INTERNET AU MUSÉE. Les tensions d'une exposition concertée

Jean-Paul Fourmentraux

▶ **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux. INTERNET AU MUSÉE. Les tensions d'une exposition concertée. Culture et Musées, 2006, pp.133-158. halshs-00072827v1

HAL Id: halshs-00072827
https://shs.hal.science/halshs-00072827v1

Submitted on 24 May 2006 (v1), last revised 23 Oct 2006 (v2)

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.

INTERNET AU MUSÉE

LES TENSIONS D'UNE EXPOSITION CONCERTÉE

Jean-Paul FOURMENTRAUX

- Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article à paraître : FOURMENTRAUX JP. 2006 « Internet au musée. Les tensions d'une exposition concertée », *Culture et musées*, n°8, Actes Sud, Paris.

Culture et musées 8 (2006) Actes Sud

Résumé

Les œuvres d'art *par* et *pour* Internet s'accommodent mal des conventions de monstration et de conservation muséales. Leur configuration sociotechnique rend problématique une claire démarcation des frontières de l'œuvre : disséminées sur le réseau, d'une grande plasticité aux usages, instables et variables, ces œuvres sont étrangères au régime de l'objet qui fonde les protocoles d'exposition de l'art moderne et contemporain. Les institutions muséales ont par conséquent déployé des stratégies inédites de mise en exposition. À la lumière de ces premières expériences et de leur examen, ce texte propose de caractériser les œuvres du Net art, leurs modes renouvelés de circulation et d'exposition entre le réseau et le contexte muséal. L'article analyse les inerties et arrangements institutionnels, les tactiques artistiques et les configurations techniques déployées lors de la mise en exposition et en public de ces œuvres.

Mots clés :

Internet - Travail artistique - Contexte Muséal - Œuvres à médias variables - Mise en exposition

Depuis les années soixante, certains artistes impliquent l'ordinateur dans leur travail de création. Conçu tout d'abord comme un support pour l'exposition d'œuvres réalisées avec des médias plus traditionnels, le médium informatique a peu a peu été investigué en tant que tel, comme un outil et un environnement de création inédit. Faisant suite à l'apparition des réseaux de communication informatiques, le Net art désigne à partir de 1995 des créations interactives conçues par et avec le réseau Internet, distinctes des formes d'art visuel simplement transférées sur des sites-galeries et autres musées virtuels[1]. Cet art pour Internet met en œuvre des projets multiformes - algorithmes exécutables, environnements navigables et formes altérables - qui incluent une possibilité d'apport ou de transformation du matériau artistique initial par le public. Trois principales formes du Net art peuvent en effet être distinguées : les œuvres de « contamination médiologique », les œuvres de « génération algorithmique » et les œuvres de « communication interactive ». Les premières sont principalement axées sur l'*interface* médiologique par laquelle transite l'œuvre. Les deuxièmes sont focalisées sur le *programme* algorithmique d'objets-animations ou d'objets-environnements générés avec la complicité de l'internaute. Les troisièmes sont focalisées sur des *contenus* interactifs : de l'objet arborescent engageant un parcours réticulaire, à l'objet-en-devenir concédant une action altérante et jusqu'à l'objet-relation favorisant un échange inter-communicationnel[2].

---

[1] Le vocable *Net art* fait aujourd'hui consensus, au détriment d'autres qualifications comme « art Internet », « art réseau », « cyberart », « web art » qui manquaient à clairement distinguer l'art *en* réseau de l'art simplement transposé *sur* le réseau.

[2] Le matériel empirique sur lequel s'appuie ce texte est issu d'une enquête effectuée dans le cadre plus général d'une thèse de sociologie qui propose notamment une typologie de ces productions du Net art, en distinguant des « figures de l'interactivité » et des « modes d'interaction » mis en œuvre dans trois types principaux de dispositifs - médiologiques, algorithmiques et interactifs. Cf. Fourmentraux, 2003, 2005b.

