

L'EXPÉRIENCE DU NET ART CADRES D'UNE RECEPTION NEGOCIÉE Une sociologie de l'usage des TIC

Jean-Paul Fourmentraux

▶ **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux. L'EXPÉRIENCE DU NET ART CADRES D'UNE RECEPTION NEGOCIÉE Une sociologie de l'usage des TIC. Sociologie et Sociétés, 2006. sic_00109107

HAL Id: sic_00109107

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00109107

Submitted on 23 Oct 2006

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.

L'EXPÉRIENCE DU NET ART
CADRES D'UNE RECEPTION NEGOCIÉE

Une sociologie de l'usage des NTIC

Jean-Paul FOURMENTRAUX

SOCIOLOGIE ET SOCIÉTÉS

Sociologie et sociétés est une revue savante thématique qui fait état de la réflexion et de la recherche sociologiques au Québec et à l'étranger. Depuis sa création en 1969, plusieurs thèmes ont été traités, qui décrivent et analysent diverses caractéristiques sociales du Québec et d'autres sociétés contemporaines. Connu dans le monde universitaire, la revue constitue un lieu de discussion important pour la communauté intellectuelle intéressée à travers le monde.

ISSN : **0038-030X** (imprimé)
ISSN : **1492-1375** (numérique)
Directeur : **Marcel Fournier**
Éditeur : **Les Presses de l'Université de Montréal**

- Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article à paraître: FOURMENTRAUX JP. 2007 « L'expérience du Net art : cadre(s) d'une réception négociée », *Sociologie et sociétés*, Montréal, Canada.

Résumé

Cet article propose de qualifier les rites et rythmes inhérents à la « mise en œuvre » de l'art avec Internet. L'objectif est de saisir la variété des opérations mobilisées pour la configuration et circulation de ces œuvres entre l'artiste et des « usagers-experts » qui déploient, eux-mêmes, des « tactiques » de réception outillées et expérimentées. L'analyse met en perspective les ressorts de cette réception négociée en la rapportant aux « cadres » plus conventionnels qui organisent l'expérience théâtrale et cinématographique. La confrontation avec ces formes aujourd'hui stabilisées de « rapports à l'œuvre » permet ici de spécifier le travail d'organisation, les schémas d'action et les procédures de réception spécifiques au Net art. Ce texte contribue ainsi à une sociologie des cadres et régimes de l'activité de réception aux prises avec les technologies de l'information et de la communication.

Mots clés : NTIC - Internet - Travail artistique - Cadres de l'interaction - Sociologie des publics

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 à moins d'importance que le saisir. Le « produire » n'est plus dans le « reproduire » mais dans le « re-produire » : l'œuvre d'art est dans l'événement toujours recommencé dont on ne peut conserver que des traces. (Balpe, 1999, p.65).

Les travaux de Passeron et de Pedler (1991, 1994) ont proposé de considérer le lien établi entre un spectateur et une œuvre d'art comme un pacte, un accord de connivence en amont des discours de légitimation. De ce point de vue, ils ont posé les prémisses d'une réflexion sociologique sur la singularité des actes de réception. Depuis lors, de nombreuses études se sont attachées à décrire la réception comme une activité, qui ne résulte plus uniquement d'un contact ou d'une rencontre, mais qui engage des savoirs et savoir-faire instrumentés et articulés dans une situation de réception (Livingstone&Lunt, 1993 ; Hennion, 1993, 2000 ; Esquenazi, 2002, 2003 ; Flichy, 2003). En focalisant l'examen sur l'articulation des cadres de la participation à l'œuvre ces études soulignent l'efficacité performative de l'activité des publics. Ce texte s'inscrit à la suite de ces directions de recherche et propose une sociologie des « actes de réception » tels qu'ils apparaissent cadrés et négociés au cœur de la situation du Net art.

Dans le contexte de la création pour Internet, ce type de contrat est constitutif de la participation du public dans l'œuvre. Diverses stratégies artistiques mettent en effet en scène la fabrication de ce public autant que, simultanément, la co-construction de l'acte de réception partagée entre l'artiste et les visiteurs de l'œuvre Net art[1]. Par conséquent, ce que recouvre communément la notion d'« exposition » peut être redéfini : non pas en tant qu'un objet culturel constitué, mais bien plutôt comme la résultante d'une opération caractéristique de « mise en exposition » (Davallon 1999). Ce nécessaire déplacement du regard, de l'objet constitué vers sa production, survient ici de l'analogie entre « exposition » et « média ». L'exposition doit y être considérée comme « média » du fait qu'elle propose tout à la fois un contenu et un mode de réception de ce contenu. Envisagé de la sorte, l'Internet comme support, outil et environnement créatif, permet simultanément une « mise en œuvre » et une « mise en exposition » du travail artistique (Menger, 2002). D'une part, il promeut l'agencement d'un contenu, et d'autre part, il compose le vecteur technique qui en permet l'appréhension. De ce fait, l'anticipation du « mode de réception » de ce qui est exposé peut-être intégré dans le dispositif déployé par l'artiste. Mais, si ce dernier préfigure l'activation de l'œuvre, s'il aménage bien un certain « réglage de la réception » (un guide de circulation autant qu'une matrice de signification), l'acte de réception lui-même doit être co-construit, traduit et négocié avec les visiteurs de l'œuvre. Autrement dit, si le travail artistique reste motivé par une intention individuelle d'où procède le dispositif (Duguet, 1988, 2002), le cadrage de la réception apparaît au contraire, du fait de la virtualité de l'expérience et de l'imprévisibilité de son résultat, comme une opération dialogique, nécessairement collective.

