

## Archéologie de l'oeuvre Net art : une esthétique du fragment

Jean-Paul Fourmentraux

Volume 31, Number 1-2, 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1069620ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1069620ar>

[See table of contents](#)

### Publisher(s)

UAAC-AAUC (University Art Association of Canada | Association d'art des universités du Canada)

### ISSN

0315-9906 (print)

1918-4778 (digital)

[Explore this journal](#)

### Cite this article

Fourmentraux, J.-P. (2006). Archéologie de l'oeuvre Net art : une esthétique du fragment. *RACAR : Revue d'art canadienne / Canadian Art Review*, 31(1-2), 19–27. <https://doi.org/10.7202/1069620ar>

### Article abstract

When applied to the Net, art seeks to distribute the conception of interactive systems but also to produce forms of communication and exhibition involving web surfers in the process of the artwork. Websites, home pages, online workshops, list serves, and discussion forums are the frames and territories of new forms of social interaction. On the one hand, Net artists create spaces they inhabit and enrich through the accumulation of data whose goal is to form a more or less “living” archive. On the other hand, these artists use servers, access ports, and addresses to configure a world to be experienced and lived from within, inviting web surfers to temporarily inhabit this space. By joining an aesthetic of computer codes with interface design and archival art, Net art encourages various fragments both competing and coordinated – “programs,” “interfaces,” and “images” – whose status and use I propose to redefine. In other words, through the process of distributed construction of editorial content and the interpretive practices that bring it up to date, this essay examines the systems (frameworks, interfaces) and concrete forms of this digital social interaction (contracts, rituals).

# Archéologie de l'œuvre Net art : une esthétique du fragment

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX, ÉCOLE DES HAUTES ÉTUDES EN SCIENCES SOCIALES, PARIS

## Abstract

When applied to the Net, art seeks to distribute the conception of interactive systems but also to produce forms of communication and exhibition involving web surfers in the process of the artwork. Websites, home pages, online workshops, list serves, and discussion forums are the frames and territories of new forms of social interaction. On the one hand, Net artists create spaces they inhabit and enrich through the accumulation of data whose goal is to form a more or less "living" archive. On the other hand, these artists use servers, access ports, and addresses to configure a world to be

experienced and lived from within, inviting web surfers to temporarily inhabit this space. By joining an aesthetic of computer codes with interface design and archival art, Net art encourages various fragments both competing and coordinated – "programs," "interfaces," and "images" – whose status and use I propose to redefine. In other words, through the process of distributed construction of editorial content and the interpretive practices that bring it up to date, this essay examines the systems (frameworks, interfaces) and concrete forms of this digital social interaction (contracts, rituals).

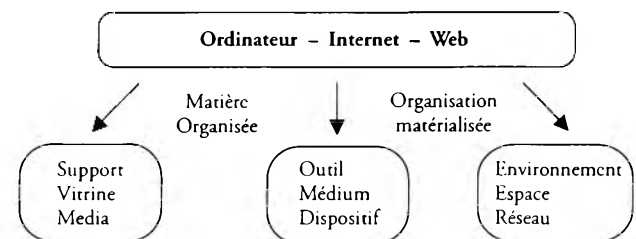
## Introduction

[...] l'œuvre d'art, aujourd'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 a 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. Jean-Pierre Balpe, « Produire/reproduire/re-produire », dans Château & Darras, *Arts et Multimédia. L'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1999, p. 65.

Depuis 1998, le Net art distingue les créations interactives conçues *par, pour et avec* le réseau Internet, des formes d'art plus traditionnelles simplement transférées *sur* des sites-galeries et autres musées virtuels<sup>1</sup>. De ce point de vue, la spécificité d'Internet consiste à proposer simultanément un support, un outil et un environnement créatifs. Il faut entendre par support, sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur ; par outil, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu à des usages et génère des dispositifs artistiques ; et par environnement, enfin, le fait qu'il constitue un espace habitable et habité.

