



**HAL**  
open science

## IMAGES MISES AU NET. Entre art, média et communication numériques

Jean-Paul Fourmentraux

► **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux. IMAGES MISES AU NET. Entre art, média et communication numériques. Etudes photographiques, 2008, 22, pp.140-153. halshs-00372578

**HAL Id: halshs-00372578**

**<https://shs.hal.science/halshs-00372578>**

Submitted on 1 Apr 2009

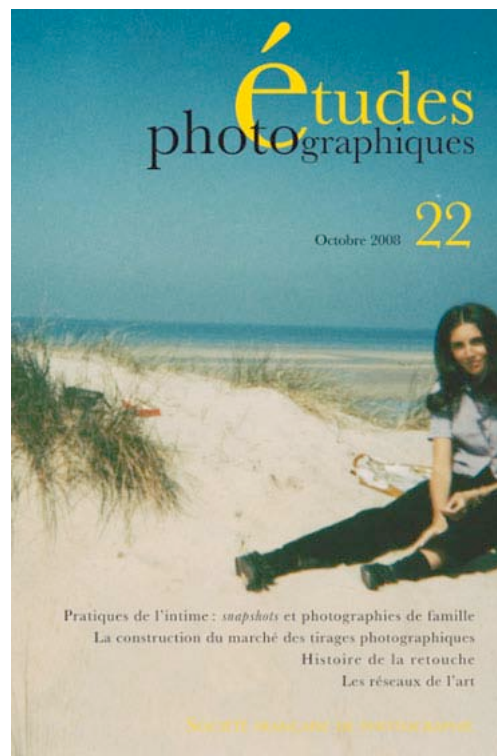
**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# IMAGES MISES AU NET

## ENTRE ART, MÉDIA ET COMMUNICATION NUMÉRIQUES

Jean-Paul FOURMENTRAUX



Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article : FOURMENTRAUX JP. 2008 « Images mises au Net. Entre art, média et communication numériques », **Études Photographiques**, n° 22, pp.140-153.

Article consultable et téléchargeable sur le site de la revue : <http://etudesphotographiques.revues.org/>

## Résumé

Si l'emploi des technologies numériques renforce, au cœur des productions artistiques contemporaines, la prédominance du régime conceptuel et des différents registres de l'écriture artistique de l'idée, du code et du programme informatique, il promeut simultanément une réhabilitation de l'image. L'image est d'abord employée pour composer un fond, illustrer et habiller le texte et peu à peu elle s'affiche en tant que telle, pour son graphisme et son esthétique propres. Mais plus encore, elle ressort transfigurée de cette confrontation à l'informatique. Internet place en effet l'image au centre d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et public enrôlé. La manifestation des images réside désormais dans cette articulation d'une configuration technique et d'une occasion sociale ritualisée. Cet article propose d'éclairer ces nouveaux usages artistiques de l'image ainsi que les différentes modalités d'action qu'elles affectent au public. L'objectif est de souligner les déplacements engendrés par le régime "virtuel" et "fragmenté" propre à l'informatique sur la notion traditionnelle "d'image".

L'emploi des technologies numériques renforce, au cœur des productions artistiques contemporaines, la prédominance du régime conceptuel et des différents registres de l'écriture artistique de l'idée, du code et du programme informatique (1). Mais il promeut simultanément une réhabilitation de l'image et de la communication ou de l'échange visuel. Internet engage de surcroît une expérience doublement perceptive et manipulatoire des images. Le regardeur d'internet doit par conséquent déployer des savoir-faire inédits et être convenablement appareillé pour y recevoir et "agir les images". On assiste de ce fait à un allongement considérable des consignes et autres modes d'emploi devant guider cette "réception" des images par les internautes regardeurs.

Les images d'internet appellent tout d'abord le téléchargement de nombreux applicatifs (plug-ins) à installer et à paramétrer. Or, différents facteurs d'instabilité liés principalement à la diversité des solutions d'écritures et de lecture informatiques (multiplicité des logiciels et interfaces concurrentes) accentuent le caractère aléatoire de l'expérience de ces images numériques.

