

LES COULISSES DE L'ŒUVRE NET ART

Jean-Paul Fourmentraux, Reynald Drouhin

▶ **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux, Reynald Drouhin. LES COULISSES DE L'ŒUVRE NET ART. Ligeia, dossiers sur l'art, 2003, n°45-48, pp.116-122. sic_00109119

HAL Id: sic_00109119

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00109119

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 DE L'ŒUVRE NET ART

DES_FRAGS PROCESS

Jean-Paul FOURMENTRAUX
et Reynald DROUHIN



- Version "auteurs" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article publié : FOURMENTRAUX JP. & DROUHIN R. 2003 « Les coulisses de l'œuvre net art », *Ligeia* CNRS, n°45-48 Juillet-Décembre 2003, Paris, pp.116-122. Version en ligne dans *Leonardo MIT Press* : http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/actes.html.

Résumé

La conception des œuvres d'art pour ordinateur engage différentes contributions, artistiques et informatiques, qui instaurent un morcellement de l'activité créatrice et des modes pluriels de désignation de ce qui fait "œuvre". En amont, l'activité créatrice met en scène une polyphonie énonciative et un travail de négociation permanent confrontant des régimes et logiques d'actions antagonistes. La mise en scène de l'activité de conception associe deux formes d'écriture : l'écriture de l'algorithme de programmation d'une part, et l'écriture de l'idée ou du concept (au sens d'intention) artistique d'autre part. En aval, le dispositif numérique est tour à tour désigné comme "produit" dissocié de l'œuvre comme fragment d'application logicielle ou algorithme informatique, et comme "œuvre" intégrant la part informatique du programme. Enfin, le spectateur est à son tour associé à l'œuvre qu'il actualise en contribuant à son développement par l'altération de l'idée initiale ou par l'apport de matériaux propres. Dès lors, l'œuvre d'art pour Internet ne correspond plus au concept d'objet achevé et localisable, mais s'inscrit davantage comme un processus, un dispositif collectif ouvert et interactif. Cette communication propose à partir d'un dispositif précis (Des_Frags) de souligner les déplacements engendrés par ce partage et cette délégation du processus créatif sur la notion traditionnelle "d'œuvre d'art". Qu'est-ce qui fait "œuvre" dans ce contexte ? Quelles en sont les caractéristiques propres ? Entre avant scène et coulisses, comment est-elle simultanément désignée, perçue et agie ?

Chaque internaute est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres archives une image fixe quel qu'en soit le thème. Une fois envoyée sur le site *Des_frags*, cette image matrice va servir de trame sur laquelle viendront s'afficher d'autres images fixes ou animées récupérées sur le Web pour composer une image mosaïque finale. 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.