Cette configuration donne lieu à la formation de modes relationnels et de circulation des œuvres assez inédits. Le réseau y est investi tant comme un atelier en ligne que comme un lieu d'exposition : c'est-à-dire comme espace de création, de communication et d'implémentation de la pratique artistique. Par conséquent, les dispositifs du Net art sont des projets multiformes – environnements navigables, programmes exécutable, formes altérables – qui vont parfois jusqu'à inclure une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique ini-

Figure 1. Tripartition de l'Internet



tial. 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. Partant, 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 incarnées et 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 fidélisation du public (contrats<sup>2</sup> de réception et prises<sup>3</sup> sur l'œuvre).

À partir d'une série d'exemples, ce texte vise la compréhension de ces re-configurations 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 sociales<sup>4</sup>, mobilisées pour concevoir, véhiculer et agir une œuvre dont la carrière idéale suppose précisément que certains de ses fragments puissent demeurer potentiels ou « à faire<sup>5</sup> ». 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 lecture » 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.

## 1. Le Net art comme mise en scène d'une socialité numérique

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 leur performances, instaurant ainsi différents liens, pactes, contrats et autres accords de connivence<sup>6</sup>. Certains dispositifs initient par exemple des échanges communicationnels avec un public désormais ciblé, dans le but de recueillir leurs impressions de lecture.

### Série n° 1 :

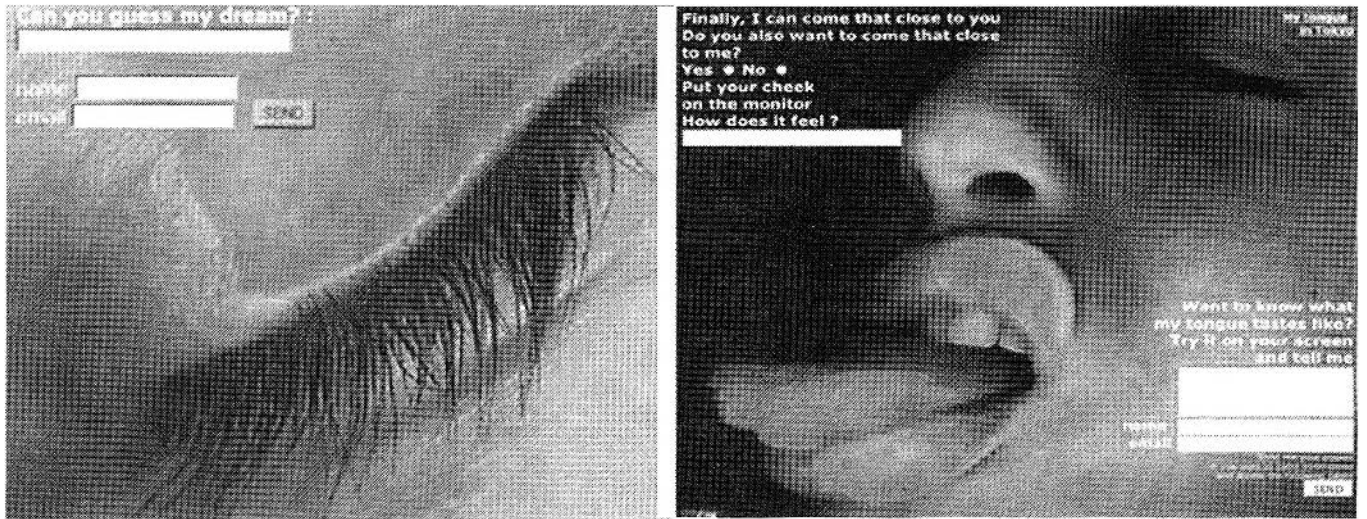
*L'échange épistolaire technologiquement médié : mailings, courriels et forums*

