

NET-ARTS ?

CRAC

SCENE NATIONALE
IMAGE(S)

VALENCE

CONFERENCE
17 JANVIER 2005 18H30

{ENTREE LIBRE}

A l'occasion du prochain partenariat de l'E.C.M. du CRAC dans une étude menée par le laboratoire LabSic - université Paris13/MSH Paris Nord - et portant sur "Web : art-expérience" ; Geneviève Houssay, directrice du CRAC a interviewé Luc Dall'Armellina et Annick Lantenois. Ils introduisent ici la conférence qu'ils donneront au crac le lundi 17 janvier 2005 à 18h30.

Luc Dall'Armellina est chercheur au LabSic, enseignant à l'école des beaux-arts de Valence et auteur de dispositifs sur le web. Annick Lantenois est historienne d'art et s'est orientée vers l'histoire du design graphique et de la visualité du texte. Elle enseigne cette histoire à l'école des beaux-arts de Valence.

Geneviève Houssay : Le Net-art se résume-t-il à la présence de travaux artistiques sur le net ? Que recouvre exactement ce terme ?

Luc Dall'Armellina : Net-art est un terme à la fois pratique et gênant. Pratique parce que comme tout mot il permet d'encapsuler un concept – quitte à le renégocier quand on s'en sert - et gênant parce qu'il laisserait penser qu'on peut définir l'art par un média ou une technologie, ce qui n'est sans doute pas si simple. Que veut dire par exemple être un artiste numérique à une époque où à peu près tous les signes que nous manipulons le sont eux-mêmes devenus...

L'essentiel est que le terme n'empêche pas de voir qu'il s'agit d'une pratique contemporaine, à la croisée des arts plastiques, de la programmation de comportements d'objets et de signes, des technologies des réseaux, du design d'interfaces, et de l'expérimentation sociale et politique quand il s'agit de dispositifs contributifs.

Il faut distinguer je crois : l'existence de l'art sur l'Internet d'une part ; et la pratique de l'art du réseau Internet d'autre part. Je m'explique.

L'usage d'Internet par les artistes pour y montrer leurs travaux (peinture, sculpture, photo, vidéo, etc.) est un cas répandu de l'utilisation d'Internet comme support de publication et de diffusion. Il ne relève pas à mon sens du Net-art mais témoigne simplement de la présence de l'art sur le Net.

On peut je pense, considérer qu'une pratique relève du Net-art lorsqu'elle envisage Internet non seulement comme support mais aussi comme environnement, comme milieu où se déploient des formes plastiques, comportementales, sociales, qui ont une économie d'apparition, d'existence et de transformations propres.



ASCII Bush, Yoshi Sodeoka & C505 - 2004 - http://turbulence.org.spotlight/ASCII_BUSH



Google House, Marika Dermineur et Stéphane Degoutin, 2003 - <http://googlehouse.net>

Le Net-art est protéiforme et couvre les approches plastiques, graphiques, sonores, textuelles, vidéographiques qui sont parfois entremêlées dans une même pièce. C'est là sa spécificité multimédiatique. On rencontre des dispositifs relevant de divers modes : contemplatif, interactif, contributif, participatif... Les genres y sont comme ailleurs : figuratifs, narratifs, conceptuels.

Le Net-art prend ses origines dans la télématique pour ce qui concerne la spécificité de la relation à distance, dans la vidéo expérimentale ainsi que dans la programmation de formes en regard de ses dimensions plastiques. Les pionniers de cette époque furent notamment Nam June Paik avec *Global Groove* - 1973, Nam June Paik, Joseph Beuys et Douglas Davis avec *Satellite Telecast* – 1977 (Dokumenta 6), Nicolas Scheffer avec *Telemicroscope* en 1978, le projet ARTEX en 1980, collectif d'artistes en réseau, avec Robert Adrian, et enfin Roy Ascott avec *Terminal Art* en 1980, c'est lui qui en 1983, fera usage du terme "telematics" associé à "art" dans un article important : *Art and telematics : toward a network consciousness* et bien sûr avec sa pièce *La plissure du texte* expérience d'écritures collectives en ligne à Paris la même année pour l'exposition *Electra*. Dans le même temps l'artiste Fred Forest et le philosophe Mario Costa fondent le mouvement international de l'esthétique de la communication. Et puis, c'est l'exposition mythique de Jean-François Lyotard *Les Immatériaux* à Beaubourg en 1984, qui a véritablement donné une visibilité publique à toutes ces recherches.

Annick Lantenois : Une référence me paraît importante, celle que donne Anne-Marie Duguet dans son livre *Déjouer l'image* : le travail sur l'image électronique mené par Jean-Christophe Averty, durant les années 60, dans ses émissions de télévision et qui fit de ce média "un échangeur de signes, un laboratoire d'hybridations subtiles" (1).

