

LE PUBLIC À L'ŒUVRE

Arts numériques et médias praticables

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

En engageant une expérience (Dewey, 2005, 2010) doublement perceptive et manipulatoire, les médias numériques et Internet transforment la relation aux œuvres d'art. L'implication du public y est un impératif : elle est mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité ; elle fait l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et repose sur la construction d'interfaces et de prises tangibles sur l'œuvre ; elle engendre, enfin, différents rituels et contrats de réception des images propres à l'art numérique. Le public doit lui-même mobiliser différentes stratégies « d'action sur l'image » pour que l'interactivité ou la « jouabilité » puissent composer de nouveaux régimes sociotechniques d'interprétation. Intervient en effet pour l'œuvre et l'image numériques la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation entendue au sens de la « pratique » entraînée et assidue. En s'étendant aux images et plus largement aux œuvres d'art numériques le modèle performatif mis au point par la musique pourrait bien ainsi redéfinir ce que l'on entend traditionnellement par « interprétation » (Hennion, 2009 ; Rancière, 2009 ; Souriau, 2010).

L'œuvre d'art à l'épreuve du numérique

À l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'internet, un nombre croissant d'artistes proposent de réinventer les mises en scène et les modes de relations aux images (Fourmentaux, 2008). La « mise au Net » des images et des œuvres engendrent des formes d'attachement (Latour, 1999 ; Hennion, 2004) encore spécifiques au Net art et à l'art numérique mais plus largement révélateurs de nouveaux paradigmes médiatiques¹. Les images numériques ne fixent plus la réalité : elles donnent à vivre autant qu'à voir des environnements partagés. Générées synthétiquement ou numérisées, les images y sont en effet augmentées d'emplois jusque-là inédits. L'interactivité introduite *dans et par* les images promeut des dispositifs artistiques en même temps qu'elle permet des possibilités d'échanges communicationnels et d'actions concrètes pour le public : les images peuvent y être actées (Barboza, Weissberg, 2007 ; Duguet, 2002 ; Boissier, 2004) elle se donnent désormais autant à voir qu'à performer. Perméables et parfois même altérables, elles y gagnent une profondeur. Ces images numériques, appareillées et augmentées d'une dimension opératoire, s'offrent à des expérimentations artistiques et à des pratiques médiatiques très diversifiées.

Le projet intitulé *Des_Frags* (2000-2006) de l'artiste français Reynald Drouhin apparaît exemplaire de ce que, dans ce contexte, l'œuvre et l'image ne se donnent plus comme des entités ontologiques « déjà-là ».

Des_Frags propose au contraire un dispositif médiatique *pour, par et avec* internet, qui ne peut exister et se déployer ailleurs que sur la toile, tant il joue des dimensions de dispersion et d'évolutivité propre au réseau. Ce dispositif suppose de réutiliser des éléments préexistants sur le web – des images fixes – pour composer une image mosaïque. Chaque internaute est invité à sélectionner sur internet ou dans ses propres archives une première image fixe. Cette image « matrice » va composer la trame sur laquelle viendront s'afficher d'autres images récupérées sur le web. À l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute est en effet appelé, à partir de deux ou trois mots-clés, à collecter sur le Net un grand nombre d'autres images qui viendront se coller – telles des vignettes – sur l'image mosaïque finale. L'œuvre résulte ainsi du piratage et du partage d'images reprises et détournées de leur contexte initial (cf. figure 1).

1. C'est la perspective, sociologique et communicationnelle, que je poursuis aujourd'hui dans un nouveau contrat de recherche en cours pour l'ANR intitulé « PRATICABLES - Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur » (DALMES, 2009-2011).