Les actions rituelles de diffusion et de monstration du Net art empruntent quelquefois les voies strictement communicationnelles de l'Internet que composent le courriel, les listes de diffusion et les forums de discussions. À cet égard, certains énoncés artistiques récurrents composent des textes-œuvres à vocation informationnelle autant qu'artistique. *La lettre* de l'artiste Antoine Moreau et son homologue *pourinfos.org – l'actualité du monde de l'art* de l'artiste Xavier Cahen sont des exemples significatifs de ces stratégies de propagation et de fidélisation que compose « l'E-mail collectif ». Le 15 décembre 1996, à 17 h 26, un 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. » Et, le lundi 17 juin 2002, à 18 h 23, arrivait à nouveau dans les boîtes [La lettre 65] – marquant de l'une à l'autre, rituel s'il en est, plus de cinq années d'une lecture ainsi fidélisée de *La lettre* du Net art. Cette distribution d'auteur vise la constitution d'un stock commun de connaissances et, simultanément, d'un réseau d'acteurs pour lequel ces connaissances ainsi acheminées composent le ciment ou le terreau communautaire. En exposant des énoncés appropriés, sur la mise en relation desquels il n'est pas donné au lecteur de réagir<sup>7</sup>, elle compose une « communication d'auteur ». *La lettre* renouvelle le modèle de la performance d'artiste par l'accomplissement d'un *speech-act* (acte de langage), fruit de l'innovation (textuelle et culturelle) promue par l'écriture électronique en réseau. Elle donne donc forme à une création performative, au double sens de « l'action » artistique et de l'acte de langage<sup>8</sup>. À mi-chemin entre la « lettre du corbeau » et le pamphlet, sa propagation adopte les modes d'amplification propres à la « rumeur<sup>9</sup> », qui juxtapose une succession d'énoncés anonymes (se présentant comme de simples relais) et signés (pris en main par les différents relayeurs tout à la fois). La

navigation et la lecture deviennent, dans ce contexte, anonymisation de l'écriture et appropriation de l'énoncé par un lecteur fidélisé.

D'autres formes d'auto-production de journaux informationnels sur le mode de l'intime circulation ont fait leur apparition sur le réseau, tel que le récurrent *pourinfos.org – l'actualité du monde de l'art* produit par l'artiste Xavier Cahen. Cet envoi à fréquence irrégulière vise davantage la constitution d'un réseau informationnel distribué. Quoique dirigé et modéré par un seul, le dispositif déploie en effet une structure « ouverte » qui intègre les messages acheminés par un réseau d'informateurs externes. Cette stratégie de « mailing » vise également à durcir le réseau concerné par cette circulation d'informations hétérogènes<sup>10</sup>. À mi-chemin entre l'énoncé de travail et le discours critique, le dispositif érige en œuvre artistique le jeu des mises en lien, de l'intégration et de la redistribution des énoncés : l'échange et l'esthétique relationnelle mis en œuvre par le réseau lui-même où se déploie « l'info ». Les frontières entre la création et ce que l'on pourrait davantage qualifier de « médiation » de l'information s'hybrident : « l'œuvre » de communication une fois signée par son auteur étant revendiquée comme une création originale.

La galerie londonienne The Centre of Attention<sup>11</sup> a institué ce type d'action artistique en présentant durant l'été 2002 une exposition d'*E-mail Art*. Poursuivant le principe plus ancien du Mail Art (ou de l'Art postal), cette galerie « virtuelle » a ainsi promu un dispositif de réception intime visant la circulation hors murs et hors site Web de quelques e-mails d'artistes. Les propositions des cinq artistes invités<sup>12</sup> aménagent ici des sortes de *happenings* communicationnels en réseau. Le *Mandatory Happening* de 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, le message questionne le statut de l'objet informationnel, sa capacité de propagation et de contamination renouvelée par le circuit de diffusion de l'e-mail. L'œuvre est donc ici le message lui-même, s'exposant à fréquence récurrente dans chacune des boîtes à lettres des visiteurs, mais elle est aussi son mode de lecture, au risque de susciter un contenu imprévisible qui peut avoir des incidences sur les machines mises à contribution. Ici, l'adhésion au projet associe une stratégie de fidélisation chez l'artiste à un engagement de participation pour l'internaute. Les 2500 inscrits volontaires forment un réseau de contributeurs vers lesquels sont acheminés les messages. Le dispositif fidélise ces derniers et les incite à devenir eux-mêmes les auteurs d'une œuvre-réponse – le meilleur message envoyé sera en effet érigé en œuvre d'art, et l'un des 2500 participants se verra attribuer le statut et la place du sixième artiste de la galerie. À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, le dispositif instaure de la sorte un rituel de lecture disséminé dans le temps et dans les arcanes des réseaux,