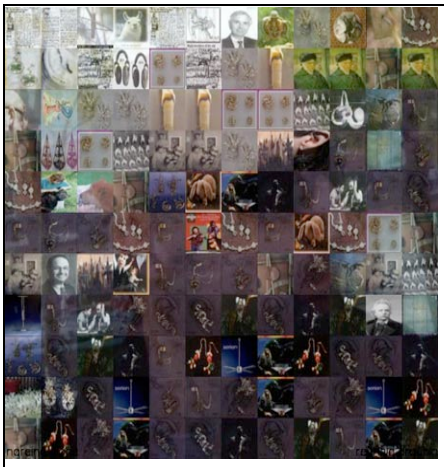


Fig.1 : des_frags n°12345678

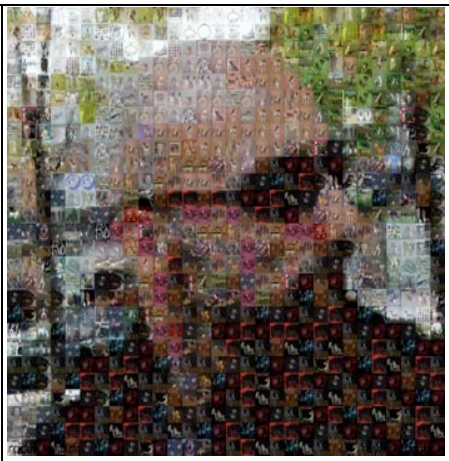
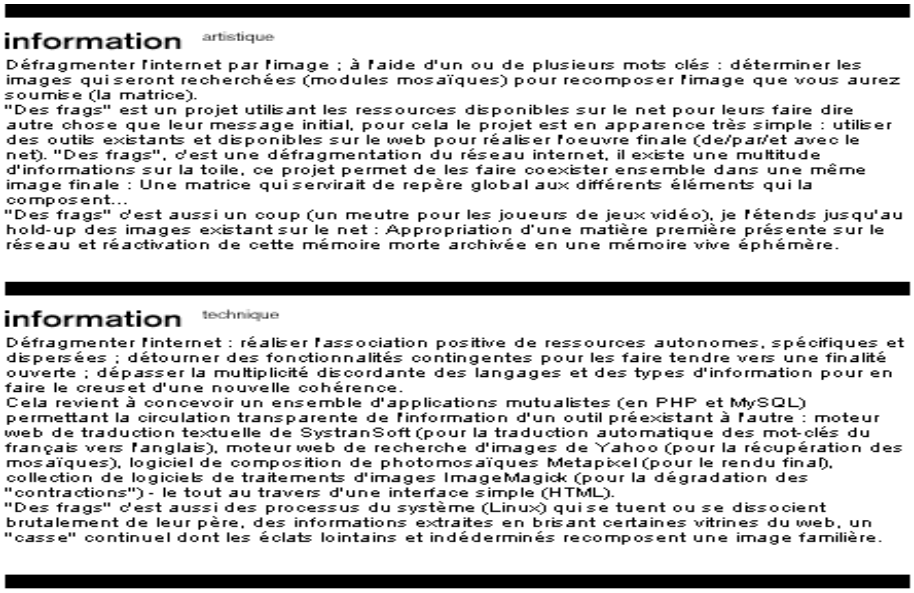


Fig.2 : des_frags n°12345678

Les deux images mosaïques, reproduites ci-dessus, illustrent des variations possibles de ce processus. Il s'agit de tests réalisés par l'artiste Reynald Drouhin. Le premier fragment est effectué à la date du 12/03/00 : des_frags n°12345678 correspond à la requête "oreille#encore". L'image matrice y apparaît peu découpée et peu visible du fait du manque de transparence des images vignettes prélevées sur le réseau. Le rendu témoigne ainsi d'un des nombreux paramétrages possible de l'application. Le second test, réalisé à partir de la même image matrice, présente le fragment titré des_frags n°12345678, en réponse à la requête "art#photo". Ici, la trame est considérablement fragmentée par de multiples images vignettes dont la transparence est importante. De ce fait, la lecture d'ensemble laisse très clairement apparaître l'image initialement soumise pour composer la

matrice, où l'on découvre, ici, le profil de l'artiste. *Des Frags* compose donc une œuvre plastique traitant de deux caractéristiques informatiques fondamentales : la *fragmentation* et la *défragmentation.* La manipulation informatique aborde de la sorte 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 - la profusion, l'éphémère, etc. La présentation du projet, ci-dessous, illustre l'investissement croisé et les attentes de l'artiste et de l'informaticien.

.



information artistique

Défragmenter l'internet par l'image ; à l'aide d'un ou de plusieurs mots clés : déterminer les images qui seront recherchées (modules mosaïques) pour recomposer l'image que vous aurez soumise (la matrice).
"Des frags" est un projet utilisant les ressources disponibles sur le net pour leurs faire dire autre chose que leur message initial, pour cela le projet est en apparence très simple : utiliser des outils existants et disponibles sur le web pour réaliser l'oeuvre finale (de/par/et avec le net). "Des frags", c'est une défragmentation du réseau internet, il existe une multitude d'informations sur la toile, ce projet permet de les faire coexister ensemble dans une même image finale : Une matrice qui servirait de repère global aux différents éléments qui la composent...
"Des frags" c'est aussi un coup (un meutre pour les joueurs de jeux vidéo), je l'étends jusqu'au hold-up des images existant sur le net : Appropriation d'une matière première présente sur le réseau et réactivation de cette mémoire morte archivée en une mémoire vive éphémère.

