

# Le Net Art

## Critique, technologie ou création

**Geneviève Vidal\***

Le Net Art (ou net art si l'on retient la double explication d'un des auteurs du dossier qui consiste à considérer Internet comme "un nom commun" et "l'art d'aujourd'hui comme n'ayant plus les qualités de l'Art"), est un objet d'étude très original dans le cadre de la réflexion sur les technologies de l'information et de la communication dans la société. Il nous a alors semblé important de jeter un regard croisé, artistes et chercheurs, sur ce qui est encore considéré de façon assez floue.

En effet, les appellations ne sont pas stables, la date de naissance de ce courant artistique n'est pas partagée par tous les acteurs, malgré (au moins) dix ans d'expériences discutées en conférences, colloques et autres manifestations et événements sur les arts numériques. La diversité d'approches tant du réseau Internet que des logiciels développés et/ou employés par les créateurs est telle qu'on s'en étonnera peu. Les artistes de l'Internet semblent réticents à l'égard du registre Net Art pour parler de leurs créations. Il est toutefois convenu de définir le Net Art comme des œuvres spécifiquement conçues pour l'Internet, ou dit autrement, en se référant à un passage d'une des contributions du dossier, comme des œuvres ayant "intégré l'esprit d'Internet".

La récente *doxa* en matière de création sur l'Internet insiste pour qualifier le Net Art, sans doute pour faciliter le propos ; tout le monde ferait-il croire qu'il sait de quoi on parle ? Les institutions habituellement préoccupées par les expressions et productions artistiques (galeries, musées notamment) sont assez peu tentées par les aventures Net Art (à part quelques pièces exposées temporairement).

Pourtant on en parle de temps en temps, dans les magazines qui consacrent leurs colonnes à la critique artistique, sur l'Internet surtout. Nous avons donc souhaité saisir les enjeux relatifs à cette forme d'expression fondée sur les technologies informatiques et le réseau Internet. Il apparaît également intéressant de cerner le potentiel d'inventions techniques et sociales que le Net Art génère. Est-il porteur d'interrogations sur l'Internet, d'une critique, ou bien

\* Geneviève Vidal : LabSic, université Paris 13-MSH Paris-Nord : gvidal@sic.univ-paris13.fr

facteur de nouvelles modalités d'intensification des technologies de l'information et de la communication dans la société ?

### Les acteurs du Net Art

Le premier ensemble d'enjeux concerne le monde de la création. Le mouvement Net Art, ancré dans l'histoire des "arts cybernétiques" de la fin des années 1960, serait né dans les années 1990, avec des artistes comme Jodi, Vuk Cosic, Alexei Shulgin, Olia Lialina. Mais, certains diront que le Net Art puise dans les expériences d'Internet des années 1980 et qu'il est né avec le mail, bien avant le Web. Repérer l'histoire du Net Art a été tenté avec l'ouvrage de Natalie Bookchin et Alexei Shulgin, *A story of net art*, 1999, *open source*, repris par l'un des auteurs-artistes intervenant dans ce dossier, Jacques Perconte, pour proposer *a wiki story of Net Art*<sup>1</sup>, qui invite à changer l'histoire<sup>2</sup>. Annick Bureau et Nathalie Magnan ont également proposé : *Connexions : art, réseaux, média*, Paris, Ensba, 2002. On peut retenir par exemple que (ce qui peut être considérée comme) la première exposition d'arts cybernétiques, à Londres, a suffi pour annoncer la naissance d'un mouvement, dans l'euphorie d'une envie de société nouvelle de la fin des années 1960, rejoignant celui du Net Art, même si ce dernier est "coincé" (selon Jacques Perconte) dans l'Internet des années 1990<sup>3</sup>. On peut ajouter que l'art cybernétique ou le Net Art est parfois confondu avec l'art interactif.

Si l'on souhaite d'autres noms de net artistes pour mieux se repérer, Annick Bureau propose une typologie de la création sur Internet<sup>4</sup>. On pourra également consulter le site<sup>5</sup> de Nicolas Frespech et son site-guide de "ressources sur le Net Art", ainsi que le dictionnaire des arts médiatiques (dépassant certes l'expression artistique sur l'Internet) sous la direction de Louise Poissant<sup>6</sup>.