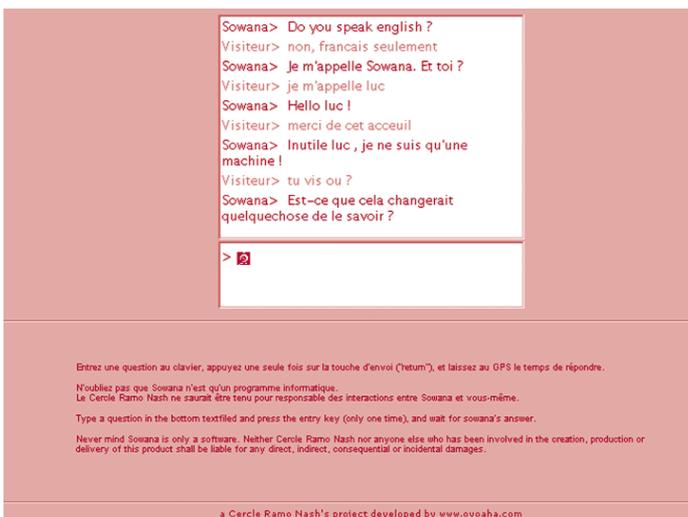
Cependant cette désignation "net-art" m'embarasse. Je crois qu'elle contribue plus à opacifier l'approche théorique et critique des créations expérimentales sur le Net. Deux raisons, me semble-t-il, peuvent être

avancées : la densité historique de la notion "art" ; l'infrastructure et l'économie actuelles du champ de l'art en France qui restent peu ouvertes à ces pratiques. L'intitulé "Créations sur le Net" me satisferait plus en raison de l'ouverture qu'il offre en accord avec le caractère protéiforme des pratiques, la diversité des acteurs et la porosité des champs de création. Ou "net-arts" : lorsque la richesse du pluriel et la modestie des bas-de-casse se substituent à l'autorité péremptoire du singulier et de la capitale.... L'ennui est que cette modestie ne se donne qu'à lire et pas à entendre...

En outre, comme Luc le souligne, il est difficile de soutenir qu'une création puisse se définir par un média. J'aurai envie de dire qu'il y a des expérimentations de la matière numérique, du langage de programmation, de l'interaction. Et, parmi elles, des propositions qui s'approprient des caractéristiques, des possibles du Net : détournement des fonctions des moteurs de recherches, projets contributifs...

Puis, il y a leur dispositif de diffusion et leur espace de présentation. La perception et l'appropriation - ou pas - d'une oeuvre interactive s'engagent différemment selon que le dispositif est présenté dans les lieux traditionnels du champ de l'art, traversé par le public susceptible d'assister à notre dialogue avec elle, ou selon qu'elle est accessible et expérimentable directement dans nos ordinateurs personnels, dans l'intimité de notre quotidien. Ainsi les questions que pose *Sniper*, de Samuel Bianchini (2),

peuvent être réfléchies différemment selon le lieu où se trouve le "spectateur" (3).



Le Bot Sowana du cercle Ramo Nash - <http://www.thing.net/~sowana>

Cette généralisation du déplacement des œuvres dans notre espace privé, par la connexion au réseau où il est également possible de faire ses achats ou de consulter des horaires de train, est une donnée nouvelle qu'il me paraît important de prendre en compte.

G.H : Quelles sont les spécificités d'Internet ?

Luc Dall'Armellina : On assimile avec évidence Internet (1962-1969) au web, beaucoup plus tardif (1989-1992) et qui est avec le mail l'un de ses usages les plus répandus. Internet qualifie en fait le réseau mondial (International Network) mais on y fait des tas de choses différentes, grâce à des protocoles : web, mail, ftp, irc, telnet, news, gopher, etc... qui se sont maintenant pour la plupart intégrés à celui, fédérateur du web.

Si on veut répondre simplement à la question des spécificités, on peut retenir trois principes essentiels : l'opérabilité, l'interactivité et la connectivité.

L'opérabilité est la nature même du système ordinateur-programme-données. Elle permet de faire des calculs sur des données locales et/ou distantes, et d'en offrir un affichage variable, dynamique, combinatoire, génératif, etc. Les médias sont devenus opérables en ce sens que tous



DataRaw de Reynald Drouhin et Emilie Pitoiset - 2002-2004 - <http://www.dataraw.net>

numérisés, il sont codés de telle manière qu'on peut effectuer toutes sortes de calculs sur eux... Les décomposer, les recomposer, les hybrider, jouer à les rendre élastiques, adhérents... C'est l'infinie richesse de la programmation.

L'interactivité peut être vue comme la relation établie dans un ordinateur – et par un programmeur - entre un programme et des données. Il s'agit donc d'un processus interne, ce qui je le sais heurte l'acception courante du terme. L'interactivité est elle-même médiatisée par ces sortes de prolongements de nos corps que sont : souris, touches du clavier, écran et également web-caméra ou micro... et qui nous permettent d'agir sur ce système symbolique. L'interactivité est donc la condition nécessaire pour qu'une œuvre puisse non plus seulement être vue mais agie, expérimentée. Pour le dire autrement : le niveau de prise en compte de l'expérimentateur – par l'artiste programmeur - fait partie de l'œuvre et détermine souvent sa qualité... ou de la *programmation comme un des beaux-arts* (4) !

