



**HAL**  
open science

## Parergon et technotexte, de l'œuvre au document dans le net-art

Evelyne Broudoux

► **To cite this version:**

Evelyne Broudoux. Parergon et technotexte, de l'œuvre au document dans le net-art . Publications de l'université de Saint-Etienne. Les frontières de l'œuvre numérique , 3, Publications de l'Université de Saint-Etienne, pp. 69-82, 2015, E-Formes, 978-2-86272-680-9. sic\_01327360

**HAL Id: sic\_01327360**

**[https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_01327360](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01327360)**

Submitted on 6 Jun 2016

**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.

**Titre :** Parergon et technotexte, de l'œuvre au document dans le net-art

**Auteur :** Evelyne Broudoux

## **Introduction**

Défini par Derrida comme supplément à l'œuvre d'art, le parergon est un élément limitant l'œuvre (ergon) avec l'extérieur, sans toutefois appartenir totalement à celui-ci. Il ne s'agit donc pas d'une définition élargie du cadre en peinture mais plutôt d'un ensemble d'indices agissant comme des signaux conventionnels de reconnaissance des œuvres : le cadre, la signature, la légende, la cartouche ornementale, le mur d'exposition (des parerga) sont des accessoires indispensables à l'identification des œuvres dans un contexte.

Nous partons du postulat que sans parergon il n'existe pas d'œuvre et qu'il est donc décelable même dans le cas où l'œuvre tend à interroger ses limites et ses conventions.

Ce texte a été produit suite à la conférence E-Formes du 13 novembre 2009 à l'Université Paris 8. Il a été écrit entre 2010 et 2012.

Mots clés : littérature numérique, technotexte, cybertexte, paratexte, architexte, œuvre-dispositif, surface-support

Digital literature technotext, cybertext, paratext, architext,

## **Le support dévoilé et ses conventions toujours travaillées**

Chaque artiste procède régulièrement à des détournements créatifs à partir de ses outils de création. Tel instrumentiste pince directement les cordes de son piano ouvert, tel autre frappe en rythme le corps de sa guitare ; tel peintre fait couler la peinture en rigoles sur des toiles posées à terre, pendant que d'autres peignent à l'éponge ou au pistolet sur des surfaces inattendues.

Les surréalistes pratiquaient le collage, grattage, arrachage de papier journal, d'emballage, sur divers supports. En 1959, Simon Hantaï invente le pliage et le froissage systématique de la toile et effectue

des opérations de pli-dépli entre deux peintures. La surface peinte ne masque plus la nature du support et c'est le jeu entre les parties vierges et peintes qui crée l'œuvre. Dix ans plus tard, le groupe Support/Surface entreprend de systématiser les expériences sur la matérialité du tableau, en abandonnant le concept de tableau comme œuvre d'art et message. Cette décomposition est précurseur de l'art contemporain qui expérimentera la sortie définitive de la toile (ex : Land Art, Body Art).

Dans cette continuité, à l'heure du numérique et des réseaux de communication, le net.art se situe aussi dans cette dynamique de déconstruction des limites du support, dans l'exhibition de ses particularités numériques.

Une des difficultés à définir précisément ce mouvement vient de ce que les artistes eux-mêmes se soumettent aux catégories porteuses du moment selon les titres d'expositions, colloques, performances : on retrouve ainsi depuis une dizaine d'années souvent les mêmes acteurs sous les appellations d'art numérique, de net.art, de poésie numérique, de nouveaux médias.

Cependant, si on se réfère à ses membres historiques, et au terme inventé par Pitz Schultz en 1995, c'est la façon de créer sur internet qui va se faire reconnaître sous cette appellation en même temps que se regroupent de manière informelle autour de la liste Nettime<sup>1</sup> plusieurs artistes. Heath Bunting et Vuk Cosic, Alexei Shulgin, Jodi (duo composé de Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) et Olia Lialina sont ainsi les précurseurs du genre.

Nous définirons le net.art comme une appellation qui caractérise un ensemble artistique qui dépend à divers degrés d'échanges de données informatiques sur le réseau internet et qui allie le geste technique au geste artistique. Il s'agit d'œuvres flux, d'œuvres dispositifs, dont on ne peut quelquefois archiver que des fragments éphémères et dont certaines contiennent des éléments de littérarité. Elles se revendiquent en rupture avec les conventions artistiques et opèrent un brouillage des repères dans l'objectif de faire passer un message esthétique, souvent à caractère politique. Cependant, pour se donner à voir, à écouter, à expérimenter, ces œuvres s'ancrent dans un univers d'accessibilité.