---

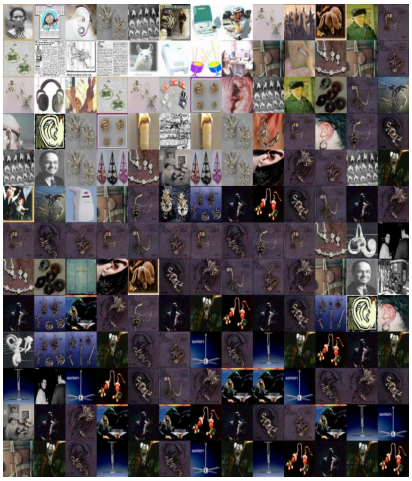
[1]Pour une étude détaillée de ces contrats, focalisée sur les tactiques artistiques de fidélisation du public, voir Fourmentraux, JP. (2002a). Une première analyse des modes de monstration et de propagation des œuvres Net art, est également présentée dans : Fourmentraux, JP. (2003).

La manifestation de l'œuvre 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 informé et instrumenté (Hennion, 2000).

La spécificité de l'œuvre Net art réside dans cette conjugaison d'une configuration (cadrage) socio-technique et d'une « mise en situation » (occasion) d'où résulte la mise en œuvre au double sens de l'expression : tout à la fois objet construit mais mouvant, action imprévisible mais constitutive d'une œuvre, elle-même incertaine, insuffisante et conflictuelle, comme articulation de tours de main et d'actions rituelles (De Certeau, 1990). Dans le but de qualifier ces formalités de pratiques, la suite du texte propose de distinguer les scripts d'emplois (Akrich, 1990) et les régimes d'action (Dodier, 1993) qui encadrent l'expérience de l'œuvre Net art. Couplé à l'examen empirique d'une œuvre, il expose une requalification des notions de « dispositif », de « cadre » et de « régime » d'action (socio-technique) ajustée à la mise en œuvre d'art. L'analyse croise le travail des différents actants, leur agencement et modes de relations, dans l'objectif d'éclairer la « fabrique » du fait artistique usant des technologies numériques et ses incidences sur la désignation de l'œuvre Net art.

Le partage d'une œuvre en procès : *Des_Frags* de Reynald Drouhin

Nous allons voir, par l'exemple, comment la pratique du Net art radicalise ici la question du potentiel communicationnel d'un média (l'Internet) qui constitue tout à la fois le support technique, l'outil créatif et le dispositif social de l'œuvre. Le dispositif titré *Des_Frags* par l'artiste Reynald Drouhin, invite les internautes à participer à la composition d'une mosaïque du Web. Chaque internaute est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres archives une image fixe. Une fois envoyée sur le site *Des_Frags*, cette image va servir de trame (matrice) sur laquelle viendront s'afficher d'autres images fixes ou animées récupérées sur le Web. Autrement dit, à l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, il revient à l'internaute, à partir de deux ou trois mots clés, de collecter sur le Net un nombre variable d'autres images, qui, une fois réduites, viendront se coller - telles des vignettes - sur son image matrice. L'opération donne ainsi forme à une mosaïque qui agrège différemment, selon des paramètres de densité et de transparence laissées au libre-arbitre de l'internaute, l'image matrice et celles qui sont extraites du Web.



Frag1. Fragmentation faible et opacité



Frag2. Fragmentation importante et transparence

Les deux images mosaïques ci-dessus illustrent des variations possibles de ce processus - leur rendu témoignant d'un des nombreux paramétrages possible de l'application. Il s'agit ici

de tests réalisés par l'artiste. Dans le premier fragment (*Des_Frags* n°12345678), l'image matrice apparaît peu découpée et peu visible du fait du manque de transparence des images vignettes prélevées sur le réseau. Le second test (*Des_Frags* n°12345679) montre au contraire une trame considérablement fragmentée par de multiples images vignettes qui rendent la transparence plus importante. De ce fait, la lecture d'ensemble laisse très clairement apparaître l'image initialement soumise pour composer la matrice, où l'on découvre un portrait d'enfant. *Des_Frags* compose une œuvre plastique traitant de deux caractéristiques informatiques fondamentales : la fragmentation et la défragmentation. La manipulation informatique aborde les thèmes de l'identité et de la perte de soi sur le réseau : l'appropriation et le détournement de données existantes sur le Web pour leur faire dire autre chose que leur contenu initial ainsi que la profusion, l'éphémère, etc.

Le propos de ce texte n'est pas, à partir de ce seul exemple, de révéler les mécanismes cachés du processus de création et encore moins l'essence, présumée, d'une « œuvre » Net art. Le dispositif retenu montre bien qu'ici, au contraire, l'œuvre ne se donne pas comme une entité ontologique « déjà-là » dans laquelle se seraient cristallisés le talent et l'intention artistique. *Des_Frags*[2] prolonge le déplacement de l'objet vers le processus artistique entamé durant les années soixante : celui, promu par l'art minimal, qui érige en enjeu déterminant, l'expérience de l'œuvre, pour un spectateur devenu participant ; celui également, engagé par les artistes conceptuels, qui tient pour essentiel le seul « concept de l'œuvre », jusqu'au refus, parfois, de toute production matérielle. Au-delà du débat sur le statut des objets et des œuvres, l'interrogation se déplace vers le travail même de la médiation (Hennion, 1993, 1997) opérée via des techniques, entre un créateur et son public. Pour s'attacher davantage aux modalités plus pragmatiques de la mise en œuvre du Net art : une mise à l'épreuve d'un cadre négocié pour la réception de *Des_Frags*, un dispositif pour, par et avec Internet, qui ne peut exister et se déployer ailleurs que sur la toile, tant il joue des dimensions de dispersion et d'évolutivité propre au réseau.

Les coulisses du dispositif : un environnement dynamique et incrémental

> (…) plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. (Stanley, D. E. 1998).

La notion de dispositif est éminemment polysémique. En témoigne, l'emploi de ce vocable dans des domaines d'application très variés - la police, l'armée, le droit, l'art et la recherche -, où il renvoie à des pratiques sociales extrêmement diversifiées[3]. Les travaux de Michel Foucault (1975) sur le concept de dispositif insistent déjà sur le travail des procédures et des technologies, même si celles-ci y sont envisagées comme des instruments d'aliénation, de contrôle social ou de pouvoir : à l'image des dispositifs de surveillance tel que le « panoptique disciplinaire[4] ». Ce premier éclairage conceptuel de la notion sera souvent

---

[2] Rejoignant en cela les principales caractéristiques des créations pour Internet : - Interactives par définition, ce sont des procédures dynamiques, évolutives pour la plupart d'entre elles ; - inachevées par principe, elles croisent l'instantané - le temps réel - et le long terme - la sédimentation dans le temps ; - collectives par ambition elles exploitent les ressources du réseau et déjouent les modes d'appropriation symbolique.

