Images Re-vues

Histoire, anthropologie et théorie de l'art

8 | 2011

Figurer les invisibles

Publics à l'œuvre. Créer à l'ère des médias praticables et des images interactives

Jean-Paul Fourmentraux

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/1389>

DOI : 10.4000/imagesrevues.1389

ISSN : 1778-3801

Éditeur :

Centre d'Histoire et Théorie des Arts, Groupe d'Anthropologie Historique de l'Occident Médiéval,
Laboratoire d'Anthropologie Sociale, UMR 8210 Anthropologie et Histoire des Mondes Antiques

Référence électronique

Jean-Paul Fourmentraux, « Publics à l'œuvre. Créer à l'ère des médias praticables et des images interactives », *Images Re-vues* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 01 février 2008, consulté le 02 mars 2021. URL : <http://journals.openedition.org/imagesrevues/1389> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.1389>

Ce document a été généré automatiquement le 2 mars 2021.

Images Re-vues est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

Publics à l'œuvre. Créer à l'ère des médias praticables et des images interactives

Jean-Paul Fourmentraux

- ¹ Depuis le milieu des années 1990, l'accroissement des technologies de l'information et de la communication (TIC) bousculent les formes de création et de diffusion de l'art contemporain. Dans le même temps, le « travail artistique » en devenant plus collectif et interdisciplinaire préfigure de nouvelles applications et usages sociaux de ces technologies. Les dynamiques et les tensions de cette articulation originale du

travail artistique et de l'innovation technologique sont intéressantes à plus d'un titre. D'un côté, leur analyse révèle des enjeux 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. De l'autre, l'alliance de la créativité artistique et de l'innovation productive suppose que l'art change d'échelle, qu'il se relie davantage aux applications médiatiques et, en devenant un acteur important de leurs développements, qu'il puisse également favoriser leur appropriation sociale.

- ² Le cas de l'art à l'épreuve des nouveaux médias interactifs constitue un bon indicateur de ces transformations, car il cristallise des problèmes et des enjeux auxquels ont aujourd'hui à faire face aussi bien l'industrie des médias que le public qui doit déployer de nouvelles habiletés de pratiques¹. Un double effet de la démocratisation des TIC pour la création contemporaine française, aura été d'élargir l'accès aux outils numériques de production artistique et d'accroître les modes d'exposition (en ligne) par la création de

nouveaux « sites » de diffusion et de réception des œuvres d'art. Disséminé sur le réseau, avant d'être inscrit dans l'espace physique, l'art numérique interactif met en œuvre des projets multiformes – algorithmes exécutables, environnements navigables et formes altérables – d'une grande plasticité. Ces projets sollicitent invariablement l'action du public et incluent parfois une possibilité d'apport ou de transformation du matériau initial. Dans ce contexte, le travail artistique qui vise la réalisation de dispositifs² interactifs induit des formes d'exposition impliquant les spectateurs dans le procès de l'œuvre. Par la mise en scène d'environnements praticables, ils déploient en direction du public des cadres de sociabilités et d'actions renouvelés. L'œuvre n'est pas ici un objet fixe qui vient se situer entre des sujets communicants, mais propose au contraire un environnement dans lequel le public est invité à « entrer » pour en faire l'expérience. Car il s'agit bien ici « d'agir l'œuvre » en lui donnant la résonance active qu'elle appelle. Son expérience nécessite par conséquent le déplacement du public engagé dans un parcours et investi dans la marche de l'œuvre.

Les médias praticables ou l'interactivité à l'œuvre : analyse de cas

[...] 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 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 traces³.

