes et autres logiciels utilisés en ligne (lecteurs de fichiers multimédia, en flux ou non, programmes permettant d'avoir accès au chat, emails, forums, MUDs et MOOs...), même s'ils sont pour la plupart gratuits à l'heure actuelle, ne sont pas libres de droit, appartenant à des entreprises et étant développés par elles, pourraient ne plus être mis à jour, devenir payants, etc. Si des standards de conservation se mettent en place, une exigence serait qu'ils soient des logiciels libres afin de pouvoir être modifiés aisément et directement, partager avec d'autres institutions, etc.

Comment délimiter une œuvre de net art en vue de la conserver ? Une pièce de net art peut fort bien soit être en évolution permanente, soit intégrer des contenus en ligne produits par d'autres personnes, et ce, de différentes manières, par exemple afficher tels quels d'autres sites web ou bien récupérer des données en flux, etc. Cette question ne se pose pas uniquement aux conservateurs dans le registre technique au moment de télécharger des fichiers, ils y sont confrontés par rapport aux intentions des artistes (s'ils sont concernés par le processus ou le résultat, la manière dont ils perçoivent la frontière entre leurs œuvres et les autres sites...). Elle est également majeure au plan légal, les codes de la propriété intellectuelle étant évidemment applicables sur Internet, et négocier les divers droits sur de multiples images, textes, sons, etc, est à la fois long, fastidieux et très cher pour un musée.

Elaborer une stratégie de conservation spécifique n'est pas chose aisée pour les institutions muséales car, malgré l'expérience récente du musée dans la préservation d'autres œuvres d'art contemporain éphémères telles celles de land art, de performance, ou d'art conceptuel, le net art lui pose des problèmes inédits, ou tout au moins combine les questionnements liés à l'éphémérialité à ceux spécifiques à la préservation de leurs archives numériques (de manière similaire aux archivistes) et au réseau.

Quels sont donc les choix qui se présentent aux institutions muséales ?

Différentes attitudes vis-à-vis de la préservation peuvent se côtoyer.

La non-conservation d'abord. Certains artistes considèrent que conserver à tout prix n'est pas pertinent en ce qui concerne la création en ligne. L'artiste Olga Kisseleva (1998) résume cette approche en quelques mots, « Notre société valorise la conservation et le patrimoine, au risque de la saturation. Le fait que certaines œuvres passent et soient oubliées n'a peut-être pas d'importance, surtout lorsqu'elles ne prétendent pas devenir des monuments. Ce n'est pas nécessairement un danger pour l'art. Cette position de refus de la préservation, de la trace même quelle qu'elle soit, risque d'aboutir à un effacement du net art, une perte de connaissance, autant au niveau artistique que culturel et social. Les institutions si elles ne prennent pas des mesures de conservation actives dès maintenant se retrouveront dans une posture d'archéologues numériques où ils seront face à des documents qu'ils ne pourront plus consulter, ou alors de manière très partielle.

Une autre stratégie de préservation de net art et plus généralement de contenu « en ligne » est celle d'un archivage automatique et continu de l'Internet par des « webbots » (des robots qui régulièrement enregistrent tous les sites web, les forums, etc). C'est par exemple le cas de l'Internet Archive (<http://www.archive.org/>), un site qui ouvre au public, et plus particulièrement aux chercheurs, les archives que lui donnent des sociétés (principalement Alexa Internet – <http://www.alexa.com>) afin que ne disparaissent pas tout ce qui est créé sur le net. Des films et Arpanet (l'ancêtre de l'Internet) sont également conservés et le site collabore avec la Library of Congress et le Smithsonian Institute. À l'intention d'un public plus large, il est possible de rentrer une url dans la « WayBack Machine » (Machine à remonter le temps) et de voir ce site à travers plusieurs actualisations. Grâce à cela, Internet Archive est l'un des sites les plus populaires de l'Internet. L'Internet Archive présente également des « collections » sur des thèmes (comme, par exemple, les sites pionniers de l'Internet, les élections américaines de 2000 ou le 11 Septembre 2001), une liste de liens choisis, de manière similaire à une exposition. Il est donc facile d'imaginer une « collection/sélection consacrée au net art de cette manière, même si cela amène de nombreuses questions. La net artiste Olia Lialina (2001), à l'origine de la First Real Net Art Gallery (<http://art.teleportacia.org/>), a beau dire avec humour « N'ayons pas peur de ne faire que des liens ! » pour des expositions en

ligne, elle analyse avec lucidité les écueils de l'exposition en ligne en tant que liste de liens, insistant notamment sur l'importance de la barre de localisation et l'adresse (url) originelle de l'œuvre qui en révèle la provenance et l'authenticité.