[3] On trouve une illustration de la « migration » de ce concept dans les actes du colloque international « Dispositifs et médiation des savoirs » organisé les 24 et 25 avril 1998, par les laboratoires GReMS (Groupe de Recherche en Médiation des Savoirs - Université catholique de Louvain - Belgique) et GRAME (groupe de recherche sur les apprentissages, les médias et l'éducation - U. Paris 8). Voir une sélection d'articles dans, Jacquinot-Delaunay, G., Monnoyer, L. (1999).

[4] Voir particulièrement le chapitre intitulé « Qu'est-ce qu'un dispositif ? », de Foucault, M. (1975).

repris, par la suite, pour en souligner la vision exagérément normalisatrice :

> (…) une élaboration rigoureuse, minutieuse et remarquablement féconde de la notion de dispositif. Quadrillage des espaces, occupation et découpage du temps, gestion des déplacements, surveillance de tous les moments, règlements tatillons, panoptique, investissement des corps, etc. Dispositifs disciplinaires, normalisation plutôt que répression. Il s'agit de montrer l'intrication du pouvoir avec un savoir « technique » spécifique : « construction de tableaux », prescriptions de manœuvres », « imposition d'exercices », « objectivation », « fonctionnalité », calculabilité », surveillance », observations », « mesures comparatives qui ont la norme pour référence », « mécanismes scientifico-disciplinaires », etc. (Berten, 1999).

Déjà, dans les domaines précurseurs de la composition musicale[5]ou de l'architecture, la définition attachée à la notion de dispositif manquait à faire consensus : dans l'espace des discours le vocable de dispositif voisinait ou alternait, selon les cas, avec le terme de structure, mais il lui manquait alors une dimension dynamique ; ou de système, mais c'est alors la place du sujet qui faisait défaut ; ou de réseau, selon une acception qui soulignait l'équilibrage, souvent arbitraire, de différents éléments hétérogènes pour faire « tenir » la situation. En effet, si elles incluent désormais « l'action des sujets », nécessaire aux dispositifs et à leurs actualisations, ces acceptions focalisent néanmoins trop exclusivement l'attention sur le déterminisme technique de cette relation.

Plus tard, un mouvement important de revalorisation des techniques sera l'occasion, pour de nombreux philosophes et sociologues, d'entreprendre de mieux rendre compte des usages de ce concept et des incidences pratiques qui en découlent. Divers courants de recherche prennent alors pour objet d'étude l'articulation des faits techniques et sociaux : l'ethnométhodologie, l'anthropologie des sciences et des techniques, ou la tentative « médiologique », sont de ceux-là. Au cœur de ce tournant général, un nouveau rapport aux objets s'esquisse, qui réhabilite la notion de dispositif et montre qu'un autre rapport avec le monde matériel ou objectal est possible : non plus sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur le mode de la fréquentation et du contact, voire du jeu[6]. Dans une telle perspective, les objets cessent d'être asociaux, ils deviennent des supports, des instruments et des médiations pour l'action, et sont engagés au même titre que les humains dans le déploiement des produits et dans le tissage des « mondes » où ils font sens et circulent. Au-delà du caractère prioritairement technique du dispositif[7], l'attention est désormais focalisée sur les configurations et relations réalisées entre les éléments matériels et humains. Les nouvelles technologies de l'information placent en effet le « dispositif » au centre d'une relation homme-machine. Cette « relation » à pour particularité d'engager autant des humains que les outils techniques qui composent leur environnement (aménagé) et cadrent leurs manières de faire (conventionnelles).

En ce sens, le concept de dispositif contraste avec la notion de « système » : si le terme de dispositif permet de penser l'agencement de différents éléments, il n'en détermine pas pour autant l'assemblage[8] :

---

[5] L'usage du concept de dispositif est en effet introduit dans le domaine musical dès 1972, par Pierre Schaeffer (alors responsable de l'ORTF), pour qualifier l'ensemble de règles de fonctionnement propres à un produit médiatique. Schaeffer, P. (1972), p.158-159.

[6] Voir notamment, Callon, 1992 ; Akrich, 1993 ; Conein et al., 1993 ; Dodier, 1993 ; Latour, 1994, Bessy et Chateauraynaud, 1995 ; Collins et Kush, 1998.

[7] Que la définition la plus brute désigne comme un ensemble de pièces constituant un mécanisme, un appareil quelconque.

[8] L'étymologie permet, en outre, de clairement distinguer entre ces deux acceptions. Dispositif est un dérivé du radical latin dispositum, supin de disponere (dis + ponere, c'est-à-dire « placer en séparant distinctement » ou «

> **Dispositif** [dispozitif] n. m. - av. 1615 ; 1314 adj « qui prépare » ; du lat. dispositus → disposer. **2.** (v.1860) Manière dont sont disposées les pièces, les organes d'un appareil ; le mécanisme lui-même → machine, mécanisme. **3.** Ensemble de moyens disposés conformément à un plan. (Extraits : Le Petit Robert de la langue française - 2000).