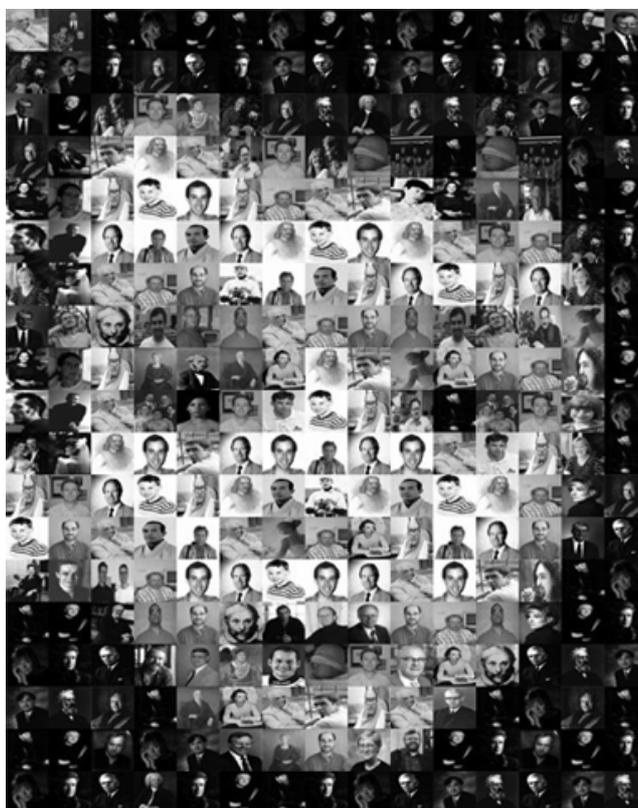


Figure 1. Reynald Droubin, *Des Frags*, <http://desfrags.civ.fr>, 2001-2008

Training Center de l'artiste Samuel Bianchini (re)met en œuvre l'image télévisuelle d'un match de football. D'abord à l'arrêt, cette image pouvait être activée à l'aide d'une souris qui permettait de pointer le curseur sur le ballon pour pouvoir se saisir de celui-ci en cliquant. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la souris anime l'image. Mais, plutôt que de se mouvoir normalement, l'image semble se déplacer autour du ballon et du curseur, évoluant à l'écran selon les mouvements du ballon emmené par le spectateur.

Dans ce contexte, le spectateur entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonctionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrête de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu : seuls l'image et les footballeurs s'animent alors que le ballon reste fixe, dans une

position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran. L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté « à la main » pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et temporel de l'événement médiatique vers un spectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique, entre le cours de ce qui a eu lieu et la façon dont le match peut être rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultanément partagé et la reprise en main individuelle du média.



Figure 2. Samuel Bianchini, *Training Center*, www.dispotheque.org, 2005

Sur le réseau internet, l'image peut en outre devenir un environnement partagé, à l'instar de *Mouchette*, qui adopte la forme d'un récit imagé et évolutif proche du journal personnel et intime, mais désormais éditorialisé, donné à voir et à vivre en quasi direct sur le web (cf. figure 3).

Cette œuvre décline en-ligne les potentialités d'une archive visuelle et textuelle qu'il est possible d'afficher et d'entretenir sur le long terme, en ayant ou non recours à la participation des visiteurs. La forme de l'image-récit empruntée au régime cinématographique y devient le lieu d'une action ludique et d'un environnement de communication². L'interactivité proposée consiste en

2. Voir également Jenni, *JenniCam*, <http://www.jennicam.org>, Voog, Anna Clara, *Anacam* <http://www.anacam.com> et Merritt, Natacha. *Digital diaries* <http://www.digital-diaries.com>, Agnès de Cayeux, *In my room*, www.agnesdecayeux.fr.

une possibilité d'intervention sur la séquence et le déroulement de scénettes ou de microrécits dynamiques qui réagissent en temps réel aux actions des visiteurs.



Figure 3. *Mouchette*, <http://www.mouchette.org>, 2000-2008

Ces images « en puissance » deviennent le théâtre d'opérations distribuées entre l'artiste, le programme et le public. Portée par des duos artistes/informaticiens³ qui expérimentent une forme de cinéma interactif pour internet, l'interactivité donne au public la possibilité d'altérer la linéarité du film⁴. Le Net art s'attache ainsi à l'invention de nouvelles modalités de co-création d'une image collective. À l'instar du dispositif pionnier de l'artiste ingénieur Olivier Auber, le Générateur Poïétique, ces œuvres consignent aux évolutions récentes des technologies de la mobilité (téléphone portable, palm pilot, GPS, etc.) de nouveaux scénarios d'usage. Dans l'espace urbain, par exemple, les artistes créent des installations qui reposent sur l'intervention du public comme lors de la Nuit Blanche courant octobre 2004 à Paris, où il était possible de jouer au Tetris sur la façade de la Bibliothèque Nationale de France.

3. Durieu & Birgé : *Le ciel est bleu*, <http://www.lecielbleu.com> ; Clauss & Birgé : *Interactif Cinéma - Dervish Flowers, Flying Puppet* : <http://www.flyingpuppet.com>.

4. Grégory Chatonsky, *Sur Terre*, <http://www.arte.tv/fr/cinema-fiction/Sur-Terre/>, voir aussi dans ce dossier Peter Horvath, *Triptych: Motion Stillness Resistance*, Canada, 2006, <http://www.6168.org/triptych/index.html>.