- 3 Poursuivant la logique plus ancienne du Mail art (ou de l'Art postal), certaines œuvres pour le réseau Internet promeuvent la circulation et la réception d'*E-mails* artistiques. La galerie londonienne *The Centre of Attention*⁴ a institué ce type d'action en présentant, durant l'été 2002, une exposition d'*E-mail art*. Les artistes y étaient invités à produire des *happenings* informationnels par propagation et par contamination des messageries électroniques. Mais l'opération visait également l'instauration d'un rituel de lecture. À la croisée de l'œuvre communicationnelle et de la performance, l'exposition instaurait une stratégie artistique de captation et de fidélisation du public. Il s'agissait pour les artistes de constituer un réseau de contributeurs vers lesquels les messages pouvaient être acheminés. Une fois inscrit, ce public engagé et volontaire était incité à devenir lui-même l'auteur d'une œuvre : la meilleure réponse (*reply*) à l'E-mail pouvant être érigée en œuvre d'art, et l'un des participants se voir ainsi attribuer le statut et la place d'artiste de la galerie. Ce projet Net art résulte de l'innovation (textuelle et culturelle) promue par l'écriture électronique en réseau. La *lettre électronique*, à mi-chemin de la performance d'artiste et de l'acte de langage⁵, constitue une « communication d'auteur », participative et performative, dont la propagation adopte les modes d'amplifications propres à la « rumeur ». Au-delà des messages véhiculés, ce type de dispositif érige ainsi en œuvre artistique le jeu des mises en lien, l'esthétique relationnelle et le réseau où se déploie l'E-mail.
- 4 D'autres projets impliquent un dialogue direct avec le public. Le dispositif interactif *Mouchette*⁶ s'attache par exemple à créer une proximité et un rapport intime entre l'œuvre et celui qui la consulte. Il s'agit d'un site qui transpose sur Internet la logique du journal intime et met en scène, sur un ton de provocation, les frontières entre vie

artistique et vie privée. Sa spécificité réside dans l'établissement d'un échange personnalisé, visant à construire et entretenir, à l'écart de toute médiation extérieure, une liaison quasi amoureuse avec le public. La propagation de l'œuvre et l'approche du public apparaissent ici comme deux processus conjoints qui constituent pour l'artiste une part majeure du travail créatif. La stratégie adoptée consiste en une tentative de séduction du public par la méthode de l'adressage personnalisé. 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'informations fournis par le public au cours de ces visites et ces envois d'E-mail : le nom, l'adresse, la date, l'heure du message et son contenu sont analysés et répertoriés, classés selon les catégories de réponses et les informations qu'elles contiennent. Le langage de programmation PHP3 rend possible, depuis le serveur de l'artiste, la création d'une base de données qui va récupérer ces informations et créer la liste d'envoi des différentes interventions personnalisées.

- 5 D'autres projets impliquent la captation et la fidélisation d'un échantillon d'utilisateurs qui sera partie prenante de l'œuvre et de son événement en ligne⁷. C'est le cas, par exemple, du théâtre virtuel *Diguiden*⁸ de l'artiste français Michel Jaffrenou. Le projet 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*, le public se trouve face à une première injonction : « Vous allez vous inscrire dans masque et, dans dix jours, vous recevrez votre mot de passe pour entrer dans mon petit théâtre ». Cette inscription nécessite pour le public de déclarer sa participation à l'œuvre, de décliner son nom, son prénom et son adresse mail, puis de revêtir un login servant à la fois d'identifiant et de figure de jeu. La participation étant limitée aux 100 premières personnes inscrites, certains visiteurs risquent donc de ne pas pouvoir en bénéficier. Mais le risque pris par l'artiste n'est pas moindre. Puisqu'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. Il convient en outre, pour les visiteurs une fois inscrits, d'équiper leur usage des outils techniques nécessaires à la visite du théâtre *Diguiden*, dont l'apprentissage requiert une forte détermination. Le dispositif de l'artiste français Olivier Auber présente un autre exemple de rapport ritualisé aux œuvres du Net art. Le *Générateur Poïétique* propose sur le mode du cadavre exquis de réaliser une image collective en temps réel. La participation du public est ici orchestrée par un contrat assez contraignant. 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 de l'œuvre. Ce *Générateur Poïétique* 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 participant doit avoir, suivant les recommandations préalables de l'artiste, procédé au téléchargement, à l'installation et apprentissage d'un logiciel de dessin bitmap. Respectant l'heure du rendez-vous, l'internaute est alors invité à rejoindre d'autres participants anonymes dans l'objectif d'un dialogue interfacé. Le résultat est ici le processus de communication lui-même : l'action de chacun, visible simultanément par l'ensemble des participants, déterminant l'état de l'image collective, comme résultat de l'action de tous.
- 6 À l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'Internet, certaines œuvres proposent ainsi de renouveler les mises en scène et les modes de relations aux images.