Les passionnés et les plus patients pourront s'y retrouver, mais nous pouvons ici mentionner que les net artistes, auteurs, informaticiens, plasticiens, littéraires, designers ou vidéastes... entretiennent des relations très particulières avec les logiciels, les programmes et l'Internet. Le code, le mode réticulaire de la mise en scène et diffusion des œuvres, les inventions graphiques, sonores ou interactives font œuvres, qui interrogent ou interpellent le média, les technologies. Art contemporain, art technologique, art de la communication, le Net Art

1. <http://www.technart.fr/NetArtHistory/>

2. A relever : quand on veut consulter l'histoire complète sur <http://calarts.edu/%7Eline/history.html>, nous n'y sommes pas autorisés.

3. Voir par exemple : <http://www.easylife.org/netart/>

4. <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typlInternet.php>

5. <http://www.uvio.com/>

6. Une version en ligne <http://www.comm.uqam.ca/GRAM/intro.html> et un dictionnaire imprimé aux éditions Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, Québec, 1997.

est renié, rejeté, adoré, détesté. Il étonne, surprend, déroute, procure du plaisir, agace, attire. Il est éphémère aussi. Un jour sur un serveur, un autre l'œuvre disparaît. Parfois archivées, souvent mises à jour, les créations sont changeantes, mobiles, transitoires. De fait, elles sont rarement hébergées par des institutions, ou alors temporairement ou en partie. La plupart du temps, elles sont présentées par leurs auteurs ; les sites des artistes ne seraient-ils que des sites personnels ? Parfois des créateurs s'associent pour créer une plateforme présentant les œuvres de ses membres, sans revendiquer la communauté ou le collectif. Des listes de discussion sont consacrées au monde du Net Art. Quelques chercheurs mènent des travaux sur les créations et l'environnement Net Art, ils apportent une réelle contribution pour saisir cet univers. Les créateurs, quant à eux, écrivent parfois sur leur pratique, livrent des témoignages et analyses de ce monde créatif et surtout de l'Internet.

Le réseau des réseaux constitue en effet une scène des pratiques artistiques, sans pour autant omettre qu'il offre également un accès, *via* les mêmes interfaces, à un nombre considérable d'informations et de communications.

Le Net Art bouleverse les repères des internautes pour autant compétents face aux innovations. Les artistes développent parfois une posture critique à l'égard des processus à l'œuvre sur l'Internet, ils mettent, d'une certaine manière, en débat des postures captives des utilisateurs des technologies informatiques. Mais la contestation, à l'heure où des innovations juridiques (licence art libre, *creative commons*) s'élaborent, est timide, peu visible, et surtout peu entendue, car peu relayée, comme si exister sur l'Internet suffisait pour que la rencontre avec les internautes s'opère. De fait, on serait tenté de dire que le Net Art contribue peu à la critique, voire la dénonciation, de l'informatisation sociale. Cependant, les mises en scène de l'interactivité émanant de la production net artistique constituent des territoires féconds pour poursuivre l'analyse des technologies de l'information et de la communication dans la société.

### **Les publics du Net Art**

Le second ensemble d'enjeux renvoie justement à l'univers des publics. Or, on peut oser dire que le Net Art n'a pas de public. Les artistes ne le pensent pas en général, pourtant ils y pensent souvent, la plupart du temps en apposant un compteur, ou surtout en discutant avec certains curieux dans les festivals. Les artistes eux-mêmes composent sans doute le public du Net Art ou au moins le premier public, rejoint par les critiques, les chercheurs et les premiers curieux. Peu nombreux sont les chercheurs qui s'intéressent au public du Net Art et pour une bonne raison, ils sont difficiles à rencontrer. Des médiateurs