## **Entre-deux : artistes de l'interstice**

---

<sup>1</sup> Message de Vuk Cosic à la liste Nettime publiant un interview explicitant l'évolution de la notion de net-art. URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>

Il existe un véritable art de l’entre-deux, conduisant les lecteurs à consulter, lire, expérimenter et s’emparer des œuvres en ligne. Placés en situation autoritative chargés de la fonction éditoriale, les auteurs eux-mêmes délimitent et gèrent cet entre-deux. Il appartient donc aux auteurs de concevoir et organiser les parerga qui marquent leurs œuvres.

**A human being in possession of a natural person in receipt of income based job seeker's allowance.**

Int. Status Number (ISN): 00002420.  
 Adoption: Optional.  
 Issuer: Jobcentre plus.  
 Issuer link (url): <http://www.jobcentreplus.gov.uk/>  
 Issuing method: By telephone.  
 Issue longevity: Immediate.  
 Issue latency: 7 days.

Input Dependencies (x22):

```

A human being in possession of a natural person capable of working
AND A human being in possession of a natural person available for work
AND Actively seeking natural person work
AND
  (
    (
      A human being in possession of a natural person less than 60 years old from creation
      AND A human being in possession of a natural person woman
    )
    OR
    (
      A human being in possession of a natural person man
      AND A human being in possession of a natural person less than 65 years old from
      creation
    )
  )
AND
  
```

**Fig. 1 - Extrait de Status Project de Heath Bunting : l’algorithme définissant la « personne naturelle » prend la couleur « par défaut » des liens hypertextes.**

Heath Bunting, véritable orfèvre de sites web bidons, pratique l’art du faux en détournant des marques, des publicités ou des sites web. Son intense activité parodique lui a valu une interdiction de séjour définitive sur le territoire des Etats-Unis, entre autres pour ses actions anti-ogm<sup>2</sup>. Dans *Status Project* il publie en un millier de lignes, « l’auto-portrait de l’artiste »<sup>3</sup>, constitué des multiples renseignements susceptibles d’être enregistrés dans les bases de données pendant la navigation sur le web. *Status Project* est une œuvre protéiforme qui dure depuis plusieurs années, constituée de graphes de réseaux d’influences, d’algorithmes, de performances, de documents à imprimer de centaines de pages convergeant dans une recherche interprétative de l’humain redéfini par ses facettes « naturelles » et

<sup>2</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : [http://www.irational.org/heath/DIY\\_DNA\\_DAY/](http://www.irational.org/heath/DIY_DNA_DAY/)

<sup>3</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : [http://status.irational.org/artists\\_self\\_portrait\\_at\\_42/](http://status.irational.org/artists_self_portrait_at_42/)

« artificielles ». Les parerga d'Heath Bunting sont décelables dans les choix graphiques de son site CV<sup>4</sup> hérité du style des premières pages web, publiées simplement sous forme de listes, la présentation des œuvres suivant le même schéma (Fig. 1). On trouve cependant des parerga dans les éléments à imprimer documentant l'œuvre et dans la page de présentation globale de *Status Project* (Fig. 2).



**Fig. 2 – Carte de « personne naturelle britannique transférable » sous la forme d'une cartouche réunissant les divers logos utilisés dans les ramifications de l'œuvre *Status Project*, l'url de référence, titre et sous-titre, dernière date de mise à jour et copyright d'auteur.**

Les russes Alexei Shulgin<sup>5</sup> et Olia Lialina<sup>6</sup>, une des premières femmes à faire reconnaître son travail de recherche artistique en HTML, se revendiquent aussi pionniers du net.art par leurs détournements sous forme de gadgets hightech absurdes ou provocateurs. Leurs premiers travaux se situent cependant du côté du software art ou code art plutôt que de la publication de sites ou d'images.

Le code art se caractérise par un large éventail de possibilités d'intervention sur le code allant de la simple introduction de scripts dans les formes sémiotiques affichées à la création de programmes sophistiqués. A cette catégorie appartient Vuk Cosic<sup>7</sup>, artiste slovène fondateur de l'art ascii<sup>8</sup>, technique consistant à produire des images fixes ou animées uniquement à partir de l'assemblage de caractères

<sup>4</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://irational.org/cgi-bin/cv2/temp.pl>

<sup>5</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://www.easylife.org/>

<sup>6</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://art.teleportacia.org/olia.html>

<sup>7</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

<sup>8</sup> L'ASCII (American Standard Code for Information Interchange) est une norme de codage de 128 caractères en informatique la plus largement compatible qui est à la base de nombreuses autres normes comme Unicode qui l'étend à 245 000 points de codes.

ascii et sans utiliser l'artifice de la couleur pour réaliser les demi-tons. Il se définit comme un artisan de l'interstice : « *For all my life I have been attracted to unorthodox creation and usage of writing. Every attempt to explore the space beyond text in lines, or between two pages in the same leaf, or between the letter and the paper that hold's it was much more meaningful than the most skillfully described night dress in french nineteenth century novel or then an existential crisis in the soul of a more recent literary héro* »<sup>9</sup>.