Les TIC placent de ce point de vue « l'œuvre d'art » au cœur d'une négociation socialement distribuée entre artistes-informaticiens, dispositifs techniques et publics enrôlés.

Fig.1.

Samuel Bianchini, *Training Center*, 2005. Dispositif interactif, installation et CDrom

- 7 *Training Center* (fig.1) de l'artiste Samuel Bianchini⁹ (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.

Fig.2.

Douglas Edric Stanley, *Concrescence*, 2005. Dispositif interactif et algorithme génératif

- 8 Douglas Edric Stanley explore depuis de nombreuses années les formes expérimentales d'un cinéma transformé, qu'il qualifie de cinéma interactif, génératif ou algorithmique. Sa pièce majeure – *Concrescence* (fig.2) – questionne les possibilités de narration et les modes d'expérience propres à l'image programmée. Ce dispositif articule un logiciel de narration générative et un dispositif interactif de relation à l'image. Il s'agit d'une hypertexte qui, défiant les lois de la projection cinématographique, propose un écran horizontal sur lequel le public peut manipuler et expérimenter différents récits et images. La narration est le produit 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. Mais les mêmes images réagissent aussi 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. L'hypertexte que nous propose Douglas Edric Stanley est donc une table sensible à la caresse, une table médium où la main du spectateur effleure la surface révélant ainsi l'histoire et offrant un rapport physique au montage ainsi qu'une alternative de narration.
- 9 Dans ces contextes, le travail artistique vise au moins autant la conception de dispositifs interactifs que la configuration de situations communicationnelles, au cœur de ce que l'on peut appeler des médias praticables, où la représentation est plus que jamais une affaire d'« agencement »¹⁰ (fig.3) : cette dernière est construite, composée à partir d'éléments numériques programmés, multimédias (image, son, texte) conjugués à des dispositifs et interfaces d'activation en prise avec les activités de ceux qui les pratiquent. Élaborés sur des principes de rapports de forces potentiels appelant un passage à l'acte, ces petits « théâtres d'opérations »¹¹ conditionnent des mises en scène

particulières. Combinant représentation et gestualité lors d'une épreuve de forces productive jamais résolue, ces dispositifs instaurent de nouvelles formes de pratiques médiatiques – dans un contexte où la mise en œuvre d'art apparaît indissociable de l'acte de réception de contenus caractérisés par leur variabilité. En convoquant la sociologie de l'innovation et des usages, il peut être intéressant de décrire et d'interpréter ces relations entre dispositifs et pratiques, dans l'objectif de mettre en perspective des attachements¹² encore spécifiques à cet art mais révélateurs de nouvelles formes de relations aux médias. L'enjeu vise à éclairer les ressorts et les tensions propres à ces formes artistiques, les « médias praticables », leurs scripts d'emplois¹³ et les régimes d'action¹⁴ qui en composent les cadres de l'expérience et les distinguent des régimes médiatiques antérieurs.

Fig.3.