Un des intérêts de ce mode de conservation est la prise en compte de l'aspect interrelationnel de l'œuvre de net art, dans un environnement dynamique (l'interaction avec d'autres sites, artistiques ou non, les archives des listes de discussion consacrées aux œuvres en réseau, etc). Une indexation régulière, automatisée (ne nécessitant pas l'intervention d'une personne chargée de la conservation) permet de suivre au plus près l'évolution des pièces. L'enregistrement automatique n'implique cependant pas que les œuvres soient en "bon état", semblables à ce qu'elles étaient à l'instant de la captation. De plus, une grande partie du web est dit "invisible" ou "profond" (en opposition au web dit "de surface") car accessible à partir de requêtes dans des bases de données ou derrière des mots de passe, rendant impossible l'accès aux informations par les robots (même si certains peuvent lancer certaines recherches et en capturer les résultats à un instant donné).

Co-existent deux approches de l'archivage de l'Internet (Lyman 2001) : une issue des archives et bibliothèques basée sur la collecte de documents identifiés (accompagnés de métadonnées) et une venant de la communauté informatique qui s'appuie sur les robots collecteurs et les moteurs de recherche. Dans le premier cas, il s'agit de rassembler, de manière qualitative, et, selon des critères précis, des collections de documents qui seront organisées en catalogue, et dans le second, d'archiver la totalité du Web au fur à mesure de ses changements (comme pour l'Internet Archive). Malgré leurs différences, ces deux approches sont quelquefois combinées c'est le cas par exemple de la Bibliothèque Nationale de France (<http://www.bnf.fr/>) qui, avec l'extension prochaine du dépôt légal à l'Internet, a expérimenté des méthodes de collectes et de préservation, notamment dans la réalisation d'un moteur de dépôt légal. La BNF a, d'une part, sélectionné des producteurs de sites "représentatifs du web" qui réalisent eux-mêmes un dépôt de leur site et, d'autre part, se prépare à collecter le "web français" (c'est-à-dire le domaine .fr ainsi que les domaines enregistrés comme étant produits en France dans la base de données WHOIS, l'annuaire permettant d'avoir les détails relatifs à un nom de domaine), en l' "aspirant" chaque année, tel un instantané.

Ces archives se heurtent à des questions légales (droits d'auteur) et économiques (valeur et utilisation de l'information).

En vertu de la législation présente (qui comme les technologies évoluent), les archives peuvent avoir à acquitter les droits nécessaires à la copie en vue de préserver et à l'accès aux collections. Une réflexion doit s'engager sur ses points.

L'indexation automatique doit permettre à des créateurs de sites de ne pas être indexés s'ils ne le souhaitent pas, il suffit d'un fichier à l'attention des "robots collecteurs". C'est le cas de jodi.org (<http://www.jodi.org/robots.txt>), un célèbre duo de net artistes qui semble être parmi les rares artistes travaillant sur le net à pouvoir générer une activité économique viable.

En ce qui concerne les enjeux économiques, Alexa Internet, par exemple, étant une entreprise qui vend des services de recherche et d'analyse d'informations, ne donne à Internet Archive, qui est une structure à but non-lucratif, ses archives que six mois après leur captation afin de pouvoir "exploiter" les données qu'elle a recueilli sans qu'il y ait concurrence possible.

A l'approche globale du réseau qui ne permet pas de distinguer les sites artistiques des autres, le musée oppose la sélection d'œuvres authentiques, ayant de la valeur et signées par des personnes identifiées en tant qu'artistes.

Jon Ippolito (1998, 2003), artiste et conservateur en arts médiatiques au Solomon R. Guggenheim Museum à New York, est à l'origine d'une approche originale, celle de "médias variables" (<http://www.variablemedia.net>), où l'œuvre n'est plus définie strictement par son médium afin qu'elle puisse évoluer, par exemple, être re-crée lorsque son médium d'origine sera devenu obsolète. Chaque œuvre est envisagée individuellement, plus comme une partition ou un ensemble d'instructions que comme un objet fini, immuable. Au moment de son acquisition, sa variabilité est prise en compte (pour les sites web, elle est non intentionnelle et est le résultat des conditions dans laquelle l'œuvre a été créée, conditions qui ne seront à terme plus disponibles) et l'institution dialogue avec l'artiste afin de connaître au mieux son intention, les caractéristiques techniques de l'œuvre, la manière dont il ou elle en voit l'évolution possible (ou si, au contraire, l'œuvre a une "date d'expiration").