D'abord voués au seul réseau Internet, ces dispositifs[3] du Net art génèrent des modes d'exposition en ligne, sur des sites alternatifs de diffusion et de réception que je propose de détailler dans la première partie de ce texte. Aujourd'hui, ces dispositifs en voie d'institutionnalisation sortent fréquemment du réseau pour rejoindre les espaces plus légitimes de la certification artistique. Cependant, si le Net art revendique parfois un droit d'entrée au musée, sa mise en exposition muséale demeure largement problématique[4]. La dissémination sur le réseau et la grande plasticité aux usages qui caractérisent ces œuvres les éloignent en effet du régime de l'objet autour duquel se sont construits les protocoles de conservation et d'exposition des œuvres d'art modernes ou contemporaines. Si les institutions muséales ont proposé d'adopter des stratégies renouvelées de mise en exposition de ces œuvres, ces initiatives, que je propose de détailler dans la deuxième partie de l'article, se sont souvent avérées peu concluantes.

Deux problèmes se posent de manière cruciale, celui de la démarcation des frontières de l'œuvre Net art et celui de la préservation, par le musée, de leur variabilité technique et pratique. À la lumière de ces premières expériences d'expositions institutionnelles, ce texte propose l'étude des œuvres Net art et de leurs nouveaux modes de circulation entre le réseau et le contexte muséal. Autrement dit, il s'agit ici de contribuer à une analyse des inerties et des arrangements institutionnels, des tactiques artistiques et des configurations techniques déployées lors de la mise en exposition et en public de ces œuvres.

---

[3] Sur la notion de « dispositif » et son application aux arts technologiques, voir : Duguet, 1988 ; Stanley, 1998 ; Jacquinot et Monnoyer, 1999 ; Fourmentraux, 2005b.

[4] De nombreuses études ont pointé cette perte progressive d'hégémonie de l'institution muséale sur une scène de valorisation des créations qui tend de plus en plus à se diversifier. Cf. Boutteville, J., Bureaud, A., Lafforgue, N. (1998) ; Risset, J.-C. (1999) ; Lucas, J.-M., Bureaud, A., Pouts-Lajus, S. (2000).

1. Énigme de la démarcation d'une œuvre Net art

Les premières explorations d'Internet comme contexte créatif inédit remontent à une dizaine d'années. La critique d'art désigne souvent *Waxweb* (1994) de David Blair et *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas comme des préfigurations du Net art[5]. Mais ce n'est qu'à partir de 1995 que l'on annonce des œuvres pionnières du Net art : la page Web de l'artiste anglais Heath Bunting qui formera plus tard le portail et collectif d'artiste *Irationnal.org*6, ou la *home page* de l'artiste français Antoine Moreau qui donnera naissance au mouvement *Copyleft / Art Libre*. La même année, l'entité anonyme JODI[7] contamine le réseau de ses premiers *bugs* et simulations d'erreurs systèmes, l'artiste russe Vuk Cosic[8] développe ses premières pièces d'art *ASCII,* des galeries[9] virtuelles et des revues électroniques[10] apparaissent et se consacrent à cette forme d'art naissant, relayées par de nombreux groupes de discussions et forums en ligne initiés par les artistes eux-mêmes. Dans ce contexte, le travail artistique vise simultanément la conception d'œuvres pour Internet et la constitution de réseaux ou de situations communicationnelles médiés par cette technologie. L'apparition du Net art favorise en effet des alliances inédites et instaure, au-delà de l'appropriation technique de l'outil, des pratiques de création domiciliaires. D'une part, l'artiste crée un espace qu'il habite et qu'il enrichit

---

[5] Cf. David Blair, *Waxweb*, http://bug.village.virginia.edu, 1995 ; et Antoni Muntadas**,** *The File Room,* 1995. http://www.cd.sc.ehu.es/FileRoom/documents/homepage.html.

[6] Cf. Heath Bunting (1995), http://www.irational.org.

[7] JODI, http://www.jodi.org

[8] Vuk Cosic, http://www.ljudmila.org/~vuk/

[9] Voir le site de la galerie Teleportacia http://art.teleportacia.org/wvn/pic.jpg à l'initiative d'Olia Lialina, 1998.

[10] *Leonardo on line* sur le site du Massachusetts Institute of Technology (MIT), *Archée* au Canada, *Synesthésie*, *Panoplie* et *Solaris*, en France.

par accumulation de données visant à former une archive plus ou moins « vivante ». D'autre part, il configure via des serveurs, des accès et des adresses, un univers à expérimenter et à vivre de l'intérieur, invitant l'internaute à habiter temporairement cet espace. Le site Internet, la *homepage*, l'atelier *on-line*, les *Mailings List* ou les forums de discussion constituent alors des déclinaisons de ces formes d'habitation propres au Net art.