- 10 Le dialogue mis en scène par cette forme d'art opère en effet un déplacement et un décentrement des instances traditionnellement impliquées dans le procès de communication. L'expérience des œuvres y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception, conçues comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles », l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels. L'artiste fait du public l'acteur privilégié de l'exploration et de la révélation de son œuvre : il est celui qui l'active et qui va tenter d'en déjouer l'énigme.
- 11 - *Le dispositif* est, en première instance, l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. Un dispositif interactif peut être situé (dans l'ici et maintenant d'une installation physique) ou distribué (lorsqu'il s'appuie sur la technologie des réseaux et notamment d'internet).
- 12 - *L'interface* est la partie perceptible et manipulable du dispositif qui permet la relation entre ce dernier et les praticiens en opérant des traductions entre activités machiniques et activités humaines, dans un sens comme dans l'autre. Placée entre l'action du programme et la pratique du public, elle met en scène les médias interactifs ainsi devenus praticables.
- 13 - *La pratique* recouvre l'ensemble des activités humaines en prise avec le dispositif via l'interface.
- 14 À l'instar de *Training Center*, le média praticable met en jeu un « dispositif exhibitoire » qui opère ce que Jean Davalon a proposé d'appeler une « mise en exposition »¹⁵ pour souligner l'important travail sous-tendu désormais par l'impératif de transaction avec

le public. Un déplacement du regard – de l'objet constitué vers sa circulation et sa pratique – est favorisé par la mise en rapport de l'exposition et des médias : les médias praticables permettent simultanément une mise en œuvre et une mise en exposition du travail avec les médias. D'une part, ils promeuvent l'agencement technique et formel d'une proposition visuelle et, d'autre part, composent le vecteur qui en permet l'appréhension. Corrélativement, la mise en œuvre d'un média praticable induit pour l'artiste un renforcement de l'activité d'écriture – du concept à sa formalisation en programme – et la mise en scène d'un savant équilibre entre distance et proximité, entre tension, séparation et union dans et autour de l'œuvre, qualifiant de la sorte des coefficients d'actualisation et des modes de collaboration spécifiques pour le public. Dans une perspective voisine de la scénographie, le média praticable établit certains réglages de l'action ainsi que des modes particuliers d'implication du public. Il promeut une remise en jeu et en situation des médias, par la création de formes à habiter et de relations à expérimenter.

Entre dispositifs techniques et pratiques sociales : la part du public

Je me mets dans la position de celui qui "fait" quelque chose, et non plus de celui qui parle "sur" quelque chose : je n'étudie pas un produit, j'endosse une production; j'abolis le discours sur le discours; le monde ne vient plus à moi sous la forme d'un objet, mais sous celle d'une écriture, c'est-à-dire d'une pratique ; je passe à un autre type de savoir (celui de l'Amateur)...¹⁶

- 15 Cette configuration des dispositifs Net art engage une redéfinition des conventions qui organisent et permettent la circulation, aussi bien que la réception des œuvres d'art¹⁷. Dans ce contexte, l'œuvre n'est plus donnée d'emblée, mais résulte d'un processus engageant les modalités de son exploration et de son actualisation. En proposant un environnement à la fois technique et expérimental, les médias praticables font donc du public un acteur clé de l'opération : ils permettent d'ajuster le « faire-faire » des médias et l'activité du public dans le sens d'une expérience distribuée. Car, si les médias praticables peuvent s'apparenter à une partition et proposer un mode de lecture des médias, leur mise en pratique doit être co-construite, traduite et négociée avec le public. Si on élargit cette analyse à l'ensemble des médias interactifs – que préfigure largement la prospective artistique – leur manifestation dépend littéralement de leur pratique, envisagée désormais de manière dynamique, comme une intense activité qui fait du public des amateurs, davantage experts, informés et instrumentés¹⁸. Ni véritablement rationnel, ni absolument déterminé, le public doit développer à son tour des « prises »¹⁹ sur les médias, qu'il pourra selon les cas « déjouer »²⁰ ou rejouer : ces derniers ne sont visibles qu'actualisés ou au mieux « performés ». En ce sens, tous les médias praticables reposent sur une primauté de la manipulation : ils n'existent pas sans un important travail créatif, intellectuel et technique, de la main et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs, etc.). Le public devient le point de fuite de ces dispositifs : il est ce par quoi les médias praticables tiennent leur rapport à l'extérieur. Leur interprétation se transmue alors en une « interprétation par expérimentation » qui revêt ici les aspects ludiques d'une « jouabilité »²¹. Le passage des médias traditionnels aux médias praticables opère ainsi une série de glissements (au nombre de treize dans le schéma en fig.4) qui introduisent de nouveaux régimes d'actions médiatiques.