comme les espaces multimédia travaillent pour faire découvrir le Net Art à un public plus large, mais il y a encore beaucoup à faire, bien que les événements qu'ils organisent attirent du monde. Quand on propose à des internautes de consulter des sites Net Art, ils sont ravis, curieux et s'y engagent volontiers. Mais à part quelques irréductibles, eux mêmes impliqués dans la technologie ou l'art, les autres abandonnent, déroutés par les propositions. Pourtant, un des propos du Net Art est d'interpeller les internautes, qui acceptent bien souvent l'informatisation, la réticularisation et la marchandisation de la société dite de contrôle par tous les potentiels de traçabilité, à laquelle les net artistes participent également d'une certaine manière. Néanmoins, ressentant parfois de grandes émotions, les internautes se lancent, souvent déconcertés, dans l'aventure pour expérimenter l'interactivité, pour interroger leur condition et l'artiste.

### **De la difficulté d'identifier les publics de Net Art**

En effet, les internautes font partie des expérimentations esthétiques et interactives<sup>7</sup>. Pétris de représentations, souvent fondées sur des pratiques de musées et des visites d'expositions, la figure de l'artiste provocateur, bousculant les habitudes et routines, capable de rompre avec les codes dominants, les internautes font preuve d'inventions d'usages, même s'il y a parfois rejets, contournements des propositions. Certains vont même jusqu'à douter des propositions en ligne comme étant des productions artistiques.

Par ailleurs, pétris d'usages de l'interactivité, ils se pensent susceptibles d'être acteurs à tout moment sur les sites consultés. Or, l'interactivité, qui ne se réduit pas à l'arborescence à parcourir sur le mode fondé sur l'hyperchoix, peut être appréhendée comme processus informationnel et communicationnel, comme écriture, image, esthétique, médiation, expérience, service, stratégie marketing, innovation sociale, économique et politique, enjeu de pouvoir et de liberté... Celle-ci peut encore être confondue avec la facilité de diffusion des contenus, associée à la liberté et au plaisir du choix parmi les fragments à manipuler, au plaisir de la commande prise en compte par le système mettant en relation des informations ou en communication. Mais toutes ces conceptions de l'interactivité sont-elles compatibles avec le Net Art ? L'utilisateur est en effet susceptible de devenir émetteur d'information, mais dans le cadre d'une découverte d'œuvres Net Art ? Si non, il est souvent frustré, et même s'il peut participer, il ne possède pas le même équipement que l'artiste, ni la

7. Toutes les observations suivantes à propos des internautes consultant des sites de Net Art s'appuient sur une enquête Vidal, Gagnebien 2007, *Rencontre avec les internautes*, pp 193-223, in Vidal, Geneviève (2007) : *Web : art-experience*, Rapport remis à l'Agence nationale de la Recherche (ANR) et au ministère délégué à la Recherche et aux Nouvelles Technologies, Direction de la Technologie, Département Nouvelles Technologies pour la Société, Paris, 265 pages.

même maîtrise des outils-logiciels pour publier sur le site Net Art. Les usagers s'appuient donc sur un imaginaire du potentiel de l'interactivité informatique pour découvrir le Net Art, quand ils en ont l'occasion. Mais pourtant les relations établies, lorsqu'elles le sont, avec les œuvres Net Art, n'ont-elles rien à voir avec l'imaginaire relié à l'interactivité associée également aux notions d'efficacité et de performance, relevant d'une rationalité sociotechnique ? Avec le Net Art, en effet, les usagers décuplent leurs compétences techniques qui entretiennent le sentiment d'acquérir du pouvoir. Est-ce le propos, y a-t-il un propos ? N'est-ce pas avant tout émotion, humour et provocation ? mais aussi fruit de recherches de la part d'artistes férus de technologies informatiques ?

La reconnaissance de la performance de l'usage d'un ordinateur connecté à l'Internet qui renforce le sentiment d'action existerait-il alors autant dans le Net Art que dans le marketing ? La conception d'un usager libre de ses actions grâce aux hyperliens, inventant un "Web 2.0" par l'édition collaborative et participative, en parallèle d'une conception d'un usager aliéné par les technologies informatiques et réticulaires résonneraient donc aussi dans l'univers net artistique. Et l'interactivité informatique continue de faciliter ou est sommée de faciliter les interventions des usagers, même prises dans un cadre de participation prévu par les émetteurs, même si la participation est envisagée comme alternative voire subversive comme avec le Net Art.