Le « dispositif » renvoie, d'une part, à l'action de disposer et de mettre dans un certain ordre les divers éléments qui composent l'œuvre ; mais d'autre part, il désigne également le résultat de cette action. Le dispositif, entendu en tant que machine et comme mécanisme, subsume tout à la fois l'acte et la manifestation artistique, et inclue ainsi des possibilités de comportements[9]. Or, cette ambivalence du dispositif entre configuration (environnement technique) et cadre (organisation sociale) de l'action, déplace le régime d'appréhension de l'œuvre d'art. Le dispositif n'est plus ici un intermédiaire qui vient se situer entre les sujets communicants, mais un environnement dans lequel ces derniers entrent désormais activement (Baudry, 1975; Barthes, 1975) : l'espace transitionnel et potentiel de la rencontre *avec* l'œuvre. Moins « panoptique », le dispositif revêt ici une dimension plus pragmatique, interactionniste. Il introduit dans le champ de l'instrumentalité le recours à de nouveaux moyens d'action, notamment la *délégation* et la *décentralisation* (Charlier, P. & Peter, H. (1999). Par conséquent, le dispositif renvoie aux objets, à la technique, mais également aux sujets qui expérimentent, utilisent, détournent, s'approprient, jouent avec les dispositifs ou sont pris par eux, contraints ou fascinés (Hert, 1999). De ce point de vue, la notion de « dispositif » voisine 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 « d'attachement » (Latour, 1999), de « configuration » - ou d'agencement - (Strauss, 1992) et de « mise en œuvre » (Goodman, 1996 ; Genette, 1996), dans l'objectif de servir une appréhension analytique appariée de « l'écriture » et de « l'action » artistique. Selon l'approche visant à éclairer l'action de ceux qui conçoivent : là où se joue la médiation, non pas « avec », mais « dans » l'environnement technique (Norman, 1993 ; Thévenot, 1998 ; Latour, 1994), poursuivant en cela la direction de recherche initiée par la « sociologie de la médiation » d'Antoine Hennion (1993).

Du dispositif aux cadres de l'expérience : l'Interface d'une réception négociée

> (…) l'analyse doit alors passer par les mêmes médiations, allant des humains et des institutions aux cadres de la perception, aux éléments matériels, et jusqu'aux détails les plus précis des œuvres et de leur production : elle permet ainsi de franchir le fossé désastreux qui séparait analyses sociales des conditions de l'art et analyses esthétiques ou sémiotiques des fameuses « œuvres elles-mêmes » (Hennion, A., 1993).

L'usage antérieur du terme d'installation en art contemporain, préfigure des pratiques et désigne des objets qui relèvent déjà d'une économie propre aux dispositifs. Les fondements traditionnels de l'œuvre comme objet unique, achevé et autonome n'ont en effet cessé d'être remis en cause par les nouvelles modalités de création que constituent la performance et

---

arranger, ordonner, régler »). Système est, quant à lui, dérivé du grec sustêma qui décrit un groupement, un « assemblage » ou un « ensemble » dans un seul corps qui se tient debout (°sista-, °sta- « être debout »). Tandis que, disponere décrit la séparation ou la répartition des différents éléments, chacun dans une sorte de stratégie.

[9] L'expérience du Net art est en effet partagée entre une double logique de "contrainte" et d'"aléatoire" déployée par les dispositifs : (1) l'écriture/code/machine étant souvent contrariée par, (2) l'imprévisibilité/apparition/altération du public.

l'installation artistique. Les installations ont d'abord étiré le concept d'œuvre d'art comme environnement. En choisissant de concevoir des installations, les artistes ont en effet proposé une mise en scène des principaux constituants de la représentation et ont ainsi initié des processus de mise en relation plus que des objets. Les installations vidéo ont à cet égard déployé un paradigme théâtral de l'expérience de l'œuvre, par appropriation de « certains projets essentiels du théâtre expérimental de cette époque, tels que l'exploration de nouveaux rapports avec le spectateur, sollicité chaque fois de façon différente, ou la mise en œuvre d'autres logiques discursives » (Duguet, 1988). Ainsi envisagée, l'installation promeut déjà un art en situation dans lequel l'expérience de l'œuvre par le spectateur constitue un enjeu déterminant. La perception de l'œuvre nécessite désormais le déplacement d'un visiteur engagé dans un parcours et impliqué dans la marche de l'œuvre.

McLuhan (1968) a montré ces relations intriquées entre dispositif, cadre et action, sur le terrain de l'expérience télévisuelle : en soulignant les faiblesses du dispositif télévisuel, transformant le spectateur en écran et nécessitant un important travail de (re)construction active de l'image, vis-à-vis du dispositif de projection cinématographique, sur un écran distant, vers lequel pouvait s'exercer le regard davantage et réflexif du spectateur. Roland Barthes (1975) analyse la relation au dispositif cinéma dans une acception moins critique et selon une visée plus pragmatique. Un « dispositif cinématographique » reposant sur un agencement complexe : une surface réfléchissante (l'écran), un facteur de contrainte (le siège), la soustraction des alentours (l'obscurité de la salle), un faisceau lumineux d'image-mouvement (le projecteur) et une surface de réception (l'œil du spectateur). Autrement dit, l'écran et le projecteur, le faisceau lumineux, le siège fixe et l'obscurité, leur disposition ainsi que leurs effets et contraintes sur le spectateur (l'isolement, la libération de l'œil, la circulation de l'esprit dans l'image), constituent le dispositif sans lequel il ne peut y avoir d'expérience cinématographique.

L'heuristique de ce concept de dispositif provient, dans le contexte du Net art, de ce qu'il permet de rendre compte de l'inclination vers l'autonomie des divers fragments de l'œuvre ainsi architecturée. L'examen détaillé du champ sémantique du Net art illustre combien ces notions d'« architecture » et de « configuration » y jouent un rôle essentiel. N'y est-il pas, en effet, toujours question d' « adressage », de « site » ou d'« espace » et de « réseau » ? L'exemple retenu met en perspective cette extrême complexité de la combinaison des « cadres » (Goffman, 1991 ; Heinich, 1991) qui organisent l'expérience artistique. *Des_Frags* présente une forte stratification de l'œuvre en différents fragments enchâssés qui composent le dispositif Net art : la matrice informatique (immergée), l'interface infographique (visible) et les contenus processuels et évolutifs (virtuels). Il suffit de vouloir décrire la localisation, l'action de ce projet et ce qui en résulte pour prendre la mesure de ce caractère multicentrique. De ce point de vue, *Des_Frags* associe en effet un logiciel en ligne, programmé pour assister la composition d'une image mosaïque, une image trame fournie par l'internaute et une série d'images vignettes collectées sur le Web à partir d'une requête par mot clés.