La tour T2 ayant été transformée en un écran géant (20 x 36 pixels sur une surface de 3 370 m²) utilisant l'éclairage des fenêtres. Les appels téléphoniques et l'envoi de SMS avaient un impact créatif sur l'éclairage lumineux de la façade ⁵ (cf. figure 4).

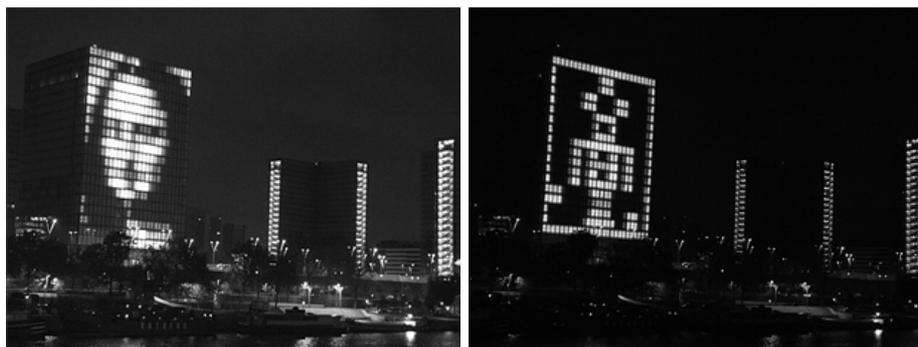


Figure 4. Chaos Computer Club, *Blinkenlights*, www.blinkenlights.de, 2002-2005

Les images du Net art tendent enfin à s'inscrire dans des objets physiques. À l'instar des dispositifs de Douglas Edric Stanley qui explorent depuis de nombreuses années les formes expérimentales d'un cinéma transformé, qu'il qualifie de cinéma interactif, génératif ou algorithmique. Sa pièce majeure – *Concrescence* ⁶ – questionne les possibilités de narration et les modes d'expérience propres à l'image programmée.

Ce dispositif articule un logiciel de narration interactive et générative et un dispositif physique d'interaction avec l'image. Il s'agit d'une *hypertable* qui, en défiant les lois de la projection cinématographique, propose un écran horizontal sur lequel le public peut manipuler et expérimenter différents récits et images. Selon l'artiste, « le choix des images, c'est-à-dire la narration, vient de l'interaction entre la main (du regardeur) et le programme ». Même sans interaction, le programme de vie artificielle fait apparaître et disparaître les images selon des règles comportementales qui réagissent aux manipulations du public. « Cette indépendance des deux systèmes de vie – de la main du

5. Blinkenlights, www.blinkenlights.de/arcade/games.fr.html. Voir aussi, les projets de l'obx.lab (Jason Lewis et son équipe) <http://obxlab.hexagram.ca/index.php> ou du Graffiti Research Lab (GRL), <http://graffitiresearchlab.com>.

6. Stanley D.-E., *Concrescence* - www.abstractmachine.net, 2000-2005.

manipulateur et du système de vie artificielle qui pousse autour – permet d'assurer l'histoire devant n'importe quel type d'interaction ».



Figure 5. Douglas Edric Stanley, *Concrescence*, www.abstractmachine.net, 2000-2005

Les images entre interface et programme d'action

L'interface informatique joue dans ces projets un rôle-clé du fait du dialogue qu'elle installe entre l'œuvre d'art, l'artiste et un public dont on attend qu'il participe désormais activement au procès créatif (Fourmentaux, 2007, 2010). La médiation d'une interface tangible, comme preuve de l'installation artistique et comme cadrage de l'épreuve du public, occupe un rôle prépondérant pour la mise en œuvre de cette relation. L'interface utilisateur y est en effet mobilisée pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou « à faire ». En ce sens, la double fonction de l'interface est de fournir une représentation perceptible de la profondeur de l'œuvre conçue par l'auteur, dans l'objectif de former, en second lieu, un théâtre d'opérations pour ses utilisateurs.

Les évolutions contemporaines de la recherche et création artistique conduisent à délaisser l'image d'art conçue comme un objet achevé et unique, au profit de propositions artistiques qui prennent davantage la forme de processus ou d'expériences partagées avec le public. *L'image interface*, logicielle et visuelle à la fois, s'y trouve partagée entre une « esthétique » et une « opérationnalité ». Elle compose l'outil, l'objet et le (mi)lieu socio-technique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. L'internaute regardeur développe également des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer ou réjouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : performée. Et au cours de ce processus symétrique l'œuvre, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, se voit ainsi augmentée de nouvelles fonctionnalités. Elle incarne tout à la fois le support, le média et l'environnement où se déploient les interactivités et interactions qui tissent les relations entre actants impliqués dans le processus créatif.

