



HAL
open science

LES COULISSES DU CYBERART

Anne Sauvageot, Jean-Paul Fourmentraux

► **To cite this version:**

Anne Sauvageot, Jean-Paul Fourmentraux. LES COULISSES DU CYBERART. "Vers une Sociologie des Oeuvres" Actes des cinquièmes rencontres internationales de sociologie de l'art de grenoble (GDR CNRS OPuS - Oeuvres Publics, Sociétés), sous la direction de Jean-Olivier Majastre et Alain Pessin., 2001, Université Pierre Mendès France. sic_00109115

HAL Id: sic_00109115

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00109115

Submitted on 23 Oct 2006

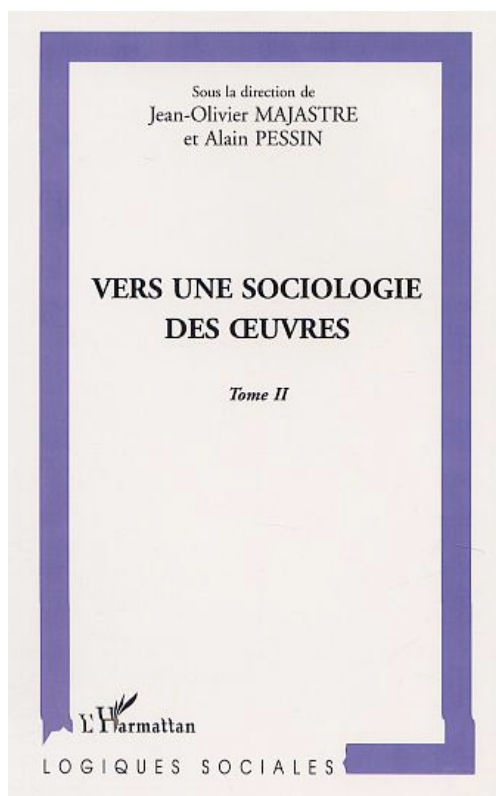
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.

LES COULISSES DU CYBERART

Anne SAUVAGEOT
et Jean-Paul FOURMENTRAUX

- Version "auteurs" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article publié : SAUVAGEOT A., FOURMENTRAUX JP. 2001 « Les coulisses du Cyberart », In Pessin, A. & Majastre, O. (sld), *Vers une sociologie des œuvres*, L'Harmattan, Paris, pp. 121-132



VERS UNE SOCIOLOGIE DES ŒUVRES

Tomes I et II – Sous la direction de Jean-Olivier Majastre et Alain Pessin
L'Harmattan, Logiques sociales

Le colloque " vers une sociologie des œuvres " s'est tenu à Grenoble en novembre 1999. Traditionnellement, on réserve aux sociologues l'étude du contexte, et aux historiens d'art l'analyse interne de l'œuvre. Entre l'externe et l'interne, il reste un entre-deux à explorer, qui est peut-être le territoire véritable de l'exercice de l'œuvre. Ce colloque a permis d'explicitier les problèmes que l'on rencontre lorsque l'on cherche à cerner au plus près, avec un regard de sociologue, " l'œuvre elle-même ".

ISBN : 2-7475-1140-5 • 2001 • 474 pages

Alors même que l'on assiste à l'inflation d'expériences artistiques sur le web avec la création chaque jour de nouveaux sites, alors même que ces sites ont acquis, pour la plupart d'entre eux, reconnaissance et légitimité institutionnelles, jamais pour autant le statut de l'œuvre - sa définition et sa localisation - n'est apparu aussi ambigu.

Les artistes, en effet, sont de plus en plus nombreux à investir le réseau et nombreuses aussi sont d'ores et déjà les revues qui apparaissent (le plus souvent *on line*) pour parler de cet art, de ses formes, de son actualité, de son avenir¹. Et pourtant à quel regard cet art *soluble* dans le réseau fait-il appel ? Parler d'œuvre est-il encore fondé alors même que les référents qui la garantissaient - originalité, unicité, authenticité... - font défaut, alors même surtout qu'elle sollicite toutes les formes de collaboration comme conditions premières de son actualisation ? Sans doute, la question peut-elle même être formulée de façon plus abrupte : dans le contexte de cet art *sur le réseau* et *pour le réseau*, où commence l'œuvre, où s'achève-t-elle ? Faut-il la dénicher dans les coulisses de la machine, autrement dit dans les algorithmes de sa programmation, faut-il la saisir au vol lorsqu'elle s'affiche sur l'écran, faut-il la poursuivre dans les métamorphoses qu'engendre la contribution de ses spectateurs ?