information technique

Défragmenter l'internet : réaliser l'association positive de ressources autonomes, spécifiques et dispersées ; détourner des fonctionnalités contingentes pour les faire tendre vers une finalité ouverte ; dépasser la multiplicité discordante des langages et des types d'information pour en faire le creuset d'une nouvelle cohérence.
Cela revient à concevoir un ensemble d'applications mutualistes (en PHP et MySQL) permettant la circulation transparente de l'information d'un outil préexistant à l'autre : moteur web de traduction textuelle de SystranSoft (pour la traduction automatique des mot-clés du français vers l'anglais), moteur web de recherche d'images de Yahoo (pour la récupération des mosaïques), logiciel de composition de photomosaïques Metapixel (pour le rendu final), collection de logiciels de traitements d'images ImageMagick (pour la dégradation des "contractions") - le tout au travers d'une interface simple (HTML).
"Des frags" c'est aussi des processus du système (Linux) qui se tuent ou se dissocient brutalement de leur père, des informations extraites en brisant certaines vitrines du web, un "casse" continuel dont les éclats lointains et indéderminés recomposent une image familière.

Il est nécessaire, après cette rapide présentation, de préciser les conditions et modalités par lesquelles nous proposons d'aborder ce dispositif. Nous avons donné comme titre de cette intervention "Les *Coulisses* de l'œuvre Net art". Mais cette injonction - renforcée par sa traduction anglaise "Behind the Curtain" - ne doit toutefois pas laisser entendre que nous allons aller voir ce qui se trame "derrière le rideau" de la création. En effet, notre ambition ici n'est pas de révéler les mécanismes cachés du processus de création, et encore moins l'essence, présumée, de l'œuvre Net art. Plus pragmatique est notre intention, d'interroger l'œuvre du Net art. Mais là encore, il convient de largement (re)définir cette notion d'œuvre dans le contexte de l'Internet. Et le projet *Des_Frags* présenté par

Reynald Drouhin montre bien qu'ici l'œuvre ne se donne pas comme une entité ontologique "déjà-là" dans laquelle se seraient cristallisés le talent et l'intention artistique[1]. Au-delà du débat sur le statut des objets et des œuvres, l'interrogation se déplace ainsi vers le travail même de la médiation, opérée par des techniques, entre un créateur et son public. L'objet de cette communication est donc davantage de réfléchir sur les modalités pragmatiques de la mise en œuvre du Net art, en choisissant d'observer l'œuvre "en situation" ou en-train-de-se-faire. L'entrée par les "coulisses" invite ainsi à s'intéresser concrètement à la petite fabrique de l'œuvre, aux stratégies et modalités de sa désignation et circulation[2]. Notons encore, qu'il ne s'agit pas ici d'un projet de télé-présence inscrit sur la voie d'une "Esthétique de la communication". Le propos de Reynald Drouhin propose davantage, dans le contexte de l'Internet, de sonder la question du *régime* spécifique d'existence et de manifestation de l'œuvre : *Des_Frags* proposant en cela 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. Notons que cet attachement au formalisme et cette obsession de la "spécificité" caractérise de nombreuses expérimentations pionnières de l'outil informatique.

Toutefois, loin de nourrir une vision déterministe de la technique, nous proposons ici de souligner en quoi ce régime médiologique modifie notre

---

[1] Ce projet prolonge de la sorte le déplacement de *l'objet* vers le *processus* artistique, poursuivi par les créations propres au Net : - *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. À l'instar de nombreux dispositifs précurseurs du Net art, ce projet renforce ainsi le double déplacement des problématiques artistiques 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 tiennent pour essentiel le seul « concept de l'œuvre », jusqu'au refus, parfois, de toute production matérielle.