Ces œuvres et images interactives formulent en effet une injonction de manipulation : il n'existe pas de visite du Net art sans un travail important, sensible et technique, de la main et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs, etc). L'internaute visiteur s'y voit attribuer de nouvelles capacités et responsabilités au sein de l'œuvre. Ce désormais acteur de l'œuvre, doit entrer à l'intérieur de l'objet communicationnel du Net art, pour y déployer ses usages, en interpréter les logiques de fonctionnement et l'investir de nouvelles formes. La marche de l'œuvre – différente en cela de l'objet unique et localisé – est ainsi investie de multiples manifestations et interprétations successives. Ces nouvelles prérogatives déléguées au récepteur renouvelant largement, dans ce contexte, ce que l'on entend traditionnellement par interprétation.

À cet égard, les études littéraires antérieures, portant sur les relations hypertextuelles ou parodiques, offrent un éclairage intéressant pour une compréhension de cette forme inédite de circulation et d'investissement de l'objet d'art. La pratique de la parodie, longuement analysée et théorisée par Gérard Genette (1982) se fonde en effet déjà sur un texte-support qu'elle réécrit. Ce qui en fait une forme d'hypertextualité d'avant l'ère de l'informatique, reliant un hypotexte à son hypertexte, sans ressortir pour autant de la métatextualité du commentaire. D'après l'étymologie, il s'agit alors d'un chant (ôdè) de côté (para). Mais cette définition originelle, qui postule la dimension polyphonique de toute production textuelle – le fait de chanter à

côté d'une première voix ⁷ – suggère l'idée d'une simple reprise et soutien par conséquent l'idée d'une transposition, susceptible souvent d'engendrer une forme de cacophonie volontairement discordante. Dans la classification des relations hypertextuelles proposée par Genette, là où la parodie procède par transformation d'un matériau textuel identifié, le pastiche relève d'une imitation stylistique. Au-delà de sa tripartition en différents régimes (sérieux, ludiques et satiriques ⁸), Genette montre comment toute parodie implique une transformation du texte là où le pastiche se contente de l'imiter ⁹. En ce sens, la parodie marque l'apparition, dès l'époque moderne, d'un lecteur critique capable de jouer avec le code littéraire. Parallèlement, elle exerce et sous-tend une constante remise en jeu d'un hypotexte, (re)pris dans un contexte inédit, par une confrontation signifiante et/ou formelle d'où résultent les variantes de l'hypertexte. Ce moteur de la parodie qu'est la mise en relation du texte et du contexte, permet d'échapper à la fermeture du texte sur lui-même : contre toute téléologie, entièrement tournée vers le jeu et le contre-jeu du lecteur avec le code littéraire, devenu objet unique de l'écriture, jusqu'à gommer toute référence au monde (Compagnon, 1998).

Une forme analogue d'investissement de l'objet d'art a été décrite par Antoine Hennion, au cours d'un intéressant travail comparatif des modes d'inscription et des usages sociaux de la musique au croisement des plus contemporains arts technologiques. Intervient ici un processus inversé d'objectivisation de la musique, à travers sa quête historique pour devenir objet et la déclinaison de ses multiples inscriptions sur différents supports matériels (de la notation d'une partition à l'enregistrement sur un disque etc.), et de musicalisation des arts plastiques, qui n'ont cessé, au fil de l'histoire, de virtualiser leur rapport à l'objet (peinture, sculpture), au profit de la performance (happening), du geste et de l'intention artistique (conceptuelle).

En quête éternelle de son objet, la musique s'est précipitée sur les techniques d'enregistrement et de production du son, pour atteindre enfin à des possibilités de manipulation de son objet jusque-là seulement accessible aux plasticiens : elle a cherché à se débarrasser de l'interprétation, pour enfin produire directement son œuvre comme

7. Ou autrement dit, en littérature, le fait de pratiquer l'écriture d'un texte à partir d'un autre.

8. Une classification souvent critiquée, sur laquelle il reviendra lui-même pour en souligner les limites (Ibid, p.46) et montrer l'intrication (plus courante que la discrimination) au cœur des pratiques, du pastiche et de la parodie. Voir notamment, Sangsue D., *La Parodie*, Hachette « supérieur », 1994, p. 68.

9. Alors même que la charge (imitation) et le travestissement (transformation) sont, en littérature, souvent et abusivement confondus.

un enregistrement fixe. À l'opposé, partis de la fixité marmoréenne de leurs statues, les arts plastiques ont mené une critique de plus en plus radicale de l'œuvre, pour en refaire une performance : tandis que la musique découvrait qu'elle pouvait être objet, les artistes plasticiens « musicalisaient » leurs rapports à l'œuvre (Hennion, 2007, p. 147-151).