L'artiste travaille la forme typographique brute du texte et abandonne toute prétention sémantique de son signifiant. L'art de la contreforme est entière.

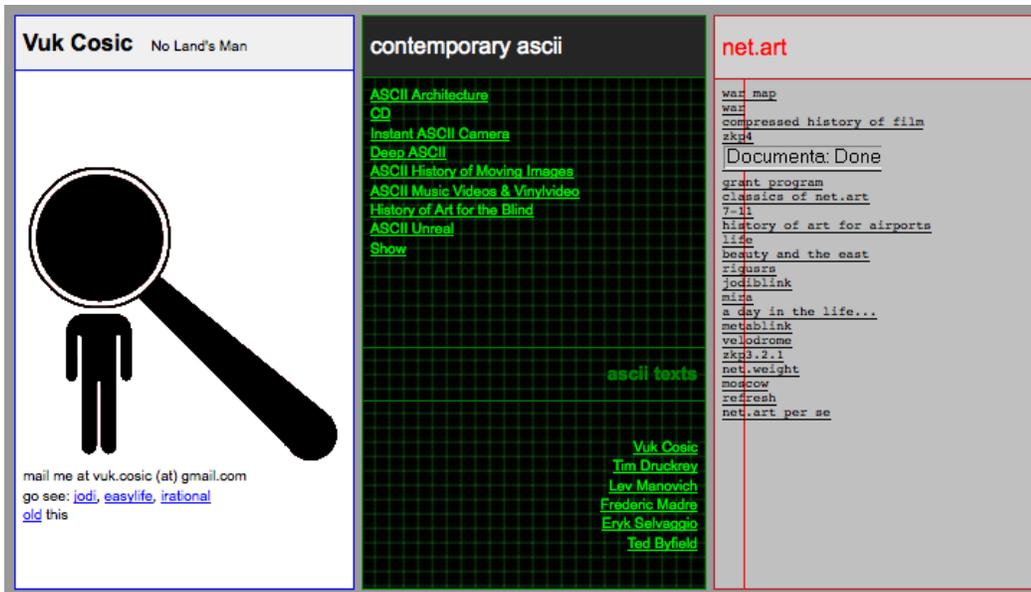


Fig. 3 - Site web personnel de présentation de Vuk Cosic. Le filet vertical rouge balaie de gauche à droite et en boucle la colonne de droite.

Dans cette page d'accueil (Fig. 3) qui présente les œuvres de l'auteur Vuk Cosic jusqu'en 2001, le cadre éditorial est réalisé par le fond d'écran gris foncé qui délimite une carte à trois colonnes dont la dimension reste fixe quelque soit la résolution de l'écran. La colonne centrale qui suggère les premiers écrans d'ordinateur sans interface graphique, avec leurs caractères s'affichant en vert lumineux sur fond noir, véritable marque de fabrique de Vuk Cosic, présente les images traduites en ascii, pendant que la colonne de droite qui possède un filet vertical rouge mobile suggère le net.art. Ces deux

<sup>9</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : [http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk\\_eng.htm](http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm)

délimitations graphiques forment des parerga puisqu'elles ouvrent sur des univers différents de l'auteur.

### **Des concepts-clés pour identifier les formes**

Nous admettons ici explicitement que l'œuvre délivrée par les créateurs à un public se compose de multiples couches conceptuelles, certaines incarnées par et dans l'œuvre, d'autres se matérialisant sous une sorte de frange communicationnelle destinée à retenir l'attention de l'observateur, du lecteur, de l'auditeur, de l'interacteur.

Si les contours d'un morceau de musique, d'une sculpture, d'une peinture apparaissent nets, au premier plan en se distinguant bien du fond, ceux d'un texte le sont moins et la théorie littéraire s'est de près intéressée aux multiples formes des matérialisations de ses franges. Ainsi, Gérard Genette distingue les différents types de textes qui traversent, baignent, ou donnent un contour à une œuvre poétique :

- L'*intertextualité* est l'univers des discours qui actualisent l'œuvre et l'ancrent dans le réseau sémantique du lecteur conditionnant ainsi son interprétation,
- Le *paratexte* représente l'ensemble des textes écrits sur une œuvre, soit par son auteur soit par d'autres acteurs (éditeurs, écrivains, journalistes, etc.). Ces discours d'accompagnements peuvent être des commentaires, des présentations, des critiques. Genette subdivise le paratexte en sous-catégories :
  - o Le *péritexte* éditorial concerne directement l'ouvrage et son organisation (préface, couverture, etc.).
  - o L'*épitexte* privé sort du livre et comprend des éléments appartenant à l'auteur (correspondances, journaux intimes, etc.) alors que l'*épitexte* public rassemble des événements médiatisant l'auteur et son œuvre (entretiens, etc.).
- L'*architexte* est l'ensemble des catégories conceptuelles auxquelles appartient le texte d'auteur (ex : le genre littéraire).

