

LeMag

rendez-vous culturel du Courrier

INTERNET Monde parallèle sur la Toile, «Second Life» fascine des millions de personnes et génère de nombreuses œuvres d'art. Tour d'horizon et décryptage de cet univers controversé.



Images.

L'avatar Kimi Hutchinson en promenade sur Second Life. A gauche: deux vues de la Galerie des maîtres anciens de Dresde; à droite, en haut: vue de Second Louvre; en bas: une plage avec plusieurs œuvres produites par le Kiosque à culture (que l'on distingue au fond, à côté des palmiers).

KHN

Avat'art

SAMUEL SCHELLENBERG

La plage est magnifique: sable blanc, mer turquoise, grands palmiers. Au milieu trône un kiosque, tout noir, à côté duquel discutent une femme et un homme. «Ah, on vous attendait. Bienvenue au Kiosque à culture!» L'accueil est chaleureux, malgré une arrivée tardive. «Voici Ramiro, dit la femme, Millagrosa Vella, en présentant le beau brun à ses côtés. C'est l'architecte qui a permis la réalisation des œuvres d'art que vous voyez ici. Sur ce grand mur, il y a des reproductions d'une performance réalisée à Bahia. Et là, quelques cadeaux pour vous.» Pélemêle, un tronc d'arbre, qu'on enfle comme un habit, un bracelet magique ou un t-shirt. Le tout dans une matière 100% biodégradable: le pixel. Nous sommes sur «Second Life», ou SL, l'univers virtuel qui fait tant parler de lui.

En expansion constante depuis 2006, SL compte pratiquement 10 millions de résidents inscrits, qui ont chacun leur avatar et mènent une vie parallèle dans l'au-delà numérique. Pour participer, il suffit d'un ordinateur, d'une connexion Internet à haut débit et d'un petit programme à télécharger sur le site www.secondlife.com (lire en page 20). Depuis quelques mois, de nombreuses entreprises ouvrent des

succursales sur SL et les politiciens n'hésitent pas à y faire campagne, comme l'a montré la récente présidentielle française.

Et puis, l'art s'y développe, évidemment. Comme ce kiosque, qui vient du monde réel – il a passé l'été à Genève, sur la Terrasse du troc, après New York, Cuba, le Brésil, Sion ou Erevan. «Sur SL, on recrée des œuvres, on produit de nouvelles choses et on organise des performances», explique Millagrosa Vella – Fabiana de Barros à la ville –, la conceptrice du Kiosque à culture. Une quinzaine d'artistes – principalement des amis de Fabiana – participent d'ores et déjà à l'aventure, depuis la Grèce, la Grande-Bretagne, l'Argentine ou l'Espagne. «J'aimerais qu'à l'avenir, n'importe quel artiste puisse avoir envie de se joindre à nous.» C'est donc dans le sens d'une plus grande ouverture – et de synergies entre monde réel et virtuel – qu'ira la prochaine étape du kiosque, actuellement discutée avec la curatrice Laura Györök Costas.

TROP HARMONIEUX?

Si l'accès à SL est gratuit, il est obligatoire, en revanche, d'acheter une parcelle de terrain si l'on veut produire des «objets». C'est ce qu'a fait Fabiana de Barros pour fabriquer le kiosque et les nombreuses œuvres d'art qui l'accompagnent. Ensuite, l'espace d'art a déménagé deux

fois. Il se trouve actuellement sur des terrains loués à des résidents. Tout se passe harmonieusement – peut-être même un peu trop: les voisins, qui se promènent parfois sur la plage, restent parfaitement indifférents à l'espace d'art...

Mais Fabiana de Barros préfère cela à la situation précédente, qui s'est terminée par une expulsion. La faute à un propriétaire foncier peu au fait de l'histoire de l'art: il n'a pas compris que le faux excrément *Shit* produit par le Suisse Pierre Maillard – et exposé à côté du kiosque – n'était qu'une citation d'un monument de l'art contemporain, Piero Manzoni, auteur en 1961 de 90 boîtes de conserves contenant de la *Merda d'artista* (1961) – la sienne, en l'occurrence. «Le propriétaire est venu et a dit: 'Je vous laisse six heures pour déguerpir.'» Millagrosa & Co refusent d'obtempérer et sont délogés de force – ou plutôt: effacés de l'emplacement par le propriétaire. Depuis, ils ont porté plainte auprès de Linden Lab, la société californienne qui gère la structure de Second Life.