La connectivité suppose le branchement au réseau Internet. Une machine connectée y est à la fois donneuse et receveuse d'informations (download et upload), c'est le principe dit du client-serveur. C'est elle qui apporte la dimension infinie des circulations possibles sur la toile du web. C'est sur cette spécificité que repose l'acception la plus restrictive du terme Net-Art.

Nous pouvons considérer à partir d'ici qu'une œuvre est caractéristique du net-art quand elle réunit, dans une proposition esthétique assumée, ces trois caractéristiques. Si on veut affiner les propriétés du web, on trouve chez le philosophe Pierre Lévy (5), six principes fondateurs de l'hypertexte sur lequel repose le système distribué du web.

- Le principe de métamorphose : le réseau hypertextuel est potentiellement en construction/évolution.
- Le principe d'hétérogénéité : on trouvera des images, des sons, des animations, des formulaires.
- Le principe de multiplicité et d'emboîtement des échelles : l'hypertexte est construit sur le mode de l'emboîtement des échelles, un lien peut cacher tout un réseau qui lui même abrite des liens qui eux mêmes...
- Le principe d'extériorité : le réseau ne possède ni organe ni moteur mais est constitué d'entités "branchées" ou non sur lui.
- Le principe de topologie : dans les hypertextes, tout fonctionne à la proximité, au voisinage.
- La mobilité des centres : le réseau n'a pas de centres ou plutôt plusieurs, en constante redéfinition...

Annick Lantenois : La mise en relation de ces six principes fondateurs nous rappelle que le réseau Internet est aussi un espace ; un espace intangible qui augmenterait notre espace tangible ; un espace qui est le produit de notre rationalité spécifique comme le fut, au XVIe siècle, le système perspectif. J'aime bien rappeler cette citation de Giordano Bruno (6) : "Cette puissance de l'intellect qui, toujours, veut et peut ajouter l'espace à l'espace /.../ qui ne permet pas que l'horizon tracé par l'œil sur la terre et feint par notre imagination dans l'éther spacieux, puisse emprisonner l'esprit".

Cet espace est d'une très grande plasticité, aux configurations changeantes, malléables ; un espace instable où le mouvement, le flux, les disparitions et les transformations de sites défient nos modes historiques d'archivage, de conservation et de transmission de la mémoire. Notre "dur désir de durer" qu'évoque Paul Eluard est soumis à rude épreuve...

Enfin, la matière constitutive de cet espace me semble être à même de traduire symboliquement les enjeux que posent les techno-sciences à notre conception du vivant, en particulier, la mise en cause des clivages historiques entre vivant et inerte, organique et technique. Je pense à ces expérimentations (et à leurs applications fonctionnelles) où l'écriture de la programmation confère aux formes, aux signes, aux textes, une vie simulée avec laquelle il peut être possible de dialoguer. (<http://www.uncontrol.com/>, [http://www.servovalve.org/...](http://www.servovalve.org/))



RIOT, Marc Napier - 2000 - <http://www.potatoland.com/riot/riot.html>

G.H : Cela signifie-t-il que cette activité de création nécessite des connaissances importantes en matière d'informatique ?

Luc Dall'Armellina : Bien sûr, et je pense que les net artistes des nouvelles générations iront avec de plus en plus de naturel vers ce médium. Mais tout autant peut-être que de connaissances informatiques, c'est de désir d'invention, d'intuition relationnelle et du goût des jeux de l'art dont il ne faut pas manquer.

Parmi les pionniers, on trouve des artistes ayant eut une expérience sur d'autres supports (peinture, photographie, littérature, vidéo, etc.). Pour leur génération, le choc culturel et technologique était important mais c'est sans doute cette conscience d'explorer une terre inconnue qui a été si excitante!



Parfait site web, Young Hae Chang - <http://www.yhchang.com>

G.H : Pouvez-vous nous en citer ?

Luc Dall'Armellina : On peut lire sur le net que Marc Napier, (Etats-Unis) avait une pratique de peintre et dès lors qu'il posséda un ordinateur en 1992, ne toucha plus un pinceau. Pour créer ses dispositifs web dès 1995, il a du se former aux langages : html ; javascript. J'ai vu qu'il développait maintenant aussi en Java [<http://potatoland.org>], et remarqué que ses derniers travaux semblent à nouveau si près de la peinture... Je pense que

Vuk Kotic (Slovénie), à qui l'on doit le terme de net-art a le même type d'histoire [<http://www.ljudmila.org/~vuk>]. Je suis intrigué par son site qui semble en jachère...