Il faut ajouter ici les notions de *métatexte* (un texte en forme de commentaire d'un autre texte) et d'*hypertexte* (toujours selon Genette) qui se distingue du commentaire par une relation de transformation d'un texte antérieur (l'*hypotexte*).

Le travail éditorial ou de curation bâtit typiquement l' « architexte » de Genette en s'attachant aux limites définissant l'œuvre et en exerçant un travail de médiation textuel (communications, articles, etc.), identifiant la création pour l'intégrer dans des courants, des collections, des expositions, etc.

Nous nous intéressons ici à la frange du *paratexte* qui forme un entre-deux tissé de conventions d'interprétation stabilisées, conditionnant la communication et cadrant des possibilités de réception des œuvres. Sous cet angle, le *paratexte* se compose d'un ensemble de conventions qui organise, identifie et fabrique un document attribué à un auteur et référé par un support tangible : livre, disque, bobine de film, etc.

Mais dans un contexte numérique, ces concepts prennent une autre tournure avec l'hypertexte qui traverse le texte et le relie à l'intertexte et le paratexte qui participe à la forme du document numérique.

La notion de paratexte avait déjà été élargie par E. Souchier qui prend en compte dans sa définition de l'*énonciation éditoriale*<sup>10</sup> les éléments matériels du support tels que la typographie, les marges, les pages qui mettent en forme le texte. L'organisation de l'ouvrage par d'autres acteurs que l'écrivain : l'éditeur, le metteur en pages, le documentaliste, est réalisée à partir d'un assemblage de formes sémiotiques sur une surface qui donne le texte à lire de manière pérenne et stable. Dans le cas du numérique, les éléments sémiotiques sont calculés pour être affichés sur écran ; ce sont des algorithmes qui participent à la construction, à la génération et à l'affichage de ce qui sera, de manière transitoire, observable sur un écran.

---

<sup>10</sup> « Si je reprends analogiquement le décalage sémiologique pratiqué par Roland Barthes je peux définir l'énonciation éditoriale comme un « texte second » dont le signifiant n'est pas constitué par les mots de la langue, mais par la matérialité du support et de l'écriture, l'organisation du texte, sa mise en forme, bref par tout ce qui en fait l'existence matérielle. Ce « signifiant » constitue et réalise le « texte premier », il lui permet d'exister. Le « texte premier » n'est autre que le texte de l'auteur à proprement parler, pour peu qu'il y ait un auteur au sens où nous l'entendons depuis le XVIIIe siècle » in *L'image du texte*, p. 144.

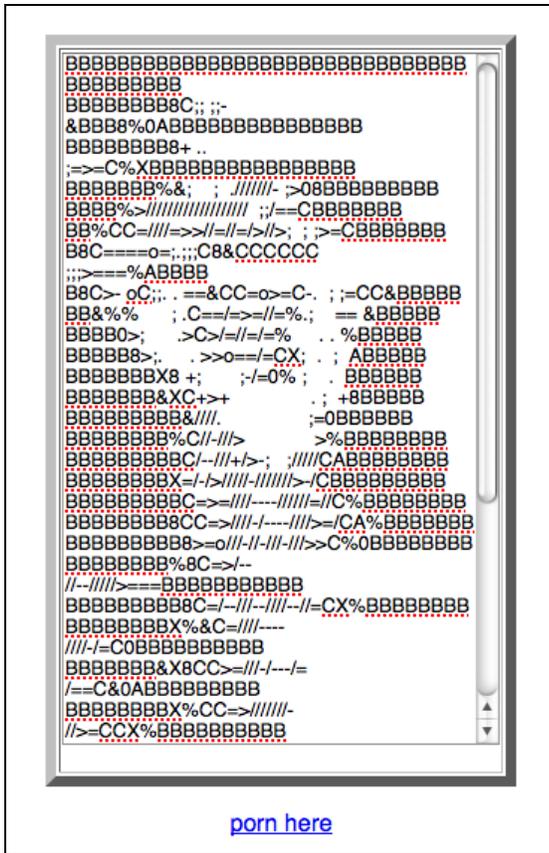


Fig. 4 - Énonciation éditoriale d'Alexei Shulgin : la cellule du « tableau » html qui contient la « fenêtre » et son « ascenseur » agissent comme une mise en abyme de parergon. L'image ascii mouvante apparaît légendée par un lien hypertexte menant en dehors du site<sup>11</sup>.

