

1. Le net.art : un aperçu

A. Le comble du modernisme

1. Définition

- a. Le terme net.art fut créé par un logiciel défectueux et servait au début, comme son nom l'indique, à décrire une activité artistique et de communication sur Internet.
- b. Les net.artistes cherchaient à abolir les divisions en disciplines autonomes et les classifications dépassées auxquelles sont soumises de nombreuses pratiques militantes.

2. Zéro compromis

- a. En restant indépendant de la bureaucratie institutionnelle
- b. En ne travaillant pas dans la marge afin de générer une large audience ainsi que beaucoup de communication, de dialogue et de plaisir
- c. En trouvant d'autres valeurs que celles qui sont entérinées par des systèmes théoriques et idéologiques structurés
- d. T.A.Z. (zone d'autonomie temporaire) de la fin des années quatre-vingt-dix : l'anarchie et la spontanéité

3. La pratique plutôt que la théorie

- a. Ce but utopique qui était de combler le fossé toujours grandissant entre art et vie de tous les jours fut peut-être, pour la première fois, atteint et devint une pratique bien réelle, quotidienne, voire banale.
- b. Au-delà de la critique institutionnelle : par quoi un artiste/un individu pourrait être sur un pied d'égalité avec une institution ou une société commerciale.
- c. La mort effective de l'auteur

B. Traits spécifiques du net.art

1. La formation de communautés d'artistes internationales et interdisciplinaires
2. Un investissement sans intérêt matérialiste
3. Une collaboration qui exclut d'envisager l'appropriation des idées
4. Préférer la communication à la représentation
5. Immédiateté
6. Immatérialité
7. Temporalité
8. Une action basée sur le processus
9. Le jeu et la performance sans souci des conséquences historiques
10. Le parasitisme comme stratégie
 - a. Partir du terreau initial dans la réalité du réseau virtuel
 - b. Investir les réseaux de la vie réelle
11. Disparition des frontières entre privé et public
12. Tout en un
 - a. L'Internet comme support de production, de publication, de distribution, de promotion, de dialogue, de consommation et de critique
 - b. Désintégration et mutation de l'artiste, du commissaire d'exposition, du correspondant, du public, de la galerie, du théoricien, du collectionneur et du musée

2. Petit guide pour faire son propre net.art

A. Créez les bonnes conditions

1. Ayez accès à un ordinateur configuré comme suit:
 - a. Macintosh avec processeur 68040 ou plus (ou PC avec processeur 486 ou plus)
 - b. Au moins 8 Mo de RAM
 - c. Un modem ou une autre connexion Internet
2. Logiciels requis
 - a. Editeur de texte
 - b. Traitement de l'image
 - c. Au moins l'un de ces logiciels Internet: Netscape, Eudora, Fetch, etc.
 - d. Editeur son et vidéo (optionnel)

B. Choisissez le mode

1. Basé sur le contenu

2. Formel
3. Ironique
4. Poétique
5. Militant

C. Choisissez le genre

1. La subversion
2. Le réseau comme objet
3. L'interaction
4. Le streaming
5. Le carnet de voyage
6. La téléprésence collaborative
7. Le moteur de recherche
8. Le sexe
9. Le récit
10. Les cyber-mystifications et la construction de fausses identités
11. La production et/ou la déconstruction d'interfaces
12. Art ASCII
13. Art du navigateur ou du logiciel en ligne
14. Art de la forme
15. Environnements interactifs multi-utilisateurs
16. Art par vidéoconférence CUSeeMe, chats, e-mails, ICQ et listes de diffusion

D. Production

3. Ce que vous devez savoir

A. Statut actuel

1. Le net.art connaît de gros bouleversements du fait de son nouveau statut et de sa reconnaissance par l'institution.
2. Ainsi le net.art se métamorphose actuellement en une discipline autonome avec tout son attirail de théoriciens, commissaires, départements de musées, spécialistes et conseils d'administration.

B. Matérialisation et mort

1. Mouvement de l'éphémère, l'immatériel et l'immédiat vers le matériel
 - a. La production d'objets et l'exposition dans une galerie
 - b. Archivage et conservation
2. L'interface avec les institutions: la boucle culturelle
 - a. Travaillez hors de l'institution
 - b. Clamez haut et fort que l'institution est maléfique
 - c. Défiiez l'institution

- d. Renversez l'institution
- e. Devenez vous-même une institution
- f. Attirez l'attention de l'institution
- g. Repensez l'institution
- h. Travaillez au sein de l'institution

3. **L'interface avec les sociétés commerciales: mise à jour 1**
- a. De l'exigence de suivre la production commerciale afin de rester à la page et en vue
 - b. De l'utilisation de stratégies artistiques radicales pour la promotion d'un produit

4. **Conseils et astuces cruciaux pour le net.artiste moderne qui réussit**

A. **Techniques promotionnelles**

1. Assistez et participez aux expositions, conférences et festivals d'art technologique importants
 - a. Physiquement
 - b. Virtuellement
2. N'acceptez en aucune circonstance de vous acquitter de droits d'entrée ou de frais de déplacement ou d'hôtel
3. Evitez les formes traditionnelles de publicité (cartes de visite, etc.)
4. Ne concédez aucune affiliation institutionnelle
5. Créez et contrôlez votre propre mythe
6. Contredisez-vous régulièrement dans des e-mails, des articles, des interviews et dans la conversation informelle et privée.
7. Soyez sincères
8. Choquez
9. Subvertissez (vous-mêmes et les autres)
10. Soyez cohérents dans votre image et dans votre travail

B. **Indices de succès: mise à jour 2**

1. Largeur de la bande passante
2. Petit(e)s ami(e)s
3. Nombre de hits sur les moteurs de recherche
4. Nombre de hits sur vos sites
5. Nombre de liens vers votre site
6. Invitations
7. E-mails
8. Billets d'avion
9. Argent

5. **Appendice utopique (ou: après le net.art)**

A. **Comment l'activité créatrice individuelle, plutôt que l'affiliation à quelque mouvement artistique à la mode, devient la plus appréciée**

1. Résultant largement de la distribution horizontale plutôt que verticale de l'information sur l'Internet
2. Empêchant ainsi à une voix dominante de s'élever au-dessus des expressions diverses, multiples et spontanées

B. **L'avènement d'une artisane**

1. De la formation d'organisations qui évitent la promotion des noms de personnes
2. Du contournement des institutions artistiques pour s'attaquer directement aux produits commerciaux, aux médias dominants, aux sensibilités créatrices et aux idéologies hégémoniques
 - a. Sans prévenir
 - b. Sans avoir été invitée
 - c. Sans être attendue
3. Ne plus avoir besoin des mots " art " ou " politique " pour légitimer, justifier ou excuser ses activités

C. **L'Internet après le net.art**

1. Un centre commercial, un sex-shop et un musée
2. Une ressource, un outil, un site et un point de rencontre pratiques pour une artisane
 - a. Qui se meut et se transforme aussi vite et intelligemment que ce qui cherche à la consommer.
 - b. Qui ne craint ni n'accepte les étiquettes que l'on colle et décolle
 - c. Qui travaille librement avec des formes complètement nouvelles ainsi qu'avec des formes plus anciennes et plus traditionnelles.
 - d. Qui comprend l'urgence constante qu'il y a d'établir une communication libre et réciproque d'utilisateurs multiples à utilisateurs multiples plutôt que de se cantonner à la représentation.