

Biographies des auteurs du dossier Net Art

Art sur le Web : citation, échantillon et jeu

Annie Gentès est maître de conférence en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications et chercheure associée au Centre d'histoire de l'art contemporain Pierre-Francastel de l'Université Paris X - Nanterre.

Résumé

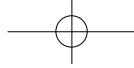
Les œuvres sur Internet semblent reprendre les pratiques traditionnelles d'emprunts et de collages. En fait, elles révèlent les conditions particulières de cette pratique citationnelle dans les machines numériques et en réseau et notamment son économie politique. Abondance et disponibilité aujourd'hui qualifient le régime des textes sur Internet avec pour conséquence une accentuation de l'usure des images. Cette situation particulière a contribué à faire basculer de la problématique de la *mimesis* à la problématique du jeu sur les variations. Le travail des artistes se déplace en effet d'une critique des images à la création d'outils et de cadres pour les lire et les réécrire. Avec eux, l'internaute prend de la distance par rapport aux matériaux mais s'implique dans leur composition et leur interprétation.

L'avenir du net art : rester "compatible"

David-Olivier Lartigaud et Nicolas Thély

David Olivier Lartigaud, chargé de cours à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, est rattaché au laboratoire des Arts et Médias (LAM) dirigé par Anne-Marie Duguet. De 2003 à 2006, il a été responsable de la ligne de recherche Art & programmation : sens et usage de la programmation informatique en art, soutenue par la délégation aux Arts plastiques du ministère de la Culture. Il est également organisateur des colloques *Programmation orientée art / Art-Oriented Programming*, tenus à l'amphithéâtre Richelieu de la Sorbonne en 2004 et 2007. En parallèle de son travail de recherche, il exerce une activité de graphiste et de développeur multimédia.

Nicolas Thély est maître de conférences en Esthétique et Sciences de l'art à l'université Paris 1 Panthéon Sorbonne. Ses thèmes de recherches portent sur l'esthétique, le numérique et l'art contemporain. Il a publié *Essai sur la basse définition* [Les presses du réel, 2007], *Corps, art vidéo et numérique* [Sceren-Cndp, 2006],



Manuel d'esthétique [Filigranes, 2005], et *Vu à la webcam (essai sur la web-initimité)*, [Les presses du réel, 2002].

Résumé

Que reste-t-il des productions de ces dix dernières années dans le domaine du Net Art ? En faisant le choix de l'Internet, les artistes jouent sur les formats d'action et brouillent ainsi les critères classiques de la production et, par conséquent, de la réception. Le problème alors posé est celui de l'immatérialité de l'œuvre d'art : le spectateur n'a plus de trace de l'œuvre, il a plutôt un rapport direct à elle. Le régime d'engagement de la réception devient alors incertain. Regarder un site Internet chez soi n'est pas identique au fait de se déplacer pour consulter un site dans un contexte d'exposition. De même que la présentation d'œuvres en ligne est très différente de leur démonstration dans un espace d'exposition connecté au réseau... À travers des œuvres historiques et contemporaines, nous nous interrogeons, dans cet article, sur les formes produites par le Net Art et sur les différentes manières dont ses productions s'articulent avec la vie traditionnelle des œuvres d'art (exposition, conservation).

La littérature numérique : support et matérialité

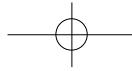
Serge Bouchardon, agrégé de lettres modernes, chef de projet pendant six ans dans l'industrie du multimédia éducatif, est actuellement maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université de Technologie de Compiègne, membre du laboratoire COSTECH (Connaissance, Organisation et Systèmes TECHniques). Parmi ses champs de recherche : le récit interactif, la littérature numérique.

Résumé

Les œuvres de littérature numérique exploitent la matérialité du support à des fins stylistiques et esthétiques. À côté des figures de style classiques, on peut identifier dans ces œuvres des figures spécifiques, que l'on peut qualifier de figures de manipulation. Mais si la rhétorique de ces œuvres est avant tout une rhétorique de la manipulation, celle-ci est étroitement liée à une esthétique de la matérialité. Cette esthétique peut être manifeste à trois niveaux : matérialité du texte, de l'interface et du support. La matérialité offre des prises à l'interacteur. Néanmoins, ce qui caractérise nombre d'œuvres numériques, c'est un jeu sur la perte de prise. Ces œuvres consistent, sur un plan ergonomique, à jouer conjointement de la prise en charge par le dispositif et du contrôle par l'interacteur, mais aussi, sur un plan plus anthropologique, à mettre en place un jeu sur prise et perte de prise.