Plusieurs conséquences découlent de cette caractéristique première :

- d'une part, les créateurs profitent d'un faisceau illimité de possibles et les techniques d'écriture se complexifient,
- d'autre part, des matrices d'écritures comme les blogs, wikis, systèmes de gestion de contenu facilitent la publication et forment de nouveaux genres imposant leur énonciation éditoriale.

Enfin, les auteurs de littérature numérique utilisent les formes syntaxiques et sémantiques des textes en même temps qu'ils calculent leurs formes d'apparition à l'écran. L'énonciation éditoriale s'éloigne alors et les domaines de création des auteurs s'élargissent : alternant des écritures de surface que le lecteur pourra manipuler avec des constructions qui lui demeureront inaccessibles.

<sup>11</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : <http://www.easylife.org/xxx/anim.html>

Un des exemples les plus poussés est situé dans la revue électronique *Alire*<sup>12</sup> n°12, dans laquelle l'éditeur-auteur Philippe Bootz modélise une interface performative d'accès aux œuvres. Comme il avait été dit dès 2004, la médiation éditoriale des œuvres est assurée directement par un auteur générique guidant le lecteur, l'apostrophant quelquefois et se jouant de ses difficultés à se saisir d'œuvres insaisissables. « *Ce paratexte jaillissant sous les actions du lecteur joue avec l'instabilité du support informatique et dédramatise une maîtrise aléatoire de l'interface dont le comportement est directement dépendant du matériel utilisé.* » [Broudoux, 2005].

P. Bootz, expérimente toujours cet art de l'entrée dans « Les amis sur le seuil »<sup>13</sup>. L'interface est le prétexte, dans la double signification du terme. Difficile pour le lecteur d'accéder à un texte segmenté en bandes verticales défilant à des vitesses différentes. Cependant le désir de lire fonctionne et encourage le lecteur à rechercher une maîtrise illusoire du dispositif.

Le Tableau 1 (en annexe) rassemble les concepts qui servent à repérer les différentes formes, l'opérationnalité et les fonctions documentaires des textes selon les acteurs et les outils utilisés en milieu numérique.

### **Les différentes couches constituant les œuvres numériques**

Différentes approches de ce que l'on pourrait qualifier d'épaisseur numérique ont donné lieu à diverses théories, comme celle de « profondeur de dispositif » [Bootz, 2000] ou celle du « texte lié » de [Bootz, 2001] qui fait appel aux *textes auteur, machine, à-voir, lus*. Basé sur une division entre texte invisible, visible et lisible, ce modèle est indicateur des nouvelles fonctionnalités que l'auteur en milieu numérique est à même d'exercer.

[Hayles, 2002] a développé le concept de *technotexte* pour délimiter une catégorie de textes littéraires révélant leur mode de production par les particularités directement dépendantes de leur technologie d'inscription :

---

<sup>12</sup> Mots-Voir, 2004.

<sup>13</sup> URL vérifiée le 23 février 2012 : [http://www.bootz.fr/amis/les\\_amis\\_sur\\_le\\_seuil.htm](http://www.bootz.fr/amis/les_amis_sur_le_seuil.htm)

« *When a literary work interrogates the inscription technology that produces it, it mobilises reflexive loops between its imaginative world and the material apparatus embodying that creation as a physical presence* » (Hayles, 2002, p. 25).

Définissant clairement le processus réflexif provoqué par des œuvres de littérature numérique prenant en compte la matérialité du support dans « Writing machines », Katherine Hayles soutient que la forme physique des artefacts littéraires affecte toujours la signification des mots et des autres composants sémiotiques qui les accompagnent : « *My claim is that the physical form of the literary artifacts always affects what the words (and other semiotic components) means.* » (Hayles, 2002, p. 25).

Le *technotexte* de Hayles peut ainsi être rapproché de l'*architexte*<sup>14</sup> de [Souchier, Jeanneret, Le Marec, 2003] qui compare l'architecture informatique à un « outil d'ingénierie textuelle » conditionnant les textes numériques.

A rapprocher aussi du *technotexte*, le *cybertexte* dont Espen Aarseth avait esquissé la définition en 1997. Son travail de modélisation du concept de *lecture ergodique* visait à caractériser le travail de lecture spécifique aux hypertextes, où le lecteur est tenu de choisir sa voie devant une pluralité de possibilités.