L'implication du regardeur constitue par la suite un impératif renouvelé : elle doit être mise en scène dans des dispositifs informatiques qui génèrent différents modèles d'interactivité ; faire l'objet de stratégies artistiques de fidélisation et reposer sur la construction d'interfaces et de prises tangibles sur l'image ; engendrer, enfin, différents rituels et contrats de réception des images propres à l'art numérique (2).

Pour finir, l'attention du public ne doit plus s'arrêter ici à l'objet présumé de sa visite, l'image présente sur internet, mais doit désormais également porter sur les conditions techniques de sa réception. Au-delà de son adaptation médiologique, le public doit en outre mobiliser différentes stratégies "d'action sur l'image".

Autrement dit, pour que l'interactivité ou la "jouabilité" puissent composer de nouveaux régimes sociotechniques d'interprétation des images, il convient paradoxalement de renforcer l'activité d'écriture de ces images.

Intervient en effet pour l'image numérique 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". À partir d'études de cas, cet article propose d'examiner les conditions et modalités de cette "mise au net" des images (3). En proposant de décrire les dynamiques de création et les pratiques de réception qui les actualisent, il s'agit d'interroger les dispositifs (cadres, interfaces) et les modalités concrètes (contrats, rituels, régimes d'action) de la fréquentation numérique des images. Dans ce contexte, l'examen des relations entre dispositifs et pratiques peut offrir de mettre en perspective des formes d'attachement encore spécifiques au net art et à l'art numérique mais plus largement révélateurs de nouveaux paradigmes médiatiques.

### **Les images 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 (4). D'une part, la création numérique pour internet transforme à bien des égards les modes de présence et d'appréhension de l'imagerie artistique. Cette dernière devient de plus en plus visible à nos écrans d'ordinateurs à mesure que leur capacité de stockage et de mémoire active s'accroît. L'image y est d'abord employée pour composer un fond, illustrer et habiller le texte et peu à peu elle s'affiche en tant que telle, pour son graphisme et son esthétique propre. Mais plus encore, celle-ci ressort transfigurée de cette confrontation à l'informatique où elle se voit dotée de nouvelles prescriptions. L'image numérique interactive ne fixe plus la réalité : elle donne à vivre autant qu'à voir des environnements partagés. Générée synthétiquement ou numérisée, l'image y est augmentée d'emplois jusque-là inédits. Bien au-delà de ses fonctions

d'illustration ou de représentation, elle permet, par le truchement de l'ordinateur, le déploiement de multiples régimes d'action. D'autre part, l'interactivité introduite dans et par l'image informatique promeut des dispositifs artistiques en même temps qu'elle permet des possibilités d'échanges communicationnels et d'actions concrètes pour le public : l'image y est en effet actée (5) et se donne désormais autant à voir qu'à performer. Elle relève alors davantage de l'interface multicouche ou de l'espace en creux que les localités appellent l'exploration. Perméable et parfois même altérable, elle y gagne une profondeur. Autrement dit, l'image numérique en ressort appareillée et augmentée d'une dimension opératoire (6). Elle s'offre à des expérimentations artistiques et des pratiques de réception très diversifiées (7).

Sans entrer pour autant dans les coulisses de sa conception, le projet intitulé *Des\_Frags* (2000-2008) 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" dans lesquelles se seraient cristallisés le talent et l'intention artistique (8). *Des\_Frags* propose au contraire un dispositif 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 d'utiliser des éléments pré-existants sur le web – des images fixes – pour composer une image mosaïque. Le principe en est le suivant : 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. En effet, à l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute est invité, à partir de deux ou trois mots clés, à collecter sur internet un grand nombre d'autres images qui viendront se coller – telles des vignettes – sur l'image mosaïque finale (voir fig. 1 et 2). Les conditions pragmatiques de cette mise en œuvre d'art, autant que les stratégies et modalités de sa désignation et circulation,

renouvellent pour bonne part les régimes d'existence et de manifestation de l'image artistique. L'effet mosaïque, fonction bureautique des plus courante et banale, est ainsi détourné et infléchi par l'artiste qui à travers les fonctionnalités d'un logiciel en imagine un usage inédit. Reynald Drouhin se saisit d'une technologie, le moteur de recherche et sa fonction "recherche d'image", pour lui appliquer des contraintes. Dans ce cas précis, les contraintes sont celles d'un plasticien qui définit les zones d'intensité, de luminosité, de couleur, du canevas de la composition artistique de la mosaïque : c'est l'artiste et non l'internaute qui définit la "matrice" sur laquelle viendront s'apposer les images envoyées par les internautes et celles provenant du réseau internet.



