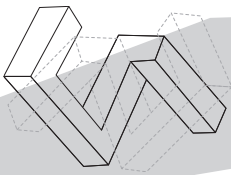


une TYPOLOGIE pour appréhender l'ART CONTEMPORAIN
sur INTERNET...



Anne-Laure QUITTÉ

Anne Laure Quitté est animatrice multimédia et webmestre à Rurart (lycée agricole de Venours en Poitou-Charente). A partir d'une recherche réalisée dans le cadre d'un mémoire de DESS, elle nous propose une typologie pour appréhender l'art contemporain sur internet.

TYPOLOGIE DES MODALITÉS DE DIFFUSION DE L'ART CONTEMPORAIN SUR INTERNET : UN OUTIL POUR SE REPÉRER

Numérisation d'œuvres des musées, artistes s'emparant du médium Internet pour la création d'œuvres spécifiques, le phénomène de migration de l'art contemporain sur Internet est protéiforme : le web y est à la fois conçu comme un média de diffusion classique et comme un nouvel espace d'invention artistique où « créer revient à montrer et montrer à créer ». Une typologie des modalités de diffusion et de création de l'art contemporain sur le web peut aider à se repérer... Nous présentons ici la synthèse d'une typologie proposée dans le cadre d'un mémoire de DESS Webmestre éditorial¹. L'intégralité des contenus de ce mémoire, notamment des éléments de définitions, les commentaires et comparaisons de sites permettant d'étayer cette typologie, est accessible sur le site rurart².

Sur Internet, il nous semble qu'il existe deux principes de diffusion très différents : d'une part, des œuvres qui sont sélectionnées et présentées au sein d'un ensemble, donc mises en

perspective, médiatisées (comme dans une structure physique traditionnelle), quelles que soient ces formes de médiation et leurs auteurs (institutions, artistes eux-mêmes, critiques...). Dans un deuxième cas, typique d'Internet, peut s'opérer un accès direct à l'œuvre. Il s'agit des œuvres de web art : le médium, le matériau de création, est intimement lié au matériau de diffusion et Internet est utilisé « comme une place publique pour un art public » dans la masse des sites disponibles³. A propos de création dans l'espace d'Internet, on peut affirmer que « la notion centrale devient celle de l'accès à l'œuvre »⁴.

En ce qui concerne le premier ensemble, on peut y distinguer deux groupes : le premier comprend la sélection et la présentation d'un ensemble d'œuvres à partir d'un équivalent réel, le deuxième procède d'une présentation originale, qui n'existe que sur internet.

Dans le premier groupe, on trouvera les équivalents des



musées ou centres d'art, déclinant diverses approches dans la mise à l'écran des œuvres : s'inspirant ou non de la scénographie du lieu physique, présentée en base de données... On peut y compter aussi les équivalents des revues papier d'art contemporain (revues critiques ou conçues comme support de diffusion original d'œuvres graphiques) : l'œuvre subit deux filtres médiatiques, celle du support papier, surenchérie par celle d'Internet.

Le deuxième groupe comprend les ensembles d'œuvres bénéficiant d'une sélection et diffusion originales n'existant que pour le web, ce que nous appelons les musées virtuels. Certains diffusent sur Internet des représentations d'œuvres (matérielles ou immatérielles) émanant de différentes sources, il s'agit du concept de « musée simulé »⁵, ils jouent le rôle de relais de diffusion (musée thématique, base de ressource mutualisée, répertoire d'œuvres ou d'artistes, site d'artiste...). D'autres diffusent des œuvres originales, et ont pour caractéristique d'être à la fois des lieux de diffusion et de conservation (collectifs d'artistes du net art, centre d'arts virtuels ou e-structure...).