« *The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. [...] During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for. This phenomenon I call ergodic, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words ergon and hodos, meaning "work" and "path."* » [Aarseth, 1997]

## **Œuvres support-surface et œuvres dispositif-support**

---

<sup>14</sup> « Nous nommons architextes (de *arkhè*, origine et commandement), les outils qui permettent l'existence de l'écrit à l'écran et qui non contents de représenter la structure du texte, en commandent l'exécution et la réalisation. [...] Structure hybride, héritée tout à la fois de l'informatique, de la logique et de la linguistique, l'architexte est un outil d'ingénierie textuelle qui jette un pont nécessaire entre la technique et les langages symboliques. » in Lire, écrire, récrire, pp.23-24.

L'idée qui sera donc défendue ici est qu'une partie des œuvres littéraires numériques tirent les lecteurs ou interacteurs, vers leur intériorité artefactuelle et qu'elles utilisent pour cela des marques de parergon d'auteurs ou d'éditeurs.

De tout temps, les supports d'inscription ont dicté leurs exigences et leurs marques lisibles appartiennent à un espace partagé, construit et géré par de multiples mains : acteurs du support, de la création, de la médiation, etc. Dans le cas des œuvres numériques, les interventions de ces acteurs ne sont plus construites sur des supports pérennes et sont en cours de remodelage. Les auteurs en milieu numérique manipulent donc des formes de parergon destinées à marquer des limites à des œuvres qui autrement auraient été difficilement identifiables.



Fig. 5 - @1984 : parergon de Jody sur le thème de l'authentification et du copyright.

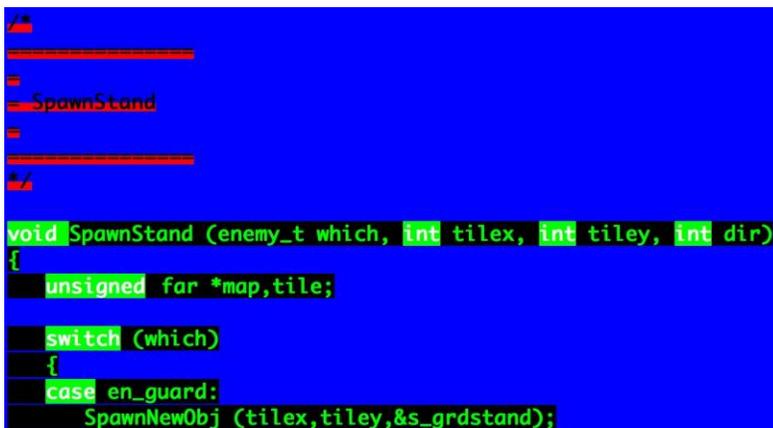
Pour mettre en évidence cette hypothèse, nous comparerons deux types d'œuvres en distinguant l'œuvre numérique de type support-surface de l'œuvre dispositif-support.

L'œuvre numérique de type support-surface reproduit les caractéristiques des œuvres réalisées sur des supports dont l'inscription est analogique. Dans ce type d'œuvre, les énoncés sont rendus accessibles

par une interface - chargée de déchiffrer et traduire graphiquement le codage informatique - qui peut être gérée par l'auteur mais aussi par d'autres acteurs comme les médiateurs spécialistes de l'énonciation éditoriale (ex : les designers). Le lecteur n'a alors accès qu'à sa partie visible et le parergon se matérialise hors de l'œuvre dans l'interface (Fig. 3 et 4).

L'œuvre numérique de type dispositif-support bouscule cet ordonnancement. La notion de dispositif voudrait traduire ici l'agencement de composants hétérogènes agrégé par l'intention de l'auteur, la surface de lecture et la programmation de réponses au lecteur, les éléments composites d'une œuvre éphémère.

Dans ce type d'œuvre, le support est travaillé dans toute son épaisseur et se matérialise au lecteur dans ses différentes couches lisibles et illisibles. L'interface se fond dans les énoncés et les énoncés prennent possession de l'interface. Lorsque l'œuvre est prévue pour être actable jusque dans ses tréfonds, les possibilités d'intervention du lecteur sont multiples et quelquefois même échappent à la volonté de leur auteur. Cependant, il est possible de prévoir un « simple » déroulement de l'œuvre devant un lecteur convoqué comme témoin d'un processus en cours (Fig. 6).

The image shows a snippet of C++ code on a blue background. The code is written in a monospaced font with some words highlighted in green. The code defines a function named 'SpawnStand' which takes four arguments: 'enemy\_t which', 'int tilex', 'int tiley', and 'int dir'. Inside the function, there is a variable declaration 'unsigned far \*map, tile;', a 'switch' statement on 'which', and a 'case' labeled 'en\_guard' which calls 'SpawnNewObj (tilex, tiley, &s\_grdstand);'.

```
/*  
-----  
= SpawnStand  
-----  
*/  
void SpawnStand (enemy_t which, int tilex, int tiley, int dir)  
{  
  unsigned far *map, tile;  
  
  switch (which)  
  {  
  case en_guard:  
    SpawnNewObj (tilex, tiley, &s_grdstand);
```

Fig. 6 - Extrait d'une œuvre de Jody transformant le code en énonciation.