Dans les sites d'artistes, les technologies interactives semblent inviter à participer à l'invention d'une nouvelle manière de rencontrer l'art contemporain. Cet objectif doit cependant faire l'objet d'un accompagnement et les Espaces Culture Multimédia (ECM) constituent des lieux de médiation culturelle. Le fait d'accéder à de nouvelles expériences sensibles *via* un ordinateur engendre parfois un sentiment de performance, mais aussi parfois un sentiment de frustration, soit en termes de méconnaissance culturelle, soit en termes de limites techniques. Grâce à la maîtrise des médiations technicisées, les internautes se sentent libres de choisir leurs parcours dans les données en ligne. Les accès leur donnent le sentiment d'être privilégiés du fait d'être connectés à un ordinateur multimédia, et de faire valoir une forme de distinction. L'imaginaire joue encore un rôle moteur pour le désir d'accéder à des contenus inédits. Un certain narcissisme rejoint un sentiment d'efficacité grâce à une interface qui permet de manipuler les contenus à sa guise. Quand les sites sont considérés expérimentaux comme avec le Net Art, les internautes revendiquent une posture originale, en formant un public d'initiés, défricheurs et découvreurs de nouvelles pistes sur un territoire réticulaire. Toutefois, s'inscrire dans un cadre d'usage inédit n'implique pas toujours et à tous moments d'être un hyperacteur, notamment quand la culture

audiovisuelle, avec un diaporama, des images aléatoires par exemple, intervient au cours des consultations, quand l'interprétation d'une proposition conduit à se laisser immerger sans intervention fonctionnelle. Ainsi, les internautes cherchent seulement une position de lecture et de visualisation et déclarent avoir envie d'une consultation facile en sons et images, voire une immersion. La posture de visualisation semble, d'une certaine manière, minimiser une interrogation sur les outils, le média, dans une posture "esthétique classique" face à une œuvre dans une appréhension visuelle indépendamment de l'interface interactive. Mais cette posture ne prouve pas pour autant des moments de passivité. Quand l'utilisateur adopte par ailleurs une attitude critique, il démontre qu'il n'est pas subjugué par la technologie multimédia, même s'il se dit déstabilisé, étonné ou s'il revendique un pouvoir grâce à l'interactivité.

Mais l'interactivité peut devenir une contrainte, dans un sentiment paradoxal de liberté. En effet, les internautes ressentent le besoin de s'appuyer sur des cadres d'usages préalables qui peuvent alors former un contexte contraignant, comme la main signifiant le lien, une couleur spécifique des hyperliens, les sommaires et menus permettant une distribution des accès, offrant une fenêtre de lecture et de visualisation, barres de progression des téléchargements, lien sur les images. Dès que ces signes sont perturbés par les artistes, les internautes cherchent leurs repères, leurs habitudes, les empêchant d'une certaine manière de découvrir les propositions innovantes.

Dans un désir d'agir dans une immédiateté, le corps de l'utilisateur, en particulier la main le plus fréquemment en permanence sur la souris, facilite les répétitions par simples clics de souris sur les images, les œuvres et les présentations des artistes, les invitations multimédias et sur la barre de navigation. Mais la participation des internautes dans la médiation technicisée ne conduit que rarement à une intervention dans les contenus, le plus souvent seulement en surface, ou à l'envoi de courrier électronique. Assistons-nous alors à une reproduction des partages des rôles entre artistes et publics ?

Entre solennité et désacralisation relative à l'expérience artistique, l'écran se présente comme interface d'une variété de contenus, de tous types culturel, éducatif, marchand, ludique, administratif et professionnel et les œuvres artistiques *via* l'ordinateur peuvent dès lors être réduites en informations palpables du bout du clavier.