Mais Des\_Frags favorise aussi une réciprocité en aménageant par anticipation et prescription de règles d'usage des "prises" potentielles pour le visiteur auquel il délègue l'actualisation de l'œuvre (9). En ce sens, Des\_Frags ne met pas seulement en œuvre une combinatoire, mais promeut également l'ouverture, la porosité et la perméabilité de l'œuvre. Ce dispositif repose sur une logique de délégation, laissant aux internautes la possibilité d'un "bricolage" des divers constituants de l'œuvre, qui opère ici par une

(re)composition de signe pré-existant (une transposition et un recyclage, d'où résultent des versions et des variantes de l'œuvre). De surcroit, la palette des formes, c'est-à-dire les vignettes qui vont composer l'image matrice préexistent au projet lui-même, dans le sens où elles ne sont pas prédéfinies par l'artiste. Au-delà de tout paramétrage rendu possible, l'œuvre est alors livrée à l'aléatoire du programme et de la recherche d'images potentiellement disponibles dans le flux indéfini du réseau. Cette boucle rétroactive institue de cette manière un jeu pleinement symétrique à trois partenaires : l'artiste (qui initie et réagit au processus), le visiteur (qui actualise des versions du dispositif) et enfin l'œuvre elle-même (qui se déploie et se manifeste au contact de ces multiples "prises" intentionnelles ou automatisées).



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 (fig. 3 à 6). 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

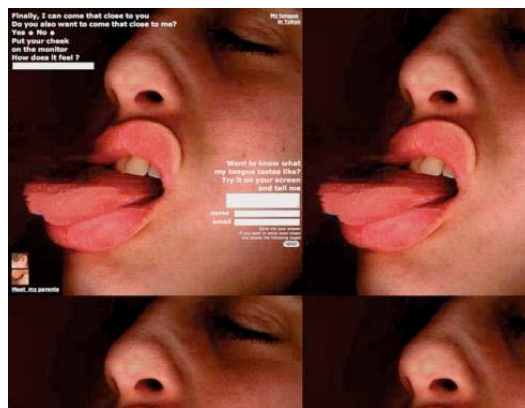


régime cinématographique y devient le lieu d'une action ludique et d'un environnement de communication (10).



En inscrivant sa pratique dans la lignée d'une esthétique de la communication, Mouchette définit comme espace plastique un cadre relationnel entre les individus et renouvelle le modèle de la performance d'artiste par l'accomplissement d'un acte de langage, fruit de l'innovation (textuelle et culturelle) promue par l'écriture électronique en réseau (11). Elle donne ainsi forme à une création performative au double sens de "l'action" artistique et de l'acte de langage : sa propagation adopte les modes d'amplifications propres à la rumeur qui juxtaposent une succession d'énoncés anonymes (se présentant comme de simples relais) et signés (pris en main par les différents relayeurs tout à la fois). L'interactivité proposée consiste en une possibilité d'intervention sur la séquence et le déroulement de saynètes ou de micro-récits dynamiques qui réagissent en temps réel aux actions des visiteurs. Ces images "en puissance" deviennent le théâtre d'opérations distribuées entre l'artiste, le programme et le public. Portée par des duos artistes/informaticiens (12) qui expérimentent une forme de cinéma interactif pour internet, l'interactivité donne au public la possibilité d'altérer la linéarité du film (13.) 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'in-ter-vention du public comme lors de la Nuit blanche, courant octobre 2002 à Paris, où il était possible de jouer au Tetris sur la façade de la Bibliothèque nationale de France. 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 (14) (voir fig. 7).



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 – Conrescence (15) – questionne les possibilités de narration et les modes d'expérience propres à l'image programmée (voir fig. 8 et 9). Ce dispositif articule un logiciel de narration interactive et générative et un dispositif physique d'interaction avec l'image. Il s'agit d'une hypertexte 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 (16) ». 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 manipulateur et du système de vie artificielle qui pousse autour – permet d'assurer l'histoire devant n'importe quel type d'interaction (17) ».