> Les artistes ont su s'associer pour faciliter leur hébergement et mener ainsi à terme leurs projets personnels sur le net. Ils partagent des serveurs, des accès, des adresses, et représentent un autre type de collaboration nourrie par la métaphore de la colocation (Entretien avec Valery Grancher, 1998).

Au sein de ces différents espaces virtuels[11], les artistes du Net art déploient en effet des plates-formes de recherche et d'interconnexion artistique. Leurs projets érigent en idéal utopique de la créativité une caractéristique technique d'Internet : la connexion. Internet constitue ici un cadre de travail largement inédit, partagé entre des artistes et leur public. Des formes de communication et des rituels spécifiques s'y développent sur le mode du journal intime[12], donné à voir et à vivre via Internet ou sur le mode du collecticiel[13] scientifique, qui ouvre des espaces de débat[14] et de création

---

[11] *Actions Réseaux Numériques* (Lorient) http://www.x-arn.org/, *Incident.net* (Paris) http://www.incident.net, *Anomos* (Paris) http://www.anomos.org.

[12] Igor Stromajer, *Intima,* http://www2.arnes.si/~ljintima1/help/, Olga Kisseleva, *How are you ?* http://www.fraclr.org/hay/preface.htm, Jenni, *JenniCam*, http://www.jennicam.org, Michael Samyn, *Superbad*, http://www.superbad.com/, *Mouchette*, http://www.mouchette.org.

[13] Un « collecticiel » est défini comme un hypertexte ou un hypermédia qui, associé à un système de liaison télématique, réunit un groupe d'acteurs collaborant à un même projet (Lévy, 1990).

[14] 7/11 7-11@mila.ljudmila.org, Rhizome list, list@rhizome.com, OlalaParis olalaParis@fdn.fr, Copyleft-Attitude http://antomoro.free.fr/c/copyleft.html, Nettime

collective dans lesquels l'œuvre est le fruit des actions et réactions du public.

La métaphore de l'atelier en ligne offre une juste illustration de ce régime domiciliaire d'Internet. L'atelier d'artiste désigne en effet l'espace intime où se déploient les ficelles du métier et les œuvres inachevées de l'artiste. Dans sa version en ligne, l'atelier devient un lieu ouvert aux visiteurs, visitable en tout instant et de partout. L'œuvre de l'artiste, habituellement visible par fragments et au cours d'expositions dispersées dans le temps et dans l'espace, peut alors y être saisie comme un ensemble en voie de constitution[15]. Désormais, les projets achevés et ceux encore à faire, la boîte à outil et les versions intermédiaires du travail, s'y côtoient en un même espace. Cet atelier virtuel propose, de surcroît, une interface dynamique, évolutive et participative, entre l'artiste et son public. L'œuvre de l'art (Genette, 1994) résulte ici du bricolage et du mixage (*sample)* de différents fragments ouverts au dialogue. Autrement dit, le visiteur peut y embrasser la démarche de l'artiste, la voir en train de se faire et parfois même, y contribuer.

> Je pense qu'il y a un certain nombre de choses que je pose qui seraient des choses temporaires, des choses permanentes, des choses accessibles, des choses en action, etc. Et c'est par la reconstitution des différents liens et par différentes approches que se constitue, entre guillemets, l'œuvre (Entretien avec Mathieu Laurette, 1999).

Des formes appariées de mise en relation des œuvres et du public sont également déployées par les artistes du Net art. Ces derniers mettent en effet en œuvre diverses tactiques d'encadrement de la réception : de la fabrication

---

http://amsterdam.nettime.org

[15] Voir notamment les sites-ateliers de Grégory Chatonsky (I /ON) http://www.incident.net (depuis 2002) et de Mathieu Laurette, *Global Demix iHome Studio* (depuis 2000).