On constate ici une remise en cause par les technologies électroniques des caractères de base des arts plastiques traditionnellement tenus pour acquis. Quelques glissements sémantiques en soulignent la nature : le fait de parler non plus de peinture ou d'arts visuels, mais d'image et de traitement d'image. Habituellement on ne traite pas un tableau, on le restaure. Au-delà de la crise du régime objectal engendré par l'informatisation croissante des données, il devient intéressant de souligner le caractère créatif de ce traitement, « dès que la production de l'image (...) nécessite des opérations analogues à celles que mobilisent le producteur pour créer¹⁰ (...) ». Ce que le terme nouveau de traitement marque aussi, c'est qu'apparaît pour l'image la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation : « le traitement d'image va bientôt avoir ses amateurs, on ne parlera plus d'une image comme d'un tableau, mais d'une œuvre à jouer (...). En conséquence, la belle distribution qui séparait les arts se fait à nouveau confuse : perdant son caractère autographique, l'image se musicalise. Elle peut alors faire de son spectateur un instrumentiste amateur.

10. A. Hennion, *Ibid*, (1997) montre en effet, qu' « au modèle historiquement construit par l'évolution de la peinture vient terme à terme s'opposer celui que suggèrent les usages de l'informatique : le peintre produit un tableau fixe, doté d'un auteur identifié, matérialisé sur un support (ou même identique à ce support, dans le cas de la sculpture), rendant unique l'occurrence existante d'une œuvre du fait que sont indissociables la « pâte » de la peinture et l'image qu'elle réfléchit (...) (ce que Goodman appelle le caractère autographique de la peinture, par opposition au caractère allographique des arts qui se « notent », comme la musique ou la littérature (Goodman, 1990). C'est ce qu'exprime la métonymie très forte qui nous fait parler de « la peinture » comme d'un art, là où le son ne peut désigner la musique, ni les mots la poésie ; au contraire, une image informatique est mobile, transformable, multipliable et copiable à l'identique, transportable sans son support d'origine, reproductible de multiples façons sur de multiples supports ; sur un plan juridico-économique (...) le changement de statut est tout aussi spectaculaire, elle perd les distinctions claires entre original et copie et entre créateur et spectateur, sauf à les reconstituer artificiellement (comme l'ont fait la photographie d'art ou la lithographie, bien avant l'informatique, en numérotant les tirages et en les raréfiant (Moulin, 1978), de même que seules des procédures de protection artificielles peuvent maintenir son caractère appropriable (...) ».

Si cette démonstration du pas de deux de la musique et des arts plastiques omet de considérer les pratiques récentes du Djing, ou le retour de la musique vers la performance éphémère et en direct – souvent prise pour elle-même, à l'écart de toute volonté d'enregistrement –, elle présente l'intérêt, qui n'est pas des moindres, de donner à suivre le fil des médiations et des variations de ces constructions sociales de l'art et de leurs rapports au public. On peut alors tirer certains enseignements de cette évolution du construit musical : le modèle performatif mis au point par la musique implique en effet, non pas la mise en tension maximale d'un point-source et d'un réseau diffus de copies (modèle centré sur l'œuvre-objet), mais la dissémination d'une multitude de dispositifs destinés à re-produire, c'est-à-dire à produire à nouveau un événement (modèle centré sur l'œuvre performance). L'étude des médiations, souligne ainsi une pré-disposition à l'informatisation de la musique, déjà accoutumée à la distinction entre d'une part, la notation, la fixation, la transmission de l'œuvre dans le temps, et d'autre part, à son interprétation actuelle. À cet égard, les arts de la communication (technologiquement médiée) prolongent, semble-t-il, ce parcours de discrétisation du régime objectal par l'art contemporain. La pratique artistique engageant désormais des mises en situations, la création de formes à habiter et de relations à expérimenter. Corrélativement, elle se double d'un renforcement de l'activité d'écriture (du concept, du scénario) et génère une multitude de traces interprétatives. À l'instar de l'objet musical, celui du Net art occupe une place instable et paradoxale :

(...) l'objet sonore est dynamique, il nécessite toujours une interprétation nouvelle, et cette performance empêche d'arrêter l'analyse de la production musicale à des traces matérielles qui ne sont pas, comme dans les arts visuels, identiques à l'œuvre ; inversement, il y a longtemps que l'histoire de la musique s'écrit en s'appuyant sur des intermédiaires matériels pour se transformer elle aussi en une réalité autonome, devenir un peu plus objet et un peu moins médiation, produire de véritables œuvres, avoir ses auteurs comme la littérature, et au passage se doter d'un public solvable : tout cela, massivement à travers sa transformation en un écrit (Hennion, 1997, p. 151).

