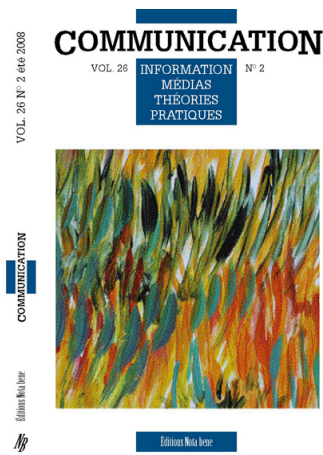
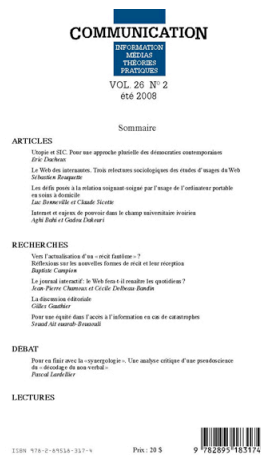


L'ŒUVRE EN DEVENIR

SOCIOLOGIE DE LA COMMUNICATION ET DES ÉCHANGES CRÉATIFS À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

Jean-Paul FOURMENTRAUX



Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article : FOURMENTRAUX JP. 2008 « L'œuvre en devenir. Sociologie de la communication et des échanges créatifs à l'ère du numérique », *Communication*, vol. 26, n° 1, pp. 108-126.

Depuis 1998, le Net art distingue les créations interactives conçues *par, pour et avec* le réseau Internet, vis-à-vis des formes d'art plus traditionnelles simplement transférées *sur* des sites-galeries et autres musées virtuels. Au terme de dix années d'existence (1997-2007), on note en effet que le vocable *Net art* s'est aujourd'hui très largement imposé au détriment de qualifications antérieures et concurrentes comme « art Internet », « art réseau », « cyberart » ou encore « web art » qui manquaient à clairement distinguer l'art *sur* le réseau de l'art *en* réseau. Pour le monde des arts, l'originalité d'Internet tient moins à ce qu'il propose aux artistes un énième support de création, qu'à ce qu'il constitue dans le même temps un outil et un environnement de création inédit. On peut entendre par support, le fait qu'Internet offre un moyen renouvelé de diffusion du travail artistique. Mais Internet est également un outil en ce sens qu'il endosse une fonction d'instrument de production : on peut alors émettre l'hypothèse que les créations spécifiques qui en résultent porteront la marque de son usage. Internet est enfin un environnement communicationnel très rapidement investi par les artistes qui s'associent pour faciliter leur « hébergement » et partager des serveurs, des accès, des adresses communes. Cette configuration donne lieu à la formation de modes relationnels et de circulation des œuvres assez inédits. Le réseau y est investi aussi bien comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition, c'est-à-dire simultanément comme l'espace de création, de communication et d'implémentation de la pratique artistique qui s'y développe. Les œuvres du Net art sont par conséquent multiformes : il peut s'agir d'environnements navigables, de programmes exécutables ou de formes altérables qui vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial. En conjuguant une esthétique du code, un design d'interface et un art de l'archive, l'œuvre Net art met en effet en scène un art dirigé vers l'action du public. C'est pourquoi, les modalités de l'implication de ce public peuvent être approchées de différentes manières : par l'examen des conditions potentielles de la participation du visiteur mises en scène par le dispositif informatique (figures de l'interactivité) : par l'étude détaillée de la participation effective, des interactions et de l'implication sociale du participant (modes d'interaction entre l'artiste, l'œuvre et son public) : et

enfin, par l'observation, en amont de la participation, de stratégies artistiques de captation et de fidélisation du public (contrats de réception et aménagement de prises sur l'œuvre)¹.

À partir d'une série d'exemples, ce texte vise la compréhension de ces reconfigurations du travail artistique aux prises avec les technologies de l'information et de la communication. L'objectif est ici de confronter les stratégies artistiques aux tactiques de réception, techniques et sociales², mobilisées pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou à faire³. Il s'agira, d'une part, de saisir les modalités d'agencement de ces contenus artistiques conçus en vue d'un usage collectif, et, d'autre part, de qualifier les processus de réception initiés par les acteurs de l'expérience, en faisant l'hypothèse que ces deux volets de l'analyse, des produits et des usages, ne peuvent ici être dissociés.

Les mises en scène du Net art

Afin de privilégier l'entrée empirique, je vais m'appuyer sur deux séries de projets Net art qui éclairent ces processus de cadrage d'une réception négociée entre l'artiste et son public. Dans un souci de captation du public, les artistes du Net art recourent en effet à des stratégies toujours plus fines pour tenter de mieux le connaître et en faire l'acteur fidèle de leurs performances, instaurant ainsi différents liens, pactes, contrats et autres accords de connivence⁴. Certains dispositifs initient par exemple des échanges communicationnels avec un public désormais ciblé, dans le but de recueillir leurs impressions de lecture.

L'échange épistolaire technologiquement « médié » : mailings, courriel et forums

Les productions du Net art empruntent tout d'abord les nouvelles voies communicationnelles promues par l'Internet : le courriel, les listes de diffusion et les forums de discussion. L'entité anonyme JODI (<http://www.jodi.org>) contamine le réseau de ses premiers *bugs* et