Figure 2. Mouchette, <http://www.mouchette.org>

dont l'initiation appelle des degrés variés de participation du public.

Série n° 2 :

*Les sites Web et la communication ritualisée*

Une autre stratégie instaure, sur le mode du rendez-vous, une communication rituelle entre l'artiste, l'œuvre et le public. Au-delà de la simple inscription, certains dispositifs font du dialogue direct avec le public l'essence de l'œuvre et visent la constitution en amont d'un public nécessairement impliqué.

Le dispositif interactif *Mouchette* s'attache à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte, une relation propice à la communication interactive, loin des lieux sacralisant de l'art contemporain. Son relatif succès, comme en témoignent les 177 points du vote populaire que l'artiste a obtenus lors du concours annuel net-art99, est le résultat d'une stratégie artistique pour toucher le public, notamment en mettant en scène sur un ton de provocation les frontières entre vie artistique et vie privée. La spécificité du dispositif *Mouchette* réside dans l'établissement d'une relation personnalisée avec chacun des visiteurs. Le processus conversationnel automatisé exploite sur Internet les possibilités offertes par la technologie des formulaires en PHP3 : un programme informatique enregistre et mémorise les éléments d'information fournis dans les e-mails envoyés par le public. Le nom et l'adresse, la date, l'heure du message et son contenu sont analysés, répertoriés et classés selon des catégories de réponses. Le langage de programmation PHP3 rend ensuite possible, depuis le serveur, la création d'une base de données qui récupère ces informations et crée une liste d'envoi de différentes interventions personnalisées<sup>13</sup>. *Mouchette* possède aujourd'hui son fan-club, véritable répertoire des participants fidélisés au fil d'échanges réguliers par e-mail et d'autres

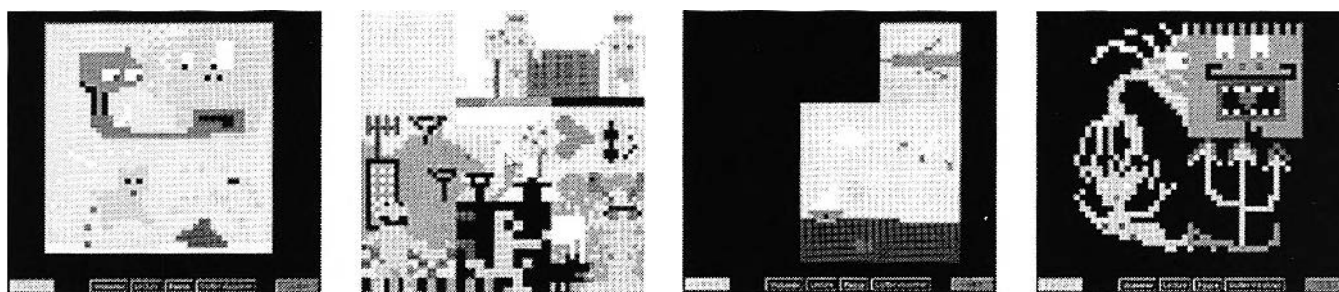
privileges dont ils ont l'exclusivité. Ce dispositif Net art joue à nouveau du caractère performatif du langage – en acte – pour construire et entretenir, à l'écart de toute médiation extérieure, une relation quasi amoureuse avec le public. En inscrivant sa pratique dans la lignée d'une esthétique de la communication, *Mouchette* définit comme espace plastique un cadre relationnel entre les individus. La part immergée du dispositif consiste en une base de données où sont archivées les contributions successives des visiteurs, leurs adresses e-mail et parfois un historique de leur participation. Autrement dit, de par son inscription au sein du dispositif, l'utilisateur participe de l'extension et de la maturité de l'œuvre : son action s'articule avec celle de la collectivité.