L'approche des médias variables ne concerne pas uniquement le net art, mais également toutes les formes d'art contemporain basées sur le processus, et non plus l'objet. Sont ainsi inclus la performance, l'art minimal et conceptuel, la vidéo, les installations... Une grille d'analyse permet de définir les "comportements" de chaque pièce : œuvre installée, performée, interactive, reproduite, dupliquée, encodée, en réseau, contenue.

A partir de ces caractéristiques, l'artiste choisit une ou plusieurs stratégies de conservation parmi les quatre identifiées par la réflexion autour des médias variables : le stockage tel quel des données, la migration d'un support à l'autre, l'émulation, la réinterprétation.

L'apport principal du paradigme des médias variables est l'identification d'une quatrième stratégie, la réinterprétation, pour la conservation d'œuvres éphémères.

Le stockage est la solution la plus classique, qui consiste à entreposer les œuvres sur support numérique. L'œuvre disparaîtra quand ses matériaux ou données seront devenus obsolètes.

La migration implique la mise à niveau du matériel de l'œuvre. Il y a migration quand on convertit dans un nouveau format un fichier informatique, ou qu'on l'enregistre dans une version plus récente. La migration peut avoir pour conséquence le changement d'apparence d'une pièce, par exemple si des fonctionnalités disparaissent d'une version à l'autre d'un logiciel.

L'émulation consiste à recréer l'apparence de l'œuvre (avec un code source différent). Le chercheur Jeff Rothenberg (1999) a particulièrement travaillé sur cette notion d'émulation, notamment dans le champ archivistique. La préservation du code source d'une page web par exemple ne suffit pas, la programmation n'est pas quelque chose de statique, mais doit plutôt être vue comme une succession de couches, chacune évoluant indépendamment, selon des intérêts quelquefois divergents. Conserver les ordinateurs sur lesquels ont été créées les pièces n'est pas envisageable, par contre émuler les machines est simple, et ensuite sont installées les différentes couches logicielles (le système d'exploitation, les différents programmes exécutables et enfin les fichiers eux-mêmes) afin que la pièce soit recréée. Cela semble plus simple et moins onéreux que la migration par exemple car il ne faut plus traiter chaque fichier mais plutôt chaque plate-forme informatique, ce qui peut être développé à l'échelle d'un réseau de structures patrimoniales. L'émulation est surtout conseillée pour des programmes autonomes et la question de l'émulation du réseau se pose pour le net art. Il ne s'agit pas uniquement

d'émuler le débit de connection mais les protocoles mêmes d'Internet, les programmes qui sont exécutés côté client et/ou côté serveur et qui nécessitent une configuration particulière, etc. Néanmoins, il est probable que, malgré les développements qui auront lieu dans les technologies de l'émulation, seuls certains éléments d'un travail artistique en ligne pourront être préservés. Ces fragments n'en demeureront pas moins très précieux pour les musées.

La ré-interprétation, stratégie la plus radicale, consiste à re-interpréter l'œuvre à chaque actualisation, à créer une œuvre différente de celle de l'artiste mais fidèle à son intention. C'est la plus "risquée" mais celle aussi qui permet au musée de changer de rôle par rapport aux œuvres. Pour reprendre les mots de Jon Ippolito,

"Aussi excentrique que l'idée puisse paraître aux pratiques traditionnelles de collection, [cette vision de la conservation] offre une alternative pour ceux dont la conception de leur œuvre va au-delà de sa manifestation dans une forme particulière. Et elle nous aide à imaginer le musée comme un incubateur pour des œuvres d'art vivantes, changeantes, plutôt que comme un mausolée pour des œuvres mortes." (Ippolito, 1998)

Cette attitude par rapport à la préservation de la création artistique contemporaine a été adoptée par plusieurs institutions nord-américaines qui forment actuellement le réseau des médias variables. A la suite du Musée Guggenheim à New York et de la Fondation Langlois à Montréal, sont également membres du réseau le Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive, Franklin Furnace Archive, Performance Art Festival + Archives, Rhizome.org et le Walker Art Center.