simulations d'erreurs systèmes, l'artiste russe Vuk Cosic (<http://www.ljudmila.org/~vuk/>) développe ses premières pièces d'art ASCII, des galeries⁵ virtuelles et des revues électroniques⁶ apparaissent et se consacrent à cette forme d'art naissant, relayées par de nombreux groupes de discussions et forums en ligne initiés par les artistes eux-mêmes. Les premières propositions du Net art composent alors des « textes-œuvres » à vocation informationnelle autant qu'artistique. *La lettre* de l'artiste Antoine Moreau ou *Pour Information : le monde de l'art* de l'artiste Xavier Cohen ainsi qu'*Olala Paris* modérée par Antoine Schmitt (alias Georges Victor) sont des réalisations exemplaires des stratégies artistiques liminaires de propagation et de création du Net art⁷. Le 15 décembre 1996, à 17h26, un premier courriel de l'artiste Antoine Moreau indiquait : « Bonjour à tous, voici *La lettre*, le numéro zéro d'une lettre informative transmise au gré des événements ». Aujourd'hui encore, cette dernière arrive avec une fréquence régulière dans les boîtes de ses abonnés marquant plus de 10 années d'une lecture ainsi fidélisée. L'enjeu de cette « distribution d'auteur » vise, au-delà de son contenu informatif ou esthétique, la constitution d'un rituel commun et, simultanément, d'un réseau d'acteurs pour lequel ce rituel compose une œuvre collective. En exposant des énoncés appropriés, sur la mise en relation desquels il peut être donné au lecteur de réagir⁸, ces rituels composent une œuvre de communication artistique. *La lettre* renouvelle par exemple le modèle de la performance d'artiste par l'accomplissement d'un *Speech-act* (acte de langage) qui tire parti de l'innovation textuelle et culturelle promue par l'écriture électronique en réseau⁹. Bien avant la généralisation des listes de diffusion sur Internet, *La lettre* instaure la figure d'une création performative qui mêle performance artistique et acte de langage¹⁰. À mi-chemin de la lettre du corbeau et du pamphlet, sa propagation adopte les modes d'amplifications propres à la « rumeur¹¹ » qui juxtapose une succession d'énoncés anonymes ou plus rarement signés. La galerie londonienne *The Centre of Attention* (<http://www.thecentreofattention.org>) a, d'une certaine façon, « institué » ce type d'action artistique en présentant du 12 août au 16 septembre 2002 une exposition d'*E-mail art*. Renouvelant le propos du *Mail art* (ou de l'Art postal¹²), elle a mis en œuvre les correspondances de cinq artistes invités¹³.

Le *Mandatory Happening* de l'artiste Ken Friedman tient par exemple en quelques lignes : « Vous déciderez de lire ceci ou de ne pas le lire. Quand vous aurez pris votre décision, le happening sera terminé ». Pour le moins énigmatique, ce message questionne le statut de l'objet informationnel, sa capacité de propagation et de contamination renouvelée par le circuit de diffusion du courriel. L'œuvre est-elle ici le message lui-même, son mode de propagation ou de lecture ? Sans doute la conjonction des trois, mais surtout l'esthétique relationnelle mise en œuvre. Les 2500 inscrits volontaires forment le public en réseau invité comme contributeur et auteur d'une potentielle œuvre-réponse. La meilleure réponse pouvant être érigée en œuvre d'art, et l'un des 2500 participants se voir attribuer le statut et la place du sixième artiste de la galerie. Aujourd'hui, cet engagement « expressiviste » s'est largement propagé dans l'univers des médias à travers l'essor et la multiplication des dispositifs d'auto-production ou de « production de soi¹⁴ » que constituent les sites personnels, les blogues et leurs technologies appareillées (syndication et *tags*, *podcasting*, *video-blogging*...) ainsi que les réseaux d'échanges entre pairs et leurs pratiques associées (*peer to peer*, *fansubbing*, *fan films*...). Depuis la seconde moitié des années 1990, le Net art guide et préfigure ces technologies et usages grand public à travers la mise en abîme d'une ambivalence de la relation au réseau Internet, tantôt intime et terriblement solitaire, vécue comme un retrait du monde réel, tantôt plus collective et communautaire, à mesure que se développent de nouvelles interfaces de dialogue.

Les sites Web et la communication ritualisée

Une autre stratégie de mise en scène du Net art instaure, sur le mode du rendez-vous, une œuvre négociée entre l'artiste, l'œuvre et le public. C'est alors le dialogue direct avec un public engagé qui constitue l'enjeu principal de l'œuvre. *Mouchette*¹⁵ (<http://www.mouchette.org>) s'attache par exemple à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte, loin des lieux sacralisant de l'art contemporain. Présente sur Internet en tant qu'avatar du film éponyme de Robert Bresson¹⁶, l'œuvre expose depuis 1996 les aléas et la personnalité d'une adolescente

hollandaise confrontée aux périls du suicide et de la pornographie pédophile. Le site transpose sur Internet le « genre » de la page personnelle en tant que construction fantasmatique, suivant la logique d'un journal intime qui met en scène, sur un ton de provocation, les frontières entre vie artistique et vie privée. Les 177 points du vote populaire que l'artiste a obtenu lors du concours annuel net-art99, témoigne du succès de sa stratégie artistique pour toucher le public. La spécificité de *Mouchette* réside en effet dans l'établissement d'une relation personnalisée avec chacun de ses visiteurs. L'œuvre met en scène un processus conversationnel automatisé qui exploite sur Internet les possibilités offertes par la technologie des formulaires en PHP3. Son programme informatique enregistre et mémorise les éléments d'informations fournis dans les courriels du public : nom, adresse, date et contenu des messages envoyés sont analysés, répertoriés et classés. Ces informations servent ensuite à l'envoi de réponses personnalisées à l'attention de chacun des individus qui composent le public de *Mouchette*. Comme nous l'indique l'auteur de *Mouchette* lors d'un entretien accordé en 2001.

Une partie est automatisée parce que bien sûr je ne peux pas écrire 3000 mails par jour. Cette manière de communiquer avec son public fait partie de l'art. Donc, la médiation n'est pas séparée de la production. La médiation est l'œuvre. Il n'y a pas de différence [...] Le contact avec le public, qui fait partie de l'œuvre, est créé par l'artiste. C'est l'œuvre, c'est une des dimensions de l'œuvre.