Le théâtre virtuel *Diguiden*<sup>14</sup> de l'artiste Michel Jaffrenou sollicite un échantillon restreint qui, après avoir fait la démarche volontaire de s'inscrire et de se déclarer participant, pourra être partie prenante du processus artistique, de l'œuvre et de l'événement en ligne. Le processus énonce une marche à suivre et des conditions d'accès en plusieurs étapes. Une fois connecté et acheminé jusqu'à la page d'accueil de *Diguiden*, l'internaute se trouve face à une première recommandation : « Vous allez vous inscrire sans 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 cent 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. Une seconde recommanda-

Figure 3. *Diguiden*, <http://www.diguiden.net>



Figure 4. Le *Générateur Poétique*, <http://www.enst.fr/~auber>



tion souligne les contraintes et les 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 pour le moins coûteux, nécessitant chez l'internaute une forte détermination et de solides compétences techniques. Mais sans doute est-ce là le lot courant de la responsabilisation et de l'implication de ce spectateur, désormais agent de son expérimentation.

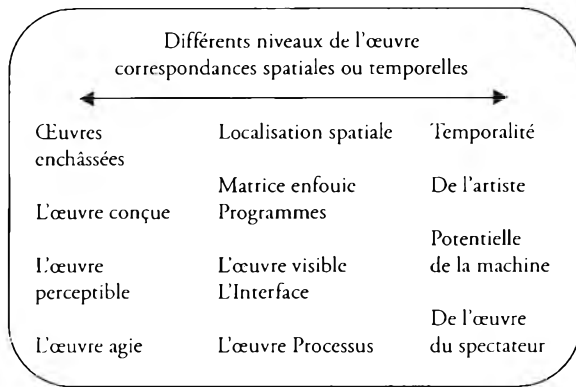
Le dispositif d'Olivier Auber présente un autre exemple de rapport ritualisé à l'œuvre. La participation à cette expérimentation collective en temps réel est orchestrée par un contrat très contraignant, nécessitant de la part des internautes une disponibilité et une implication importantes. L'annonce de l'événement se fait par e-mail et engage une prise de rendez-vous ponctuel visant à partager dans le temps et dans l'espace la réalisation d'une image collective. Ce *Générateur Poétique*<sup>15</sup> permet en effet 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 partici-

pant doit avoir, suivant les recommandations préalables de l'artiste, procédé au téléchargement, à l'installation et à l'apprentissage d'un logiciel de dessin bitmap. Respectant l'heure du rendez-vous soigneusement consignée 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<sup>16</sup>.

## 2. L'écriture du Net art : entre dispositif technique et cadrage social

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 décrits. 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<sup>17</sup> » associent à l'acte de lecture une fonction d'interprétation, « actualisée dans un geste », qui forme le contexte des « images matrices<sup>18</sup> » ou des « images

Figure 5. Les dispositifs artistiques du Net art



actées<sup>19</sup> ». En ce sens, l'écrit (forme des signes)-d'écran (leur support) ne saurait être évalué en tant qu'espace qui, commandé exclusivement depuis la lecture, exclurait toute possibilité de contagion et d'hybridation du propos artistique. Les exemples choisis montrent au contraire que l'écrit-d'écran ne peut dans ce contexte être saisi comme une entité autonome, fixée une fois pour toutes 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, métamorphoses 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 forme à des projets multicentriques, ouverts aux altérations successives du public<sup>20</sup>. 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<sup>21</sup>. Cette « flexibilité » propre au Net art lui confère en effet toujours 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, le 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 individuelles, et le produit des usages qu'elle génère, résultant de ses appropriations et expérimentations par autrui – 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 – moins panoptique que pragmatique ou interactionniste – permet de mieux rendre compte

de la fragmentation et de l'enchâssement des différents niveaux de l'œuvre propres au Net art.