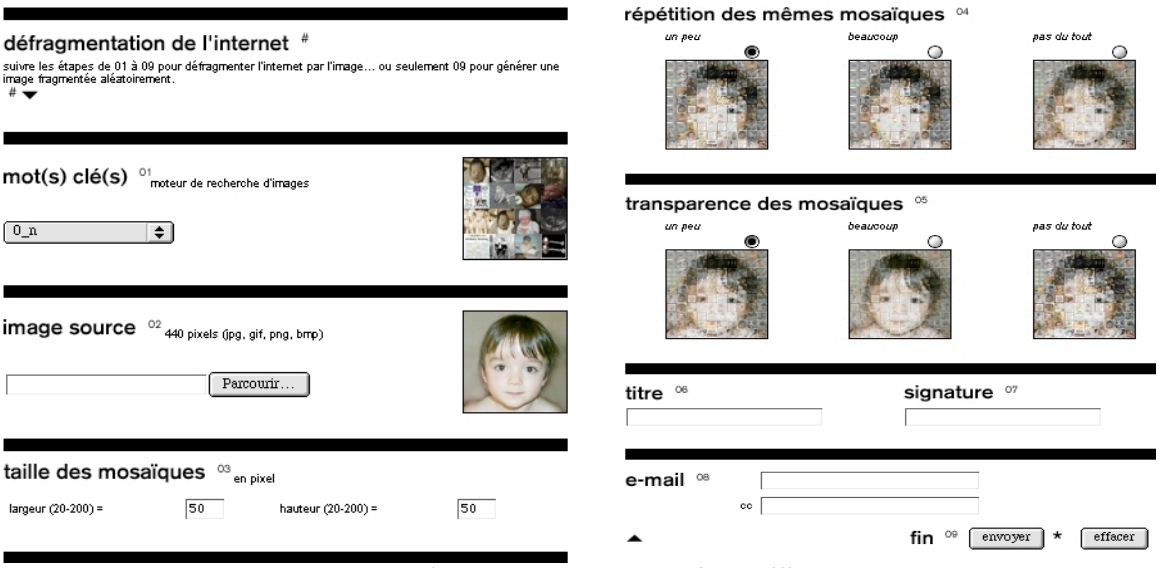


Fig.3. *Des_Frags* : Interface utilisateur

Dans une perspective voisine de la scénographie, le dispositif établit ainsi des règles d'agencement de ces fragments, en même temps qu'il établit certains réglages de l'action, ainsi que des modes particuliers d'implication des internautes visiteurs. L'interface du projet joue un rôle central dans ce cadrage de l'expérience artistique : c'est elle, en effet, qui permet aux internautes d'envoyer l'image se trouvant sur leur disque, de paramétrer leur requête par mot clés, de faire tourner les moteurs de recherche d'image, ainsi que les programmes chargés de leur découpages et montages par-dessus l'image matrice. Médiation par laquelle transitent les diverses traductions du projet artistique, ajustées aux contraintes techniques et dirigées vers l'action du public, l'interface réalise une configuration à la fois fonctionnelle, communicationnelle et plastique[10]. Partagée entre esthétique et opérationnalité, elle incarne l'outil, l'objet et le milieu sociotechnique au sein duquel pourront simultanément s'inscrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre et s'inscrire la réception active du public. Sa fonction est donc de fournir une représentation perceptible de la profondeur du dispositif conçu par l'auteur, et en second lieu, de former pour le visiteur un cadre de lecture et d'action. Objet intermédiaire du dialogue autant que de l'activité concrète, l'interface promeut ainsi une traduction « minimale » de la complexité des éléments qu'elle relie[11]. « Cadre » de l'évènement Net art, elle s'apparente au rideau qui sépare la scène théâtrale des coulisses (Goffman, 1991). À la suite du cinéma expérimental ou de l'art vidéo, les expérimentations du Net art interrogent les constituants de l'œuvre et ébranlent les rôles et fonctions qui leur sont attachés. Dans ce contexte, l'interface et les images ne composent plus le cœur de l'œuvre : elles participent, au même titre que divers autres éléments, à l'agencement et composition du dispositif. Ce dernier exerce une « mise en situation » mettant conjointement en jeu l'artiste et le visiteur, l'ordinateur et ses périphériques (écran, clavier, souris), l'algorithme de programmation, le code source, les multiples interfaces, la déclinaison des contenus (les matériaux disposés par l'artiste, apportés par le visiteur, générés

[10] Pour une ethnographie du travail de conception de l'interface, focalisée sur les « négociations » entre l'artiste et l'informaticien pour lui conférer simultanément sa forme (plastique) et ses fonctionnalités (ergonomiques), sur le rôle des objets techniques, le partage des taches et de la paternité dans ce processus, voir : Fourmentraux, JP, (2002b).

[11] L'interface simule en effet une « caricature » de l'aspect technique du programme, une « carte » de la position supposée de chaque acteur et une « figuration » de l'information portée par l'œuvre.

par la machine ou par le réseau).

L'expérience de l'œuvre résulte de l'activation de ces différents fragments enchâssés en un dispositif incluant une avant scène (l'interface), une scène (les matrices, les vignettes, la galerie éphémère), ainsi que les coulisses de l'œuvre (le programme, les fragments d'application, les stocks d'images, les moteurs). Une avant-scène formalise le lieu de l'action, où l'œuvre pourra être « jouée » ou « déjouée » via l'interface : c'est la part visible qui opère la traduction (pauvre) du dispositif. La scène devient ensuite le lieu de la représentation, partagé par l'artiste et le « public » où s'inscrivent les manifestations ponctuelles et circonstanciées de l'œuvre. Les coulisses restent, quant à elles, réservées au trio-auteur, incarné par la machine, l'artiste et l'informaticien. Cette boucle rétroactive institue de cette manière un jeu pleinement symétrique à trois partenaires : l'artiste (qui initie et réagit au processus), le visiteur (qui actualise des versions du dispositif), et enfin l'œuvre elle même (qui se déploie et se manifeste au contact de ces multiples « prises » intentionnelles ou automatisées).