[2] A cet égard, le projet *Des_Frags* a fait l'objet d'une étude ethnographique visant la compréhension des processus de conception partagée entre l'artiste et l'informaticien : l'examen des modalités concrètes du dialogue et de l'activité de création, entre ces deux acteurs détenteurs de savoirs et de savoir-faire hétérogènes, à mis en évidence des modes de désignation et de valorisation de l'œuvre différenciés, sur des scènes sociales parallèles. Le résumé de cet article introduit ces glissements. Les principaux résultats de ce travail ont par ailleurs été exposés et approfondis dans l'article : Fourmentraux, J. P. (2001). L'œuvre Net Art, l'Artiste et l'Informaticien : le partage du processus créatif. *Archée*. Internet : http://archee.qc.ca.

rapport au *lieu* depuis lequel nous apprécions les œuvres. À cet égard, si Des-Frags ne promeut pas réellement un projet de Téléprésence, au sens de l'action ou de la création à distance impliquant des couples d'humains aux prises avec les technologies de communication, on peut néanmoins choisir - en acceptant de déshumaniser quelque peu ce concept - de s'intéresser davantage aux modalités de la présence *de* et *à* l'œuvre. Ou autrement dit, à une relation qui se manifeste bien, quant à elle, à distance, doublement médiée et partagée avec les multiples humains et techniques vers lesquels est déléguée une part de son fonctionnement et de sa réalisation.

Entre avant-scène et coulisses : le dispositif du Net art

McLuhan a le premier insisté sur la différence fondamentale de dispositif et de disposition d'un "massage" télévisuel transformant le spectateur en un écran, sur lequel se reflétait la fébrilité, le manque de définition et de luminance de l'image vidéographique, mobilisant de ce fait un important travail de (re)construction active de l'image ; à l'inverse de la projection cinématographique, sur un écran distant, vers lequel pouvait s'exercer le regard davantage discriminant et réflexif du spectateur. Plus nuancé, Roland Barthes[3] a à son tour admirablement analysé ce régime de relation au dispositif cinématographique, dans une acception moins critique et selon une visée plus pragmatique. On peut prolonger cette idée en décrivant le cinématographe, comme l'agencement de différents éléments ou composantes interconnectés, qui permettent, de concert, l'expérience de l'œuvre cinématographique. Pour synthétiser cette proposition, disons que le "dispositif cinéma" associe tout à la fois 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 enfin, une surface de réception (l'œil du spectateur). Or, c'est précisément cette configuration particulière, incluant différents "actants" (techniques et humains), qui organise le processus de monstration et de réception de l'œuvre cinématographique. En ce sens, 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

[3] Barthes, R. (1975). « En sortant du cinéma ». *Communications*, Repris in *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Le Seuil, 1984, p.407-412.

de l'esprit dans l'image - composent la spécificité du dispositif cinématographique, en le distinguant, par exemple, de la télévision. Mais plus encore, on ne peut comprendre l'expérience du cinéma sans intégrer le spectateur dans ce processus, ou autrement dit, qu'en incluant sa contribution au fonctionnement du dispositif. Et de ce point de vue, le cinéma est déjà, en quelque sorte, un dispositif interactif, du fait même de cette actualisation nécessaire de l'ensemble du processus par le spectateur du cinématographe.

En poursuivant une même perspective analytique, il semble que l'"architecture" et la "configuration" du dispositif joue un rôle essentiel dans la conception des œuvres du Net art. Un examen détaillé du champ sémantique de l'art pour l'Internet suffit, par ailleurs, à nous en convaincre. Il y est en effet souvent question d'"adressage", de "site" ou d'"espace", et les notions mêmes de "réseau" ou de "dispositif" illustrent cette dimension et conception architecturale. Dans cette perspective, le dispositif configure des éléments autant que des environnements, qui en agissant ensemble, forment l'œuvre. Mais encore, il offre à l'expérimentation le processus même de sa production. Par une stratégie spécifique de "mise en abîme", le dispositif isole et déploie simultanément ses principaux constituants[4].