### **Les images entre interface et programme d'action**

L'interface informatique joue ici 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 (18). 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. Celle-ci doit constituer la médiation par laquelle transiteront les diverses traductions du projet artistique, ajustées aux contraintes techniques et dirigées vers l'action du public. Il est de ce fait fréquent de réduire l'œuvre d'art numérique interactive à son interface, ou de décrire le résultat de la créativité avec les technologies de l'information et de la communication (TIC) comme un art de l'interface. Pourtant, cette dernière semble paradoxalement prise dans une tension irréductible entre les différentes polarités des programmes, actions et réactions, qu'elle est censée afficher et traduire pour l'utilisateur. L'interface, logicielle et visuelle à la fois, s'y trouve partagée entre une "esthétique" et une "opérationnalité". Elle est censée composer l'outil, l'objet et le (mi)lieu sociotechnique 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. En effet, comme le montre Jean-Marie Dallet, « les éléments graphiques des interfaces prennent une place primordiale dans la relation qui s'établit entre l'homme et la machine. Ils permettent au sens de s'incarner dans une forme matérielle et sensible... Un élément graphique est lié à des instructions qui s'exécuteront lorsqu'il sera activé par le biais de la souris. Son rôle est double : à la fois possibilité de provoquer une action de la machine – symbole de cette action – et outil permettant de la faire exécuter. On appellera désormais module une entité graphique. Un module est donc un objet biface dont l'une des faces est tournée vers l'utilisateur. C'est aussi un signe visuel dont l'autre face est orientée vers la machine : c'est le programme (19) ». Mais en n'opérant que par réduction, l'image-interface manque à traduire convenablement la complexité des éléments qu'elle relie. Si elle est désormais au centre de la coopération, et si elle constitue un objet intermédiaire nécessaire au dialogue, à la compréhension autant qu'à l'action concrète, l'interface ne peut donc pleinement suffire à "faire œuvre". L'instabilité caractéristique des interfaces informatiques est liée à différents

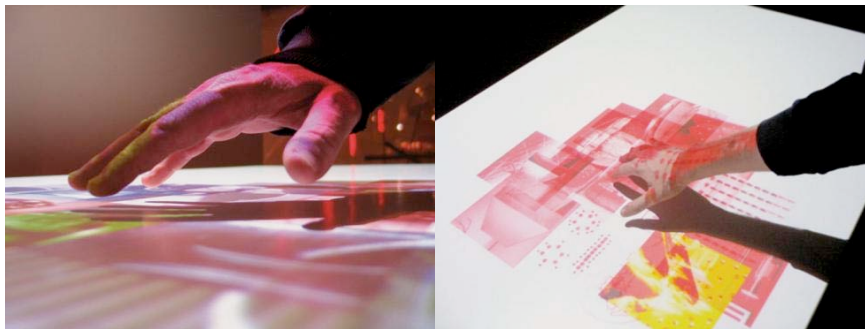
facteurs : la multiplicité des versions du code d'écriture html et aux différences d'interprétation de ce même code selon les navigateurs, leurs versions et la plate-forme matérielle utilisée (ordinateur, système d'exploitation, écran, taille, résolution) ; l'intégration de niveaux d'interactivité variables, en association aux différents langages de programmation d'objets comme le DHTML, le JavaScript, VBScript, l'Applet Java ; l'usage, comme condition et interfaçage de la participation, de formulaires de requête CGI, dont le contenu est entièrement dévolu aux visiteurs des sites ; et enfin, l'usage d'une multiplicité de tierces technologies, destinées à l'affichage des modules animés, les différents plug-ins tels que Flash, Java, Shockwave Director, qui permettent de lire, de voir et d'agir depuis l'internet, les objets-fragments issus de logiciels auteurs concurrents. À l'instar de Des\_Frags, l'expérience des œuvres résulte ici de la configuration de différents fragments enchâssés en un dispositif incluant une avant-scène (l'interface), une scène (les matrices, les vignettes, la galerie éphémère), ainsi que des coulisses de l'œuvre (le programme, les fragments d'application, les stocks d'images, les moteurs, mais aussi l'ensemble indéfini constitué par les images potentielles du réseau susceptibles d'entrer dans le dispositif). Le concept de dispositif artistique permet ainsi de penser la superposition de ces différents niveaux de l'œuvre. Son heuristique provient, en outre, de sa capacité à rendre compte de l'inclination vers une éventuelle autonomie de ces divers composants de l'œuvre.