L'œuvre à trois mains : procès, altération et alteraction

> « Le cadre n'organise pas seulement la signification, mais aussi l'implication. Au cours d'une activité, les participants ne se contentent pas d'acquérir un sens de ce qui se passe mais, normalement, ils se retrouvent aussi spontanément, à des degrés divers, absorbés, pris, captivés[12]. »

L'analyse de ce cadre expérientiel permet de préciser la relation de réception dans ce contexte. *Des_Frags* instaure une logique de délégation, laissant aux internautes la possibilité d'un « bricolage » des divers constituants de l'œuvre. Ce bricolage opère ici par la (re)composition de signes préexistants : une transposition et un recyclage d'où résultent des versions et des variantes de l'œuvre. Le dispositif Net art contribue ainsi à l'effacement de la barrière qui séparait en deux entités distinctes le producteur et le consommateur de l'œuvre. Ni véritablement rationnel, ni rédhibitoirement déterminé, le « regardeur » développe des prises actives sur l'image et sur l'œuvre qu'il pourra déjouer (Duguet, 2002) ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés, « performée ». Par conséquent, la notion d'interactivité ne peut rester circonscrite et limitée à son usage informatique[13] : elle permet ici d'étendre et enrichir la définition pragmatique de l'interaction. En saisir les enjeux suppose de se placer non plus du seul côté de la machine (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. L'examen laisse apparaître différents pôles de l'action partagée : trois postures relationnelles dans (intra), avec (co) et entre (inter) les dispositifs du Net art.

---

[12] Goffman, E. cité par Heinich, N. (1991).

[13] 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 » d'où 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.

Intra-	→	dans
Co-	→	avec
Inter-	→	entre

- L'intra-action désigne l'activité à l'intérieur du dispositif. Elle caractérise la relation homme/machine qu'il est tentant de réduire à un art du cliquable, dans lequel l'internaute se contente d'opter pour tel ou tel trajet. Ce mode relationnel dispositif se déploie selon une logique combinatoire déléguant aux internautes la possibilité d'un bricolage[14] des divers constituants de l'œuvre. L'acte de réception consiste ici en une recomposition de signes préexistants et d'éléments précontraints dont la nature ne peut être modifiée. Cette action sur l'œuvre, s'il peut être ici question d'un agir, ne mobilise que faiblement la créativité ou l'inventivité de l'internaute. Cette logique d'organisation du visible, en excluant toute imprévisibilité, institue selon le principe de l'anti-hasard une forme d'art sous contrainte. Le mode d'action s'apparente davantage à la figure du jeu *(game*) dans lequel tous les scénarios de parcours sont largement précontraints.

- La co-action désigne le fait d'agir ensemble *sur* le dispositif : une co-action par laquelle l'usager participe de l'extension et maturité de l'œuvre, en articulant son action à celles des autres participants. La participation qui en résulte, si l'on peut en mesurer les incidences, ne promeut nullement la continuité temporelle et la proximité spatiale qui caractérisent habituellement les situations de dialogues. L'extension qualitative s'ancre dans cet apport désormais possible pour l'internaute de données secondaires qui viennent bel et bien transformer l'œuvre. Ce mode altératif permettant à l'internaute de marquer et d'accroître l'œuvre par un apport de matériaux inédits.

- L'inter-action désigne le fait d'agir collectivement *par* l'intermédiaire du dispositif. Impliquant ainsi, au-delà de la possibilité de co-action différée, une réciprocité de l'échange. Si le Net art exclut le face à face interactionniste (Goffman, 1991), certains dispositifs préfigurent néanmoins cet art de la relation. Dans cette perspective, l'idée même d'une image collective ne signifie pas pour autant la privation d'un espace personnel. Il ne s'agit pas, en effet, d'une superposition (sur l'écran) de la surface de création offerte à chacun, mais de la juxtaposition provisoire de zones privatives. La cohérence éphémère de l'oeuvre globale dépendant alors de l'apport concerté de tous, et de la capacité de chacun à intégrer la dynamique d'ensemble. Ce mode relationnel institue alors des apports extérieurs responsables de la dynamique de l'œuvre : il ne s'agit plus ici de la variation d'éléments précontraints, ni même de l'ajout incrémental de matériaux en superposition, mais bien davantage de l'habitation d'un contexte de communication.

Le déploiement de l'œuvre Net art distribue ainsi différentes séquences technologiquement *cadrées*, visant à impliquer l'internaute et à le rendre actif. Pour en rester à un niveau pragmatique de l'analyse, le schéma suivant propose une synthèse de ces différentes figures de l'action *sur* et *avec* l'œuvre du Net art, en les rapportant aux modes d'interactivité et formes d'interaction disposées par l'artiste :

---

[14] Reprenant en cela une orientation bien connue de l'art contemporain : la figure du recyclage et de la combinaison d'éléments, ou de la réorganisation par permutation d'un « stock » d'informations ou de « données élémentaires » disposées et re-disposées en un nouvel ensemble constituant une totalité. Cf. Lévi-Strauss, C. (1969). *La pensée sauvage*. Paris, Plon, p.27.

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

- Le mode de lecture s'apparente ici à celui correspondant au régime du livre imprimé. La lecture des dispositifs Net art s'y effectue sur un mode linéaire, sans offrir de possibilité de bifurcations intertextuelles et encore moins la capacité de transformation du corpus original. Elle introduit néanmoins les caractéristiques propres de la page informatique en ce qui concerne ses dimensions et sa possibilité de parcours. La lecture comprend, dans ce contexte, la possibilité d'une circulation dans la page, qui intègre les hors champs de l'écran. L'interface logicielle permettant dans certains dispositifs de se mouvoir, à l'aide des ascenseurs, en périphérie de l'écran, sous et à côté de l'affichage immédiatement visible.

- Le mode de la navigation jouit des possibilités hypertextuelles promues par la mise en forme numérique. La visite implique désormais une exploration des différentes pièces disposées par l'artiste. Non linéaire, la lecture se fait sur un mode réticulaire, au fil d'un parcours constitué par une série de bifurcations, de liens en liens, dans les arborescences du dispositif. La circulation s'opère dans un corpus informationnel agencé par l'artiste selon un diagramme de relations et d'intersections sémantiques ou visuelles prédéfinies, entre l'interface, la galerie éphémère, les règles du jeu et son générique.