Le théâtre virtuel *Diguïden*¹⁷ de l'artiste Michel Jaffrennou fonctionne quant à lui à l'interface d'Internet et du monde réel : il sollicite sur le Web, mais aussi dans différents espaces physiques de représentation théâtrale, un public restreint invité à devenir partie prenante du processus artistique, de l'œuvre et de l'événement en ligne. *Diguïden* est un spectacle multimédia qui questionne les thèmes de la rencontre entre monde réel et univers virtuel en faisant participer le public à une histoire interactive en temps réel. La pièce prolonge les travaux antérieurs de Michel Jaffrennou sur la création de nouvelles formes de spectacles électroniques, avec des acteurs réels et des acteurs électroniques qui jouent ensemble sur la même scène, en particulier

Electronic Video Circus à Pompidou et *Vidéopérette* à la Grande Halle de La Villette. Michel Jaffrenou y affirme le lien entre expression traditionnelle et numérique, et surtout son identité multiple de scénographe, homme-orchestre, créateur numérique, performeur d'une nouvelle sorte de *Web Man Show* interactif dans lequel le public peut intervenir. Sur Internet, l'artiste énonce une marche à suivre et des conditions d'accès et de participation à l'œuvre en plusieurs étapes. Après avoir fait la démarche volontaire de s'inscrire et de se déclarer participant, une fois connecté et guidé jusqu'à la page d'accueil de *Diguïden*, l'internaute se trouve face à une première recommandation : « Vous allez vous inscrire dans <masque> et dans dix jours vous recevrez votre mot de passe pour entrer dans mon petit théâtre ». L'inscription nécessite ici de décliner son nom, prénom et adresse mail, puis de revêtir un login servant tout à la fois d'identifiant et de figure de jeu. La participation étant limitée aux 100 premières personnes inscrites, le visiteur risque de ne pas pouvoir en bénéficier. Mais le risque pris par l'artiste n'est pas moindre. En effet, miser simultanément sur la déclaration d'identité de l'internaute et sur sa bonne patience semble relever d'une véritable gageure : le délai avant participation supposant pour l'internaute d'attendre, dix jours durant, la délivrance d'un mot de passe. Néanmoins cela fonctionne, le succès de la démarche n'ayant semble-t-il ici d'égal que le prix de l'implication. Au-delà de ce premier engagement de l'internaute, une seconde recommandation souligne les contraintes et besoins techniques de l'expérience.

Attention il faut que vous chargiez absolument sur votre machine quelques outils. Le premier c'est pour l'image (*Shockwave*), le second c'est pour le son et la vidéo (*Quicktime*). Ne dramatisons pas ! Ce n'est ni la mer à boire, ni une charge qui va affoler votre machine, c'est votre fauteuil de « Spect-Acteur » pour partir à la recherche du Dragon aux dix milles icônes et ce n'est pas plus lourd qu'une boussole. Pour les réclamations, il y a mon mail et je fais suivre... .

Voilà qui ancre la performance dans un rituel nécessitant chez l'internaute une forte détermination et certaines compétences techniques. Mais sans doute est-ce là le lot courant de la responsabilisation et de l'implication de ce

spectateur, désormais acteur de son expérimentation. L'œuvre repose en dernier ressort sur cette mise en abîme du procès de communication médiatisé, communication avec l'artiste, avec le personnage virtuel, mais aussi avec le dispositif technique qui rend possible ces rencontres et échanges. L'internaute peut être à la fois fasciné, amusé, intéressé par le personnage de pixels, mais il se voit aussi interpellé par l'algorithme lui-même, la programmation et la manipulation. Le dialogue avec *Diguiden* joue ainsi avec la distance ou la coupure à la fois sémiotique et scénique qu'il révèle entre réel et virtuel.

Le *Générateur Poïétique* (<http://www.enst.fr/~auber>) d'Olivier Auber (2001; voir aussi Cauquelin, 2006) présente une autre figure idéaltypique de ce rapport aux œuvres d'art orchestré par un dispositif élaboré de captation du public. Inspiré du « jeu de la vie » de Conway (1976) le *Générateur Poïétique* permet à un grand nombre de personnes d'interagir individuellement en temps réel sur une seule et même image collective. Il s'agit en effet d'un jeu graphique où chaque joueur qui se connecte dispose d'un petit carré juxtaposé à celui des autres joueurs. En plaçant ses pixels colorés dans l'espace qui lui est alloué, en les juxtaposant à ceux des joueurs connexes ou en faisant écho au dessin des autres joueurs, chacun contribue à la réalisation d'un dessin collectif qui est constamment en évolution. La participation à cette expérimentation collective en temps réel est orchestrée par un contrat très contraignant, nécessitant de la part des internautes une disponibilité et une implication importante. L'annonce de l'événement se fait par courriel et engage une prise de rendez-vous ponctuel visant à partager dans le temps et dans l'espace la réalisation d'une image collective. Le *Générateur Poïétique* permet ainsi à plusieurs individus de se connecter à un moment donné sur un site, dont le lieu et l'heure du rendez-vous avaient été préalablement fixés par courrier électronique. Chaque participant doit avoir, suivant les recommandations préalables de l'artiste, procédé au téléchargement, à l'installation et apprentissage d'un logiciel de dessin bitmap. Respectant l'heure du rendez-vous soigneusement consigné dans son agenda, l'internaute est invité à rejoindre d'autres participants anonymes dans l'objectif d'un dialogue interfacé. Le résultat est ici le processus de communication lui-même, à travers l'action collective de

composer une image. Autrement dit, l'action de chacun, visible simultanément par l'ensemble des participants, y détermine l'état de l'image à un instant donné, comme résultat de l'action de tous. Le *Générateur Poïétique* laisse ainsi entrevoir deux mouvements dont le titre même indique très bien la voie : l'œuvre se trouve moins dans l'image que dans le dispositif qui l'a fait exister ; le processus collectif importe ici bien plus que le résultat. Mais le générateur est poïétique, dans le sens où il aménage une action artistique partagée avec le public. C'est donc à l'articulation pragmatique de ces deux notions - dispositifs et poïésis - qu'invite l'artiste Olivier Auber.