Le rapport entre les œuvres d'art numériques et leurs usagers est donc construit par une série de médiations (techniques, culturelles, sociales, etc.), d'ajustements successifs, de confrontations et de négociations qui renouvellent le schéma traditionnel de la communication. La communication ne renvoie pas seulement à un simple échange d'informations, elle doit au contraire, c'est le double sens du mot communication, mettre en scène un véritable travail de "mise en commun". En ce sens, comme le dit Rémi Rieffel (20), la communication n'est pas tant un donné (celui de la nature) ni

un flux de données (celui de l'information, au sens mathématique) mais un rapport permanent de sens et de pouvoir dont les cristallisations sont les contenus et les formes des médias. La mise en œuvre d'art numérique résulte ici d'un processus dialogique au sens où elle fait désormais l'objet d'une négociation entre artistes, dispositifs techniques et publics enrôlés. En amont, les artistes déploient différentes stratégies d'enrôlement et de captation du public (21). Le travail artistique associe la création d'œuvres d'art interactives à la production de formes de communication et d'exposition visant à impliquer et fidéliser le public, dans un contexte où la mise en œuvre d'art est in-dissociable de la réception de contenus évolutifs et poreux. Comme le dit bien Jean-Pierre Balpe, l'œuvre d'art, au-jour'd'hui, tend à prendre la posture « financière », celle du flux où l'œuvre n'a plus de valeur en tant que telle mais où cette valeur n'est que dans la captation, de préférence inépuisable, des déplacements incessants qu'elle provoque : l'œuvre n'est plus dans l'objet mais dans les possibilités de l'objet, l'avoir à moins d'importance que le saisir. Le « produire » n'est plus dans le « reproduire » mais dans le « re-produire » : l'œuvre d'art est dans l'événement toujours recommencé dont on ne peut conserver que des traces (22.)

Dans l'histoire des modes de relation aux images, McLuhan a le premier insisté sur la différence fondamentale de dispositif et de disposition d'un « massage » télévisuel transformant le spectateur en un écran, sur lequel se reflétaient la fébrilité, le manque de définition et de luminance de l'image vidéographique, mobilisant de ce fait un important travail de (re)construction active de l'image ; à l'inverse de la projection cinématographique, sur un écran distant, vers lequel pouvait s'exercer le regard davantage discriminant et réflexif du spectateur (23). Plus nuancé, Roland Barthes a, à son tour, admirablement analysé ce régime de relation au dispositif cinématographique dans une acception moins critique et selon une visée plus pragmatique (24). On peut prolonger cette idée en décrivant le cinématographe, comme l'agencement de différents éléments ou

composantes interconnectés, qui permettent, de concert, l'expérience de l'œuvre cinématographique. Pour synthétiser cette proposition, disons que le « dispositif cinéma » associe tout à la fois une surface réfléchissante (l'écran), un facteur de contrainte (le siège), la soustraction des alentours (l'obscurité de la salle), un faisceau lumineux d'image-mouvement (le projecteur) et enfin, une surface de réception (l'œil du spectateur). Or, c'est précisément cette configuration particulière, incluant différents "actants" (techniques et humains), qui organise le processus de monstration et de réception de l'œuvre cinématographique. En ce sens, l'écran et le projecteur, le faisceau lumineux, le siège fixe et l'obscurité, leur disposition ainsi que leurs effets et contraintes sur le spectateur – l'isolement, la libération de l'œil, la circulation de l'esprit dans l'image – composent la spécificité du dispositif cinématographique, en le distinguant, par exemple, de la télévision. Mais plus encore, on ne peut comprendre l'expérience du cinéma sans intégrer le spectateur dans ce processus, ou autrement dit, qu'en incluant sa contribution au fonctionnement du dispositif. Et de ce point de vue, le cinéma est déjà, en quelque sorte, un dispositif interactif, du fait même de cette actualisation nécessaire de l'ensemble du processus par le spectateur du cinématographe.