La réponse se fait attendre, mais l'affaire rappelle que sous certains aspects, SL est identique au monde réel: difficile de mettre le public d'accord sur ce qu'est, ou non, l'art. Reste que la multiplication sur SL des musées et des galeries – plus de 250 à l'heure actuelle – générera à terme une sorte de présélection de l'art virtuel, qui ai-

dera le potentiel amateur à mieux s'y retrouver dans un univers un peu chaotique.

MUSÉE À L'IDENTIQUE

Quant à l'apparition de mouvements, comme l'hyperformalisme de Dancoyote Antonelli – l'un des seuls artistes à générer des revenus sur SL¹ –, il permettra peut-être de fédérer des artistes, que ce soit en faveur ou contre ledit mouvement. Idem pour «Second Front», formé en novembre 2006 et autoproclamé «premier groupe d'art performatif sur Second Life». La meneuse du groupe, Gazira Babeli, est d'ailleurs l'une des artistes préférées du duo Eva et Franco Mattes, pionniers de l'art numérique avec 0100101110101101.org et grands collectionneurs de pièces virtuelles. C'est en tout cas ce qu'ils ont déclaré à l'agence de presse Reuters, qui possède son bureau sur SL.

Et puis, le côté ludique de Second Life pourrait même encourager des personnes peu coutumières des musées à se rendre dans ceux-ci. C'est la logique qui a poussé un grand musée de Dresde à reproduire à l'identique

¹ Au printemps, Concoyote Antonelli – DC Spensley de son vrai nom – estimait à plus de 18 000 dollars le montant total récolté sur SL, avec des pièces pouvant dépasser les 400 dollars. Des sommes qui restent basses, en comparaison avec le monde réel.

Quelques liens.
Galerie des maîtres
anciens de Dresde:
www.dresdengallery.com

Eva et Franco Mattes:
0100101110101101.org

Second Life Left Unity:
slleftunity.blogspot.com

Quelques chiffres.

Nombre total de
résidents vendredi
dernier à midi:
9 485 132.

Nombre de résidents qui
se sont rendus sur SL
ces sept derniers jours:
env. 465 000.

Nombre d'îles mises à
disposition par Linden
Lab au mois d'août:
639.

Taux de change de 500
Linden vendredi à 12h:
2,18 USD (achat).

Jeudi s'est échangé un
volume de 58 995 853
Linden.

Concert.

Après U2 ou Gilberto
Gil, le Liverpool
Philharmonic a donné
vendredi un concert
sur Second Life. Il s'est
déroulé dans une
version tridimensionnelle
de la salle de spectacle
régulière de l'orchestre
à Liverpool.

... les murs et les 750 toiles de son bâtiment dédié aux maîtres anciens. Ainsi, tout avatar peut s'y balader, à toute heure de la journée, et découvrir des reproductions d'œuvres de Rembrandt, Boticelli, Canaletto ou Claude Lorrain. Un petit détour par le shop du musée vaut même quelques cadeaux – des posters ou ce t-shirt flanqué des deux stars du musée: les chérubins de Raphaël, à voir en «vrai» dans l'une des salles.

Reste que l'avenir de l'art sur Second Life passe par les nouvelles créations plutôt que par les reproductions, estime Antonio Santangelo, enseignant de sémiotique à l'Université Vita – Salute San Raffaele de Milan. «A l'image des utilisateurs communs de Second Life, les artistes se serviront de cet instrument pour faire des expériences autour de l'identité, tout en construisant des liens sociaux.» C'est déjà ce que font certains artistes, comme ceux du Kiosque à culture. Toujours est-il que les propriétaires fonciers de SL sont comme ceux du monde réel: plutôt conservateurs. Ce qui fait le bonheur, jusqu'ici, des vendeurs de grands classiques de la peinture et de la photo. Décorer son palace d'un Picasso acheté 200 Lindens – à peine 1 dollar –, qui dit mieux?