Les dispositifs du Net art

L'approche sémiologique associée à la problématique générale des relations dispositifs/pratiques peut éclairer les dimensions matérielles, symboliques et communicationnelles des objets et situations précédemment décrites. Elle permet en effet la description fine des relations entre supports et pratiques de l'écrit, appliquée aux vecteurs traditionnels de circulation du texte ou empruntant ensuite les canaux de la propagation multimédia. Dans ce dernier cas, les écrits d'écran associent à l'acte de lecture une fonction d'interprétation, actualisée dans un geste, qui forme le contexte des images actées¹⁸. Les exemples choisis montrent que l'écrit d'écran ne peut dans ce contexte être saisi comme une entité autonome, fixée une fois pour toute par son auteur selon une grammaire rigide et conventionnelle de l'énonciation. Le Net art se caractérise au contraire par l'association de multiples inscriptions topologiques (propagation et dispersion de l'œuvre en différents fragments) et d'usages pragmatiques (mobilité, métamorphose et transformabilité des contenus). Par conséquent, réduire les mises en scène du Net art à des écrits d'écran peut paraître inapproprié, tant elles donnent formes à des projets multicentriques, ouverts aux altérations successives du public¹⁹. Ce caractère fragmenté de l'énonciation sur le réseau incline davantage vers la notion de dispositif, si l'on accepte de concéder à ce concept plus de flexibilité et d'ouverture que ne le proposent nombre d'études antérieures. En effet, si l'usage du concept s'intègre dans le champ de l'instrumentalité, il marque ici un changement par rapport à la régulation

technocratique classique en introduisant le recours à de nouveaux moyens d'action, tels que, notamment, la délégation et la décentralisation. Cette flexibilité propre au Net art lui confère par conséquent une inscription entre-deux : entre l'approche totalisante mettant en avant l'idée d'une structure ou d'un ordre homogène, et l'approche réticulaire mettant en évidence le flux généralisé des ensembles complexes ouverts, plus proches de l'indifférencié ou du chaos. Dans ce contexte, ce dispositif se trouve perpétuellement tiraillé entre l'idéalisation d'une production esthétique délimitée, attribuable à un auteur singulier, porteuse de sa facture et de sa sensibilité individuelle, et le produit des usages qu'elle génère, résultant de ses appropriations et expérimentations par autrui. Ces dernières étant elles-mêmes susceptibles de travestir ou d'altérer considérablement la forme et les significations initialement déposées par l'artiste. Envisagé de la sorte, le concept de dispositif qui est moins panoptique que pragmatique ou interactionniste permet de mieux rendre compte de la fragmentation et de l'enchâssement des différents niveaux de l'œuvre Net art.

L'analyse du Net art met ainsi en évidence un glissement par lequel l'œuvre se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister. En effet, l'affichage sur l'écran n'est que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. L'œuvre devient alors, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Il en ressort trois niveaux enchâssés : l'œuvre conçue et son dispositif immergé, l'œuvre perceptible à travers son interface émergente, et enfin l'œuvre agie par ses actualisations successives.

- *L'œuvre conçue* nous amène à la racine de l'œuvre. C'est là que s'opèrent la traduction et l'inscription de l'intention créatrice dans l'infrastructure technologique (enfouie et invisible), définie, structurée et organisée par l'artiste afin de rendre opérationnelle l'œuvre perceptible. Il s'agit donc de l'œuvre incarnée par le programme, autrement dit par l'algorithme des applications.
- *L'œuvre perceptible* figure ce qui émerge, l'œuvre telle qu'elle se donne à voir, mais plus encore, à explorer dans sa forme affichée sur le Web. C'est la partie visible du dispositif au travers de l'interface qui énonce les conditions de son activation ou actualisation, c'est-à-dire l'œuvre dans sa forme plastique et

technologique : la matérialisation du dispositif et sa traduction en termes informatiques.

- *L'œuvre agie* est le résultat de l'action du public. Au fil des participations et contributions du public, l'œuvre acquiert en effet son autonomie : elle se manifeste à travers ses variations et la succession de ses formes d'appropriation collective.

Au-delà du caractère prioritairement technique du dispositif, l'attention peut ainsi être focalisée sur les configurations et relations réalisées entre les éléments matériels et humains. Les technologies de l'information et de la communication placent en effet le dispositif au centre d'une relation qui présente pour particularité d'engager autant des humains que les outils techniques qui composent leur environnement et cadrent leurs usages. C'est là toute l'ambivalence du dispositif placé entre une configuration technique et un cadrage social de l'interaction. Le dispositif n'y est plus un intermédiaire qui vient se situer entre les sujets communicants, mais un environnement dans lequel ces derniers entrent activement²⁰. Car il s'agit bien ici d'agir l'œuvre, c'est-à-dire de lui donner la résonance active qu'elle appelle. Autrement dit, la lecture de l'œuvre nécessite désormais le déplacement d'un visiteur engagé dans un parcours et dans le devenir de l'œuvre. L'artiste du Net art fait du public l'instrument privilégié de l'exploration et de la révélation du dispositif artistique : il est celui qui l'active et qui va en déjouer l'énigme. Dans une perspective voisine de la scénographie, le dispositif établit alors certains réglages du regard, ainsi que des modes particuliers d'implication du spectateur. Plus qu'une simple organisation technique, il met en jeu différentes instances énonciatrices et engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. Au-delà de sa signification purement technique, la notion de « dispositif » propose également ici une vision du social en acte et une conception délibérément pragmatique de la création artistique. Notre définition du concept de dispositif articule en effet le travail de configuration ou d'agencement, de mise en œuvre et d'attachement, dans l'objectif de servir une appréhension analytique de l'écriture et de l'action en art. L'approche retenue dans cet article vise ainsi à éclairer l'action de ceux qui conçoivent et expérimentent les œuvres Net art, en mettant l'accent là où se joue la médiation avec et dans l'environnement technique.