de prises sur l'œuvre, aux rendez-vous ponctuels pour y participer et jusqu'à l'instauration de contrats de service ou de maintenance, qui instaurent des formes de monstration spécifiques au Net art (Fourmentraux, 2004). Par conséquent, l'ensemble de ces sites prennent corps *dans* et *par* le réseau, où ils puisent leurs ressources et où ils côtoient (à un ou deux clics de souris) quantité d'autres sites, dont les finalités sont souvent très éloignées. À l'écart des instances traditionnelles d'homologation de l'art, certains sites jouent du brouillage de ces frontières floues et poreuses de l'œuvre et d'Internet, par une absence de revendication et de signature artistique de leur production :

> Il y a juste notre adresse E-mail. Nous pensons que cela donne de la force au travail si les gens ne savent pas qui est derrière. Plusieurs personnes ont essayé de disséquer le site, d'aller voir dans le code. Parce que, du fait de notre anonymat, ils n'étaient pas en mesure de juger notre travail (Entretien avec *Jodi,* 2000[16]).

De ce fait, ces sites d'artistes n'offrent à l'internaute aucun repère ou indice de son objet ou de son appartenance à la sphère des arts. Ils exploitent au contraire des formes de cohabitation et de contamination entre différents ordres et niveaux de réalité : de la réalité déviante des pirates de l'informatique (*hackers)* à celle des graphistes (*web designers)* et du public qui arrive sur ce site souvent par accident. Internet est donc ici un environnement constitutif de réseaux artistiques parallèles. Par la création de collectifs et de situations communicationnelles focalisées sur une problématique de l'habiter, le Net art donne forme à des rituels, des occupations de formes et d'espaces à l'écart des lieux et milieux traditionnels de la diffusion artistique.

---

[16] Bien que présentée sur le réseau Internet, mais de manière anonyme, depuis 1993-1994, l'œuvre de *Jodi* ne sera visible sur la scène artistique qu'à partir de 1997, à l'occasion de l'« International Symposium of Electronic Arts » (ISEA) de Chicago (Etats-Unis) et de la Dokumenta X de Kassel (Allemagne).

2. Net art, commande publique et muséologie

Les expérimentations du Net art s'emploient tout d'abord en réaction ou en opposition à l'institution muséale, dont elles repoussent les codes et dénoncent les critères sélectifs.

> Alors que l'Etat s'intéresse depuis peu à l'expression artistique d'une époque, celle-ci se rebelle contre l'Institution et le contrôle social qu'elle représente. On entre dans une phase contradictoire où l'art devient économiquement dépendant de l'Etat et artistiquement incompatible tant d'un point de vue idéologique que matériel (Bureaud &alii, 1998).

L'attraction reste néanmoins très forte entre une politique muséale désireuse d'accompagner et de valoriser l'art « en train de se faire », et certains artistes pour lesquels le musée reste une instance incontournable et privilégiée de certification artistique. Le Net art pose de manière cruciale ces questions de l'exposition et de la collection : révélant ici le caractère paradoxal de la représentation « matérielle » d'œuvres instables et en constantes mutations, il bouscule l'équilibre muséal fondé sur la reconnaissance d'un statut spécifique des objets, devenant « patrimoine » (Davallon, 1999, p.195)[17]. Entre musée et réseau, un travail d'adaptation s'impose. Au-delà du conflit (disqualification et rejet des arts électroniques par le musée) et réconciliation (incorporation, voire récupération, inéluctables de ces œuvres alternatives) (Heinich, 1998), intéressons-nous aux rares tentatives de métissage entre ces deux circuits de production et d'éligibilité artistique[18].

---

[17] Sur les mutations de l'activité d'exposition d'œuvres éphémères au musée, voir : Guelton, 1998 ; Ippolito, 1998 ; Poinsot, 1999 ; Haskell, 2000 ; Lunenfeld, 2000 ; Putnam, 2002.

[18] Cette désignation de deux « milieux » et leur mise en opposition n'est pas le produit de l'analyse sociologique, mais renvoie aux termes du débat entretenu par

2.1. Entre réseau et musée : une instabilité interfacielle

La note ci-dessous, rédigée par le commissaire d'exposition du San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) en préalable à la découverte du dispositif *Post Tv*, est symptomatique des difficultés d'intégration muséale des œuvres du Net art. Le musée y énonce une série de recommandations visant à expliciter les conditions du parcours dans l'œuvre, en même temps qu'il formule des réserves quant à la possibilité de son bon déroulement.