Second Life, comment y accéder

Pour entrer dans Second Life, il suffit de se rendre sur le site www.secondlife.com, de s'y inscrire et de télécharger un programme, à installer. On choisit ensuite un avatar – le choix de personnages est restreint, mais peut être modifié par la suite. Un bref parcours didactique plus tard, afin d'acquiescer les bases du comportement sur SL, chacun est libre de continuer en mode gratuit ou d'acheter un terrain, voire une île, pour y construire sa maison ou son business. Pour que les objets fabriqués durent davantage que six heures, il est nécessaire de posséder de la terre – «virtuelle», rappelle Linden Lab sur le site de Second Life.

SSG



Les musées suisses pas intéressés. Pour l'instant

Pas très chaudes pour Second Life, les institutions suisses. «Ce qui légitime les musées, c'est qu'ils sont réels, qu'ils montrent des œuvres dans leur réalité tridimensionnelle et qu'ils résistent à l'empire de la reproduction, estime Christian Bernard, directeur du Mamco, à Genève. Et ce qui rend la vie intéressante, c'est qu'il n'y en a qu'une – une par personne! L'idée de Second Life me paraît pitoyable.» Conclusion: il n'est pas dans les projets du Mamco d'ouvrir une succursale sur Second Life, «ni nulle part ailleurs».

Au Centre pour l'image contemporaine, à Genève également, le directeur Peter Stohler explique que «tout ce qui se passe sur Internet nous intéresse, notamment pour notre biennale des nouveaux médias, Version». Toutefois, l'institution ne prévoit pas d'entreprendre des démarches pour figurer sur SL. Même son de

cloche au Kunstmuseum de Berne, qui avoue ne pas avoir examiné un tel projet. «Je le trouve très intéressant et on va certainement en discuter», ajoute tout de même l'attaché de presse, qui précise que son musée prépare la mise en ligne de sa collection.

A Zurich, le Kunsthaus répond avec humour: «Nous n'avons aucun projet de présence sur Second Life – pas plus qu'à Abu Dhabi, d'ailleurs», en référence à la future succursale du Louvre dans la ville des Emirats arabes unis. Alors qu'à Bâle, au Plug.in – un espace spécialisé dans les nouveaux médias –, la directrice Annette Schindler dit observer le phénomène «parce que Plug.in s'intéresse aux sujets de société.» En revanche, la directrice n'estime pas que Second Life soit un générateur d'art digne d'intérêt. «Quel mauvais goût, parfois!» SSG

A monde virtuel, débat réel

Le décollage date de l'an dernier, mais Second Life (SL) existe depuis 2003. Il s'agit d'un univers virtuel, ou métavers, dans lequel toute personne disposant d'un (bon) ordinateur et d'un accès Internet à (très) haut débit peut faire évoluer un – ou plusieurs – avatar. SL n'est pas un jeu: il n'y a aucun but à atteindre, si ce n'est de... «vivre». Ceci plus ou moins comme dans la vie réelle, avec toutefois quelques avantages: les avatars de SL peuvent voler ou se faire téléporter à l'autre extrémité de la galaxie SL, composée de plus de 700 millions de m² de terrains, en augmentation constante.

«En alliant format 3D, contenu entièrement construit par ses utilisateurs et économie liée au monde réel, SL se démarque des autres communautés virtuelles», observe Olivier Glassey, de l'Observatoire Science, politique et société de l'Université de Lausanne. Le métavers permet à ses résidents de créer à peu près tout ce qu'ils veulent, à leur propre usage, pour le donner ou pour le vendre. Ainsi, on peut acheter des milliers d'accessoires, gadgets, armes, habits et autres œuvres d'art. Le tout est payé en dollars Linden, la monnaie locale, qui porte le nom des développeurs de Second Life (Linden Lab). «Il faut distinguer entre ces développeurs – qui créent l'univers, vendent les terrains et permettent les constructions – et la communauté, qui gère l'entier des objets», estime Olivier Glassey. Passage en revue de quelques aspects de Second Life qui font débat.

1) Quelle liberté sur Second Life?