L'œuvre au-delà de l'image

Et l'on voit bien, en conséquence, que l'image n'est désormais plus au centre de la réalisation. Elle participe simplement, au même titre que divers autres éléments, à l'agencement et à la composition de l'œuvre. L'image y exerce davantage une "mise en situation", et incarne ainsi l'un des termes d'une relation plus large qui met 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 par la machine ou par le réseau). Autrement dit, pour reprendre ce que proposait Wolfgang Strauss ici-même, hier après-midi, l'image peut être envisagée comme un "corpus de travail" qui apparaît ici

[4] Prolongeant, à cet égard, les recherches 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.

partagé entre l'artiste, la machine et les internautes. L'existence de l'œuvre Net art résulte en effet de la configuration de différents fragments enchâssés en un dispositif incluant une avant scène (l'interface), une scène (les matrices, les vignettes, la galerie éphémère), ainsi que des coulisses de l'œuvre (le programme, les fragments d'application, les stocks d'images, les moteurs, mais aussi l'ensemble indéfini constitué par les images potentielles du réseau susceptibles d'entrer dans le dispositif). Le concept de dispositif artistique permet ainsi de penser la superposition de ces différents niveaux de l'œuvre. Son heuristique provient, en outre, de sa capacité à rendre compte de l'inclination vers l'autonomie de ces diverses composantes de l'œuvre. En ce sens, la "disposition" 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, elle 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[5]. De la sorte, les oeuvres en ligne engagent simultanément une esthétique du code, un design d'interface et un art de l'archive (éphémère). L'art numérique en ligne conjugue désormais ces trois régimes énonciatifs et met en scène un "art appliqué" à *disposition* du public.

L'Ouverture au-dehors : altération et indétermination

En favorisant cette relative réciprocité le dispositif aménage en effet, par l'anticipation et la prescription de règles d'usage, des "prises" potentielles pour le visiteur auquel il délègue l'actualisation de l'œuvre. En ce sens, *Des_Frags* ne met pas seulement en œuvre une combinatoire, mais promeut également l'ouverture, la porosité et perméabilité de l'œuvre. D'une part, le mode relationnel de ce dispositif instaure une logique de délégation, laissant aux internautes la possibilité d'un "bricolage" des divers constituants de l'œuvre. Ce bricolage opère ici par une (re)composition de signe préexistant (une transposition et un recyclage, d'où résultent des versions et des

[5] 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.

variantes de l'œuvre[6]). Mais d'autre part, dans le cas présent, la palette des formes, c'est-à-dire les vignettes qui vont composer l'image matrice, préexistent au projet lui-même, dans le sens où elles ne sont pas prédéfinies par l'artiste. Au-delà de tout paramétrage rendu possible, l'œuvre est livrée à l'aléatoire du programme et de la recherche d'images potentiellement disponibles dans le flux indéfini du réseau.

Autrement dit, dans ce processus, l'avant-scène constitue le lieu de l'action par laquelle l'œuvre peut 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). Les dispositifs du Net art contribuent 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, 1988) ou rejouer. Potentielle, celle-ci n'est ainsi visible qu'actualisée, ou pour employer le langage des initiés : "performée". Et au cours de ce processus symétrique l'œuvre, agie conjointement par le programme (la machine) et les acteurs du processus interactif, se voit ainsi augmentée de nouvelles fonctionnalités. Elle incarne tout à la fois le support, le média et l'environnement où se déploient les "interactivités" et "interactions" qui tissent les relations entre "actants" impliqués dans le processus créatif.

---

[6] La logique de la combinaison est celle de la convertibilité, de la réorganisation par permutation (de termes, de lettres c'est-à-dire de signes), de la disposition et de la (re)disposition d'éléments dans une ensemble constituant une totalité. L'histoire de l'art est traversée par cette logique combinatoire, que l'on retrouve dans les têtes composées d'Arcimboldo, les exercices littéraires de l'Oulipo, les films *Smoking / No smocking* d'Alain Resnais, les *Exercices de style* de Raymond Queneau, ou encore l'esthétique surréaliste (Dali, Delvaux, De Chirico…). Marcel Duchamp lui-même travaille l'assemblage (ou au contraire la disjonction) d'objets de la vie quotidienne, détournés pour devenir objets d'art. Le bricolage, le sample et le remix caractérisent aujourd'hui de nombreuses productions musicales, informatiques, etc.