L'analyse des exemples choisis met en évidence ce 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 l'écran n'étant 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-tend. Il en ressort trois territoires enchâssés : le dispositif (immergé) comme condition de l'interaction, l'interface (émergente) et son actualisation ou activation potentielle, et enfin, la capacité d'évoluer et l'autonomie de son contenu.

- *Le niveau de la conception* nous amène en amont de l'œuvre, à sa racine, à son concept. 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 de l'algorithme des applications.
- *Le niveau de l'œuvre perceptible* figure ce qui émerge, l'œuvre telle qu'elle se donne à voir, mais plus encore, à vivre ou à performer 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, sa traduction en termes informatiques.
- *Le niveau de l'œuvre agie* ou perçue est celui de l'évolution du contenu et des interactions, le résultat de la mise en œuvre du dispositif via l'interface. En effet, ici, c'est de l'action et de la participation du spect-acteur que naît l'œuvre perceptible. Au fil des participations et contributions du public, l'œuvre acquiert sa forme et son autonomie : elle se manifeste alors à travers ses variations et la succession de ses formes d'appropriation collective.

Au-delà du caractère prioritairement technique du dispositif, l'attention doit être focalisée sur les configurations et les relations suscitées 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 homme-machine qui présente pour particularité d'engager autant des personnes que les outils techniques qui composent leur environnement (aménagé) et cadrent leurs manières de faire (conventionnelles). C'est là toute l'ambivalence du dispositif, placé entre une configuration technique et un cadrage social de l'action. Le dispositif n'y est plus un intermédiaire qui vient se situer entre les sujets communicants, mais un environnement dans lequel ces derniers entrent activement. Car il s'agit bien, en effet, « d'agir l'œuvre » : c'est-à-dire, de lui donner la résonance active qu'elle

appelle, via la configuration particulière – entre dispositif et environnement – où l'internaute est invité à « entrer » pour faire l'expérience du Net art. Autrement dit, la lecture de l'œuvre nécessite désormais le déplacement d'un visiteur engagé dans un parcours et impliqué dans la marche du dispositif. L'artiste du Net art fait du lecteur l'instrument privilégié de l'exploration et de la révélation du dispositif artistique : il est celui qui l'active et qui va en résoudre 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. En ce sens, la notion de dispositif voisine avec d'autres concepts sociologiques, avec lesquels elle conjugue une vision du social en acte et une conception délibérément pragmatique de la sociologie : elle emprunte aux concepts de configuration ou d'agencement et de mise en œuvre<sup>22</sup>, dans l'objectif de servir une appréhension analytique appariée de l'écriture et de l'action en art. Selon une approche visant à éclairer l'action de ceux qui conçoivent, là où se joue la médiation, non pas avec, mais dans l'environnement technique.

### 3. La pratique du Net art : figures, gestes, rituels

La projection (ou l'anticipation) de l'acte de réception met ainsi 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 de fonctionnement et du déploiement des prises et 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. Ce n'est qu'au prix de cette première appréciation, que le lecteur pourra bâtir son expérience de l'œuvre. Cette conception renouvelle de manière significative l'appréhension analytique de l'acte de lecture.

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 plate-forme 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 *manipulative* 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 d'avoir un 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. La marche de l'œuvre – différente 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 important, intellectuel et technique, de la main et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs, etc.). L'impératif d'interactivité, d'abord circonscrit et limité à son usage informatique<sup>23</sup>, introduit également une posture spécifique de l'utilisateur susceptible d'étendre et d'enrichir la définition pragmatique de l'interaction. Les principales figures actancielles 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 réceptions :

- 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 permettent 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 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.