Il est naturel qu'un artiste transite d'un média à l'autre en fonction de ses projets et de son évolution, mais si l'on souhaite aller loin et fin dans la programmation, il faut y investir pas mal de temps d'apprentissages et d'expérimentations. De plus, tout le monde n'est pas également doué pour cette activité très particulière. Mais la seule programmation n'y suffit pas toujours. A chaque média est lié une culture singulière qui agit à la fois comme un guide, un référent, et en même temps que chaque proposition ou œuvre remet en cause ou décale... C'est la vertu astringente de l'art envers ses cultures d'origine. L'espace de création numérique en ligne n'échappe pas à ce fonctionnement. Certains comme Claude Closky [<http://www.sittes.net>] ont établi une relation particulière, suivie, complice avec un programmeur, qui réalise l'aspect technologique du projet.

D'autres se forment en permanence parce qu'ils pensent que l'enjeu essentiel se situe dans le couplage du programme et de l'aspect formel comme participant de la démarche artistique.



Jackson Pollock par Miltos Manetas - <http://www.jacksonpollock.org>

G.H : Comment s'adaptent-ils à l'évolution technologique ?

Luc Dall'Armellina : Une grande part du temps de travail des net-artistes est prise par la "veille technologique" ce qui signifie qu'ils se tiennent à l'affût des technologies qui permettraient d'ouvrir de nouvelles voies. On voit ça en alpinisme aussi ! L'allègement des chaussures, le grip des semelles, la souplesse des cordes, la qualité des vêtements, le GPS, tout ça a contribué à envisager des performances non pensables avant... Pour revenir aux net-artistes, si ce n'est pas leur façon de travailler, la veille technologique se fera directement lors d'une réalisation sur un projet, dans l'urgence... L'apparition de la web-cam (ou web caméra) par exemple, a généré des formes complètement nouvelles dans le Net-art. On a vu arriver des dispositifs faits d'images en flux tendu, venant du bout du monde, telles les images de villes chez Reynald Drouhin avec *Ici* en 2003 [<http://www.incident.net/works/ici>] ou encore l'excellent *GoogleHouse* de Marika Dermineur et Stéphane Degoutin en 2003 [<http://googlehouse.net>] qui recompose les pièces d'une maison à partir d'images captées depuis le moteur de recherche Google. On trouve la même chose du côté des programmes, de nouveaux langages apparaissent, ouvrant de nouvelles possibilités... "Plus les télescopes seront perfectionnés, plus il y aura d'étoiles" c'est à Gustave Flaubert qu'on attribue cette subtile citation.

G.H : Cela signifie-t-il que le Net-Art est une expression artistique soumise au marché de la technologie ?

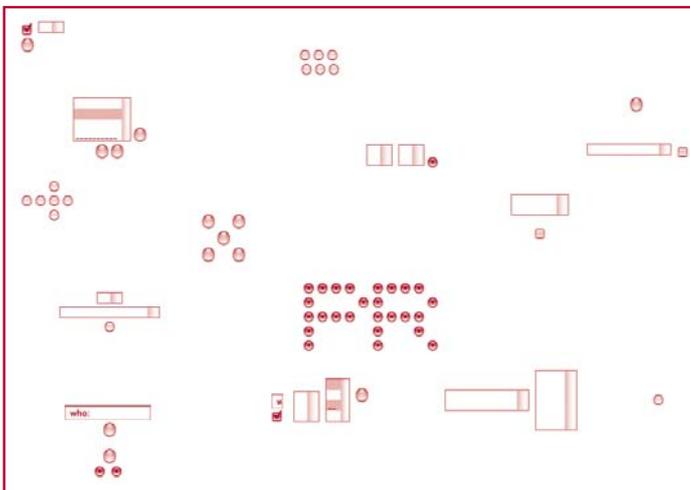
Luc Dall'Armellina : Une démarche artistique – même de net-art - ne peut jamais se satisfaire de réponses technologiques, même si celles-ci sont nécessaires. Les œuvres de Net-art les plus convaincantes ne passent pas systématiquement par les technologies les plus récentes ou les plus sophistiquées. Il y a même une sorte de jubilation à expérimenter un dispositif très sobre, mais entièrement rempli de sa simplicité, jusqu'à l'évidence... je pense ici au *Jackson Pollock* de l'artiste grec Miltos Manetas [<http://www.jacksonpollock.org>].



NL-Design - <http://www.nl-design.net>

Antoine Schmitt dit dans son *Vademecum* sur l'art numérique [<http://www.gratin.org/vademecum.html>], que quand vous commencez à vous demander comment a été fait un dispositif, vous êtes sorti du moment esthétique. Le Net est un lieu singulier. Espace virtuel des utopies (u-topia) mais devenu un noeud économique incontournable (e-commerce), plateforme d'expérimentation des minorités et des alters (cyber-démocratie) il est au centre d'enjeux pour les multinationales (e-business).