L'enquête que nous avons menée pour le Ministère de la culture² en collaboration avec L'Ecole d'Architecture de Toulouse, permet d'affiner les questions et d'apporter quelques éléments de réponse. Cette enquête nous a conduits à *fouiller* ces œuvres interactives en même temps que nous nous sommes entretenus avec leurs auteurs (une trentaine au total). Et de fait nous avons peu à peu appris à chercher derrière le visible, derrière l'image, le montage qui les organisait. Si celui-ci n'apparaît guère sur l'image, il devient pourtant visible dans ce qui se transforme et se déforme d'une image à l'autre ou d'une page à une autre.

¹ A côté de *Leonardo* du MIT sont apparus d'autres journaux comme *Idea on line* de l'association CHAOS ou *Synesthésie* pour citer deux revues françaises ou encore *Electronic Journal of Visual Arts* (EVA) au Canada.

² Culture visuelle et art collectif sur le web, Anne Sauvageot et Michel Léglise, avec la contribution de J.P. Fourmentraux et M. Azam, Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture et de la Communication, 1999.

<http://www.culture.gouv.fr/culture/mrt/bibliotheque/sauvageot/sauvageot.htm>

1. De l'œuvre au dispositif

Autrement dit, dans cet *art de la relation* ou cet *art du dialogue* (les termes sont déjà nombreux pour qualifier sa dimension interactive), l'œuvre de toute évidence se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister. L'affichage sur l'écran n'est que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle. L'œuvre, dès lors, devient, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la soutiennent.

La problématique, sans doute, n'est pas nouvelle puisque toute image, tout tableau, sont des dispositifs qui impliquent tout à la fois un potentiel technique (matériaux, supports, outils...), un potentiel symbolique (codes, normes, valeurs...), un potentiel institutionnel (financement, diffusion, marché...), etc. Mais si cette notion de dispositif n'est pas neuve, elle nécessite néanmoins pour son usage dans le contexte du cyberart d'être revisitée au regard du principe d'interactivité dont il se réclame. Un dispositif, au sens littéral du terme, n'est pas seulement un système, mais la disposition des éléments de ce système, en raison pour chacun d'entre eux d'une certaine stratégie. Le tableau, notamment, aussi banal soit-il, implique des différences de compétences, ordonne et combine les rôles de chacun, isole l'artiste et le spectateur dans leur statut respectif - même si, comme le prétendait Marcel Duchamp, un tableau n'existe que par rapport au regard de l'autre. L'art sur le réseau, quant à lui, radicalise de fait ce mode interactif auquel aspirait Duchamp, en recombinaison de façon tout autre la répartition des rôles. Dans le dispositif interactif, le visiteur est en effet à la fois le témoin de l'œuvre - c'est à dire le spectateur - en même temps qu'un élément indispensable à sa réalisation - c'est à dire l'acteur. Evidemment, l'intention du concepteur du site est traduite dans le dispositif. Le concepteur met en place les conditions potentielles de la participation attendue du visiteur qu'il désire, suivant le cas, simple invité ou acteur réel d'une tâche définie.

Envisager l'œuvre numérique interactive comme un dispositif à part entière, c'est envisager alors non pas une mais plusieurs œuvres enchâssées. Ce concept permet ainsi de rendre compte des interactions qui sont au principe de l'œuvre tant du point de vue des coopérations qu'elle a nécessitées - entre artiste et informaticien - que de celui de la participation des visiteurs qu'elle autorise. Ce sont là les raisons qui nous ont conduits à analyser la manière dont est pensé le site en glissant ainsi d'une signification des œuvres à une typification des dispositifs, ce dont nous voudrions rendre compte ici à partir de quelques-uns des exemples que nous avons observés.