## Conclusion

La pratique du Net art radicalise la question du potentiel communicationnel d'un média (Internet) qui constitue tout à la fois le support technique, l'outil créatif et le dispositif social de l'œuvre. Un programme informatique compose l'architecture événementielle censée régir le procès de production de l'œuvre, sans pour autant en fixer une fois pour toutes les variations et les évolutions. L'interface, logicielle et visuelle, est partagée entre une esthétique et une opérationnalité. L'image, fragmentée et architecturée, y est dotée de nouvelles prérogatives : envisagée dans sa profondeur, elle offre une scène habitable et praticable<sup>24</sup> et tend à devenir la matrice d'une « situation » plus large, mettant conjointement en jeu l'artiste, l'ordinateur et le public. La spécificité de l'œuvre Net art réside dans cette conjugaison d'une configuration socio-technique et d'une occasion rituali-

sée. Sa manifestation dépend en effet littéralement de sa réception, envisagée désormais de manière dynamique, comme une intense activité, qui fait de l'amateur un expert des plus informés et instrumentés. Si le dispositif suppose une clôture spatiale et un arrangement instrumental stabilisé, pour autant, rien n'est joué d'avance. En augmentant significativement la part de 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 la fabrication 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 impliquées 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, la médiation de l'ordinateur contrariant 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 réceptive d'un environnement, l'entre-deux du dispositif pointe plutôt vers l'idée de médiation. D'une part il met en jeu des matériaux à demi particularisés, adaptables aux circonstances ; d'autre part, dans ce contexte, l'exhibé n'est pas rationnellement structuré et tendu vers une fin en soi (la conclusion ou la solution), le dispositif contribuant au contraire, par la mise en disponibilité des éléments qui le composent, à susciter le travail cognitif du visiteur. 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 conceptuelle, médiologique et esthétique, qui ne peut être saisie qu'en actes ou en travail :



c'est-à-dire appréhendée comme un dispositif cognitif à construire.

Cet article est la version remaniée d'une conférence donnée dans le cadre du XXXI<sup>e</sup> Congrès International d'Histoire de l'Art (CIHA), « Sites and Territories of Art History », Montréal, 23-27/08/04. Je voudrais ici remercier vivement Christine Ross, Nicole Dubreuil, Louise Poissant et Edmond Couchot pour leurs précieuses remarques et critiques sur une version antérieure du texte.