Son maillage vibre de contradictions, Valéry Grancher fait remarquer [<http://www.nomemory.org/data2/politique.htm>] que ce grand écart venait peut-être du fait de son origine militaire, qui lui a transmis sa paranoïa. De fait, très tôt après l'Arpanet (le pré-Internet militaire), ce sont les intellectuels et expérimentateurs de 1968 qui s'en sont emparés, et lui ont inoculé sa dimension de laboratoire social : Theodor Holmes Nelson, inventeur du terme *hypertext* et du projet *Xanadu*, qui ne comprenait pas moins que l'intention de mettre la richesse culturelle du monde à disposition de chacun sur le net gratuitement et dans toutes les langues...



Form – Alexei Shulgin - 1997 - <http://www.c3.hu/collection/form>

Annick Lantenois : Ce qui, ici, est une question est souvent transformé en affirmation péremptoire : “la création sur le Net est soumise à la logique marchande ! “. La connotation d'impureté n'est pas enfouie très profondément...

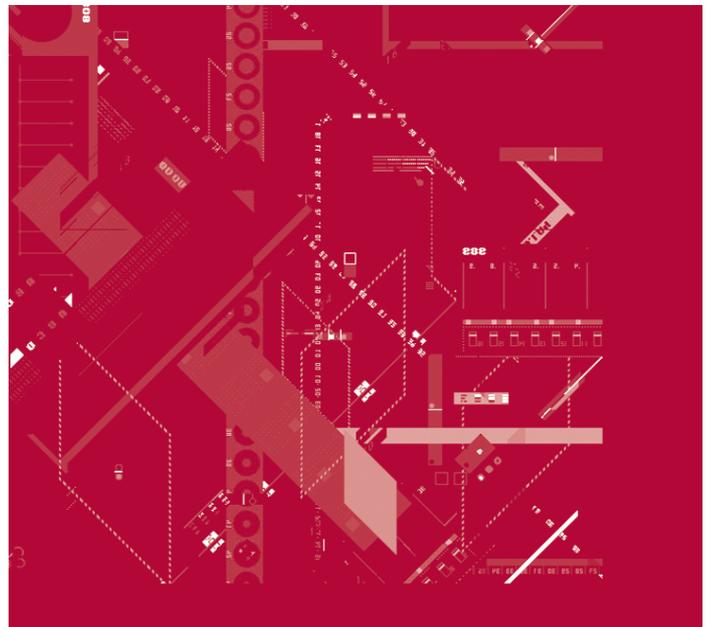
Si nous considérons l'espace du Net comme l'augmentation de notre espace tangible, on peut alors envisager qu'il cristallise les tensions qui animent-déchirent nos sociétés aujourd'hui : entre marchandisation du monde et résistances à ce processus. L'usage de ce média, de cet espace connaissant une forte généralisation, il me paraît extrêmement problématique de continuer à refuser, voire à mépriser, ce qui s'y passe. La complexité et la rapide évolution des langages de programmation, le foisonnement des projets, des propositions, ont favorisé la création de sites qui se donnent pour fonction, entre autres, de mutualiser les ressources, les savoirs, les compétences, et de les mettre à la disposition des internautes.

Leur existence est fondamentale, en particulier en France, où il n'existe pas de lieux remplissant réellement cette fonction. Cette libre circulation des

informations et des savoirs est l'un des aspects positifs essentiels qui fait contreponds à la logique marchande.

Je pense aussi à ces sites tels <http://www.nl-design.net>, <http://vnatrc.net>, qui tentent d'agir, avec les moyens qui sont les leurs sur cette logique marchande effectivement dévorante.

Enfin, quel champ de création peut-il se définir en dehors de l'économique ? Il est vrai que lorsque nous découvrons un film, une photographie, une installation vidéo, le système technique et l'économique qui leur sont liés parviennent à se faire oublier. Contrairement à la création sur le Net à laquelle on accède obligatoirement par la technologie (ordinateur, souris, clavier...). Et c'est peut-être cette présence ostensible (ostentatoire ?) du dispositif technique qui ramène en avant la question de la relation souvent perçue comme indécente de la création au techno-économique. Il faudrait constituer (à moins qu'elle n'existe déjà) l'anthologie des textes qui accompagnèrent l'invention puis la généralisation du cinéma et de la photographie. Probablement y trouverions-nous quelques éléments d'actualité...



Servovalve - 2004 - <http://www.servovalve.org>

Luc Dall'Armellina : Je ne suis pas sûr que le net-art soit plus soumis au marché de la technologie que l'art contemporain ne l'est à ce qu'on appelle le marché de l'art. Bien sûr en tant qu'art technologique, il lui est intimement lié. Mais comme art, il en est affranchi. C'est je crois une question de positionnement esthétique, politique et social. L'excellent livre *connexions : art-réseaux-media* (7) de Nathalie Magnan et Annick Bureau rassemble un choix de textes fondateurs des arts en réseau. J'ai été frappé du positionnement de la critique féministe américaine, et de l'importance qu'elle a joué dans les fondements théoriques de ces pratiques qui ont déjà une histoire de près de vingt ans.