Fig.4.

Enregistrement	... 1 ...	Modélisation
Vision (lecture)	... 2 ...	Parcours (traversée)
Réception	... 3 ...	Expérimentation
Ça a été	... 4 ...	Ça peut être ou aurait pu être
Réel (immanent)	... 5 ...	Virtuel (potentiel)
Indiciel	... 6 ...	Exploratoire
Image	... 7 ...	Interface
Contenu	... 8 ...	Contexte
Objet	... 9 ...	Dispositif
Audiovisuel	... 10 ...	Kinesthésique
Instantané	... 11 ...	Latent
Représentation réifiée	... 12 ...	Processus de représentation
Interprétation	... 13 ...	Appropriation

- 16 Il ne s'agit plus, dans ce contexte, de l'enregistrement du réel mais bien plutôt de sa modélisation (1). La « réception » spécifique de cette construction abstraite promeut ainsi une traversée active des médias, de leurs interfaces et de leurs images, engageant le gestuel autant que le visuel (2). Ce mode immersif implique un parcours dans le corpus disposé par ces médias et engage une expérimentation physique de leur dispositif (3). Dès lors, c'est conçu, c'est disposé, ça peut être, ça est, mais ça peut en être autrement, c'est transformé, c'est re-disposé, puis ça a été, néanmoins ça peut être encore, ça sera si..., c'est re-conçu, et ça ne sera peut-être plus (4). Mais toujours dans le double objectif d'être visité et agi. Loin de l'immanence caractéristique des objets physiques réels, le régime d'existence et de manifestation de ces médias est virtuel, il dépend des prises potentielles du public (5). On assiste ainsi à un renversement des causes et des effets : la manifestation du média n'est plus indicielle, elle repose sur l'activité exploratoire (6). Le visible y est espace en creux, tour à tour fréquentable, habitable, transformable. L'image, par exemple, joue le rôle d'interface du média praticable, placée entre le programme enfoui dans les coulisses de la machine et le procès de son exécution et activation par le public (7). L'image « en puissance » n'est plus mise au service d'un récit linéaire ou d'une représentation fixée, mais devient le théâtre d'opérations distribuées entre l'artiste, le programme et le public. Elle s'offre ainsi à une lecture de plus en plus active, manipulatoire et kinesthésique. Elle demande à être saisie pour se manifester à l'écran : sa perception engage désormais une posture active et une nécessaire implication du spectateur. Interface et image constituent le contexte plus que le contenu de cette double disposition et actualisation partagée entre la machine et le public (8). Le statut même du visible s'en trouve altéré, le média praticable délaissant le mode ornemental et objectal pour celui du dispositif et du processus. Ce qui fait œuvre ou média est davantage la situation créée, qui se déploie en

espaces disposés et mis à la disposition du public. L'objet, qu'il soit ou non à finalité esthétique, produit fini et résultat ordonné, cède la place au processus en-devenir d'où émerge un travail et une mise en scène du flux (9). L'impression de réalisme y est associée à la potentialité kinesthésique de l'expérimentation : « c'est réel parce qu'expérimentable » (10). La temporalité de cette expérimentation compose un mélange d'instantané et de différé. Une instantanéité recomposée de temps de latence et de retour (feed-back) sur le média praticable (11). Le vécu devient plus ou moins la condition de ces médias : leur construction mêle les régimes temporels du virtuel, de l'instantané et du différé (12). Pour pouvoir être interprétés, les médias praticables font l'objet, en dernière instance, de cette nécessaire appropriation par réitération des phases expérimentales et des latences réflexives (13).