Dans un cadre (télé)communicationnel pourtant inégal, l'utopie du pouvoir de l'internaute grâce à la participation dans la médiation ne permet pas de confirmer l'appropriation des moyens de production par les récepteurs-publics, telle qu'elle s'opère par les émetteurs-artistes. Toutefois, de nouvelles relations avec les contenus sont à l'œuvre et les artistes y contribuent. Les sites d'artistes participent à

la multiplication de nouvelles expériences interactives. Ce faisant, la posture relative à l'ordinateur fait référence aux produits industriels culturels de consommation. Les usagers, qui investissent en temps, en compétences et en achats de matériels, logiciels et télécommunications, veulent pouvoir tout connaître de l'artiste qui doit se raconter sur l'Internet, sans n'avoir plus rien à cacher.

Avec l'interactivité, on l'a compris, les internautes souhaitent rencontrer les propositions esthétiques dans une logique d'action. Globalement inédite, l'interactivité les engage pourtant parfois dans des modalités de consultation banalisées, selon une logique de commande (sélectionner/paramétrer, envoyer, recevoir le perceptible). Dans une ambivalence des envies et usages, les internautes, qui cherchent sans cesse des repères, sont alors déçus, critiques, attendant du Net Art des remises en cause des habitudes, des surprises. D'ailleurs, certaines expériences offrent ces occasions de postures originales comme ne plus attendre la fin d'un "programme", rencontrer des signes insaisissables.

Lorsqu'ils ne trouvent pas de repères de l'interactivité par hyperliens, les internautes se retrouvent déstabilisés, puisque troublés, attendant le téléchargement des signes habituels pour agir. Perturbés par les propositions artistiques, ils peuvent alors décider de se déconnecter, et quitter le site. Entre usages normatifs et déstabilisations, la rencontre avec le Net Art offre la possibilité d'interroger les outils, les signes-passeurs [Jeanneret, Souchier, 2003]<sup>8</sup>. Ainsi, ces déstabilisations conduisent à des découvertes dépassant la réaction et les internautes engagent alors leur corps et leurs émotions, pour découvrir l'œuvre, la technologie comme événement.

Par ailleurs, comme pour se rassurer, ils cherchent à interpréter, pour retrouver une histoire avec un début, une fin, pour décoder un message, pour comprendre les intentions de l'artiste, tout en mêlant leurs interprétations du monde, de la société, pour livrer leurs commentaires, voire leurs jugements, sur la technologie, le graphisme, l'œuvre, l'artiste, par exemple des analyses sur la production Net Art qui ne s'appuierait pas suffisamment sur une répartition des tâches pour une maîtrise à tous les niveaux, comme au cinéma. Critiqué, l'artiste n'est parfois pas considéré à la hauteur de ses représentations des technologies interactives, des territoires inconnus du Net Art, qui ouvre sur un imaginaire d'inventions tout en désirant des repères pour trouver une place dans l'œuvre. Le fait de désirer l'inconnu et d'exiger des repères met en tension l'expérience interactive offerte par le Net Art. Cette dernière invite à une exploration de l'inattendu, mais peu s'y

8. Jeanneret Yves, Souchier Emmanuel, Davallon Jean, Després-Lonnet Marie (éditeurs), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, Centre Pompidou, 2003.

aventurent. Le Net Art est donc pour les internautes, entre malaise et bonheur, agacement et plaisir, un univers globalement flou, et les situations (ergonomiques, interactives et esthétiques) sont interprétées voire vécues comme déconcertantes, bien qu'elles participent d'une interactivité en permanente évolution.

Les internautes peuvent éprouver un sentiment d'échec lorsqu'ils ne peuvent pas agir ou ont le sentiment de ne pas comprendre l'œuvre. Malgré ce sentiment d'échec, de culpabilité, certains internautes, qui pourraient former le public du Net Art, dépassent le manque de repères pour s'engager dans des expériences, qui procurent de grandes émotions, faisant parfois l'objet de rapprochement avec des émotions similaires déjà ressenties, mais parfois qui ne font l'objet d'aucun ancrage préalable, telle que la réflexion sur l'écriture, la lecture, le rapport aux mots, à l'innovation technique, tel que le fait de penser la non fin, l'inachevé, de développer une nouvelle culture de l'immatériel détachée de la linéarité propre à la culture du livre, du film.