On y mesure la position de Linda Nolin qui pose “Pourquoi n'y a-t-il pas eu de grandes artistes femmes ?” et qui montre comment le monde de l'art exerce structurellement sa puissance vis-à-vis d'une classe sociale assujettie. Par ailleurs, Laura U. Marks avait déjà mis en évidence que les femmes sur le net produisaient plutôt des œuvres *low tech* là où les hommes font dans le *high tech*. Ce serait selon elle le fruit d'une position masculiniste, technologiste, tournée vers l'*upgrade* (8) permanent, qui sert et renforce l'hégémonie des éditeurs de logiciels. Les femmes produisant des pièces selon des procédés moins sophistiqués, faits plutôt de tissages (de liens) renvoyant au découpage ancestral des tâches dans nos sociétés. Les hommes en inventant des outils, les femmes en tissant vêtements et couvertures... mais aussi du lien social !

Cette critique a été semble-t-il intégrée des hommes eux-mêmes, à en voir l'intérêt grandissant pour le domaine du logiciel libre, d'où sont issus Php/MySQL, Linux, Mozilla, etc. On trouve maintenant un grand nombre d'outils numériques sous licence non commerciale et selon un principe qui permet l'amélioration du programme par quiconque en a les capacités.

Le plus intéressant est que les œuvres ont suivi le même chemin, elles servent ainsi de point de départ à d'autres œuvres, mais officiellement et dans le cadre d'une sorte de renversement du droit appelé copyleft par Antoine Moreau. Cette attitude ne renonce pas au droit d'auteur, elle l'aménage afin de permettre l'usage d'une partie d'une œuvre et sa transformation vers autre chose, dans le respect de la citation. Les artistes engagés dans cette démarche signent une licence labellisée *art libre* [<http://artlibre.org/licence.php/lal.html>] ou *creative commons* [<http://creativecommons.org>].

Annick Lantenois : Je serai beaucoup plus nuancée quant aux propos tenus par les féministes. Relier la différence d'attitude (qui me semble réelle) des femmes et des hommes à l'égard de la technologie à un découpage ancestral des tâches me paraît problématique. Outre que des recherches récentes paraissent relativiser la radicalité de ce découpage, le lien induit le risque d'un glissement vers une naturalisation de cette différence ; glissement d'ailleurs que certaines tendances les plus radicales du féminisme ont opéré depuis longtemps.

Et cette différence entre des œuvres *low tech* produites par des femmes et des œuvres *high tech* produites par des hommes, est-elle toujours opérante aujourd'hui ?

S'il est possible qu'il y ait une relation entre cette différence d'attitude et l'intérêt pour les logiciels libres, il me semble que cet intérêt doit s'inscrire également dans le prolongement des idéaux formulés par la génération de 68. Le développement de la logique de marchandisation du monde consécutive à la désactivation des "grands récits", a laissé et laisse peu de place aux désirs d'autres modes d'échanges économiques et symboliques. Et il me semble que l'espace du Net, s'il favorise la marchandisation, se constitue également comme l'un des lieux propices à imaginer d'autres modes de fonctionnement. C'est un paradoxe qu'il me paraît important de réfléchir.