Netartophilie (Illustration : a wiki story of netart (open source





Jacques Perconte, artiste plasticien, <http://www.technart.net>. Pour continuer : <http://blog.technart.fr/2007/06/29/terminale-extension-suite-en-ligne/>

La voie négative du Net Art

Antoine Moreau, artiste peut-être, chargé de cours à l'université de Paris 8, doctorant en STIC à Nice Sophia-Antipolis, initiateur de *Copyleft Attitude* et de la Licence Art Libre.

Résumé

Que peut être le NetArt en suite d'une histoire de l'Art traversée par la négation ? Nous tenterons de montrer qu'il est une pratique précise et sensible du réseau des réseaux en intelligence avec son écosystème. Nous ferons la distinction entre "l'Art sur le Net", "le NetArt" et "l'art du net". Il s'agira de montrer que le NetArt, en réalité, n'est pas autre chose que l'art du net : une pratique à la fois ordinaire et éclairée de l'Internet. Celle-ci a le souci de la beauté intrinsèque du réseau, elle en observe les qualités qu'on trouve dans les principes fondateurs de l'Internet et dans ceux du logiciel libre.

Net Art et droit d'auteur : genèse de la Copyleft attitude

Jean-Paul Fourmentraux, maître de conférences à l'université Lille 3, UFR Arts et Culture et Laboratoire Geriico, chercheur associé à l'Institut Marcel Mauss (EHESS) et au centre de Sociologie de l'Innovation (ENSMP) <http://cesta.ehess.fr/document.php?id=80>

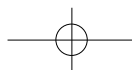
Résumé

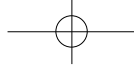
Résultat d'une co-élaboration entre artistes, informaticiens et internautes, le Net Art met en "œuvre" un rituel collectif qui distribue et attribue des modes d'interactivité technique et des formes d'interaction sociale renouvelées. Ce texte propose de reconsidérer la notion de droit d' "auteur" dans ce contexte de création du Net Art. Il prend comme terrain d'investigation le mouvement artistique de la *Copyleft attitude* qui engage artistes et informaticiens dans une redéfinition du *copyright*. À partir de l'inscription singulière de ce collectif d'artistes/informaticiens sont envisagés les principaux enjeux qui accompagnent l'adoption d'un "gauche d'auteur" en art.

Jouer/déjouer : une relation critique pour le net-art

Luc Dall'Armellina est chercheur en sciences de l'information et de la communication, docteur à l'université Paris-8.

Auteur-designer de poésie électronique, il enseigne l'hypermédia à l'Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Valence depuis 1999.





Résumé

L'étude "web-art-expérience" s'appuie sur un corpus de douze œuvres réalisées spécifiquement pour le médium Internet. Elles possèdent non seulement les propriétés médiatiques propres à leur milieu (texte, image, son) mais également celles, relationnelles, que mettent diversement en jeu(x) leurs auteurs. Pour élaborer cette typologie, j'ai suivi le précepte de Paul Valéry (*Variétés*) pour qui "Chercher une méthode, c'est chercher un système d'opérations extériorisables qui fasse mieux que l'esprit le travail de l'esprit". Ce travail est conceptuellement réalisé par un opérateur, un système. Une typologie peut être l'un de ces outils qui parviennent à différencier singularités et similitudes des objets qu'elle rassemble et relie dans un lieu, un topo. À travers cet article, le net-art y est esquissé dans ses dimensions médiatiques, technologiques, relationnelles, esthétiques et dans ses modes d'existence, en marge des institutions et d'une économie de l'art qui ne semblent pas aptes à le recevoir.

Net.art : au-delà du navigateur

Garrett Lynch (IRL) est artiste, enseignant, commissaire d'exposition et théoricien. Il explore le concept de réseau, au sens large du terme, au sein de la pratique artistique, le concept d'espace entre l'œuvre, l'artiste et son audience, la signification et l'emplacement des invitations artistiques (collaborations/exposition), le processus créatif et son argumentaire.

<http://www.asquare.org/>

<http://www.asquare.org/networkresearch/>