En poursuivant une même perspective analytique, il semble que l'architecture et la configuration du dispositif jouent un rôle essentiel dans la conception des œuvres du net art. Un examen détaillé du champ sémantique

de l'art pour l'internet suffit, par ailleurs, à nous en convaincre. Il y est en effet souvent question d'adressage, de site ou d'espace, et les notions mêmes de réseau ou de dispositif illustrent cette dimension et conception architecturales. Dans cette perspective, le dispositif configure des éléments autant que des environnements qui, en agissant ensemble, forment l'œuvre. Mais encore, il offre à l'expérimentation le processus même de sa production. Par une stratégie spécifique de mise en abîme, le dispositif isole et déploie simultanément ses principaux constituants. Depuis l'étude liminaire de Roland Barthes 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 (25). Cette réflexion autour de la notion de dispositif, apparue avec les recherches du cinéma expérimental ou de l'art vidéo, sera poursuivie à travers les expérimentations du net art qui vont interroger à leur tour les constituants de l'œuvre et ébranler les rôles et fonctions qui leur sont attachés. L'image n'est point ici une finalité en elle-même, elle incarne davantage un lien, une interface qui affiche sur l'écran la structure langagière, visibilise le programme, en même temps qu'elle relie l'auteur et le public. Hybridant les formes de mise en récits propres au cinéma et la "jouabilité" introduite par le jeu vidéo, elle gagne en interactivité et promeut des expérimentations artistiques et des pratiques de réception renouvelées. Le régime virtuel et fragmenté, hérité de l'informatique, redéfinit les attributs de l'image, ses modes de circulation ou de mise en récit. L'image n'est plus mise au service d'un récit linéaire ou d'une représentation fixée. Elle joue le rôle d'une interface 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, l'image se trouve prise entre une représentation de l'œuvre conçue par l'auteur et un contexte de lecture pour ses visiteurs.



Au carrefour de l'innovation technologique et de l'art contemporain, le net art présente depuis le milieu des années 1990 des enjeux de recherche et de création inédits : mutations du travail artistique, redéfinition des modes de production et de circulation des œuvres, outils et stratégies renouvelés de leur mise en public, en exposition ou en marché. Pour le monde des arts, internet promeut simultanément un support médiatique, un outil créatif et un environnement communicationnel. La spécificité de l'art numérique, qu'il s'agisse du net art ou des installations interactives, des jeux vidéos ou des dispositifs de cinéma praticable, réside dans la conjugaison d'une configuration technique et d'une occasion sociale ritualisée. En amont, le travail créatif associe différentes opérations intellectuelles d'écriture, conceptuelle, algorithmique et scénaristique, d'où il résulte une gamme élargie de productions : les couches de programmes et les scripts d'emplois, les interfaces utilisateurs et les images à acter, dont les statuts et usages sont redéfinis. En aval, la mise en œuvre d'art n'existe qu'à travers l'articulation sociotechnique de ces différents fragments qui aménagent des prises et actions spécifiques pour le public. Le paradoxe est que si ces œuvres supposent un arrangement instrumental stabilisé, rien n'est ici pleinement joué d'avance. Matérialisant un champ de possibles, elles mettent en jeu des matériaux adaptables aux circonstances. Elles mettent également 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 – l'affichage sur écran n'étant que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. La mise en œuvres d'art repose, d'un côté, sur un ensemble de structures et de règles qui la sous-tendent et d'où il résulte trois niveaux enchâssés : le programme immergé, l'interface émergente et l'image ou les images, leur actualisation ou activation potentielle. Mais d'un autre côté, l'œuvre ne peut exister en dehors des processus engageant les modalités de son exploration et de son actualisation : le récepteur s'y voit attribuer un rôle de plus en plus capital, tout est agencé pour lui redonner la main et le sortir de la contemplation. La réception de l'œuvre d'art

numérique interactive nécessite désormais un travail sur le matériau artistique, demandant parfois une expertise technique élevée. Détenteur de nouvelles capacités et responsabilités, le public participe de l'œuvre pour y déployer ses usages, en détourner les logiques de fonctionnement et l'investir de nouvelles formes. Par conséquent, les œuvres qui en découlent sont dialogiques, dans le sens où elles aménagent une réception négociée avec le public. Il en résulte une situation collective d'énonciation et d'opération qui n'est plus mise au service d'un résultat unique, mais se trouve encadrée dans un processus évolutif et incrémental dans lequel des acteurs multiples investissent, individuellement et collectivement, une œuvre-frontière qui reste pour partie à faire et à refaire. Internet place en effet l'image au cœur d'une négociation socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et public enrôlé. Les dispositifs du net art contribuent ainsi à l'effacement de la barrière qui séparait en deux entités distinctes le producteur et le consommateur de l'œuvre. Ni véritablement rationnel, ni réductoirement déterminé, le regardeur développe des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : performée. Et au cours de ce processus symétrique, l'œuvre agit conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, puis se voit 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.