- Le mode de la perturbation intervient dans les dispositifs qui réagissent aux actions du visiteur. L'objet de cette action ne se limite alors plus à la navigation dans un espace d'information, mais se déploie via l'altération de la forme et du contenu de ces informations. Les actions du visiteur ont alors des incidences directes sur l'œuvre qu'elles viennent altérer : des dispositifs comme *Des_Frags* sollicitant l'apport de matériaux de la part du public. C'est, dans ce dernier cas, l'intégration et la disposition de ces matériaux qui constituent l'action conjuguée du dispositif artistique (moteur de recherche d'image de *Des_Frags*).

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

- Le mode de la communication apparaît dans les dispositifs d'échange qui déploient un environnement mis à la disposition des visiteurs, désormais co-auteurs du processus de

conception d'une création collective. L'acte artistique consiste à disposer un espace en creux dans l'objectif qu'il soit investi et habité. Souvent, plus que le résultat proprement dit, c'est le processus d'activation de l'environnement créatif lui-même, qui est élevé au rang d'œuvre. Ici, la communication renvoie à l'activité partagée entre les différents producteurs du contenu : l'auteur (l'artiste) demeurant le seul responsable de l'installation et du cadre processuel.

Conclusion : l'interprétation clôt le travail d'auteur

La configuration spécifique des dispositifs Net art engage donc une redéfinition des « conventions » (Becker, 1988), censées organiser et permettre la circulation, aussi bien que la réception, des œuvres artistiques. L'expérimentation est désormais le mode privilégié de perception de l'œuvre Net art. Celle-ci ne se donne plus d'emblée, à condition que cela même ne soit pas un mythe, mais se présente essentiellement comme un processus, qui engage les modalités de son exploration et de sa réalisation. Cette préoccupation pour le temps et pour la durée de l'expérience fait de ces constructions anticipatoires des « œuvres ouvertes » (Eco, 1965) par excellence, qui se prêtent à une infinité d'interprétations autant que de vécus. Le « récepteur » s'y voit attribuer un rôle se plus en plus capital : tout est agencé pour « lui redonner la main, le sortir de la contemplation, en refaire comme le musicien amateur l'artisan de sa propre jouissance esthétique » (Hennion, 1997). En outre, à l'instar de la figure du « joueur », il peut simultanément s'éduquer et être éduqué à percevoir les stratégies de l'auteur, selon des processus de collaboration spécifiques. L'interprétation se transmue alors en une « interprétation par expérimentation » qui revêt ici les aspects ludiques d'une « jouabilité » (Boissier, 2001). La participation se fait donc bel et bien au cœur de l'œuvre : elle n'est plus simple variation d'interprétation, mais se veut au contraire une extension du propos initial. Il ne s'agit plus, à l'inverse de l'interprétation musicale, de reproduire, mais bien de re-produire (Balpe, 1988), pour parfois même déjouer (Duguet, 2002) l'invitation potentielle. En ce sens, le Net art promeut l'instauration d'une dynamique d'échange entre l'auteur, l'acteur et l'œuvre, qui contrarie toute représentation immanente, au profit d'une succession d'interprétations possibles. À l'issue de ce parcours, on mesure mieux comment la réception de l'œuvre devient désormais un « travail » sur le matériau artistique. 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. Or cette configuration, au-delà de l'agencement qu'elle promeut, délègue simultanément *l'interprétation* et la *fabrication* de l'œuvre. 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, par la mise en scène d'un savant équilibre entre distance et proximité, entre tension, séparation et union *dans* et *autour* de l'œuvre. Pour résumer, les dispositifs cadrent ainsi, tout à la fois, des « coefficients d'actualisation » et des « modes de collaboration » à l'œuvre. En outre, ils font de ces différentes logiques de parcours des matériaux artistiques à part entière.

Au-delà des principaux enjeux de cette observation et analyse circonstanciée, l'approche déployée dans ce texte consiste à présenter une anthropologie du travail artistique attentive aux différentes formes de « commerce » et « d'accomodement » (Thévenot, 1990, 1994) qui lient les acteurs sociaux aux « scripts » (Akrich, 1993) ou « programmes d'action » des dispositifs artistiques. Ce point de vue contraste avec une sociologie qui, en isolant les étapes de la production, de la diffusion et de la réception artistique, s'est moins intéressée aux formes d'investissements « actanciels » dans et par l'œuvre d'art. Il convient pour rendre compte de la « carrière » (Kopytoff, 1986 ; Becker, 1988) des œuvres, saisies au fil de leurs appropriations et transformations successives, de montrer ce travail actif pour faire œuvre. Et là encore, ce travail *à* l'œuvre est un domaine peu abordé par la sociologie de l'art : il

constitue souvent la part d'ombre ou la « boite noire » de nombreuses études du fait artistique. Or, cet oubli systématique contribue à réifier l'approche de la production artistique en tant qu'une donnée ontologique « de fait », saisissable uniquement dans sa conformation stabilisée et valorisée, rendue non problématique. Si la notion même « d'œuvre » avait déjà largement souffert des altérations promues par « l'installation » ou la « performance » artistique contemporaine, le terme de « dispositif » souligne une nouvelle extension de ces frontières. S'y rejoignent un modèle de l'installation à entendre comme un agencement, qui renvoie ici à la manière dont le site est disposé par l'artiste, et un modèle de la performance, à comprendre comme le « Work of art » (Goodman, 1996), qui renvoie au fonctionnement et à la mise en œuvre d'art, au « faire-faire » de l'œuvre (Latour, 1999) aussi bien qu'à ce que « les œuvres font » (Heinich, 1998). Cette perspective analytique de *l'œuvre en actes* (Fourmentraux, 2003) contourne donc la distinction historiquement constituée par la spécialité « Sociologie de l'art » entre études de la production (sociologie des artistes) et études de la réception (sociologie des publics) des œuvres d'art. Elle permet au contraire de saisir conjointement le travail *à* l'œuvre et le travail *de* l'œuvre pour faire art.