Rituels et pratiques d'internautes amateurs

La projection ou l'anticipation de l'acte de réception met alors en exergue une double relation à l'œuvre qui rejoint le concept de « double lecteur », développé dans le cadre des dispositifs narratifs hypertextuels. Autrement dit, le lecteur est dans ce contexte appelé à envisager l'œuvre du double point de vue de son organisation ou mode fonctionnement et du déploiement des usages qu'elle permet. Selon cette perspective, les dispositifs numériques exigent simultanément du visiteur une activité de lecture du dispositif autant que du contenu de l'œuvre. En se plaçant du côté de l'ajustement à l'œuvre, l'acte de lecture implique pour chaque lecteur une importante activité réflexive visant à construire une représentation mentale de l'ensemble du dispositif informatique tel qu'il a pu être installé par l'artiste. Cette conception renouvelle de manière significative l'appréhension analytique de l'acte de lecture, dans la mesure où l'expérience de l'œuvre Net art suppose tout d'abord l'apprentissage du dispositif déployé par l'artiste. Mais, du fait même de la fragmentation de l'œuvre en différents énoncés inégalement représentés, le dispositif Net art ne se laisse pas aisément décoder. Il est dans ce contexte très difficile de pallier ce manque de lisibilité de l'organisation et de l'affichage de l'œuvre sur écran. Cette instabilité symptomatique des interfaces informatiques est liée à différents facteurs : multiplicité des versions du code d'écriture html, différences d'interprétation de ce même code selon les navigateurs, versions et plateforme matérielle utilisée (ordinateur, système d'exploitation, écran, taille, résolution), intégration de niveaux d'interactivité variables, en association aux différents langages de programmation d'objets comme le DHTML, le JavaScript, VBScript, l'Applet Java, etc., mais aussi usage de formulaires de requête CGI, dont le contenu est entièrement dévolu aux visiteurs des sites, et enfin, usage d'une multiplicité de tierces technologies, destinées à l'affichage des modules animés, les différents *plug-ins* (Flash, Java, Shockwave Director) qui permettent de lire, de voir et d'agir depuis l'Internet. Ces différents facteurs de l'instabilité interfacielle, rattachés à la diversité des solutions d'écriture et de lecture d'une page Web, renforcent le caractère aléatoire de l'expérience de l'œuvre. Contrairement au CD-Rom,

le site Web, du fait de son ouverture et de sa contagion perpétuelle, ne peut en effet offrir au visiteur ni l'assurance d'un fonctionnement stable, ni d'une expérience pré-vue, garantissant l'émotion esthétique. L'expérience doublement manipulatoire et perceptive de l'œuvre Net art devient, dès lors, une affaire d'initié. À mesure que croît la surenchère technologique, cette double réception nécessite une forte détermination et une expertise toujours plus élevée. En plus de l'intérêt proprement culturel pour cette forme d'art, il convient pour le visiteur d'être convenablement « appareillé » pour l'expérience. Ce qui engendre un allongement exponentiel des consignes et autres modes d'emploi préalables à la visite. Ces obstacles ou pré-requis technologiques font de la réception des dispositifs un travail intellectuel et kinesthésique à part entière. Tour à tour interpellé comme technicien et lecteur, acteur et scripteur, le visiteur de l'œuvre doit déployer des facultés d'attention, d'appropriation et de manipulation renouvelées. L'attention n'est donc plus seulement localisée et centrée sur l'objet présumé de la visite (l'œuvre), mais également sur les conditions techniques de sa réception.

Au-delà de cette adaptation médiologique, le lecteur déploie des tactiques d'action sur l'œuvre. Détenteur de nouvelles capacités et responsabilités, il participe désormais de l'objet communicationnel du Net art pour y déployer ses usages, en détourner les logiques de fonctionnement et l'investir de nouvelles formes. Le devenir de l'œuvre, différent de l'objet unique et localisé, résulte de ces manipulations et interprétations successives. En ce sens, le dispositif Net art repose sur une primauté de la manipulation : il n'existe pas de visite de site Web sans un travail de la main important, aussi intellectuel que technique, et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs, etc). L'impératif d'interactivité, d'abord circonscrit et limité à son usage informatique²¹, introduit également une posture spécifique de l'utilisateur susceptible d'étendre et d'enrichir la définition pragmatique de l'interaction. Les principales figures actanciennes de la réception se déploient en effet à partir de modes d'interactions spécifiques. En saisir les enjeux suppose de se placer non plus du seul côté de la machine, et de la disposition des pièces qu'elle met en scène, mais d'envisager également les modes de relations, du point de vue des interacteurs humains, tels qu'ils sont anticipés par les différents dispositifs. Cette activité transitionnelle se

décline en de multiples figures de l'action *sur* et avec l'œuvre du Net art, couplées aux différentes figures de l'interactivité et formes de l'interaction disposées par l'artiste.

- *Le mode de lecture* s'apparente à celui du livre imprimé. Il s'opère de façon linéaire, sans offrir de possibilité de bifurcations intertextuelles ou de transformation du corpus original. Les caractéristiques de la page informatique permet toutefois une lecture qui intègre désormais les hors champs de l'écran.
- *Le mode de navigation* jouit des possibilités hypertextuelles promues par la mise en forme numérique. La visite implique une exploration de différentes pièces disposées par l'artiste. Non linéaire, la lecture se fait sur un mode réticulaire au fil d'un parcours constitué d'une série de bifurcations, de liens en liens, dans les arborescences du dispositif.
- *Le mode de perturbation* intervient dans les dispositifs qui réagissent aux actions du visiteur. L'objet de l'action ne se limite alors plus à la navigation dans un espace d'information, mais permet l'altération de la forme et du contenu de ces informations. Les actions du visiteur ont des incidences directes sur l'œuvre. C'est, dans ce cas, l'intégration et la disposition de matériaux apportés par le lecteur qui constituent le dispositif artistique.
- *Le mode de communication* apparaît enfin dans les dispositifs qui proposent un cadre de dialogue. L'acte artistique consiste à disposer un espace en creux, dans l'objectif qu'il soit investi et habité. C'est alors l'échange dialogique, plus que le contenu visuel, qui est élevé au rang d'œuvre.