L'échappée de l'œuvre

Surgit ici un paradoxe constitutif de l'état d'instabilité systématique de ces dispositifs artistiques. D'une part, l'impératif d'interactivité démultiplie les possibilités d'appropriations de ces dispositifs par le public : ces derniers agissent l'œuvre autant qu'ils sont agis par elle. Cet idéal de symétrie, élevant au rang de "co-auteurs du processus" l'ensemble des acteurs de l'œuvre. Mais d'autre part, cet attribut processuel et évolutif plonge l'œuvre dans un état contradictoire d'inachèvement symptomatique, qui neutralise tout idéal de propriété énonciative. Et en effet, les participations incessantes implémentent l'œuvre de couches consécutives d'énoncés qui, en se mêlant, se confondent et deviennent anonymes : le "contenu de l'œuvre" échappant ainsi autant à son initiateur qu'à ses acteurs de seconde main. En ce sens, l'acte inaugural de délégation "autonomise" un dispositif qui, pour devenir œuvre, doit "vivre sa vie" libéré de toute forme d'emprise. Et c'est bien, au final, cet apparent paradoxe du déploiement des "prises" possibles et de la non-appropriation du résultat qui est constitutif de la marche de l'œuvre[7]. Cette impossibilité de "main-mise" sur l'œuvre et conjointement, de la "clôture" du processus créatif, composent alors la condition *sine qua non* de son déroulement et, par extension, de son existence en tant qu'œuvre.

[7] Il y aurait toutefois beaucoup à dire sur les stratégies artistiques mises en œuvre pour tenter d'accompagner et de faire vivre leur projet, mais aussi pour le déléguer et l'abandonner au-dehors : une sorte d'esthétique *exotopique* elle-même renouvelée par les spécificités du réseau,visant l'ouverture et la porosité de l'œuvre. Voir à ce sujet, Fourmentraux, J.P. (2002). Les ficelles du dispositif artistique « Mouchette » : Implication du spectateur et mise en forme de la réception dans le net-art. *Archée*. Internet : http://archee.qc.ca/ar.php4?btn=texte&no=175&note=ok.

Les Auteurs

- J.P. Fourmentraux est attaché d'enseignement en sociologie et en arts plastiques (DESS de Création Multimédia, université de Toulouse II). Chercheur au Centre d'Étude des Rationalités et des Savoirs (CERS - CNRS, UMR 5117). Co-auteur de deux rapports de recherche commandités par la Délégation aux arts plastiques du ministère de la Culture : "Culture visuelle et art collectif sur le web " (1999), "Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation " (2001). Auteur de divers articles sur le Net.Art pour les revues "Sociologie de l'art", "Solaris", "Archée", "Chair et Métal - (Veille planétaire d'art en réseau) ". E-Mail : fourment@univ-tlse2.fr

- Vidéo artiste et artiste du net, Reynald Drouhin a présenté son travail à la Biennale de Montréal et au Festival Champ Libre, manifestation internationale vidéo et art électronique en 1999. Il a également participé à ISEA 97 à Chicago, Imagina à Monaco en 1998 et au Web Art Festival au "Web Bar" en 1999 à Paris. Drouhin a reçu le Grand Prix du Cyberfestival de Rueil-Malmaison en 1999 et le prix multimedia de la DRAC Auvergne au Festival Vidéoformes de Clermont-Ferrand en 1997. Depuis 1990, Reynald Drouhin travaille à des projets d'art sur le Web ainsi qu'à des projets d'art numériques. Il enseigne les beaux-arts à Rennes, France, depuis 2000. E-Mail : reynald@incident.net. Sites Web : http://reynald.incident.net / http://www.incident.net