LES ACTEURS CULTURELS ET INTERNET : LA POSITION DES INSTITUTIONS ET DES ARTISTES

Les institutions sont nombreuses à se doter d'une vitrine moderne sur le web, l'usage du musée en ligne bouleversant la notion traditionnelle de muséographie : « que penser face à l'internetisation des principaux musées internationaux et nationaux ? S'agit-il d'un musée hors du musée ? Passerait-on du statut du visiteur à celui de l'utilisateur ? Passerait-on du regard à la consommation ? »⁶

Le phénomène des musées en ligne engendre de nouveaux modes de diffusion, « ce n'est plus le public qui va au musée, mais le musée qui va au public »⁷.

Parmi les avantages du musée en ligne par rapport à son pendant physique :

- ▶ Le musée virtuel démocratise la culture auprès d'un public élargi.
- ▶ Le musée en ligne existe en dehors de toute temporalité, ouvert de manière continue. C'est l'information qui va au spectateur (via le chargement des pages sur sa machine) au lieu que celui-ci ne se déplace, le musée s'invite chez lui...
- ▶ Le musée, sans murs, est libéré des contraintes d'espace et les collections sont ainsi ouvertes plus largement à un public plus nombreux, (l'espace limité obligeant d'habitude les musées à ne présenter qu'une partie de leur collection durant

EXEMPLE DE NET ART :
LE COMPUTER KISS DU SITE BEING HUMAN (BRAM.ORG) D'ANNIE ABRAHAMS © DR



un laps de temps déterminé).

- ▶ Ce format d'exposition sur Internet « intimise la relation du visiteur avec les œuvres »⁸, une proximité plus grande semble être obtenue avec l'utilisateur : il peut sélectionner ses contenus, planifier sa déambulation et sa visite future, choisir ses parcours de manière personnalisée et aléatoire (dans la limite de ceux prévus par la scénarisation des webmasters). A la présence potentielle d'un public et à la monstration conçue comme collective dans l'espace du musée physique se substitue la consultation domestique, individuelle et solitaire.
- ▶ La médiation sur Internet permet le développement d'une approche combinant la production d'une information à visée éducative avec un mode d'exposition ludique (*l'edutainment*)⁹. Elle faciliterait l'apprentissage de notions complexes.

Néanmoins, les acteurs culturels sont parfois peu enclins à diffuser des reproductions d'œuvres en ligne : ils disent avoir peur que les gens ne se déplacent plus. Pourtant « la crainte de voir la fréquentation baisser à la suite de la mise en ligne de contenus paraît en tout état de cause infondée. L'expérience a montré que le disque compact n'avait pas vidé la salle de concert, et que la télévision et la vidéo n'ont pas tué le cinéma en salle. Ils remplissent d'autres fonctions, correspondent à d'autres usages. Sur les réseaux comme ailleurs, le caractère cumulatif et addictif des consommations culturelles devrait à nouveau se confirmer. Il paraît donc plus probable que les fréquentations culturelles virtuelles non seulement ne feront pas diminuer les pratiques réelles, mais les stimuleront. »¹⁰

Le concept de musée en ligne est loin de faire l'unanimité et déclenche de vives réactions :

- ▶ certains parlent du musée en ligne comme d'un sépulcre : « le musée est devenu un tombeau pour l'art [...] »¹¹. Les humanistes appuient cette idée et « clament que le virtuel mène à une dénaturación de l'art parce qu'il attribue une

des frags



EXEMPLE DE NET ART : LA PAGE D'ACCUEIL DU SITE *DES FRAGS* DE RAYNALD DROUHIN, TOUJOURS RENOUVELÉE PAR LA DERNIÈRE IMAGE CRÉÉE PAR UN INTERNAUTE ©

substance transitoire aux objets »¹², l'art est disséminé dans le virtuel.

- D'autres mettent en exergue le populisme technologique, les effets gadgets déployés par les musées pour attirer un public jeune¹³.
- Le phénomène des musées virtuels procède pour certains de la culture du *fast-food*, de la « Macdonalisation de la culture »¹⁴ : l'exposition axée sur la sensation empêche de voir l'œuvre, le visiteur recherchant du plaisir au détriment d'une réflexion esthétique.