Revenons à la figure du remix¹¹, qui semble, dans le contexte de la production musicale, radicaliser ce dispositif ambivalent. D'une part, le Djing

11. « Deux formes principales de remix peuvent être dégagées : la simple réutilisation des éléments fournis, agencés, traités ou mixés différemment (c'est le mode bricolage, au sens de Lévi-Strauss : créer à partir d'un « répertoire hétéroclite mais limité ») ; ou l'ajout (qui engage le plus souvent aussi une réduction) d'éléments extérieurs à la version « originale », (c'est le mode « versus »). Dans les deux cas, l'œuvre perd son statut original : dans le sens d'une originalité matérielle, irréproductible et figée (à l'inverse du collage, par exemple, qui n'aurait pu être remixé sans une transformation

comme le Sampling prônent un retour à des formes éphémères de propagation des créations sonores, et ce faisant, réhabilitent la performance musicale. Ils impliquent le recyclage et la circulation de matériaux sonores préexistants, ainsi que le partage de leur (re)production, voire la délégation de leur interprétation. Les sons apparaissent ainsi tour à tour rejoués et déjoués par les altérations et les bricolages successifs que leur font subir la succession des auteurs de deuxième et troisième main. Il résulte, de ce constat, que l'on ne peut plus véritablement parler d'écoute de la musique techno : désormais celle-ci se performe, elle adopte la forme d'un flux de segments musicaux qui transitent par le réseau, et que chaque aficionado capture, travaille et remet en circuit par couper, coller, agencer, ajouter, mettre en ligne (Weissberg, 2000, p. 117)¹². Aujourd'hui, internet concrétise pleinement cette forme de circulation de la musique (techno) par le remix. Mais encore, il confère le même régime à la circulation et reprise de l'image. De ce fait, des deux relations hypertextuelles que sont la parodie et le pastiche, la première trouve par les expérimentations du Net art un engagement renouvelé. L'internet apparaît en effet emblématique du régime hypertextuel dont parle Genette : entendu dans une acception plus étroite, comme la mise en rapport informatique de textes entre eux. De surcroît, le caractère conjointement polyphonique et polymorphe de la production du Net art s'apparente au travail parodique. On y trouve, en effet, les pratiques du bricolage (de l'image fixe ou animée, retouchée à l'aide de logiciels permettant des collages qui remettent en cause la valeur même de l'image-témoin), du détournement graphique et textuel infiniment varié, et jusqu'à l'apogée du piratage parodique des pages d'accueil de sites officiels. Autrement dit, le dispositif du Net art vise l'agencement et la confrontation d'une hypo-œuvre

définitive, irréversible de ses constituants) ; et au sens du morceau comme origine, auquel le ou les remix(es) seraient censés renvoyer. Car dans le remix, aucune origine ne saurait être valorisée : chaque version présente un mixage possible d'éléments donnés, mais transformables, renouvelables. Ainsi, le mode « bricolage » s'en prend-il à la structure même, sans nécessairement chercher à en établir une nouvelle, c'est-à-dire sans qu'un système préétabli guide le processus (ce en quoi il se distingue du structuralisme le plus strict) : les exemples les plus radicaux de tels remixes montrent au contraire une capacité à détourner, jusqu'à une absence totale de reconnaissance, le sens premier (la façon dont les signes s'organisent) de l'œuvre ainsi traitée (...). Le mode « versus » prend son intérêt dans la confrontation d'écritures différentes, et suppose un double mouvement, apparemment paradoxal, d'écart et de capture mutuelle, d'appropriation/désappropriation ». cf. (Laplantine et Nouss 2001).

12. Selon J.L. Weissberg, contrairement à ce que montre A. Hennion, la musique en acte s'accommode mal de l'enregistrement : « bien sûr on peut la solidifier en éditant un CD. Mais alors, on quitte sa forme *princeps* pour rejoindre le système de l'enregistrement-duplication – ce qui n'a par ailleurs rien d'infamant, mais extirpe l'expérience collective de son terreau nourricier ».

potentielle (le germe d'auteur) avec un contexte socio-technique spécifique (la situation artistique), au croisement desquels prennent forme des hyper-œuvres inédites (les versions d'acteur), entendues comme le résultat conjoint du processus de mise en situation et des prises sur l'œuvre (ses traductions et appropriations) desquels émergent ses devenir-autres.