## NOTES

(1) Le matériel empirique sur lequel s'appuie ce texte est issu d'une enquête effectuée dans le cadre plus général d'une thèse de sociologie en partie publiée. L'article reprend les principaux matériaux et résultats qui y sont présentés. Jean-Paul Fourmentaux, *L'œuvre en actes. Travail artistique et*

NTIC. Sociologie du net art, thèse de doctorat en sociologie, université de Toulouse II, 2003, 422 p. J.-P. Fourmentaux, Art et Internet. Les nouvelles figures de la création, Paris, CNRS éd., 2005.

(2) L'idée d'un contrat de réception passé entre l'artiste et le public a été abondamment développée dans Francesco Casetti, D'un regard l'autre, le film et son spectateur, Lyon, Presses de l'université de Lyon, 1990 ; Jean-Claude Passeron, Emmanuel Pedler, Le Temps donné aux tableaux, Marseille, Rapport de recherche ronéoté CERCOM/IMEREC, 1991 ; E. Pedler, "En quête de réception : le deuxième cercle", Réseaux, no 68, décembre 1994 ; Antoine Hennion, La Passion musicale. Une sociologie de la médiation, Paris, Métailié, 2007 ; A. Hennion, Sophie Maisonneuve, Émile Gomart, Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui, Paris, La Documentation Française, 2000 ; Roger Odin, De la fiction, Paris, De Boeck, 2000 ; Jean-Pierre Esquenazi, Sociologie des publics, Paris, La Découverte, collection "Repères", 2003 ; J.-P. Esquenazi, Sociologie des œuvres, Paris, Armand Colin, collection "U", 2007 ; Franck Cochoy (dir.), La Captation des publics. C'est pour mieux te séduire, mon client..., Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2004. Dans le domaine de l'esthétique, Gérard Genette, L'œuvre de l'art, t. 2, La Relation esthétique, Paris, Seuil, 1996 ; Nelson Goodman, L'Art en théorie et en action, Paris, Éditions de l'Éclat, 1996.

(3) 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 : Gilbert Simondon, Du mode d'existence des objets techniques, Paris, Aubier, 1958 ; Madeleine Akrich, "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, no 16, 1990, p. 83-110 ; Bernard Conein, Nicolas Dodier, Laurent Thévenot (dir.), Les Objets dans l'action, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, collection "Raisons Pratiques", no 4,

1993 ; Bruno Latour, "From the concept of network to the concept of attachment", RES Anthropology and Aesthetics, no 36, automne 1999, p. 20-31.

(4) J.-P. Fourmentraux, "Partager l'image : art interactif et cinéma praticable", Cinémaction, no 122, "Arts plastiques et cinéma", janvier 2007, p. 200-206 ; J.-P. Fourmentraux, "L'image in(dé)cise de la création interactive. Sociologie des arts numériques", Terminal, nos 97-98, été 2006, p. 177-190.

(5) Ce concept est issu de l'étude pragmatique des modalités d'écriture des dispositifs interactifs narratifs menées dans le cadre du séminaire "L'action sur l'image" de l'université de Paris VII. Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg (dir.), L'Image actée : scénarisations numériques, Paris, L'Harmattan, 2007.

(6) Dans un sens proche du concept informatique de « réalité augmentée » : un système qui rend possible de superposer en temps réel l'image d'un modèle virtuel 3D ou 2D, sur une image de la réalité qui devient ainsi manipulable.