> En raison de la complexité technique et de la nature expérimentale de ces sites, vous pouvez éprouver quelque difficulté de visionnage. Nous avons tenté d'en assurer une bonne accessibilité à condition d'employer les programmes et les modules d'extension inscrits dans les notes techniques de chacun des projets. Toutefois, certaines images ou sons peuvent dans certains cas ne pas apparaître. En outre, veuillez noter s'il vous plaît que ceux-ci ne sont que des copies de sites qui ne sont pas connectés au Web. Dès lors, les liens et les requêtes resteront inopérants. N'essayez pas de compléter les formulaires en ligne. Nous passons actuellement en revue ces projets pour que leur affichage soit conforme aux intentions de leurs concepteurs19.

Cette note informe le public des nombreux risques de dysfonctionnement de l'œuvre, n'évoquant d'éventuelles solutions que dans un futur indéterminé. Dans ce contexte, interviennent un nombre important de modules logiciels (*plug-ins*) qui doivent être sans cesse mis à jour. L'accès aux œuvres varie considérablement selon la configuration des

---

les acteurs sociaux.

[19] Traduit par nous. Cf. *Post TV* (1997), SF-MOMA : http://www.sfmoma.org/espace/ :

machines réceptrices, leur puissance de calcul, leur système d'exploitation, leur résolution d'écran, etc[20]. Internet est non seulement en proie à l'obsolescence de ces techniques, mais aussi à l'hétérogénéité des langages de composition d'un site web. Par conséquent, l'idée d'un contrôle a priori de l'affichage et du fonctionnement des œuvres, en amont de leur mise en exposition, semble incertaine. La note indique de surcroît que l'exposition porte ici sur des « copies de sites web » qui ne sont pas connectées à Internet. Or, la consultation ainsi circonscrite au mode hors-réseau (*off-line*) paralyse l'interopérabilité des liens hypertextuels vers d'autres sites, des bases de données d'images ou des webcams en émission continue, dont se nourrissent la plupart de ces œuvres Net art. Ces dernières ne peuvent donc être appréhendées qu'à l'image des CD-Rom fixés et clos sur eux-mêmes : leur expérimentation s'en trouve limitée au seul mode de la navigation qui n'autorise qu'un parcours réticulaire, dans une base d'informations prédéfinies, sans possibilité de contagion ou d'apport extérieur. Cette instabilité interfacielle est caractéristique des premiers essais d'intégration d'Internet au musée.

2.2. Des cas d'expositions atypiques

Acquérir, préserver, montrer : ces trois actes fondamentaux de la muséographie sont aujourd'hui malmenés par l'évolution des dispositifs artistiques appuyés sur les technologies numériques d'information et de communication. À l'international, différents programmes ont été mis en œuvre pour accompagner les mutations de l'activité muséale avec ce nouvel environnement et outil de création, de conservation et de monstration des œuvres qu'est l'ordinateur connecté au réseau. Dans ce contexte, l'acquisition des œuvres n'est rien sans leur mise en ligne, et la collection ne

[20] Pour une analyse fine des caractéristiques et effets de cette instabilité interfacielle des dispositifs du Net art, voir Fourmentraux 2005a.

vaut par conséquent qu'à travers l'exposition. L'action de collecter et de conserver un dispositif artistique en réseau y est donc désormais fortement associée à l'activité de mise en exposition (Davallon, 1999). Ces différents moments traditionnellement distingués deviennent, avec les dispositifs du Net art, des processus conjoints. Certaines initiatives françaises s'avèrent exemplaires, de ce point de vue, pour leur caractère pionnier et parce qu'elles ont su défricher et inaugurer des modèles de monstration jusque-là inédits[21]. L'étude de leur mise en œuvre, encore fragile et inadaptée, permet de pointer les ressorts et tensions de l'exposition du Net art.

Version originale, MAC, Lyon 1997

Du 9 juillet au 24 septembre 1997, le Musée d'Art Contemporain de Lyon et l'Agence Française d'Action Artistique du Ministère des Affaires Étrangères (AFAA) présentent le projet *Version Originale*[22] qui propose « pour la première fois en France, une exposition de 25 œuvres sur Internet ». En réponse à la commande du commissaire Georges Rey les artistes sont invités à réaliser une œuvre inédite pour le réseau. Cette commande engage donc l'expérimentation d'une technologie émergente dont les finalités et usages sont encore largement étrangers à l'art. Pour réaliser ce

[21] Voir également, outre-atlantique, les initiatives du *Guggenheim Museum* (http://www.guggenheim.org), du *Dia Center for the Arts* (http://www.diacenter.org/) de New York et du *Walker Art Center* de Minneapolis http://www.walkerartcenter.org/gallery9) que le projet de « réseau des médias variables » tend aujourd'hui à fédérer.