Dans l'œuvre dispositif-support, le parergon est simulé, c'est un clin d'œil qui indique à l'interacteur une convention détournée, un repère dans un univers chamboulé. Et c'est sous la forme d'un technotexte que le parergon se matérialise, lorsque dans l'œuvre numérique se trouve une allusion au code comme à tout élément détaillant un artefact technologique propre au support sur lequel il se produit (Fig. 2, 5 et 7).



**Fig. 7 - Technotexte-parergon de Jody.**

Le Tableau 2 s'essaie à visualiser la différence des trajets de lecture entre les œuvres de type support-surface et celles de type œuvre-dispositif. Dans le cas de l'œuvre numérique de type support-surface, l'énonciation éditoriale est inscrite dans l'interface et l'architexte confiné au code. L'éventuel paratexte éditorial est distinct du paratexte d'auteur. Les trajets de lecture établissent des allers-retours entre l'interface et les énoncés. Mais dans le cas de l'œuvre-dispositif, les énoncés prennent place dans toute la profondeur du support qui est alors révélée par de multiples jeux, l'interface est prise en main par le paratexte d'auteur et les trajets de lecture expérimentent la plasticité numérique.

## **Conclusion**

Le travail artistique avec la matière numérique s'enracine dans une longue tradition d'expérimentations engageant instruments d'écritures, tableaux, caisses de résonance et supports de marquage et d'enregistrements diversifiés. Le net-art en tant que mouvement précurseur des années 1995 à 2005 constitue un exemple emblématique de l'art de l'entre-deux qui concerne à la fois celui de la forme et de la contreforme, et celui de l'appropriation de la médiation éditoriale.

Les concepts-clés d'identification des différentes couches conceptuelles baignant les œuvres issues de la théorie littéraire et des sciences de l'information et de la communication permettent d'identifier le mouvement qui vise à documenter l'œuvre vivante. Les technologies d'inscription spécifiques à la

création numérique publiée engendrent des travaux d'auteurs dont une partie seulement a été conçue comme observable par le lecteur.

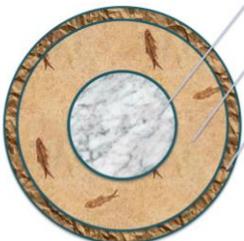
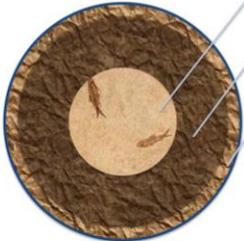
Deux types d'œuvres sont alors reconnaissables : celles dont la dominante consiste à utiliser le support comme surface d'expression sans laisser entrevoir leur structure interne et celles dont la dominante consiste à ouvrir le support au lecteur, il s'agit alors d'œuvres dispositifs visant à partager au lecteur-interacteur leur inhérente complexité : œuvres distribuées comme *Status Project*, œuvres où l'interface se transforme en énoncé d'auteur comme *@1984* ou *Les amis sur le seuil*.

La fonction première du parergon est de discerner les œuvres. Sa fonction seconde est de faire passer la création du statut d'œuvre à celui de document. Dans le processus autoritatif, l'auteur assume la responsabilité de ce passage en créant ses propres parerga, qui se présentent sous la forme de technotextes dans le cas du net-art.

**Tableau 1 - Formes, opérationnalité et fonctions documentaires des textes en fonction des acteurs et des outils dans la création littéraire numérique**