Malgré les différences, on reconnaîtra pourtant un certain nombre de similitudes entre le musée physique et virtuel, il s'agit des objectifs principaux visés par ceux-ci :

- la connaissance et l'apprentissage des arts ;
- la mission de communication ou de diffusion, à travers des choix de sélection d'œuvres, d'exposition, de scénographie pour le musée physique, à travers des choix d'architecture, de navigation, d'indexation des contenus pour le musée virtuel ;
- la mission de conservation ou de mémoire : l'idée générale de conservation s'accomplit à travers l'acquisition et la protection de l'œuvre objet d'une part, mais d'autre part à travers tout ce qui parle d'elle, ce qui la médiatise (journaux, télévision, et donc site web) et ce qui, finalement, fait trace. « En fait, l'usage des NTIC conduit à reproduire le musée classique sur de nouveaux supports. Ainsi les missions de conservation du patrimoine, de production de significations sociales et de présentation du monde sont conservées »¹⁵.

La polyvalence d'Internet implique plusieurs usages par les artistes : il est support de diffusion, outil ou matériau de création et aussi environnement, réseau permettant la constitution de communautés d'idées, de collectifs, de groupes. « Le réseau est investi tant comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition et de réflexion et ainsi, conjointement comme l'espace de communication et d'implémentation de la pratique artistique »¹⁶.

D'une part, ils l'investissent donc comme support de diffu-

sion, comme espace de prolongement pour des travaux qui n'ont généralement pas été créés spécifiquement pour le web. Les possibilités de communication sont effectivement plus grandes sur Internet que via les médias classiques, les coûts moindres favorisant ce phénomène d'autodiffusion. Certains artistes sont enthousiastes des particularités du web : « ce qui m'intéresse dans le web c'est que ça étend spatialement et temporellement tout ce qui constitue l'exposition, c'est-à-dire un lieu donné, un temps donné. Du point de vue de l'archivage par exemple, le web peut induire un travail à très long terme »¹⁷. C'est aussi un moyen d'échapper à la légitimation du milieu professionnel, Paul Ardenne considère ainsi Internet comme un lieu *ex-situ*, prenant le relais « des lieux de forte clôture symbolique »¹⁸, que sont les musées et centres d'art. A côté des espaces vitrines d'autodiffusion, se développent également les revues électroniques spécialisées dans la réflexion sur le cyber art : *Synesthésie* en France¹⁹, *OLATS / Leonardo*²⁰ pour l'international, ou encore *Archée*²¹ pour le Québec.

La deuxième tendance pour les artistes est d'intégrer directement Internet dans leur démarche artistique et de le concevoir comme un matériau et outil de création. « Ces créations sur le web sollicitent en effet toutes les formes de collaboration comme conditions premières de leur actualisation : - *Interactives par définition*, ce sont des procédures dynamiques, évolutives pour la plupart d'entre elles, - *inachevées par principe*, elles croisent l'instantané - le temps réel - et le long terme - la sédimentation dans le temps ; - *collectives par ambition*, elles exploitent les ressources du réseau et déjouent les modes d'appropriation symbolique »²². L'art d'aujourd'hui met l'accent sur des processus et se fabrique dans le flux plutôt que sur la notion d'objet : œuvres pour le web à voir sur écran ou installations qui récupèrent des données d'Internet (récupérations de dialogues issus de chat ou de forum, récupération du flux de données issues de logiciels espions sont quelques unes des grandes tendances exprimées cette année à la Biennale d'art numérique *Villette numérique 2004*).

Enfin, l'activité artistique se manifeste à travers « la création de réseaux, de collectifs et de situation communicationnelle », comme le précise Valéry Grancher : « les artistes ont su s'associer pour faciliter leur hébergement et mener ainsi à terme leurs projets personnels sur le net. Ils partagent des serveurs, des accès, des adresses et représentent un autre type de collaboration nourrie par la métaphore de la colocation »²³. Ces lieux de ralliement pour les communautés sont des sites web, des listes de diffusion, des forums ou des chats...