- 17 Les médias praticables transforment donc de façon significative les conditions de l'œuvre d'art ou les modalités du « faire œuvre » articulées aux outils numériques. L'expérience de l'œuvre résulte ici d'une négociation socialement distribuée entre artistes, dispositifs techniques et publics enrôlés²². Sous tension, pris entre *modes de représentation* et *modes opératoires*, les médias praticables impliquent autant les objets et la technique que les sujets qui expérimentent, utilisent, détournent, s'approprient, jouent avec les dispositifs ou sont pris par eux. En évitant de figer des rôles et des positions a priori, les médias praticables permettent d'appréhender conjointement les configurations²³ techniques et les relations sociales qui forment les conditions d'une mise en œuvre partagée entre éléments matériels et humains. Comme le dit Madeleine Akrich, « l'action avec un dispositif technique ne peut être rabattue ni sur l'intention, ni sur la prescription et c'est dans l'espace laissé entre ces deux termes que peut se loger l'acteur-utilisateur »²⁴. Moins panoptique que le dispositif Foucauldien, plus pragmatique ou interactionniste que le dispositif cinématographique tel que défini par Roland Barthes, le média praticable introduit dans la sphère de l'instrumentalité le recours à de nouveaux moyens d'action sur l'œuvre. Il réinscrit l'idée de dispositif dans une visée pragmatique de la création artistique, qui articule à une « configuration » ou à un agencement technique, une « mise en œuvre d'art » et une forme renouvelée d'« attachement » aux médias.

BIBLIOGRAPHIE

AKRICH, M., 1993, « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », in 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'École des Hautes Études en Sciences Sociales, p. 35-58.

AUSTIN, J., 1970, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil.

BALPE, JP., 1999, « Produire/reproduire/re-produire », in Château & Darras, *Arts et Multimédia. L'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*. Publications de la Sorbonne, p. 65.

- BARTHES, R., 1975, « En sortant du cinéma », in *Le Bruissement de la Langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, p. 407-412.
- BECKER, H. S., 1988, *Les Mondes de l'Art*, Paris, Flammarion.
- BESSY, C., CHATEAURAYNAUD, F., 1995, *Experts et Faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Éditions Métailié.
- BIANCHINI, S. & FOURMENTRAUX JP., 2007, « Médias praticables. L'interactivité à l'œuvre », *Sociétés* (Revue des sciences humaines et sociales) 96, juin 2007/2, p. 91-104.
- BOISSIER, J. L., 2001, « La perspective interactive. Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Revue d'Esthétique* 39, Paris, éd. J.-M. Place.
- BOULLIER, D., AKRICH, M., Le GOAZIOU, V., LEGRAND, M., 1989. *Genèse des Modes d'Emploi : la mise en scène de l'utilisateur final*. Cesson-Sévigné.
- CONEIN, B., DODIER, N., THEVENOT, L. (éds.), 1993, *Les Objets dans l'Action*. Coll. Raisons Pratiques, n°4, Paris, Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociale.
- DAVALLON, J., 1999, *L'Exposition à l'OEuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.
- DE CERTEAU, M., 1990, *L'Invention du Quotidien, Tome 1 : « Arts de faire »*, Paris, Gallimard, coll. « Folio/Essais ».
- DUGUET, A., 2002, *Déjouer l'Image*, Nîmes, Jacqueline Chambon.
- ECO, U., 1965, *L'OEuvre Ouverte*, Paris, Éditions Le Seuil.
- FOURMENTRAUX, J.-P., 2004, « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux* 125.
- FOURMENTRAUX, J.-P., 2005, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. CNRS Éditions. Coll. Communication.
- FOURMENTRAUX J.-P., 2008, « Images mises au Net. Entre art, média et communication numériques », *Études Photographiques* 22, p. 140-153.
- GENETTE, G., 1996, *L'OEuvre de l'Art. Tome 2. La relation esthétique*, Paris, Seuil.
- GOODMAN, N., 1996, *L'Art en Théorie et en Action*, Paris, Éditions de l'Éclat.
- GOFFMAN, E., 1991, *Les Cadres de l'Expérience*, Paris, Éd. de Minuit.
- HENNION, A. MAINSONNEUVE, S. GOMART, E., 2000, *Figures de l'Amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française.
- JACQUINOT-DELAUNAY, G., MONNOYER, L. (dir.), 1999. « Le dispositif. Entre usage et concept », *Hermès* 25, Édition du CNRS
- JEANNEREY, Y., 2000, *Y a-t-il (vraiment) des Technologies de l'Information ?*, Lille, Presses du Septentrion.
- KOPYTOFF, I., 1986, « The cultural biography of things : Commodization as process », in A. Appadurai, *The social Life of Things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LATOUR, B., 1994, « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du Travail* 4, p. 587-608.
- MAIGRET, E., MACÉ, E., 2005, *Penser les Médiacultures*, Paris, Ina, Arman Colin.