Acteurs et outils	Formes des textes		Opérationnalité des textes		Concepts théoriques		Fonctions documentaires
					Lettres	SIC	
<b>Créateurs</b>	Internes à l'œuvre : elles lui donnent un contour repérable		Constituent l'œuvre		Texte Paratexte auctorial Architexte	Texte Hypertexte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identification des œuvres, authentification des textes</li> <li>- Rediffusion à l'identique</li> <li>- Autorisations des modifications, commentaires</li> </ul>
	<b>Visible</b>	<b>Invisible</b>	<b>Visible</b>	<b>Invisible</b>	Parergon	Technotexte Cybertexte Texte-auteur	
	texte à lire	texte machine	texte observable	codage (formats, etc.)			
<b>Publication logicielle</b>	Interfaciques : contiennent l'œuvre		Médient l'œuvre		Péritexte éditorial	Enonciation éditoriale	<ul style="list-style-type: none"> <li>Présentation des œuvres, auteurs, lecteurs</li> <li>- Organisation : repérage, navigation, liaison</li> <li>- Contextualisation : attribution d'un contexte aux œuvres et aux lecteurs</li> </ul>
	<b>Visible</b>	<b>Invisible</b>	<b>Visible</b>	<b>Invisible</b>		Technotexte Cybertexte Architexte Texte-à-voir	
	texte à lire	texte codé, encodé, program-mé	repérage visuel (flèches, menus, etc.)	repérage informatique : métadonnées, etc.			
<b>Médiateurs</b>	Interfaciques : parcourent l'œuvre et identifient son contenu		Effectuent des repérages au sein des œuvres		Paratexte éditorial Intertexte Métatexte Epitexte public et privé	Enonciation éditoriale	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diffusion</li> <li>Médiation</li> <li>Inscription dans un système de représentation des connaissances</li> </ul>
	Externes : situent l'œuvre dans ses domaines		Interprètent et commentent				
<b>Publics</b>	Internes, interfaciques et externes		Ajouts, transformations, copies		Paratexte lectoral Hypertexte Intertexte	Lecture Cybertexte Méta-lecture	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conseil</li> <li>Repérage des usages</li> </ul>
	Lisent, parcourent, situent l'œuvre par rapport à une lecture personnelle		Commentaires, analyses, critiques				

**Tableau 1 – Œuvres de type support-surface et œuvre-dispositif. En rouge : les trajets de lecture des œuvres support-surface diffèrent de ceux des dispositif-support.**

<p><b>Œuvre numérique de type support-surface</b></p>  <p><b>Code</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Charpente invisible</li> </ul> <p><b>Énoncés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formes sémiotiques et symboliques</li> </ul> <p><b>Interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspérités retenant l'attention</li> </ul> <p>De manière traditionnelle, l'interface graphique se distingue des énoncés auxquels elle donne accès. Le code constitue la face cachée du support</p>	<p><b>Code</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ du support</li> </ul> <p><b>Énoncés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ de l'auteur</li> </ul> <p><b>Interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ de l'éditeur</li> </ul>
<p><b>Œuvre-dispositif et profondeur du support</b></p>  <p><b>Code</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Charpente révéée</li> </ul> <p><b>Énoncés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formes sémiotiques et symboliques</li> </ul> <p><b>Interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspérités retenant l'attention</li> </ul> <p>L'interface et les énoncés se mélangent. Le code contient des formes symboliques observables et accessibles. Les énoncés peuvent être entrelardés de codage. La limite entre interface et énoncés est floue.</p>	<p><b>Code</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ de l'éditeur, du logiciel, de l'auteur</li> </ul> <p><b>Énoncés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ du support et de l'auteur</li> </ul> <p><b>Interface</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Champ de l'auteur ou du logiciel</li> </ul>

## Bibliographie

Aarseth Espen J. Cybertext. « Perspectives on ergodic littérature ». The Johns Hopkins University Press, 1997.

Bootz Philippe. « Profondeur de dispositif et interface visuelle », Les Cahiers du CIRCAV n° 12, Gerico-Circav, Université de Lille 3, 2000, pp. 83-100.

Bootz Philippe. « Formalisation d'un modèle fonctionnel de communication à l'aide des technologies numériques appliqué à la création poétique », thèse de doctorat, université de Paris VIII, Paris, 2001.

Broudoux Evelyne « Autoritativité, outils, mémoire ». Communication aux Troisièmes Journées d'études franco-canadiennes. Séminaire Hypertexte, fiction, mémoire (dir. Robin Régine) 31 octobre 2003. UQAM, Montréal. [http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00001137](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001137)

Broudoux Evelyne. « Littérature numérique : existence d'un champ et communication des œuvres » (Dir. De Barros M. et Balpe J.-P.) in « L'art a-t-il besoin du numérique ? ». Colloque de Cerisy, 2004. Hermès/Lavoisier, juin 2006, pp.191-199.

Hayles Katherine. « Writing machines ». MIT Press, 2002.

Maza Monique. « Temps de pauses – Données « texte » et « données sensibles » - La fonction tableau dans les arts numériques in *E-Formes*. Écritures visuelles sur supports numériques (Saemmer A., Maza M.). Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2008.

Paloque-Bergès Camille. « Poétique des codes sur le réseau informatique : une investigation critique », 2006. <http://www.youscribe.com/catalogue/presentations/poetique-des-codes-sur-le-reseau-informatique-une-untitled-369379>

Souchier Emmanuel. « L'image du texte : pour une théorie de l'énonciation éditoriale ». *Cahiers de Médiologie* n°6, 1998.

Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joëlle (dir.). « Lire, écrire, récrire : objets, signes et pratiques des médias informatisés », Editions de la BPI, Paris, 2003.