STATUT DES ŒUVRES RÉALISÉE HORS OU POUR INTERNET

Dans le cadre des musées en ligne ou des musées « simulés », on assiste à une disparition ou mort de l'œuvre en passant de l'objet réel, la matière, la touche, la rugosité à son pendant numérisé et immatériel, réduit à un échantillon de pixels colorés, dixit les sceptiques. Il est difficile de répondre aux questions concernant le statut de l'œuvre :

- ▶ « La représentation médiatisée par les technologies de la communication ne risque-t-elle pas de "dénaturer" une œuvre originale en la rendant plus belle que nature ? »²⁴.
- ▶ On peut se demander ce que « le public attend d'une œuvre et ce qui change pour lui au fait de voir une œuvre en propre par rapport à sa représentation visuelle »²⁵.

La reproduction numérisée fait en tout cas office de témoin : « le musée en ligne n'assume que la "fonction de témoin", en ce que l'exposition est un dispositif de représentation des objets et non de présentation »²⁶. Et c'est justement cette dématérialisation et cette reproductibilité qui permettent d'élargir la diffusion et la connaissance : « la banalisation des technologies numériques offre des perspectives nouvelles à la diffusion des œuvres culturelles. En effet, la dématérialisation de l'information permet à tous, grands établissements comme petites institutions [...], de transmettre, pour un coût minime, les contenus qu'ils souhaitent rendre accessibles »²⁷.

Les œuvres d'art électronique, et les œuvres de net art, répondent à un statut particulier. Celui-ci a été particulièrement bien exprimé par Annick Bureau²⁸ :

- ▶ l'œuvre-objet glisse vers l'œuvre-information : dans l'art classique, une peinture par exemple, l'œuvre et le support ne font qu'un ; avec l'art électronique, l'œuvre a une indépendance vis à vis du support, c'est un code, une information, invisible et illisible tant qu'elle n'est pas lue, transcrite sur un support. L'œuvre information peut être stockée sur différents supports, elle peut être lue par différents types de lecteurs. Elle implique de nouveaux problèmes de conservation, elle n'est pas « objet immuable, unique, mais au contraire fluctuant, fluide, mobile, transformable et éventuellement invisible »²⁹.
- ▶ L'œuvre est trinité, elle a trois niveaux :
 - elle est conçue : elle émane d'un concept, d'une démarche, c'est l'idée, cette idée est contenu dans le code, c'est l'information ;
 - elle est perceptible : elle s'incarne à travers un dispositif particulier, un lecteur, à travers un objet ;
 - et enfin elle est agie ou perçue : elle est jouée par le public. Elle a un effet.

- L'œuvre est évolutive (ses contenus peuvent évoluer notamment par la participation du public, c'est le cas de certaines œuvres du net art) ; ainsi elle peut être vue plusieurs fois et ne sera pas identique.

- ▶ Elle a une forte tendance à être interactive (il s'agit de la relation qu'entretient l'homme à la machine pour accéder à l'œuvre).
- ▶ Elle est polysensorielle : elle implique la participation de la vue, certes comme dans l'art classique, mais aussi de l'ouïe ou du toucher (participation du corps dans l'acte de cliquer par exemple)

- ▶ Elle implique une temporalité particulière (au contraire d'une peinture ou d'une sculpture qui n'a pas de prise en compte effective du temps) : Annick Bureau distingue :

- le temps de l'œuvre : *concret* (la durée fixée d'une bande vidéo) ou *abstrait* (concerne les œuvres interactives, le temps abstrait est celui qu'il faudrait mettre pour explorer la totalité d'une œuvre hypertexte sur le net par exemple)
- le temps du spectateur : celui-ci peut être *subi* (le temps d'une bande vidéo) ou *choisi* : devant une œuvre interactive, le spectateur peut choisir le temps qu'il passera devant l'œuvre ou le temps qu'il passera à sa relecture.