PASSERON, J.-C., PEDLER, E., 1991, *Le Temps donné aux Tableaux*, Marseille, CERCOM/IMEREC.

PEDLER, E., 1994, « En quête de réception : le deuxième cercle », *Réseaux* 68.

SOURIAU, E., 1956, « L'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février 1956.

WOLTON, D., 1998, *Penser la Communication*, Paris, Flammarion.

NOTES

1. C'est la perspective, sociologique et communicationnelle, que je poursuis aujourd'hui dans le cadre d'un contrat de l'Agence Nationale de Recherche (ANR) intitulé « PRATICABLES - Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur » (DALMES, 2009-2011).
2. Sur l'application de la notion de « dispositif » aux arts technologiques, voir : Anne-Marie Duguet, « Dispositifs », *Communications* 48, 1988, p. 221-242 ; Douglas-Edric Stanley, *Essais d'Interactivité. Hypothèses, analyses et expériences*, Mémoire de DEA, Université Paris 8, Laboratoire d'Esthétique de l'interactivité, Paris, 1998. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005.
3. J.-P. Balpe, « Produire/reproduire/re-produire », in Château & Darras, *Arts et Multimédia. L'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*, Publications de la Sorbonne, 1999, p. 65.
4. Voir « The Centre of Attention », *E-mail Art*, du 12 août au 16 septembre 2002, Londres, <http://www.thecentreofattention.org>. Voir également, Jaka Zeleznikar, Net Art, home page : <http://www.jaka.org/index.html>. Etoy <http://www.etoym.com/>, Tmark www.rtmark.com/.
5. J. Austin, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil, 1970.
6. Voir *Mouchette* <http://www.mouchette.org> et son public fidélisé au fil des échanges réguliers par E-mail et autres privilèges dont il a aujourd'hui l'exclusivité. Voir également *Eugénie*, <http://www.sat.qc.ca/eugenie/>
7. J.-P. Fourmentraux, « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux* 125, 2004.
8. Voir Michel Jaffrenou, *Diguiden*, <http://www.diguiden.net>. Voir également Olivier Auber, *Générateur Poétique*, <http://www.enst.fr/~auber>, Maurice Benayoun, *Le tunnel sous l'Atlantique*, www.benayoun.com.
9. Une précédente étude, qui alimente en partie cet article, s'est focalisée sur le travail de l'artiste Samuel Bianchini et a donné lieu à la production d'un texte écrit à quatre mains : S. Bianchini, & J.-P. Fourmentraux, « Médias praticables. L'interactivité à l'œuvre », *Sociétés* (revue des sciences humaines et sociales) 96, juin 2007/2, p. 91-104.
10. Voir Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie* 2, Paris, Les Éditions de Minuit, Coll. « Critique », 1980.
11. Voir Samuel Bianchini, « The theatre of operations », in la Bruno Latour et Peter Weibel (dir.), *Iconoclasm - Beyond the image wars in science, religion, and art*, catalogue, Karlsruhe, Éd. ZKM, Center for Art and Media, Germany, et Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2002, p. 483-485 (tr. Jian-Xing Too).
12. Voir Bruno Latour, « Factures/Fractures. From the concept of network to the concept of attachement », *RES* 36, automne 1999, p. 20-31.
13. Voir Madeleine Akrich, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages », *Techniques et Culture* 16, 1990, p. 83-110.
14. Voir Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », in Conein, Dodier et Thévenot, *Les Objets dans l'Action. De la maison au laboratoire*. Raisons Pratiques, n°4, Paris, EHESS, 1993, p. 115-139.

