



Samuel Bianchini, *All over*, 2009. Réalisation informatique : Oussama Mubarak



L'Espece virtuelle du Jeu de Paume : à quoi ressemblent des oeuvres conçues pour Internet ?

Par Alexandrine Dhainaut, fluctuat.premiere.fr, oct. 2011

On connaît le Jeu de Paume pour ses grandes rétrospectives de photographes et ses expositions d'art contemporain, mais qui connaît son Espace virtuel ? Et pourtant, précurseur en la matière, la galerie nationale propose depuis 2007 sur son site internet un espace pour lequel sont produites ou exposées des œuvres conçues spécialement pour le web.

« Identités précaires » : critiquer les dérives du web

Interactives, évolutives, ou simplement diffusées sur internet, les œuvres sélectionnées par le Jeu de Paume explorent les problématiques propres au net et à l'explosion du web 2.0. La question de l'identité fut l'une des thématiques abordées par l'exposition collective *Identités précaires*, la plus complète que le Jeu de Paume ait proposée à ce jour, traitant de l'usurpation, de l'utilisation d'avatars, de l'anonymat ou des dérives situationnistes (localisation en temps réel des possesseurs de smartphones). En s'appropriant les outils mis à disposition des internautes (YouTube, facebook, Chatroulette, Second

Life, blogs) et en les détournant, les artistes pointent le voyeurisme ordinaire, la chronophagie du web, la vacuité des contenus proposés et interrogent finalement la production de sens.

Des projets humoristiques tels que [NoTube Contest](#) (concours regroupant toutes les vidéos les plus inintéressantes de YouTube), [Les Trucs](#) (concept absurde où l'on suit le trajet d'un objet qu'on ne connaît pas, trébuché par des gens qu'on connaît encore moins), ou [Seppukoo](#) (ce site organise votre suicide virtuel des réseaux sociaux) côtoient des œuvres un peu plus trash : une [vidéo](#) performance de [0100101110101101.org](#) montre les réactions des utilisateurs de Chatroulette face au faux suicide en direct d'un des artistes de ce collectif (on peut voir, entre autres réactions, une adolescente qui photographie la scène sur son écran d'ordinateur, on ne sait jamais, ça peut toujours servir...).

Les médias, tous paresseux ?

En ligne de mire également des artistes : la frilosité ou la paresse journalistique. Impostures, canulars ou storytelling sont ainsi repris comme des moyens d'actions artistiques. En 1994, [Luther Blissett](#), héros fictif imaginé par des artistes européens, démontre l'incompétence des médias, par la diffusion, notamment grâce aux nouvelles technologies, d'une série d'intox reprise par la presse (une femelle chimpanzé devenue peintre et exposée à la Biennale de Venise, ou un artiste serbe mort en prison, que certains critiques d'art disaient connaître personnellement !). Dans le genre « Robin des Bois du net », le Jeu de Paume a également mis en avant les désormais célèbres Anonymous, qui ont récemment détruit des sites gouvernementaux tunisiens, ou The Yes Men qui ont piégé [Patrick Balkani](#), ce dernier exprimant sa vision du pauvre en France à ce qu'il croyait être un journaliste d'un JT américain. Edifiant.

Le nouveau projet *Blow up*, présenté jusqu'au 15 mars 2012 dans l'Espace virtuel, prolonge l'exposition *Identités précaires*. Il développera le principe d'infiltration médiatique et de propagation de l'information, notamment à travers les réseaux sociaux, nous dit-on, car le contenu de cette exposition collective reste confus sur le site que le Jeu de Paume a spécialement créé pour l'occasion.

Une cyber-œuvre, c'est périssable ?

Malgré un graphisme et une ergonomie pas forcément très agréables, l'Espace virtuel du Jeu de Paume est un véritable outil de réflexion sur nos utilisations et les dérives d'internet. Les archives sont essentielles (toutes les anciennes œuvres y sont répertoriées), un écueil cependant (et une belle contradiction) : l'obsolescence rapide de ces projets réalisés en temps réel, mais à un temps donné ! Car une fois passés, certains travaux apparaissent creux ou obscurs, comme *Le Dadamètre* de Christophe Bruno, ou encore *Local Time* de Detanico et Lain qui, même accompagnés d'un cartel, restent complètement flous. Finalement, l'Espace virtuel du Jeu de Paume soulève une question essentielle : comment, tout en participant à l'inflation d'internet, la cyber-œuvre peut-elle résister face à cette même inflation ?

Pour retrouver l'article original, cliquez [ici](#)

Espace virtuel du Jeu de Paume

[En savoir plus](#)