Annick Bureau, Nathalie Lafforgue et Joël Boutteville (1996) avançaient comme modèles de lieux consacrés aux arts technologiques le musée archéologique et la médiathèque. Le musée archéologique semble une option à explorer en ce qui concerne la conservation du net art.□

"Le musée d'art qui accueille des objets uniques n'est certainement plus le modèle de la conservation de l'art électronique, même s'il peut encore remplir marginalement cette fonction ou ouvrir ses espaces physiques à d'autres formes de conservation. Le musée archéologique, en revanche, apparaît comme un modèle plus pertinent : il mêle culture savante et objets du quotidien ; il conserve des "morceaux brisés" (équivalent d'œuvres

qui ne “fonctionnent” plus comme elles le devraient) qu'il sait “faire parler” ; il travaille sur la répétition et l'accumulation d'objets identiques dans divers états qui permettent une reconstitution mentale de l'état ou des états originels. Cette archéologie est déjà nécessaire dans l'art électronique. En effet, nombre d'œuvres des pionniers ne fonctionnent plus ou mal, nécessitent une remise en état, quand elles ne commencent pas à disparaître purement et simplement.” (Boutteville, Bureau, Lafforgue, 1996)

Le musée serait donc, dans cette optique, une archive vivante, en dialogue avec son contexte de création, et non plus coupée de lui, un espace de documentation, avec des fragments d'œuvres qui peuvent être réactualisées de multiples façons. Cela permettrait d'aborder la création en ligne en combinant une approche d'archiviste (automatisation de la création d'objets informationnels) avec une démarche plus qualitative, celle d'un conservateur d'œuvre d'art.

Références

Ouvrages

BUREAUD, Annick, MAGNAN, Nathalie (Eds) (2002). *Connexions : art, réseaux, médias*. Paris. Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts.

DEPOCAS, Alain, IPPOLITO, Jon, JONES, Caitlin (Eds). 2003. *L'approche des médias variables : la permanence par le changement*. The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, Etats-Unis, et la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, Montréal, Canada. http://www.variablemedia.net/f/preserving/html/var_pub_index.html

KISSELEVA, Olga. (1998). *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*. Paris. L'Harmattan, collection "Ouverture philosophique".

Actes

BROCHU, Danièle, DAVALLON, Jean. (1998). "L'organisation du musée confrontée à l'arrivée des nouvelles technologies". Metz, Médiations sociales, systèmes d'information et réseaux de communication. 11ème Congrès national des sciences de l'information.

Curating New Media, Third Baltic International Seminar 10-12 May 2001, Baltic/CRUMB, England. 2002.

Ouvrages, rapports tirés de sites internet

BOUTTEVILLE, Joël, BUREAUD, Annick, LAFFORGUE, Nathalie. (1996). *Art et technologie : la monstration*. Paris. Délégation aux Arts Plastiques (DAP), Ministère de la Culture et de la Communication. <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/monstration/index.shtml>

Rothenberg, Jeff. (1999). *Avoiding Technological Quicksand* *Finding A Technical Foundation For Digital Preservation*. Report for the Council on Library and Information Resources. <http://www.clir.org/pubs/reports/rothenberg/contents.html>

Articles tirés de sites internet

BESSER, Howard. (2001). *Longevity of Electronic Art*. <http://www.gseis.ucla.edu/~howard/Papers/elect-art-longevity.html>

DIETZ, Steve. (2000). *Memory Archive Database v 3.0*. Switch, San Jose State University. <http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/C-1.html>

LIALINA, Olia. (2001). *Un lien serait déjà assez*. Archée, Montréal. <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=163>

LYMAN, Peter. (2001). *Archiving the World Wide Web*. http://www.digitalpreservation.gov/ndiipp/repot/repot_back_web.html

MANOVICH, Lev (2002). "Metadating" the Image. <http://www.manovich.net/DOCS/metadata.doc>

IPPOLITO, Jon. (1998). *The Museum of the Future : A Contradiction in Terms* Artbyte, juin-juillet 1998. http://three.org/ippolito/writing/wri_cross_museum.html

Rinehart, Richard. (2000). *The Straw that Broke the Museum's Back* *Collecting and Preserving Digital Media Art Works for the Next Century*. Switch, San Jose State University. http://switch.sjsu.edu/~switch/nextswitch/switch_engine/front/front.php?artc=233

Rinehart, Richard. (2002). *Preserving the Rhizome ArtBase*. Rhizome. <http://rhizome.org/artbase/report.htm>

ROSS, David. (1999). *Net.art in the Age of Digital Reproduction*. Switch, San Jose State University. <http://switch.sjsu.edu/web/ross.html>

Sites internet

Archiving the Avant-Garde http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/avantgarde.html

Bibliothèque Nationale de France – dépôt légal de l'Internet http://www.bnf.fr/pages/infopro/depotleg/dli_intro.htm

Réseau des Médias Variables <http://www.variablemedia.net/>