- ▶ L'œuvre est multimodale : elle peut avoir des formes déclinables. Certaines œuvres peuvent ainsi être vues lors d'installation mais également depuis un CD-ROM ou depuis le web : ce sont des formes déclinées d'un même travail. (la comparaison peut être faite avec la musique qui peut être écoutée de plusieurs manières : lors d'un concert, sur un disque ou à la radio ou à la télévision).

- ▶ L'œuvre électronique est plus qu'un art de la représentation, c'est un art de l'acte : « si l'apparence [la représentation] est le visage de la réalité, des choses comme elles sont, l'apparition est l'émergence des choses comme elles pourraient être [...], une culture de l'apparition se fonde sur la construction de la réalité, par le biais de perceptions, rêves et désirs partagés, de communication et sur l'hybridation des media [...]. Nous voulons un art qui construise de nouvelles idées, non un art qui représente un monde pré ordonné, fini et déjà construit [...] »³⁰. Cette construction du réel qui serait propre à l'art contemporain nécessite donc, de la part des médiateurs culturels, un accompagnement des publics, pour éviter qu'ils ne soient déroutés.

Concernant les œuvres du cyberspace en particulier, elles répondent à certaines caractéristiques³¹ :

- ▶ C'est une création *in situ*, qui dépend de la nature même de l'espace dans lequel elle existe ;

- ▶ Comme on l'a déjà dit : dans l'espace du réseau, créer revient à montrer et montrer à créer.
- ▶ Les œuvres sont appréhendées par l'intermédiaire d'un écran, créant une relation intimiste et distanciée entre l'œuvre et le « spectateur » : l'écran est à la fois une vitre et un miroir... ;
- ▶ L'artiste perd une partie du contrôle de la façon dont l'œuvre sera vue ;
- ▶ La visibilité de l'œuvre est possible à l'échelle mondiale, indépendamment de toute culture et nationalité ;
- ▶ La création sur le réseau supprime en apparence la nécessité des médiateurs.

STATUT ET POSITION DU PUBLIC

Le public qui va au cinéma est identifié comme spectateur, celui qui lit des ouvrages littéraires est lecteur... Sur le web, on trouvera une pléiade de termes pour désigner le public qui consulte les sites : visiteur, usager, utilisateur, internaute, participant...

Si le terme internaute est celui qui précise le média utilisé, les autres termes sont en revanche empruntés à des usages que

EXEMPLE DE MUSÉE EN LIGNE : LE PARCOURS HYPERTEXTE PAR COMBINAISONS D'ŒUVRES, LES CARRÉS MAGIQUES DU MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE LYON © DR



l'on trouve hors d'Internet. Le visiteur désigne par exemple celui qui visite et se rend sur un lieu par plaisir (d'exposition ou un musée...). L'utilisateur fait davantage référence à l'utilisation d'une machine... L'usager est plutôt celui qui utilise un service... Et face aux différents médiums qui se jouent sur l'écran, le public est tour à tour lecteur, spectateur, voire même acteur...

La multiplication des termes est à l'image des différentes facettes d'Internet, techniques ou sociales : il est à la fois un espace, un média, un réseau d'ordinateurs... En une consultation, le public peut être donc tout à la fois : il *utilise* une machine, il *visite* un site, il *regarde* une image, il *lit* sur l'écran, il *participe* à une action...

Quant à la place du public devant une œuvre de net art, son statut se décline selon plusieurs positions que propose Annick Bureau³² :

- ▶ Il est *spectateur* : il peut être passif si l'œuvre s'apparente à une forme traditionnelle comme celle du cinéma ou du spectacle (comme une séquence du site de net art de l'artiste Young-Hae Chang³³).
- ▶ Il est *actant* : il agit sur une œuvre interactive, mais n'est pas ou peu mis en scène (comme sur certains opus d'Annie Abrahams³⁴ avec son *computer kiss* par exemple).
- ▶ Il est *participant* : c'est le cas dans les œuvres participatives (Nicholas Frespech s'est rendu célèbre avec son œuvre *Je suis ton amie(e), tu peux me dire tes secrets*, censurée « à cause » de la participation du public, intrinsèque à son œuvre³⁵...)
- ▶ Il est *SpectActeur* : il est à la fois spectateur et acteur, « en position d'exhibitionnisme et de voyeurisme » (à partir de dispositifs qui impliquent une captation visuelle ou sonore du spectateur : l'artiste Cédric Doutriaux, par exemple, travaille sur nombre de dispositifs visibles sur Internet et/ou en Installation qui impliquent cette captation du spectateur³⁶).