## Notes

- 1 Au terme de quatre années d'existence (1998-2002), le vocable *Net art* s'est très largement imposé en Europe et en France au détriment d'autres qualifications comme « art Internet », « art réseau », « cyberart », « web art » qui manquaient à clairement distinguer l'art *sur* le réseau de l'art *en* réseau. Sur l'histoire et la constitution d'un monde de l'art propre à Internet, voir Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005.
- 2 Sur la notion de « contrat de réception » passé entre l'artiste, l'œuvre et le public, voir Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler, « Le Temps donné aux tableaux », Marseille, *Rapport de recherche Cercom-Imerec*, 1991. Voir aussi, Emmanuel Pedler, « En quête de réception : le deuxième cercle », Paris, *Réseaux*, n° 68, 1994.
- 3 La notion de « prise » a été proposée par Christian Bessy et Francis Chateauraynaud pour rendre compte, sur un mode actif, de la saisie perceptuelle et de l'estimation des objets d'art. Voir *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Éditions Métailié, 1995 ; Bruno Latour, « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », Paris, *Sociologie du travail*, n° 4, 1994, p. 587-608.
- 4 Ce texte 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. Voir Nicolas Dodier, « Les Arènes des habiletés techniques », dans Bernard Conein, Nicolas Dodier et Laurent Thévenot, « Les Objets dans l'action. De la maison au laboratoire », *Raisons Pratiques*, n° 4, Paris, Éditions de l'EHESS, 1994, p. 115-39.
- 5 Sur la porosité de l'œuvre aux pratiques du public, voir Étienne Souriau, « L'Œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, séance du 25 février 1956 ; Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Éditions Le Seuil, 1965 ; Igor Kopytoff, « The Cultural Biography of Things: Commodization as Process », dans Arjun Appadurai, *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- 6 Pour une présentation des mesures statistiques relatives aux taux de fréquentation des sites et quant à la nature de leurs parcours interactifs, voir Jean-Paul Fourmentraux, « Quête du public et tactiques de fidélisation. Sociologie du travail artistique et des NTIC », Paris, *Réseaux*, n° 125, 2004.
- 7 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*) instaurant une forme d'échange dialogique réparti entre plusieurs scripteurs.
- 8 Une performativité de l'acte de langage au sens de John Austin (*Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil, 1970), selon qui 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 » (p. 21). La signature continue d'y jouer le rôle de garant d'authenticité d'une œuvre discursive qui doit obéir à certaines conditions procédurales et institutionnelles.
- 9 Voir Gérard Leclerc, *Le Sceau de l'œuvre*, Paris, Seuil, 1998. Rumeur, qu'il décrit 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. »
- 10 Relayé par une page Web, l'e-mail recycle et regroupe à l'attention des artistes divers types d'informations sur l'art contemporain : ses manifestations, son organisation et son fonctionnement. *pourinfos.org - l'actualité du monde de l'art*, Xavier Cahen, Paris France, cahen.x@levels9.com.
- 11 Voir *E-mail Art*, The Centre of Attention, exposition du 12 août au 16 septembre 2002, Londres, <http://www.thecentreofattention.org>.
- 12 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.
- 13 Comme l'indique *Mouchette*, une partie du traitement est automatisé « 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. » Voir Jean-Paul Fourmentraux, « Les ficelles du dispositif artistique *Mouchette* : implication du spectateur et mise en forme de la réception dans le Net art », Montréal, *Archée*, janvier 2002.
- 14 Voir Michel Jaffrenou, *Diguiden*, <http://www.diguiden.net>.
- 15 Voir Olivier Auber, *Générateur Poétique*, <http://www.enst.fr/~auber>.
- 16 Ces deux dispositifs – *Diguiden* et le *Générateur Poétique* – peuvent s'accompagner de l'enregistrement d'instantanés choisis au cours du processus évolutif. Certaines actions éphémères n'auront ensuite

- d'existence qu'au travers de ces traces de la participation des visiteurs : fragments fidèles ou ré-agencés par l'artiste pour faire œuvre.
- 17 Voir Emmanuël Souchier, « L'Écrit d'écran. Pratiques d'écritures et informatique », *Communication et langages*, n° 107, 1996 ; Emmanuël Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec, dir., *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, 2003.
- 18 Voir Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.
- 19 Voir Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance. Pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, 1999.
- 20 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.
- 21 Sur l'application de la notion de « dispositif » aux arts technologiques, voir Anne-Marie Duguet, « Dispositifs », *Communications*, n° 48, 1998, p. 221–42 ; Douglas-Edric Stanley, *Essais d'interactivité. Hypothèses, analyses et expériences*, mémoire de DEA, Université Paris 8, Laboratoire d'Esthétique de l'interactivité, 1998 ; Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005.
- 22 Voir Nelson Goodman, *L'Art en théorie et en action*, Paris, Éditions de l'Éclat, 1996 ; Gérard Genette, *L'Œuvre de l'art. Tome 2. La relation esthétique*, Paris, Seuil, 1996.
- 23 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 » dont 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.
- 24 Voir Jean-Louis Boissier, « La Perspective interactive. Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Revue d'esthétique*, n° 39, Paris, éd. J.-M. Place, 2001 ; Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2004 ; Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux, « Médias praticables. L'interactivité à l'œuvre », Paris, *Communication et langages*, n° 146, décembre 2005.