L'interprétation clôt le travail d'auteur

La configuration spécifique des dispositifs Net art engage également une redéfinition des conventions, censées organiser et permettre la circulation, aussi bien que la réception, des œuvres artistiques (Becker, 1988 ; Menger, 2009). Le récepteur s'y voit attribuer un rôle de plus en plus capital : tout est agencé pour « lui redonner la main, le sortir de la contemplation, en refaire comme le musicien amateur l'artisan de sa propre jouissance esthétique¹³. En outre, à l'instar de la figure du joueur, il peut simultanément s'éduquer et être éduqué à percevoir les stratégies de l'auteur, selon des processus de collaboration spécifiques. Nous reprenons et synthétisons dans le tableau 1 ces différentes figures de l'action *sur* et *avec* l'œuvre du Net art en les croisant aux figures de l'interactivité déployées par l'artiste.

Tableau 1. Différentes figures de l'action sur et avec l'œuvre du Net art en les croisant aux figures de l'interactivité déployées par l'artiste

	Interfaçage	Interactivité	Interaction
Lecture	Espace d'information	Exploration	Intra-actionniste
Navigation	Espace d'hypertexte	Exploration	Intra-actionniste
Initiation	Algorithme	Contribution (Commande)	Co-actionniste Co-exécutif
Perturbation	Espace de processus	Altération (Apport de données)	Co-actionniste
Communication	Environnement	Alteration (Dialogue)	Inter-actionniste

13. Hennion, 1997, p. 151.

– Le mode de « lecture » s'apparente ici à celui correspondant au régime du livre imprimé. La lecture des dispositifs Net art s'y effectue sur un mode linéaire, sans offrir de possibilité de bifurcations intertextuelles et encore moins la capacité de transformation du corpus original. Elle introduit néanmoins les caractéristiques propres de la page informatique en ce qui concerne ses dimensions et sa possibilité de parcours. La lecture comprend, dans ce contexte, la possibilité d'une circulation dans la page, qui intègre les hors champs de l'écran. L'interface logicielle permettant dans certains dispositifs de se mouvoir, à l'aide des ascenseurs, en périphérie de l'écran, sous et à côté de l'affichage immédiatement visible. En outre, certaines pages exploitent cette possibilité en dispersant les fragments de textes ou d'images. Le visiteur est alors contraint de longtemps dérouler la page, dans son infinie largeur et/ou hauteur, avec la sensation parfois que le processus peut ne pas aboutir.

– Le mode de la « navigation » jouit des possibilités hypertextuelles promues par la mise en forme numérique. La visite implique désormais une exploration des différentes pièces disposées par l'artiste. Non linéaire, la lecture se fait sur un mode réticulaire, au fil d'un parcours constitué par une série de bifurcations, de liens en liens, dans les arborescences du dispositif. La circulation s'opère dans un corpus informationnel agencé par l'artiste selon un diagramme de relations et d'intersections sémantiques ou visuelles prédéfinies. Les lieux à parcourir y sont suffisamment nombreux et entrelacés pour que le visiteur ne puisse s'en représenter une vue d'ensemble. Idéalement, l'appréhension et appréciation de l'œuvre paraissent ainsi toujours originales et pour une bonne part largement inédites. Toutefois, les constituants multiples de ses configurations sont, là encore, nullement modifiables.

– Le mode de l'« initiation » répond à la nécessité d'exécution des programmes informatiques qui forment le cœur des dispositifs du Net art. Dans ce cas, le visiteur est sollicité pour l'initialisation ou l'exécution d'un algorithme disposé par l'artiste. L'interaction entre le visiteur et l'œuvre s'opère lors de son lancement. Ensuite, son déroulement intervient de manière automatique sans recourir à aucune autre forme d'action externe. Le caractère largement autonome du programme n'exclut cependant pas chez le visiteur un sentiment de surprise : l'algorithme pouvant adopter des comportements aléatoires obéissant à des scénarios imprévisibles, dictés par les aléas du traitement informatique.

– Le mode de la « perturbation » intervient dans les dispositifs qui réagissent aux actions du visiteur. L'objet de cette action ne se limite plus à la navigation dans un espace d'information, mais se déploie par la perturbation de la forme et du contenu de ces informations. Selon les dispositifs, ces perturbations peuvent être de différents ordres, et aller jusqu'à l'interruption de certains processus

automatiques autonomes, à l'image de ceux précédemment évoqués. Mais l'acte de lecture est ici pleinement intégré : les actions du visiteur ont des incidences directes sur l'œuvre qu'elles viennent altérer. De surcroît, certains dispositifs sollicitent l'apport de matériaux de la part du public. C'est, dans ce dernier cas, l'intégration et la disposition de ces matériaux qui composent l'action conjuguée du dispositif artistique.