On peut également s'interroger de la posture dans laquelle se trouve le public dans son rapport à la visite d'une œuvre de net art : Internet doit-il être considéré comme un espace public ou privé de monstration ? Il apparaît comme un espace privé, dans lequel le public interagit dans le mode du face à face, dans un environnement domestique le plus souvent, avec l'impression d'être seul. Il est pourtant un espace public car plusieurs personnes peuvent à la fois consulter et participer à une œuvre. Lorsque nous avons visité le site *desfrags* de Reynald Drouhin³⁷, le 1^{er} octobre, l'image créée par le dernier visiteur, présentée comme archive éphémère en page d'accueil, portait le titre *nîmes*, nous savons que ce jour-là Reynald présentait son travail au *Carré d'art* de Nîmes. Au moment où nous étions en train de regarder le site, un autre public la contemplait en même temps que nous, et était en train de l'activer en présence de l'artiste...



Certains réfractaires aux musées virtuels considèrent que le public est en position de consommation devant les œuvres en ligne (il peut l'être au musée physique...). Pourtant, et nous avons pu le constater en naviguant sur les sites de musées en ligne ou de net art pour constituer notre typologie, devant un site web, le public est en position physique d'étude : « on ne regarde pas un site comme on peut regarder une peinture ou entrer dans une exposition, avec un regard globalisant, se déplacer de 2 mètres regarder une œuvre, etc. Dans le cas d'un site on est en position d'étude [...] »³⁸

A LA CROISÉE DE LA DIFFUSION DU PATRIMOINE ET DE LA CRÉATION ARTISTIQUE ORIGINALE...

Média de diffusion, Internet interroge les préoccupations patrimoniales des muséologues et celles de démocratisation de la culture des politiques institutionnelles culturelles. Il permet également le développement des mouvements artistiques des artistes du numérique et des réseaux, qui renouvellent les canons de l'art contemporain, ayant trouvé en Internet un nouveau lieu, un nouveau territoire à habiter, à présent totalement investi.

Quelles que soient les manières, même si les œuvres se numérisent et se disséminent dans le virtuel, « il y a un grand intérêt à ce que les œuvres d'art circulent. En matière artistique, l'ignorance est beaucoup plus destructrice que la connaissance [...] cette mise à disposition de l'œuvre d'art est infiniment préférable à la disparition de l'œuvre ».³⁹

1 ➔ QUITTE Anne-Laure, *Art contemporain, diffusion, création et Internet. Un parcours des modalités de diffusion, de création et d'apprentissage de l'art contemporain sur Internet par les institutions et les organisations culturelles, les webmestres, les artistes, les amateurs et les publics*, DESS Webmestre éditorial 2003-2004, Université de Poitiers.

2 ➔ <http://www.rurart.org>

3 ➔ BUREAUD Annick, juin 2004, *Filets*, in Art Press n°302, p. 88.

4 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996, *Art et technologie : la monstration*, Rapport d'étude à la Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture, OLATS, <http://www.olats.org/livres-etudes/etudes/monstration/presentation-site.htm> p. 125.

5 ➔ NOËL-CADET Nathalie, 2004, *Les expositions virtuelles comme outil de médiation*, in *Culture et recherche* n° 102, dossier : Les usages des médias culturels, p.14. Le terme de « musée simulé » émane de l'I.C.O.M [International Council of Museums].