Bibliographie

AKRICH, M. (1990), « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération ». *Techniques et Culture*, n°16, pp.83-110.

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* (pp. 35-58). Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales.

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.

BAUDRY, J.-L. (1975). "Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité". *Communications*, numéro 23, Paris, Seuil.

BECKER, H. S. (1988), *Les mondes de l'art*. Paris : Flammarion.

BERTEN, A. (1999), Dispositif, médiation, créativité : petite généalogie, *Hermès* n° 25.

BESSY, C, CHATEAURAYNAUD, F. (1995), *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*. Paris : Éditions Métailié.

BOISSIER, J. L. (2001), « La perspective interactive. Visibilité, lisibilité, jouabilité », *Revue d'esthétique*, n° 39, Paris, éd. J.-M. Place.

CALLON, M. (1992), « Sociologie des sciences et économie du changement technique : l'irrésistible montée des réseaux technico-économiques ». In *Ces réseaux que la raison ignore,* p. 53-78. Paris : L'Harmattan.

CHARLIER, P. & PETER, H. (1999) « Introduction : contribution à une théorie du dispositif », In Jacquinot-Delaunay, G., Monnoyer, L., « Le dispositif. Entre usage et concept ». *Hermès*, n°25, Édition du CNRS.

CONEIN, B. (1990), « Cognition située et coordination de l'action : la cuisine dans tous ses états ». *Réseaux CNET*, n°43, p.99-110.

CONEIN, B., DODIER, N., THEVENOT, L. (Eds.). (1993), « Les objets dans l'action ». Coll. Raisons Pratiques, n°4. Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociale.

COLLINS, H., KUSH, M. (1998), *The Shape of Actions. What Human and Machines can Do*. Cambridge : MIT Press.

DAVALLON, J. (1999), *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris, L'Harmattan.

DE CERTEAU, M. (1974), *La culture au pluriel*. UGE, coll. « 10/18 ».

DE CERTEAU, M. (1990), *L'invention du quotidien, Tome. 1 : « Arts de faire »*. Paris : Gallimard, coll. « Folio/Essais ».
DODIER, N. (1993a), « Les appuis conventionnels de l'action. Éléments pour une pragmatique sociologique ». *CNET. Réseaux, n°62*.
DODIER, N. (1993b), « Les arènes des habiletés techniques », In Bernard Conein, Nicolas Dodier et Laurent Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques, n°4*, p. 115-139. Paris : Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales.
DUGUET, A.-M. (1988), « Dispositifs ». *Communications,* pp.221-242. Seuil. Paris.
DUGUET, A. (2002), *Déjouer l'image*. Jacqueline Chambon, Nimes.
ECO, U. (1965), *L'œuvre ouverte*. Paris : Éditions Le Seuil.
ESQUENAZI, JP. (2002), Les non-publics de la télévision, *Réseaux*, vol.20, n°112-113, 2002.
ESQUENAZI, JP. (2003), *Sociologie des publics*, La découverte, Coll.128, 2003.
FLICHY, P. (2003), *L'innovation technique*, La découverte, Paris.
FOUCAULT, M. (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Paris : Éditions Gallimard.
FOURMENTRAUX, J.-P. (2002a), « Les ficelles du dispositif artistique « Mouchette » : Implication du spectateur et mise en forme de la réception dans le Net art ». *Archée*. Janvier 2002.
FOURMENTRAUX, J.-P. (2002b), « L'œuvre, l'artiste et l'informaticien : compétence et personnalité distribuées dans le processus de conception en art numérique », *Sociologie de l'art,* OPuS 1, L'Harmattan, 2002.
FOURMENTRAUX, J.-P. (2003), « *L'œuvre en actes* » - *Sociologie du Net art*, Thèse de Doctorat de 3eme cycle, Université de Toulouse II.
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.
HEINICH, N. (1991), Pour introduire à la cadre analyse, *Critique*, n°535, décembre 1991.
HEINICH, N. (1998), *Ce que l'art fait à la sociologie*. Paris : Minuit.
HENNION, A. (1993), *La passion musicale - Une sociologie de la médiation*. Paris : Ed. Métailié.
HENNION, A. (1997), « La musicalisation des arts plastiques ». In Odile Blin & Jacques Sauvageot, *Images Numériques. L'aventure du regard.* p. 147-151. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
HENNION, A. MAINSONNEUVE, S. GOMART, E. (2000), *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, La Documentation Française, Paris.
HERT, P. (1999). « Internet comme dispositif hétéro topique ». *Hermès*, n° 25.
JACQUINOT-DELAUNAY, G., MONNOYER, L. (dir.1999). "Le dispositif. Entre usage et concept". *Hermès*, n°25, Édition du CNRS ;
KOPYTOFF, I. (1986), « The Cultural Biography of Things : Commodization as Process ». In Appadurai A, *The social Life of Things. Commodities in Cultural Perpective*. Cambridge : Cambridge University Press.
LATOUR, B. (1994), « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité ». *Sociologie du travail*, n°4, p.587-608.
LATOUR, B. (1999), « From the concept of network to the concept of attachement ». *RES*, 36, Automne 1999.
LIVINGSTONE, S. LUNT, PK. (1993), Un public actif, un téléspectateur critique. Hermès, 11-12, 145-158.
MENGER, P.-M. (2002), *L'art comme travail.* Actes : « Actes des 1ères Rencontres Internationales « Arts, Sciences et Technologies ». La Rochelle. Internet : http://www.univ-lr.fr/mshs/.
MENGER, P.-M. (2002), *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses du capitalisme* . Seuil. Coll. La république des idées.
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*, n°68.
SCHAEFFER, P. (1972), *Machines à communiquer*, Paris, Le Seuil, 1972, T. II.
SOURIAU, E. (1956), « L'œuvre à faire ». *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février 1956.
STANLEY, D. E. (1998), *Essais d'interactivité. Hypothèses, analyses et expériences*, Université Paris 8. Mémoire de DEA. Laboratoire d'Esthétique de l'interactivité, Paris.