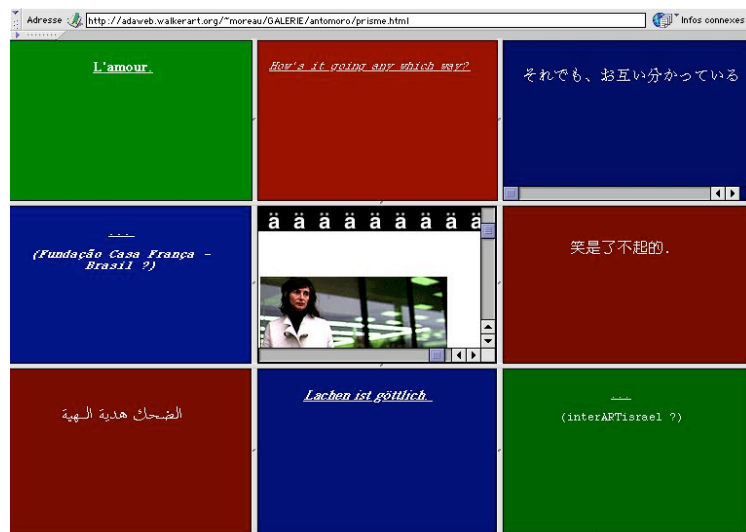
2. Une typologie des dispositifs

L'étude systématique d'un nombre important de créations nous a en effet permis de repérer quatre grands types de dispositifs au regard de leur mode d'interactivité :

a. Les dispositifs à exploration.

Ils proposent le niveau d'interactivité le plus basique et n'offrent guère d'autre espace de liberté que le choix d'un parcours de liens en liens. Ce sont des dispositifs généralement pré-définis par l'artiste, ne laissant aucune possibilité de transformation.

"*On se comprend*" d'Antoine Moreau est un exemple significatif des dispositifs à exploration. On ne fait ici que parcourir l'œuvre. Néanmoins ce parcours, plus que de simplement mettre en scène les possibilités hypertextuelles et hypermédia du médium, rend compte du caractère rhizomatique de l'Internet. Il s'agit d'un dispositif technique assez complexe. La partie immédiatement visible à l'écran n'est qu'une portion d'un agencement de différents éléments en différents lieux.



"*On se comprend*" se présente sous la forme d'une page de 8 fenêtres contenant chacune d'entre elles 12 phrases. Chaque phrase est traduite en 8 langues (Anglais, Chinois, Arabe, Hébreu, Portugais, Allemand, Japonais et Français) et correspond à un site hébergeant le projet. Il s'agit d'un système

de multi-fenêtrage. Ce n'est qu'après avoir sollicité les 12 phrases d'une même fenêtre que le dispositif affiche dans la fenêtre centrale la page du site hébergeur de la portion d'œuvre correspondante. Ainsi, et même si l'artiste propose une explication sommaire et évoque des règles de jeu, ce n'est qu'à l'issue de ce parcours, de cette exploration, que l'on peut entrevoir la nature du dispositif. Car, plus que d'afficher la page d'accueil du site hébergeur dans la fenêtre centrale, ce dispositif génère à notre insu notre déplacement dans les différents serveurs. Il n'y a ici rien de spectaculaire, le seul indice de ce déplacement est l'adresse http qui apparaît dans le menu Location de notre navigateur. On a effectivement basculé dans le fragment qui se trouve hébergé ici ou là. L'interface explorable, telle qu'elle apparaît à l'écran, soutient un dispositif plus complexe composé de différents fragments informatiques dispersés sur le réseau dans 8 serveurs, ou sites miroirs, ainsi liés et reliés par l'artiste. Du reste, ces sites ont été choisis pour être les plus intéressants en Art Contemporain. L'intention qui a présidé à ce travail était de produire une création qui soit simultanément présente en différents lieux, dans différents sites miroirs. Ainsi que le commente lui-même Antoine Moreau, *"c'est ça qui m'intéressait, l'idée de manifester et d'amplifier des liens, l'ubiquité des dossiers qui se trouvent partout."*

b. Les dispositifs à contribution.