Depuis le milieu des années 1990, Internet engage de nouvelles conventions de travail et d'échange culturel : il transforme notamment les ressorts de la mise en œuvre de l'art en faisant émerger des formes spécifiques d'exposition et de réception des œuvres. Dans ce contexte, la pratique du Net art radicalise la question du potentiel communicationnel d'un média, l'Internet, qui constitue tout à la fois le support technique, l'outil créatif et le dispositif social de l'œuvre. Sa spécificité réside dans cette conjugaison d'une configuration sociotechnique et d'une occasion ritualisée.

La manifestation de l'œuvre dépend ici littéralement de sa réception, envisagée désormais de manière dynamique, comme une intense activité, qui fait de l'amateur un expert informé et instrumenté. Si les dispositifs que nous avons étudiés supposent une « clôture spatiale » et un « arrangement instrumental » stabilisé, pour autant, rien n'est « joué » d'avance. En augmentant significativement l'acte de lecture, l'expérimentation devient le mode privilégié de perception de l'œuvre Net art. Sa configuration spécifique, au-delà de l'agencement technique qu'elle promeut, délègue en effet l'interprétation et d'une certaine façon l'exécution de l'œuvre. Autrement dit, la mise en œuvre du dispositif initiée par l'artiste se déploie en diverses opérations de montage et d'organisation de séquences confiées au visiteur. Ni véritablement intériorisé ni tout à fait extérieur, le spectateur devient le point de fuite du dispositif : il est ce par quoi le dispositif tient son rapport à l'extérieur. Le Net art met ainsi en scène un dialogue médié par l'ordinateur qui opère un déplacement et un décentrement progressif des instances traditionnellement engagées dans le processus de communication. Focalisée sur la relation auteur/acteur, l'analyse de ces nouveaux dispositifs demande en effet que soit réévalué le modèle communicationnel distribué entre l'émission, le message et la réception puisque la médiation de l'ordinateur contrarie la représentation d'un message isolable, strict médiateur entre un auteur et un lecteur. Le curseur glisse entre ces trois domaines d'énonciation pour simultanément souligner leur autonomie et l'hybridation réciproque de leurs composantes, là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles ». Cette instrumentation optimale de l'autonomie des acteurs (association paradoxale entre instrumentation efficace et autonomie maximale) engendre un déplacement de la problématique de la lecture, d'une logique de la transmission du savoir vers une logique d'expérience ou d'expérimentation du savoir. Entre l'activité rationnelle, instrumentale et la passivité contemplative et réceptrice d'un environnement, l'entre-deux du dispositif pointe plutôt vers l'idée de médiation. D'une part, il met en jeu des matériaux adaptables aux circonstances. D'autre part, dans ce contexte, l'exhiber n'est pas rationnellement structuré et tendu vers une fin en soi (la conclusion ou la solution) puisque au contraire le dispositif contribue à susciter le travail

cognitif du visiteur par la mise à disposition des éléments qui le composent. Par conséquent, l'analyse de ces objets ne peut désormais plus être focalisée sur leur attribut ontologique ou sur la croyance qui les maintient et les entretient, mais doit être élaborée au fil des prises successives qu'ils engagent et par lesquelles ils se déploient : des objets repris, transformés, et transformateurs, sur le mode impur d'une action mêlée, située, collective, passant par de multiples dispositifs et inscrite dans une histoire. L'œuvre du Net art apparaît ainsi comme une forme dialogique tout à la fois sociologique, médiologique et esthétique qui ne peut être saisie qu'en actes ou au travail : c'est-à-dire, appréhendée comme un dispositif cognitif en devenir.

NOTES

¹ L'idée d'un contrat de réception passé entre l'artiste et le public a été initialement développée dans Passeron et Pedler, 1991 ; Pedler, 1994 ; Cassetti, 1990 ; Hennion, 1993, 2000 ; Odin, 2000 ; Esquenazi, 2003 ; Cochoy, 2004. La notion de « prise » a été proposée par Bessy & Chateauraynaud 1995, pour rendre compte, sur un mode actif, de la saisie perceptuelle et de l'estimation des objets.

² Ce travail s'inscrit à la suite d'autres recherches qui se sont donné pour objet d'étude l'articulation des faits techniques et sociaux, non sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur celui de la fréquentation et du contact, voire du jeu : Simondon, 1989 ; Norman, 1993 ; Akrich, 1990 ; Conein & al., 1993 ; Latour, 1999 ; Boissier, 2004 ; Fourmentaux 2005 ; Bianchini & Fourmentaux, 2007.

³ Sur la porosité de l'œuvre aux pratiques, notre analyse prolonge et transpose dans l'univers des arts technologiques les thèses de Souriau, 1956 ; Eco, 1965 ; Kopytoff, 1986 ; Barboza & Weissberg, 2006.

⁴ Pour une présentation des mesures statistiques relatives aux taux de fréquentation des sites et une analyse qualitative des stratégies artistiques de captation et de fidélisation des publics du Net art, voir aussi FOURMENTAUX, 2004.

⁵ Voir le site de la galerie TELEPORTACIA <http://art.teleportacia.org> à

l'initiative d'Olia LIALINA, 1998.