15. Voir Jean Davallon, *L'exposition à l'Oeuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999.
 16. Roland Barthes, *Le Bruissement de la Langue*, Paris, Éd. du Seuil, 1984, p. 325.
 17. H. S. Becker, *Les Mondes de l'Art*, Paris, Flammarion, 1988.
 18. D'autres travaux ont pointé ces mutations du comportement de consommateurs ou d'amateurs auxquels on reconnaît aujourd'hui d'importantes compétences techniques, plaçant ainsi l'usage au cœur de l'innovation. Voir Franck Cochoy (dir.), *La Captation des Publics. C'est pour mieux te séduire, mon client...*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2004. Antoine Hennion, Sophie Maisonneuve, Emilie Gomart, *Figures de l'Amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, 2000. Jean Caelen (dir.), *Le Consommateur au Cœur de l'Innovation*, Paris, CNRS Éditions, 2004.
 19. Voir Christian Bessy et Francis Chateauraynaud, *Experts et Faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Éd. Métailié, 1995.
 20. Voir Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'Image*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 2002.
 21. Voir Jean-Louis Boissier, *La Relation comme Forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2004.
 22. Voir J.-P. Fourmentraux, « Quête du public et tactiques de fidélisation. Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux* 125, 2004.
 23. Voir Anselm Strauss, *La Trame de la Négociation*, Paris, Ed. L'Harmattan, 1992.
 24. Madeleine Akrich, « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », in Bernard Conein, Nicolas Dodier et Laurent Thévenot (textes réunis par), *Les Objets dans l'Action. De la maison au laboratoire*, Raisons Pratiques n°4, Paris, Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales, 1993, p. 44.
-

RÉSUMÉS

Le travail artistique dédié à l'Internet 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. Cet article analyse ces nouvelles figures artistiques et leurs modes relationnels dans un contexte où la mise en œuvre d'art est indissociable de la réception de contenus évolutifs et poreux. L'expérience des médias y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception, conçues comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles », l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels. À l'intersection de la sociologie des usages et de l'innovation artistique, l'article propose de décrire ces relations entre dispositifs et pratiques et met en perspective des formes d'attachement encore spécifiques à cet art mais révélateurs de nouveaux régimes médiatiques.

The artistic work dedicated to the Internet joins the creation of interactive artworks to the production of forms of communication and of exhibition which aim to involve the public and make it loyal. This article analyses these new artistic figures and their relational modes in a context where the transformation into artworks cannot be dissociated from the reception of evolutionary and porous contents. The experience of media is there less strictly distributed between emission and reception, conceived as two successive events of a fixed and immutable message. Where the work now materialises a "field of possibles", experimentation takes over the traditionally rigid logic of transmission of informational contents. This article, at the intersection

of the sociology of uses and of artistic innovation, offers a description of these relations between settings and practices and puts into perspective some forms of attachment still specific to this art but revealing new mediatic regimes.

INDEX

Index chronologique : XXe siècle

Thèmes : internet, mail art

Mots-clés : technologies l'information et de la communication (TIC)

AUTEUR

JEAN-PAUL FOURMENTRAUX

Jean-Paul Fourmentraux est sociologue, maître de conférences à l'Université de Lille 3, UFR Arts et Culture et laboratoire GERICO, chercheur associé au Centre de Sociologie du Travail et des Arts (EHESS). Auteur de *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions 2005. Il poursuit aujourd'hui ses travaux dans le cadre d'un contrat de l'Agence Nationale de Recherche (ANR) intitulé « PRATICABLES - Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur » (DALMES, 2009-2011). Site web : <http://cesta.ehess.fr/document.php?id=80>
jean-paul.fourmentraux@ehess.fr