Les dispositifs de cet ensemble comptent sur le visiteur comme contributeur, par apport de matériaux propres ou de transformation de matériaux existants, à une création collective. L'apport ou la transformation portent sur des matériaux visibles, et non plus sur de simples éléments d'information, comme une position ou un clic de souris. Ce sont des dispositifs participatifs. Les contributions des spectateurs ont une incidence directe sur l'œuvre.

Maurice Benayoun propose par exemple dans *"Et moi dans tout ça 1 ?"*, *une unique occasion de modifier (provisoirement) le monde par sa présence. Cette œuvre nous présente le monde sous la forme d'une vue aérienne plane. Nous pouvons librement choisir une partie du monde et (se) lâcher dessus tel un petit caillou (grain de sable) qui en tombant sur terre, déforme les continents qu'il touche. Le monde est ainsi provisoirement modifié par notre présence. Provisoirement parce que cette déformation - ainsi que le grain de sable qui l'a provoquée - se réduira progressivement jusqu'à ce que le monde reprenne sa forme initiale.*



c. Les dispositifs à altération.

Ils permettent, quant à eux, de participer en commun et en temps différé à la transformation ou à l'évolution d'une création artistique. Dans ce contexte, non seulement je mets mon grain de sel (ou de *sable*), mais je mets la main à la pâte. Ce sont des systèmes incrémentaux. L'œuvre est cumulative et "grossit" avec le temps au fil des contributions. La relation cependant ne se situe pas dans la réciprocité et le simultané mais dans l'alternance. Chacun, à tour de rôle, apporte sa contribution et si la somme de ces ajouts agrémente et poursuit l'œuvre, celle-ci n'est jamais que la mise en scène collective d'actions isolées. La relation à autrui ne s'inscrit pas dans la synchronicité du geste : c'est une inscription et non un dialogue. " Je participe et pourtant demeure à l'extérieur comme spectateur ". Le participant est dépossédé de l'assemblage et de la mise en forme finale.

ChainReaction, initié en 1995 lors du Siggraph à Montréal illustre de façon exemplaire ce type de dispositifs. La coordinatrice de ce site pionnier (le premier à ne proposer que de l'information graphique) est Bonnie Mitchell de Syracuse University (NY, USA). On peut ainsi traduire une partie de la page d'invite : " *ChainReaction* est un projet de chaîne *artistique collaborative* qui s'étend continuellement à mesure que des individus participent autour du monde. Le " processus collaboratif " est le suivant : un participant choisit sur un catalogue de 32 images initiales l'une d'entre elles

avec l'intention de la travailler et de la modifier. Cette image lui est prêtée pendant trois heures et pourra éventuellement à son tour être choisie par un nouveau participant. En effet, chaque image travaillée donne naissance à une lignée, et une image-mère ne peut avoir que deux enfants.



La structure proposée est celle d'un arbre binaire qui se développe au gré des participants. Une particularité intéressante de *ChainReaction* est l'automate qui se cache derrière : les actions de l'utilisateur sont surveillées par un programme sur le serveur qui gère les prêts d'images et les arrivées des nouveaux matériaux. Ce programme, écrit en langage Perl, a un nom évocateur : c'est le "moteur de collaboration". Le fonctionnement de ce site paraît totalement automatique. Par ailleurs on peut noter un glissement intéressant : sur ce site, la personne qui va prendre une image est nommée "participant". Dès qu'elle a renvoyé une image, on la désigne comme "artist" et peut de fait signer son oeuvre. Le nombre d'images constituées à partir des premières est de l'ordre de 350 au bout d'environ quatre ans de fonctionnement, et le but assigné est de 1000 images.

d. Les dispositifs à alteration.

Ce sont des dispositifs à contribution qui permettent de participer conjointement, de collaborer non plus en différé mais en temps réel à l'émergence d'une œuvre collective. Ce mode alteractif permet en effet de vivre et de sentir l'action et la réaction simultanées que chacun peut entretenir avec plusieurs personnes.