«Second Life est l'un des espaces qui offre le plus de liberté de création à ses utilisateurs», s'enthousiasme Antonio Santangelo, enseignant de sémiotique à l'Université Vita – Salute San Raffaele de Milan. «Second Life est truffé de créateurs et d'artistes, mais c'est néanmoins l'une des communautés virtuelles qui défend le plus le principe de la propriété intellectuelle, constate de son côté Olivier Glassey. Aux artistes, il est dit: 'Ne permettez jamais que quelqu'un duplique vos créations librement.'» Peut-être, concède Antonio Santangelo, mais c'est nettement mieux qu'avec de nombreux jeux, «où tout ce qui est créé reste la propriété de l'éditeur du logiciel. Là, c'est à vous, il suffit de payer pour l'espace.»

2) Second Life, synonyme de démocratie et d'écologie?

SL offre une grande liberté d'expression et propose un mode de vie écolo, estiment certains – plus besoin de béton pour construire; terminés les gros avions polluants pour se déplacer. «C'est une vision romantique de la technologie», affirment Oriana Persico et Salvatore Iaconesi, couple d'artistes italiens très actifs – pour ne pas dire activistes – dans le domaine des nouveaux médias. Avec l'avatar xDxD, ils ont par exemple profité de bugs dans le logiciel de SL pour envahir des centres commerciaux, îles porno – de nombreux utilisateurs de SL pratiquent le sexe en ligne – ou une galerie d'art. Pour eux, le

fait qu'il faille du haut débit pour naviguer aisément dans SL renforce la fracture numérique. Et les centaines d'emplois précaires auxquels font appel les entreprises de télécoms, tout comme les milliers de kilomètres de lignes à fibre optique qu'il faut installer signifient qu'«il n'y a ni liberté, ni écologie dans tout ça!»

Mais certains droits s'acquièrent. Ainsi, lorsque Linden Lab veut rendre payant l'accès à Second Life, en 2003, une manifestation d'avatars réussit à l'en dissuader. Et les centaines d'activistes de la Second Life Liberation Army ou de la Second Life Left Unity mènent régulièrement des actions virtuelles pour que Linden Lab accorde des droits politiques aux avatars.

3) Second Life, un «phénomène»?

SL a plusieurs prédécesseurs, comme Alpha World ou... Deuxième Monde, créé par Canal + en 1994 déjà. «Mais la particularité de Second Life réside dans la facilité avec laquelle on peut créer des univers – n'importe qui peut le faire», estime Antonio Santangelo.

Et puis, presque 10 millions de résidents, c'est énorme, non? «Il faut relativiser», explique Olivier Glassey – car en fait, moins de 70 000 personnes se rendent chaque jour sur SL. L'équivalent d'une petite ville, pas d'un univers de la démesure. «Second Life reste un épiphénomène. Mais les médias communiquent beaucoup là-dessus», ce qui explique pourquoi les entreprises – et autres musées ou galeries – créent leur double virtuel sur SL.

«En fait, Second Life a l'énorme avantage de titiller l'imagination; et l'énorme désavantage de souffrir d'un excès de branchitude, de battage médiatique», estime Oriana Persico et Salvatore Iaconesi. Pour le coup, si les débuts de SL étaient intéressants pour les artistes, la phase actuelle l'est surtout pour les... journalistes.

4) Second Life, un modèle économique alternatif?

Non, s'exclament Oriana Persico et Salvatore Iaconesi: ce n'est qu'une copie de la réalité. «SL n'a pas su développer un modèle adapté au monde virtuel. Le phénomène est néanmoins destiné à évoluer et à se redimensionner, jusqu'à ce qu'il offre des modèles adaptés aux dynamiques du monde virtuel.»

On peut comparer SL à l'économie du Moyen Âge, avec des 'artisans' qui défendent leur savoir-faire, estime quant à lui Olivier Glassey.

5) Quelles possibilités d'évolution pour Second Life?

Centralisé comme il l'est, le système de SL est destiné à périr, estiment Oriana Persico et Salvatore Iaconesi. Il suffit que 50 personnes se trouvent au même endroit pour que SL se bloque. Or ce défaut est lié à l'architecture même du logiciel. «En ce sens, un projet similaire comme celui d'Open Metavers (qui va se développer sur le modèle de Wikipédia, ndr), est nettement plus intéressant.»

SSG

Images.

Trois avatars de la sélection des «13 plus beaux avatars» choisis par les artistes Eva et Franco Mattes. LDD