6 ➔ GRANCHER Valéry, 2003, *Positionnement des musées face à l'émergence de nouvelles expressions et transversalités*, <http://www.nomemory.org/conf/data/conf4.html>

7 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, *Quel avenir pour les musées ou quels points de repère au sujet de l'usage des nouvelles technologies par les musées*, CIRST (centre interuniversitaire de recherche sur la science et la technologie), Université du Québec à Montréal, <http://www.unites.uqam.ca/Rencontres/montreal/pdf/doray.pdf>

8 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001, *Les musées sur Internet en quatre tableaux : le dernier avatar du musée (premier tableau)*, in Archée, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=151>.

9 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999.

10 ➔ ORY-LAVOLLEE Bruno, janvier 2002, *La diffusion numérique du patrimoine, dimension de la politique culturelle*, Rapport à Mme la Ministre de la Culture et de la Communication.

11 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001.

12 ➔ op. cité.

13 ➔ op. cité.

14 ➔ op. cité.

15 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, p. 9.

16 ➔ FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2000, *Les inscriptions artistiques du Cyberart. Quels usages ? Quelles appropriations ?*, publication électronique des actes des 1^{res} rencontres internationales : « art, sciences et technologies », Université de la Rochelle, http://www.univ-lr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_sciences/colloque/publications/FOURMENTRAUX.pdf, p. 2.

17 ➔ *Débat du 11 décembre au C.R.E.D.A.C.*, 2000, Synesthésie n°10 <http://www.synesthesie.com/syn10/01tbrond.htm>. Intervention de Ludovic BUREL. La revue Synesthésie avait dédié son n° 10 à la création de son Centre d'art contemporain virtuel. Ce numéro contient les éléments de réflexion, débat on line, table ronde, riche d'informations et de réponses sur les questionnements de la création sur Internet, fournies par les artistes eux-même : <http://www.synesthesie.com/syn10/12.htm>

18 ➔ op. cité. Intervention de Anne-Marie MORICE citant Paul ARDENNE [*L'ex-situ comme lieu symbolique*, in *L'art dans son moment politique*, ed. La lettre volée, 2000].

19 ➔ <http://www.synesthesie.com>

20 ➔ L'Observatoire Leonardo des arts et des technosciences : <http://www.olats.org/>

21 ➔ <http://archee.qc.ca/>

22 ➔ FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2000, p. 4.

23 ➔ op. cité. p. 7.

24 ➔ DORAY Pierre, BIBAUD Julie, 1999, p. 8.

25 ➔ op. cité. p. 8.

26 ➔ BERNIER Roxanne, mars 2001.

27 ➔ ORY-LAVOLLEE Bruno, 2001, *La culture, l'Internet et le multimédia, La politique culturelle numérique, bilan PAGSI 2001 (Programme gouvernemental pour la société de l'information)*, <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/politique/pagsi/bilan-pagsi.pdf>, p. 3.

28 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996.

29 ➔ op. cité, p. 34.

30 ➔ op. cité, pp. 44-45.

31 ➔ op. cité, pp. 125-126.

32 ➔ BUREAUD Annick, LAFFORGE Nathalie, BOUTTEVILLE Joël, 1996, p.61.

33 ➔ <http://www.yhchang.com/>

34 ➔ <http://www.bram.org>

35 ➔ L'œuvre est en lien depuis la page *Net art, des œuvres faites pour le web* : http://www.rurart.org/ressources/liens/pages/artnumerique_oeuvres.html

36 ➔ voir par exemple son œuvre <http://www.1000lieues.net> et son site personnel <http://leoui.free.fr>

37 ➔ <http://desfrags.cicv.fr/>

38 ➔ *Débat du 11 décembre au C.R.E.D.A.C.*, 2000, Synesthésie n° 10. Intervention de Sylvie BOULANGER.

39 ➔ ARSENAULT Céline, 2003, *L'exposition virtuelle au-delà de l'an 2000 : produit muséal recyclé ou nouveau genre ?*, Observatoire de la Société des musées québécois, <http://www.musees.quebec.museum/publics/actualites/analyses/textes/20030311/index.phtml> C'est une citation de Pierre COURAL [collaborateur au Louvre].