Un exemple (peut-être unique) de ce type de dispositif est le *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber. Ce projet expérimental sur l'interaction collective a débuté en 1986 avec le minitel, et utilise maintenant le réseau haut débit Backbone de l'Internet. Il représente certainement un pas qualitatif dans l'utilisation du web. L'infrastructure du réseau est utilisée avec le protocole particulier Multicast qui permet une interaction "tous-tous" en temps réel sans recourir à un serveur central. Toute la puissance du réseau peut se manifester dans cette approche nouvelle, pour des expériences inédites changeant le mode de rapport aux autres. Le principe du *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 sont fixés par courrier électronique, afin de participer à la création d'une image commune.



Chacun dispose d'un logiciel assez rudimentaire de dessin bitmap, dont l'apprentissage est immédiat. Chacun pour soi modifie l'image que tous voient, altérant formes et couleurs. L'action de chacun est donc visible par l'ensemble des participants et est ainsi déterminée par l'état de l'image à un instant donné, résultat de l'action de tous. La modification de l'image se fait donc en continu et en temps réel. Chacun en intervenant propose des formes en continuité ou rupture avec les zones périphériques. L'artiste reconnaît dans ce processus, des cycles de vie propres, des moments où l'on voit

émerger des supers signes, qui succèdent a une première phase chaotique. Puis de nouveau le chaos, et ainsi de suite.

3. L'image comme interface

La création artistique sur le web, parce qu'elle est essentiellement un art de la programmation, un assemblage de codes, se rapproche ainsi sans doute davantage de la culture de l'écrit que de celle de l'image. On peut entrevoir de fait un déplacement du statut de l'image dans ce contexte. Aussi présente soit-elle, l'image n'est en effet que rarement une finalité en elle même, mais plutôt un lien, une interface qui affiche sur l'écran la structure langagière, visibilise le programme, en même temps qu'elle relie l'auteur et le public, l'ensemble des participants. L'image, ainsi augmentée, acquiert d'autres fonctionnalités. Elle endosse le rôle d'interface du parcours et de la mise en relation dans l'œuvre d'Antoine Moreau. Elle visibilise dans cette œuvre le réseau actualisé et créé par l'artiste. Elle est image en creux dans les autres dispositifs, espace et réceptacle de l'intervention et des transformations successives. Mais encore, interface communicationnelle dans l'œuvre d'Olivier Auber, elle est l'espace ouvert de la création collective en temps réel. Dans l'expérience du *Générateur Poïétique*, ce qui est produit est manifestement sans importance, l'image n'a aucune qualité esthétique particulière, et l'image finale n'a pas plus d'intérêt que n'importe quelle image intermédiaire. Ainsi dans ce contexte de la création pour le web, les images sont utilisées tantôt comme prétexte à constituer une œuvre contributive, tantôt comme prétexte à rencontrer les autres dans une tâche coopérative. Dès lors l'image, subordonnée à l'écriture, présentifie le projet interactif et actualise sa programmation au point que certains artistes en prédisent la disparition. Les images selon Maurice Benayoun sont “ *une phase transitoire. Une sorte d'interface nécessaire, de lieu de passage, un sas, un lieu de transition entre le visiteur, l'explorateur de ce monde et ce qu'on lui donne à vivre* ” Dès lors, si leur présence s'accroît, elles interviennent de moins en moins comme des images. Elles tendent à être et à permettre des événements, des univers, des situations, des actions.

4. L'échappée de l'œuvre

En contribuant à une œuvre - en différé ou en temps réel - le visiteur participe donc à son extension, à sa maturité et son action s'articule avec celle de la collectivité. De telle sorte que si l'artiste est bien le concepteur des règles du jeu, l'initiateur de l'œuvre, cela signifie-t-il pour autant qu'il en régle l'évolution ? La contribution des utilisateurs ne risque-t-elle pas de