(7) Sur la porosité des images d'art aux pratiques de réception, notre analyse prolonge et transpose dans l'univers des arts technologiques les thèses de Étienne Souriau, "L'œuvre à faire", Bulletin de la Société française de philosophie, séance du 25 février, 1956 ; Umberto Eco, L'œuvre ouverte, Paris, Le Seuil, 1965 ; Igor Kopytoff, "The Cultural Biography of Things : Commodization as Process", in Arjun Appadurai, The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective, Cambridge, Cambridge University Press, 1986, p. 64-91 ; Michel De Certeau, L'Invention du quotidien, t. 1, « Arts de faire », Paris, Gallimard, collection "Folio/Essais", 1990.

(8) La coproduction de cette œuvre a par ailleurs fait l'objet d'une étude ethnographique que nous avons menée au Centre international de création vidéo (CICV) – <http://www.desfrags.cicv.fr/> –, où elle a été réalisée en coopération avec l'informaticien Sébastien Courvoisier durant l'année 2000.

L'étude visait la compréhension des processus de conception partagée entre l'artiste et l'informaticien. J.-P. Fourmentaux, op. cit.

(9) La notion de « prise » a été proposée par Christian Bessy, Francis Chateauraynaud, Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception, Paris, Éditions Métailié, 1995, pour rendre compte, sur un mode actif, de la saisie perceptuelle et de l'estimation des objets.

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

(11) John L. Austin, Quand dire c'est faire, Paris, Seuil, 1970.

(12) Frédéric Durieu et Jean-Jacques Birgé, Le Ciel est bleu, <http://www.lecielbleu.com> ; Nicolas Clauss et J.-J. Birgé, Interactif Cinéma - Dervish Flowers, Flying Puppet, <http://www.flyingpuppet.com>

(13) 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>

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

(15) Douglas Edric Stanley, Essais d'interactivité. Hypothèses, analyses et expériences, université Paris VIII, mémoire de DEA, Laboratoire d'esthétique de l'interactivité, Paris, 1988. Conrescence - <http://www.abstractmachine.net>, 2000-2005.

(16) D'après un entretien avec l'artiste réalisé en 2007.

(17) Id.

(18) J.-P. Fourmentaux, "L'épreuve des interfaces. Sociologie des arts médias", in Imad Saleh, Djéff Regottaz (dir.), Interfaces numériques, Paris, Hermès Sciences, 2007.

- (19) Citation extraite de Jean-Marie Dallet, “Quelques éléments d’une grammaire du geste interactif”, cat. exp., Artifices 4, novembre-décembre 1996, p. 46-47.
- (20) Rémi Rieffel, *Sociologie des médias*, Paris, Eyrolles, 2005.
- (21) J.-P. Fourmentaux, “Quête du public et tactiques de fidélisation. Une sociologie du travail et de l’usage artistique des NTIC”, *Réseaux*, vol. 22, no 125, 2004, p. 81-112..
- (22) Jean-Pierre Balpe, “Produire/reproduire/re-produire”, in Dominique Château et Bernard Darras (dir.), *Arts et Multimédia. L’œuvre d’art et sa reproduction à l’ère des médias interactifs*, Paris, Publication de la Sorbonne, 1999, p. 65.
- (23) Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, Paris, Le Seuil, coll. Points, 1968 ; M. McLuhan, *Message et Massage, un inventaire des effets*, Paris, éd. Jean-Jacques Pauvert, 1968.
- (24) Roland Barthes, “En sortant du cinéma”, *Communications*, no 23, Paris, 1975, repris in *Le Bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Le Seuil, 1984, p. 407-412.
- (25) Voir notamment Anne-Marie Duguet, “Dispositifs”, *Communications*, no 48, Paris, 1988, p. 221-242 ; A.-M. Duguet, *Déjouer l’image*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002 ; Geneviève Jacquinet, Laurence Monnoyer (dir.), “Le dispositif. Entre usage et concept”, *Hermès*, no 25, Paris, CNRS éd., 1999, p. 9-14 ; Jean-Louis Boissier, *La Relation comme forme. L’interactivité en art*, Genève, Mamco, 2004.

**Jean-Paul Fourmentaux** est sociologue, maître de conférences à l’université de Lille 3, UFR Arts et Culture et laboratoire Gerlico, chercheur associé au Centre de sociologie du travail et des arts (EHESS). Il mène des recherches comparatives sur les interfaces entre production artistique, recherche-développement et innovation technique. Il est l’auteur de *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création* aux CNRS éditions (2005).