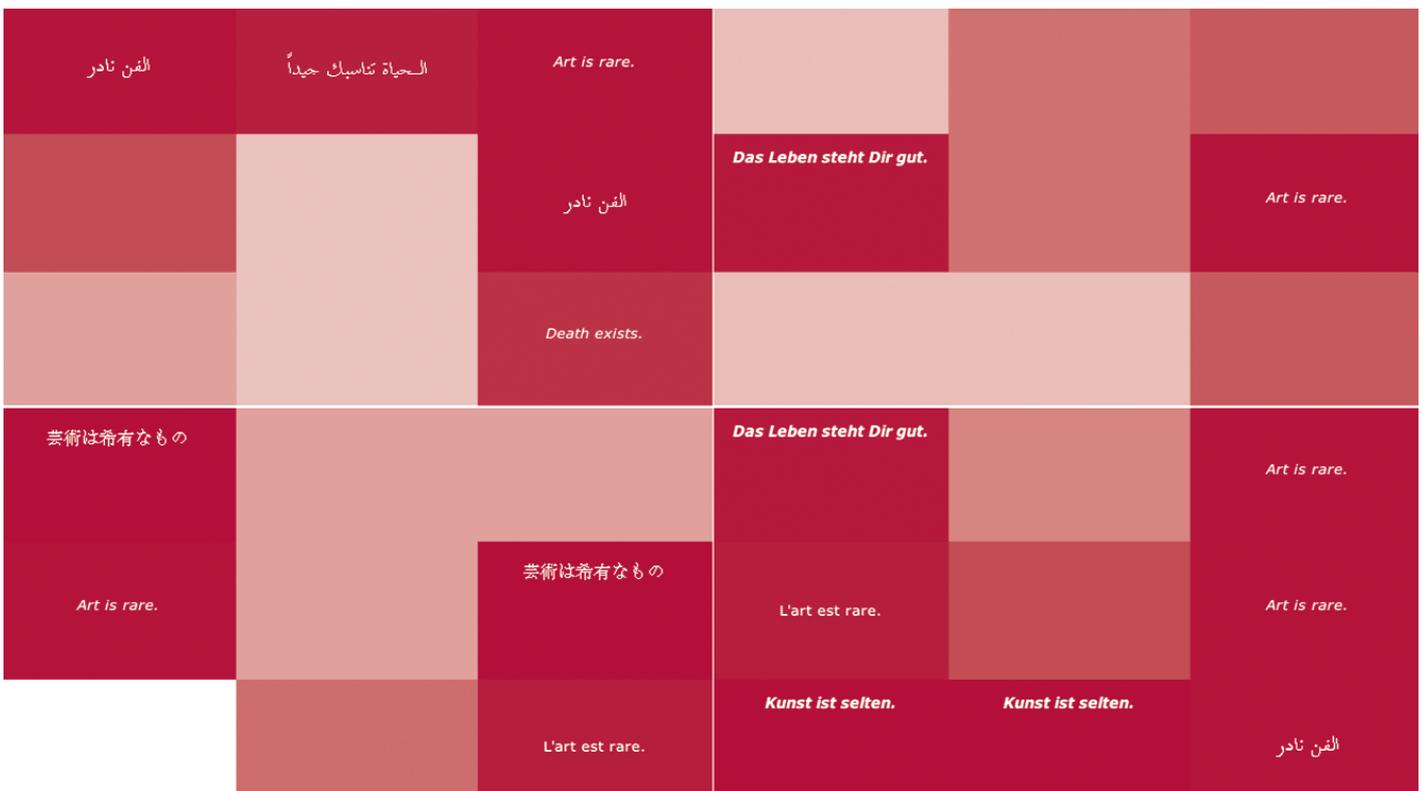
Internaute – KRN - 2001 - <http://www.incident.net/works/internautre>

G.H : Parlons un peu d'argent. Comment sont rémunérés les artistes du net, puisque leurs œuvres sont en accès libre, dès lors que l'on peut se connecter au réseau ?

Luc Dall'Armellina : Un mouvement dominant dans la pratique du Net-art – une sorte d'onde rhizomatique – a fait germer dès les origines l'idée que ce lieu serait celui du partage, et des œuvres, et des ressources. Il y a en commun, un fond culturel de l'open source (partage des codes), de l'entraide (sur les forums) et de l'éthique (la netiquette). Le Net-Art ne rime pas avec l'argent, s'il en génère, c'est un épiphénomène... les net-artistes ne vivent généralement pas de leur art. Certains ont une activité salariée ou indépendante, ils enseignent, donnent des conférences, des workshops et ainsi en vivent indirectement.

Il existe bien quelques rares cas d'achats d'œuvres en lignes par un Frac (fond régional d'art contemporain) ou par une institution (musée) mais je crois que c'est un acte aujourd'hui difficile à assumer de part et d'autre, même si l'intention est louable, tant ces deux mondes reposent sur des régimes de valeurs différents.

Les œuvres numériques en réseau sont faites pour le Net, pour l'usage et l'évolution, au contact et grâce à un public. Dans quelles conditions vont-elles évoluer, et vont-elles être pratiquées dans un musée ? Nicolas Frespech le sait bien qui a vu le Frac Languedoc-Roussillon lui acheter sa pièce participative



draFlagPeau (L'art est rare) – Antoine Moreau - 2002 - <http://antomoro.free.fr/artlal/draFLAGpeau/4quart.html>

Secrets [<http://www.frespech.com/secret/>] en 1998 et la débrancher (donc la condamner) en 2001, au moment où la politique a pris conscience de sa valeur subversive et n'a pas su ou voulu l'assumer. L'œuvre de Net-art est immatérielle, et tout, de sa conception à sa monstration, de sa commande à son paiement nécessiterait une pensée en phase avec ses spécificités.

Annick Lantenois : Il subsiste encore une grande imprécision juridique. Et cette persistance traduit, me semble-t-il, la difficulté (la résistance ?) à penser les transformations épistémologiques auxquelles contribuent les enjeux spécifiques du Net.

Désinsertion des créations des réseaux traditionnels de diffusion, recherches et pratiques collectives, appropriation des outils (logiciels, webcam, scanner, appareils photo numériques...) permettant potentiellement à quiconque d'expérimenter et de diffuser : ces quelques données (parmi d'autres) déjouent les catégories traditionnelles et brouillent les définitions historiques de l'auteur et de l'artiste.