déborder l'intention du créateur ? Demeure t-il jusqu'au bout le "maître d'œuvre" ? Autrement dit, quelle attente l'artiste peut-il nourrir de voir ses propres référents partagés ? Les multiples directions à partir desquelles l'œuvre se forme elle-même peuvent en effet en altérer la cohérence, risque que les artistes sont du reste prêts à encourir comme en témoignent les propos de Valéry Grancher au sujet de son œuvre *Alone*, une installation dédiée à la mémoire des victimes des différentes épidémies à travers les époques : *"Je ne maîtrise pas les réponses, elles ne sont pas calibrées. Il peut y avoir toutes sortes de réactions . Et par exemple, ici, il n'y a pas seulement des gens qui ont envoyé des confessions, il y a des trucs cathos et même un parti d'Al Gore qui dit que c'est normal que les pédés aient le sida (je caricature, mais c'est un peu ça). Ce qui est intéressant, c'est de voir l'opacité de cette communication. Quelle est la proportion de pertinence là-dedans ? En fait, il y a l'éventualité de l'œuvre qui se retourne"*.

Cette participation collective peut donc conduire à une sorte d'évidement de l'œuvre, vouée à sa perversion. De même, si par définition, l'œuvre ne devrait avoir de fin, on peut assister néanmoins à son épuisement. Ou plutôt, il n'y a pas de fin mais on tend vers un intérêt moindre car si les premières modifications sont riches de sens, les visiteurs en viennent à modifier les modifications sans avoir aucune idée du contexte.

5. Les prémisses de l'œuvre

S'il est donc impossible d'évaluer a priori la capacité d'extension d'une œuvre, il est tout aussi difficile d'en définir le commencement. L'œuvre, comme il a été dit plus haut, n'est pas seulement son actualisation. Elle intègre la programmation de son dispositif qui relève bien davantage du savoir-faire de l'informaticien. En effet, si un petit nombre des artistes que nous avons rencontrés ont conceptualisé et réalisé seuls leur œuvre, la plupart indique avoir travaillé en coopération étroite avec un - voire plusieurs - informaticiens. C'est au cœur même du processus de conception que se joue ainsi, bien souvent, entre artiste et informaticien, le difficile partage de l'intention créatrice. Difficile sans aucun doute parce qu'il suppose l'échange de compétences et de points de vue différents, "problématique" aussi parce qu'il conduit à une reconstruction des rôles dont peut avoir à se défendre l'artiste. Entre l'artiste et l'informaticien se construit en fait le plus souvent un espace de médiation, de traduction et de négociation. Les différents intervenants ne s'appuient pas sur les mêmes savoirs et ont des codes et des vocabulaires différents ce qui implique des efforts de communication et de représentation non ambiguës. Se pose ainsi la

question des différents niveaux de manipulation et de lisibilité de l'intention créatrice et de l'information auxquels ont accès les acteurs, à des degrés divers, selon leur compétence. Comment les informaticiens intègrent-ils en effet dans l'exercice de leur compétence la finalité esthétique de l'œuvre ? Et réciproquement quelle esthétique l'artiste peut-il percevoir dans l'encodage des formes qu'il projette ?

6. Esthétique de l'information

Débordant les précédentes questions, surgit ainsi celle d'une esthétique de l'information, non pas au regard d'une psychologie fonctionnelle de la perception comme l'avait proposée Abraham Moles dans le cadre de la cybernétique mais du point de vue plus traditionnel du sentiment et de l'émotion. Si certains mathématiciens ou physiciens ont pu parler de la beauté de leur objet peut-on évoquer de même celle des logiciels ? Alors même qu'*aesthesis* renvoie à la dimension du sensible, comment redéfinir les attributs d'une esthétique "sans objet" ? Autrement dit, peut-on penser une esthétique de l'informatique indépendamment de son objectivation dans des formes sensibles ?

Sans vouloir développer ici une philosophie du beau, un élément de réponse, plus trivial, nous est fourni par la bande, ici en l'occurrence par le petit monde des artistes en réseau. L'événement qu'ils commentent sur le web n'est pas sans portée sociologique puisqu'il institue ce qui pourrait n'apparaître qu'un fait divers. Pour la première fois, dans le domaine des arts électroniques, un non-artiste est récompensé pour son œuvre. Le premier prix *Ars Electronica 99* (catégorie Net) a en effet été décerné à Linus Torvald, inventeur de Linux. Cet événement, aussi minime soit-il, témoigne de l'élasticité des frontières des mondes de l'art et projette l'esthétique hors de son carcan habituel.