Dans ce dernier cas, ils vivent leurs émotions dégagées de toute comparaison, pour laisser place à une autonomie des émotions esthétiques. Mais des émotions peuvent provenir de contournements ou détournements. En effet, des internautes font parfois preuve de détournement de l'œuvre telle qu'elle a été mise en ligne par l'artiste, par exemple en ne cherchant que le blocage du programme, en écoutant seulement la musique d'un site tout en consultant d'autres sites.

L'implication interactive de l'internaute a aussi des conséquences sur des sensations physiques : en dessinant le ressenti physique *via* les images et en mimant les gestes prescrits, en éprouvant le stress provoqué par des effets visuels, en appliquant des caresses de l'œuvre *via* l'écran de l'ordinateur, en dévoilant un texte, vécu comme le soulevé d'un voile. La désorientation peut être appréciée par certains du fait qu'elle provoque des postures nouvelles. Mais le besoin de repères guide, inmanquablement, les internautes vers une posture qu'ils connaissent. La souris bouge alors pour chercher les actions (qui parfois n'existent pas), malgré la désorientation et la déception de ne pouvoir interagir comme ils le souhaitent.

Mais quand ils n'abandonnent pas, les internautes explorent, apprécient de ne plus interagir pour se laisser saisir d'une émotion de la beauté du dévoilement de l'œuvre, de la surprise d'un texte, de l'amusement de mots.

Par ailleurs, les internautes s'engagent dans un questionnement sur l'éphémère, la déstabilisation, le fragment, la copie (bien que plusieurs interrogent le droit d'auteur) qui peut être l'original, sur la disparition de l'œuvre sur l'Internet. Ils souhaiteraient en garder une trace, une photographie, une copie d'écran, conserver et capter l'œuvre à un moment-clé de son déroulement. De fait, le moment présent,



dans le cadre de la connexion client-serveur, pensée comme copie mais formant l'original de l'expérience vécue, constituerait cet espace-temps. Les découvertes de sites Net Art permettent donc de mettre en relief une culture de l'interactivité fondée sur une représentation désormais banale de l'interactivité : cliquer, pouvoir intervenir à la surface du site, voire pour une prise en compte des contributions dans le site. Les internautes estiment en effet que le site doit donner à voir dans une immédiateté les possibles interactifs, sans avoir besoin d'être un public averti. De fait, malgré une mise en œuvre globalement pauvre de l'interactivité, les émotions ressenties et les interprétations par les internautes révèlent une richesse, qui peut nourrir une réflexion en matière d'invention de l'interactivité sur l'Internet.

Ces nouvelles expériences préparent-elles alors le futur marché de l'interactivité ? Les industries du logiciel multimédia, les industries culturelles ont sans cesse innové pour offrir de nouveaux services et produits. Les ingénieurs développent des technologies et des systèmes dynamiques et adaptatifs, les acteurs du marché Internet innove dans des boucles de récupération [Boltanski, Chiapello, 1999]<sup>9</sup> pour le développement permanent de l'offre informationnelle et culturelle, les artistes explorent de nouvelles formes de l'interactivité, reconditionnent des médias déjà produits en quantité industrielle par la culture contemporaine. Les internautes quant à eux s'approprient ou non les technologies interactives, sans cesse renouvelées et sont prêts à amplifier leurs compétences en matière d'interactivité dans une volatilité d'usages. Toutefois, cette volatilité s'inscrit dans une filiation d'usages, puisque les internautes étendent leurs usages de l'ordinateur et de l'Internet dans des cadres de référence nécessaires aux expériences interactives.

Au-delà du contexte de la production Net Art, nous pouvons faire l'hypothèse que les internautes, même réticents, accepteront les innovations interactives, remettant en cause leurs habitudes, dans les services et produits en ligne dans le cadre de la marchandisation et l'industrialisation de l'Internet, tout en exigeant cependant des repères et le respect de leurs données personnelles, leur liberté de consultation hypermédiatique et d'interprétation. Dès lors une acceptation d'être déroutés, d'où découlerait une ouverture des usages de l'interactivité et de nouveaux types de contrats de communication contemporaine, non spécifique au Net Art, émergerait-elle ?