⁶ *Leonardo on line* sur le site du Massachusetts Institute of Technology (MIT), *Archée* au Canada, *Synesthésie*, *Panoplie* et *Solaris*, en France.

⁷ [La lettre] d'Antoine Moreau <am@antoinemoreau.org>, *Pour infos/l'actualité du monde de l'art* de Xavier Cahen <cahen.x@levels9.com>, *Olala Paris*, de Georges Victor (Antoine Schmitt), <olalaParis@ml.free.fr>, Nettime.fr, de Nathalie Magnan <natmagnan@altern.org> <nettime-fr@samizdat.net> sont aujourd'hui les principales listes francophones dédiées à la politique, aux arts technologiques et la culture liés au Net. Créés à l'origine par des collectifs de Net artistes, ces listes ont bien sûr leurs équivalents anglophones. Nettime.fr est la version française apparue en 1999 d'une liste créée en 1995. Une anthologie anglaise de *nettime* fut publiée par Autonomedia à New York en 1999 sous la forme d'un livre de 556 pages : *Read Me! Asii Culture and the Revenge of Knowledge*. Une autre liste anglophone célèbre consacrée au Net art et toujours active est *Rhizome*, <netartnews@rhizome.org>.

⁸ À l'inverse en cela des messages électroniques classiques, qui autorisent au cours de leur traitement des reprises et corrections à l'intérieur du texte, ainsi que la possibilité d'une réponse (*reply*) instaurent une forme d'échange dialogique réparti entre plusieurs scripteurs.

⁹ Rappelons que Fred Forest avait déjà inauguré cette pratique épistolaire artistique avec le minitel dans les années 1980.

¹⁰ Une performativité de l'acte de langage au sens d'Austin, selon lequel le sujet qui prononce effectue une action, dans le moment et par le fait même qu'il prononce : « Il faut pour que l'énoncé soit un acte authentique, que le locuteur soit la personne appropriée, détentrice du statut juridique et symbolique, nécessaire et adéquat ; il faut que les circonstances soient légitimes et normales, il faut que l'énoncé soit prononcé correctement et dans les formes ». (1970, p. 21). Où la signature continue de jouer le rôle de garant d'authenticité d'une œuvre discursive qui doit obéir à certaines conditions procédurales et institutionnelles. Sur les nouveaux visages de la performativité à l'heure des TIC, voir également Denis (2006).

¹¹ Leclerc (1998) décrit la rumeur comme le mode dominant de la production, de la circulation et de la consommation des énoncés sur Internet. Dans le procès duquel, dit-il, « tous les membres de la société semblent impliqués, prendre la rumeur à leur compte ». Tout se passe comme si chaque individu colportant la rumeur la « signait » ou du moins, la contresignait, et en

devenait coresponsable : « chaque relais décide d'être relais. Personne ne l'oblige à relayer la rumeur : il le fait de son propre chef, parce qu'il se sent impliqué par le message et désire faire partager ses sentiments ». Sur ce thème de la rumeur voir également les nombreux travaux de Pascal Froissart (2002), <http://pascalfroissart.online.fr>

¹² Signalons les travaux précurseurs faits par Vostell ou par Fred Forest ou par Benjamin Vautrier dit Ben dans les années 70. Ces artistes jouaient sur des circuits télévisuels internes et les galeries d'art avec un rapport dedans/dehors, médiatisé versus non médiatisé.

¹³ Il s'agit de l'artiste Jenny Holzer, reconnue pour sa propagation de textes (slogans artistiques sur le modèle publicitaire) dans l'espace public, sous la forme de journaux électroniques ; de Ken Friedman, l'un des fondateurs de Fluxus accoutumé aux performances ; de l'artiste post pop-art Sylvie Fleury ; du *performer* Simon Poulter ; et de l'artiste multimédia Simon Faithfull.

¹⁴ Pour un état des lieux de ces pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde et sur les modalités d'émergence de médiacultures, voir Maigret et Macé (2005).

¹⁵ D'autres œuvres ont adopté depuis la forme du journal personnel non plus intime mais éditorialisé, donné à voir et à vivre en quasi direct sur le Web. Ces créations déclinent sur la toile les potentialités d'une archive qu'il est possible d'afficher et d'entretenir en ayant recours à la participation des visiteurs : *JenniCam* <<http://www.jennicam.org>>, *Anacam* de Anna Clara Voog <<http://www.anacam.com>>, *Digital diaries* de Natacha Merritt <<http://www.digital-diaries.com>> ou *In my room* d'Agnès de Cayeux <www.agnesdecayeux.fr>.

¹⁶ Le film *Mouchette* de Robert Bresson (1967) est lui-même une adaptation cinématographique du Roman de Georges Bernanos.

¹⁷ *Le petit théâtre Diguiden*, <http://www.lesiteducube.com/atelier/micheljaffrenou-diguiden.htm>. Prix Möbius, 2002.

¹⁸ Sur la notion d'écrit d'écran et ses méthodes d'analyse sémiologique, voir notamment Emmanuel Souchier, Y. Jeanneret *et al.* (2003).

¹⁹ L'étude sémiologique présente souvent le travers de délaisser tout travail préalable d'agencement pour ne s'attacher qu'à la « forme » de l'écrit (signe), telle qu'elle se matérialise ou se manifeste à l'écran (signifiant). Par conséquent, la « fonction d'organisation » des dispositifs Net art est ramenée au seul espace d'un écran sur lequel s'affiche un texte multimédia saisi comme une totalité — élargie, puisqu'elle inclut l'image —, mais néanmoins close sur elle-même. Cette analyse privilégie donc arbitrairement le point de vue de l'organisation sémiotique (interne) d'un objet texte (fini), et postule, a priori, une rigidité de l'expression et une fixité du support.