Luc Dall'Armellina : Il y a chez le public maintenant, la notion acquise de navigation gratuite sur le net, et rendre payant certains sites serait assurément une impasse. On a l'expérience de ce genre de problème avec la télévision, à travers la redevance... et tous les sentiments d'injustice qu'elle entraîne : on veut bien payer pour telle chaîne mais pas pour telle autre. On pourrait imaginer un système de rétribution des auteurs de sites selon une équation fréquentation-intérêt culturel-originalité-pertinence...

Annick Lantenois : Au risque de tomber dans la logique marchande de l'audimat...

Luc Dall'Armellina : A moins qu'on ne se décide un jour à rétribuer directement les artistes pour leur participation et leur engagement, pour leur rôle social nécessaire d'empêcheurs de penser en rond.

Annick Lantenois : Au risque de favoriser des pratiques "institutionnelles"

Luc Dall'Armellina : Il est certain que les pratiques numériques, et plus encore celles en réseau, invitent à une pensée innovante, et il nous reste à peu près tout à imaginer en la matière.

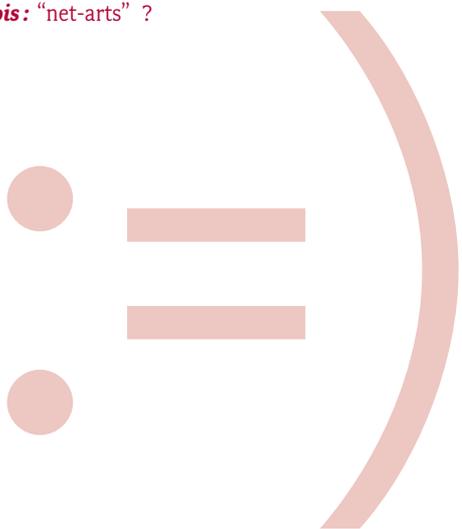
G.H : Comment peut-on découvrir le net-art ?

Luc Dall'Armellina : une réponse pratique : en allant sur un moteur de recherche. Sur Google par exemple une recherche avec "net-art" entraîne un nombre énorme de réponses : 1.100.000 en pages internationales... Si on se limite aux pages de langue française, on en trouve tout de même 25.000...

Ces nombres sont significatifs de l'immense richesse de ce champ d'expérimentation et souligne aussi un problème de terminologie... nous revoilà au début de cet interview ! Que peut-on qualifier de Net-art ?

Annick Lantenois : "net-arts" ?

...



NOTES

1) Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, éd. Jacqueline Chambon, 2002, p. 108

2) *Sniper* de Samuel Bianchini : <http://www.dispotheque.org/index2.htm>

3) Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, l'Harmattan, 1999

4) Pierre Lévy, *La programmation comme un des beaux-arts*, éd. La Découverte, 1992, Paris

5) Pierre Lévy, *Les technologies de l'intelligence* (p 30/31), éd. Points Seuil, La Découverte, 1990/1993, Paris

6) Philosophe italien du XVIe siècle, l'un des premiers à défendre les théories de Copernic et à mettre en cause la conception d'un univers clos.

7) Annick Bureau et Nathalie Magnan, *Connexions : art, réseaux, média*, éd. Ecole nationale supérieure des beaux-arts, 2002, Paris

8) *Low tech* : se dit d'une technologie minimale et simple, en opposition à *high tech*. *Upgrade* signifie la constante mise à jour d'un programme.

QUELQUES LIENS A DECOUVRIR OU REDECOUVRIR

voir et entendre

ASCII Bush - Yoshi Sodeoka, C505 – 2004

http://www.turbulence.org/spotlight/ASCII_BUSH/index.html

sans le savoir

IPainting

BlueScreen : <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/bluescreen.php>

faire ensemble

FingerTrack study2 – Yugop - 2001 : <http://yugop.com/ver3>

participer

Je ne suis pas une œuvre d'art – Annie Abraham – 2002

<http://www.fraclr.org/users/abrahams/perl/artf.pl>

laisser dire

Internaute – Karen Dermineur – 2001

<http://incident.net/works/internautre>

laisser faire

Urbaniser - Servovalve – 2003

<http://www.servovalve.org/2003/0104.html>

détourner

Form – Alexei Shulgin - 1997

<http://www.c3.hu/collection/form>

relier

Rhizome – Reynald Drouhin – 2000

<http://www.incident.net/works/rhizomes>

com(n)pter

Journal intime - Nicolas Frespech – 1997

<http://www.frespech.com/notes>

Titler - <http://www.titler.com>

discuter..

Sowana – Cercle Ramo Nash – 1996

<http://www.thing.net/~sowana>

risquer tout

Jodi - Joan Heemskerk & Dirk Paesmans – depuis 1997

<http://www.jodi.org>