### **Un autre regard sur les TIC ?**

Le Net Art procure indéniablement de nouvelles pistes de réflexion sur la dissémination des technologies informatiques dans la société. Nous avons recueilli plusieurs propositions de contributions,

9. Boltanski Luc, Chiapello Eve, 1999, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.

qui nous ont alerté sur la faiblesse d'un regard critique sur le Net Art, sur le manque de travaux sur les publics. Cependant, les analyses que nous proposons dans ce dossier, provenant de chercheurs en sciences de l'art, esthétique, en sociologie, en sciences de l'information et de la communication, ainsi que des écritures d'artistes de l'Internet, présentent l'intérêt de développer des problématiques fécondes, telles que l'hybridation des écritures des idées et de la technologie (le programme), les artistes-programmeurs, ou l'immense besoin de stockage pour des productions éphémères, cela conduit à lire une situation paradoxale, reflétant les tensions posées par le déploiement intensif des TIC en réseaux. L'artiste explore, interroge sans détour, à la surface sur laquelle il faut peut-être s'attarder, l'artiste qui donne son avis nous y invite.

La revue *Terminal*, qui n'entretient pas de relation étroite avec le monde de l'art, s'adresse à des lecteurs habitués aux écrits de la recherche, ils seront, nous l'espérons, heureux, peut-être surpris, de découvrir des réflexions inscrites dans le monde d'un art si contemporain, et même provenant d'ateliers d'artistes.

Nous vous invitons à une lecture en deux grands mouvements, ponctués d'avis et témoignages de deux artistes :

- La première partie est consacrée à des travaux qui tendent vers une histoire en cours du Net Art. Commencer ainsi offre une entrée en matière, surtout lorsqu'on découvre l'univers du Net Art. Annie Gentès place les œuvres sur Internet dans la continuité des pratiques d'emprunts et de collages. Nicolas Thély et David-Olivier Lartigaud proposent de faire le point sur les productions dans le domaine du Net Art, tout en abordant le brouillage des critères classiques de la production et de la réception. Serge Bouchardon présente le monde de la littérature numérique, inscrit dans une histoire de trente années, avec une grande variété d'exemples.

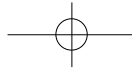
Un témoignage d'artiste est proposé, celui de Jacques Perconte, qui donne un avis. Son blog propose de poursuivre :

<http://blog.technart.fr/2007/06/29/terminale-extension-suite-en-ligne/>

- Avant de passer au second mouvement, abordant le militantisme du *Libre dans le Net Art*. Cette partie, plus spécifique que la première, montre l'importance dans l'Internet du mouvement *Libre*, pénétrant également la sphère de la création dans toute sa multiplicité.

Antoine Moreau, "artiste peut-être", expose le Net Art comme une pratique qui a "le souci de la beauté intrinsèque du réseau" et qui rejoint "les principes fondateurs de l'Internet et (...) du logiciel libre".

Jean-Paul Fourmentraux présente le Net Art comme le "résultat



d'une co-élaboration entre artistes, informaticiens et internautes". L'article "propose de reconsidérer la notion de droit d' "auteur" dans ce contexte de création du Net art", en s'appuyant sur "le mouvement artistique de la *Copyleft attitude*".

Cette seconde partie se termine avec une proposition, par Luc Dall'Armellina, de typologie, suite à d'autres tentatives de typologies, rythmant l'histoire courte du Net Art. L'auteur propose de "dépasser la simple classification et dessiner... ce topos acceptable pour ces différences irréductibles que sont les œuvres de net-art".

Pour clore ce dossier, un autre témoignage, celui de l'artiste Garrett Lynch, "explore le concept de réseau", "le concept d'espace entre l'œuvre, l'artiste et son audience".



*Les images en couleur de ce numéro sont consultables sur le site de la revue Terminal*  
**[www.terminal.sgdg.org](http://www.terminal.sgdg.org)**