– Le mode de la « communication » apparaît dans les dispositifs d'échange qui déploient un environnement mis à la disposition des visiteurs, désormais co-auteurs du processus de conception d'une création collective. L'acte artistique consiste à disposer un espace en creux dans l'objectif qu'il soit investi et habité. De ce fait, ce dernier donne lieu à des productions plus communicationnelles que réellement matérielles. Plus que le résultat proprement dit, c'est le processus d'activation de l'environnement créatif lui-même, qui est élevé au rang d'œuvre. La communication renvoie à l'activité partagée entre les différents producteurs du contenu : l'auteur (l'artiste) demeurant le seul responsable de l'installation et du cadre processuel.

À l'issue de ce parcours, on mesure mieux comment la réception de l'œuvre devient désormais un « travail » sur le matériau artistique. Cette répartition des « investissements de formes » (Conein *et al.*, 1993), couplée aux configurations spécifiques à chaque dispositif, d'une part, et aux modalités de l'action (interactivité et interaction) qu'ils impliquent, d'autre part, renseigne sur les nouvelles « qualités d'interprétation » et d'expérimentation déléguées au visiteur. Les dispositifs mettent ainsi en scène un savant équilibre entre distance et proximité, entre tension, séparation et union *dans* et *autour* de l'œuvre. Ils qualifient ainsi, tout à la fois, des coefficients d'interprétation et des modes de collaboration à l'œuvre. En outre, ils font de ces différentes logiques de parcours des matériaux artistiques à part entière.

Bibliographie

- Barboza P., Weissberg J.-L., (sld.), *L'image actée : scénarisations numériques*, Paris, L'harmattan, 2007.
- Becker H., *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988.
- Boissier J.-L., *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Mamco, Genève, 2004.
- Conein B., Dodier N., Thevenot L. (dir.), « Les objets dans l'action », *Raisons Pratiques*, n° 4, Paris, EHESS, 1993.
- Compagnon A., « Le monde » in *Le Démon de la théorie*, Seuil « Essais », 1998.

- Dewey J., *L'art comme expérience*, Publications de l'université de Pau, Éditions Farrago, 2005.
- Dewey J., *Le public et ses problèmes*, Paris, Gallimard, 2010.
- Duguet A., *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.
- Fourmentraux J.-P., « L'épreuve des Interfaces. Sociologie des arts médias », In Saleh I., Regottaz D. (sld.) *Interfaces numériques*, Paris, Hermès Sciences, 2007.
- Fourmentraux J.-P., « Images mises au Net. Entre art, média et communication numériques », *Études Photographiques*, n° 22, 2008, p.140-153.
- Fourmentraux J.-P., *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, préface d'Antoine Hennion, postface inédite de Howard Becker, Paris, CNRS Éditions, 2010.
- Genette, G., *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982.
- Goodman N., *Langages de l'art*, Paris, J. Chambon, 1990.
- Hennion A., « Une sociologie des attachements », *Sociétés* 2004/3, n° 85, p. 9-24.
- Hennion A., « La musicalisation des arts plastiques », Odile Blin & Jacques Sauvageot, *Images Numériques. L'aventure du regard*, Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- Hennion A., « Authenticité, goût, interprétation : la leçon du faux en musique », in Lista M. (ed.), *De main de maître : l'artiste et le faux*, Paris, Hazan, Musée du Louvre Éditions, 2009, p. 113-132.
- Latour B., "From the concept of network to the concept of attachment", *RES Anthropology and Aesthetics*, n° 36, 20-31, 1999.
- Laplantine F., Nouss A., *Métissages, de Arcimboldo à Zombi*. Paris, "Dictionnaire", Éditions Pauvert, 2001.
- Menger P-M., *Le Travail créateur : s'accomplir dans l'incertain*, Paris, Gallimard-Seuil-Éditions de l'EHESS, coll. Hautes Études, 2009.
- Moulin R., « La genèse de la rareté artistique », *Ethnologie française* 8/2-3, mars-septembre 1978, p. 241-258.
- Rancière J., *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions, 2008.
- Souriau E., *Les différents modes d'existence* (introduction « Le sphinx de l'œuvre » par Isabelle Stengers et Bruno Latour), Paris, PUF, 2009.
- Sangsue D., *La Parodie*, Hachette « supérieur », 1994.
- Weissberg J., « L'auteur en collectif. Entre l'individu et l'indivis », *LCN*, n°4, 2000.