²⁰ Depuis l'étude liminaire de Barthes (1984) qui a proposé de concevoir le dispositif cinématographique au travers de sa réception négociée avec le public, de nouvelles recherches centrées sur l'impact et les usages des technologies de l'information et de la communication ont enrichi l'interprétation pragmatique de ce concept : voir Duguet (1988, 2002), Jacquinnot et Monnoyer (1999), Boissier (2004), Fourmentaux (2005).

²¹ Depuis 1980, l'interactivité se définit au sens informatique comme une « activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire de l'écran » (Petit Robert, 2000). Ce terme est associé à l'adjectif « interactif » d'où il dérive, et qui qualifie ce « qui permet d'utiliser un mode conversationnel ». De ce dernier, fortement associé lui-même à l'émergence de l'informatique, découle un usage plus courant qualifiant d'interactif tout ce « qui permet une interaction ». En ce sens, si les deux mots ont une étymologie commune — « inter » et « acte » — leur distance chronologique (1876-1980) promeut des significations et usages distincts. L'interactivité, qui promeut une « réactivité » du dispositif, ne peut en aucun cas se confondre avec l'idée d'inter-action. Il n'est en effet rien de commun entre une interactivité (1980) purement informatique, liée à l'introduction des ordinateurs et de ses interfaces, et une interaction (1876) proprement inter-humaine, quand bien même celle-ci apparaît aujourd'hui médiée par des dispositifs informatiques de mise en relation.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AKRICH M. (1990), « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération », *Techniques et Culture*, numéro 16 : 83-110
- AUBER Olivier (2001), « Du générateur poïétique à la perspective numérique », *Revue d'esthétique*, numéro 39 : 127-136
- BARBOZA P. et J.-L. WEISSBERG (dir.) (2006), *L'image actée. Scénarisations numériques*, Éditions L'Harmattan, Paris
- BARTHES R. (1975), « En sortant du cinéma » dans *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Éditions Le Seuil, Paris : 407-412
- BESSY C. et F. Chateauraynaud (1995), *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Éditions Métailié, Paris
- BIANCHINI S. et J.-P. Fourmentaux (2007), « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, 96(2) : 91-104
- BOISSIER J. L. (2004), *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Mamco, Genève
- CASSETTI F. (1990), *D'un regard l'autre, le film et son spectateur*, Presses de l'Université de Lyon
- CAUQUELIN Anne (2006), *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Presses universitaires de France, Paris
- COCHOY Frank (dir.) (2004), *La captation des publics. C'est pour mieux te séduire, mon client...*, Presses Universitaires du Mirail, Toulouse
- CONEIN B., N. Dodier et L. Thevenot (dir.) (1993), « Les objets dans l'action », Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, Collection « Raisons Pratiques », numéro 4, Paris
- DE CERTEAU M. (1990), *L'invention du quotidien, Tome. 1 : « Arts de faire »*, Gallimard, Collection « Folio/Essais », Paris
- DENIS J. (2006), « Les nouveaux visages de la performativité », *Études de communication*, numéro 29 : 7-24
- DUGUET A. (2002), *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, Nîmes
- DUGUET A.-M. (1988), « Dispositifs », *Communications*, numéro 48 : 221-242
- ECO U. (1965), *L'œuvre ouverte*, Éditions Le Seuil, Paris
- ESQUENAZI J.-P. (2003), *Sociologie des publics*, La découverte, Collection « 128 », Paris

-
- FOURMENTRAUX J.-P. (2003), *L'œuvre en actes, travail artistique et NTIC, Sociologie du Net art*, thèse de doctorat de 3^{ième} cycle, Université de Toulouse II
- FOURMENTRAUX J.-P. (2004), « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux*, numéro 125 :81-111
- FOURMENTRAUX J.-P. (2005), *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, CNRS Éditions, Paris
- FROISSART P. (2002), *La rumeur. Histoire et fantasmes*, Belin, Collection « Débats », Paris
- GENETTE G. (1996), *L'œuvre de l'art, Tome 2, La relation esthétique*, Éditions Le Seuil, Paris
- GOODMAN N. (1996), *L'art en théorie et en action*, Éditions de l'Éclat, Paris
- HENNION A. (1993), *La passion musicale - Une sociologie de la médiation*, Éditions Métailié, Paris
- HENNION A., S. Mainsonneuve et E. Gomart (2000), *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, La Documentation Française, Paris
- JACQUINOT-DELAUNAY G. et L. Monnoyer (dir.) (1999), « Le dispositif. Entre usage et concept », *Hermès*, numéro 25 : 9-14
- JEANNEREY Y. (2000), *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Presses du Septentrion, Lille
- KOPYTOFF, I. (1986), « The cultural biography of things : Commodization as process » dans A. Appadurai, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, Cambridge : 64-91
- LATOUR B. (1994), « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du travail*, numéro 4 : 587-608
- LATOUR B. (1999), « From the concept of network to the concept of attachment », *RES Anthropology and Aesthetics*, numéro 36 : 20-31
- MAIGRET E. et E. Macé (dir.) (2005), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin, Paris
- ODIN R. (2000), *De la fiction*, De Boeck, Paris
- PASSERON J.-C. et E. Pedler (1991), *Le Temps donné aux tableaux*, CERCOM/IMEREC, Marseille
- PEDLER E. (1994), « En quête de réception : le deuxième cercle », *Réseaux*, numéro 68 : 85-103
- SIMONDON G. (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*, 3^{ième} édition (1989), Aubier, Paris
- SOUCHIER E. (1996), « L'écrit d'écran : pratiques d'écritures et informatique », *Communication et langages*, numéro 107 : 105-119

-
- SOUCHIER E., Y. Jeanneret et J. Le Marec (dir.) (2003), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Éditions de la BPI (Bibliothèque publique d'information), Paris
- SOURIAU E. (1956), « L'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février
- WEISSBERG J.-L. (1999), *Présences à distance, pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Éditions L'Harmattan, Paris