[22] Voir le site web du musée : http://www.moca-lyon.org/mac-vo/. La réalisation de ces œuvres a associé différents lieux de production, écoles et de centres d'art : l'Université Paris VIII, l'Ecole d'Art de Grenoble, l'Ecole Nationale des Beaux-Arts de Lyon, l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris, le Consortium de Dijon, la Villa Arson à Nice, le C.I.C.V. d'Hérimoncourt, la Revue Blocnotes te la Galerie Air de Paris.

projet, les commanditaires déploient des partenariats inédits entre Centres ou Écoles d'arts et sollicitent la complicité d'informaticiens lors de la conception technique des œuvres. Il en résulte une expérience de monstration muséale qui établit un double dispositif de réception : dans le musée, où les créations sont montrées sur des ordinateurs connectés au réseau, et sur le web, où elles sont hébergées en un même espace virtuel consultable depuis le serveur de la Mairie de Lyon[23]. Le caractère ubiquitaire de ce dispositif d'exposition a ici plusieurs effets et conséquences. D'un côté, le travail muséal d'organisation, de diffusion et de monstration de ces œuvres en réseau contrarie en un certain sens leur accessibilité diffuse via le Web : le musée offrant ici un accès Internet réduit, délimité par le serveur de la Mairie de la ville de Lyon. D'un autre côté, l'hébergement des œuvres sur un serveur informatique dont le site est librement accessible, et donc sa porosité aux visites et actions externes, invalide pour une bonne part la velléité du contrôle muséal. Le musée compense cette impossibilité de mise en espace des œuvres par une tentative de mise en décor de l'espace autour des ordinateurs. La scénographie d'exposition conjugue en effet à la présence austère d'unités centrales et de moniteurs informatiques, la disposition d'un décor artificiel censé créer une atmosphère propice à la consultation à distance de dispositifs ainsi rendus virtuellement présents dans l'espace du musée[24].

Par ailleurs, il est également difficile, dans l'espace du musée, d'assurer la cohérence d'ensemble d'un projet d'exposition basé sur l'hégémonie d'un médium, plutôt que sur une homogénéité des contenus. Il semble en effet ici

---

[23] Au moment de l'exposition, le MAC de Lyon n'avait pas encore développé son site Internet. Le projet VO n'était donc pas hébergé par le musée mais par le serveur de la Mairie de Lyon.

[24] L'annonce de l'événement témoigne de ce souci de rendre plus attractive la situation d'exposition : « Tout l'été, dans une étonnante atmosphère de gazon et parasols, le musée met à disposition du public, en accès gratuit, 20 ordinateurs connectés sur Internet ».

que la caution artistique soit moins fixée sur le contenu des propositions et leur adéquation aux potentialités du médium, que sur le crédit d'artistes faisant « autorité » dans le monde de l'art. Depuis quelque temps déjà, l'institution avait en effet choisi d'inviter certains artistes de son vivier à expérimenter les potentialités d'Internet. La relative jeunesse du médium et l'absence, dans ce contexte, d'une expertise stabilisée, auront conduit le musée à privilégier l'intervention d'artistes dont la réputation et la signature permettent d'assurer, en aval, une certaine garantie de résultat. Mais cette politique a pu présenter des effets pervers : en invitant des acteurs inaccoutumés à la technologie Internet, elle a donné lieu à des productions qui relèvent parfois davantage de l'adaptation ou de l'illustration, sur le web, de pratiques pensées et conçues hors du réseau. La composition du générique de l'exposition est à cet égard l'objet d'une controverse opposant ces artistes « institutionnels » de l'art contemporain[25] aux représentants d'un art électronique encore largement contestataire. À l'initiative des seconds, le grief porte ici sur l'opacité des critères de sélection des projets, retenus alors même qu'ils semblaient souvent tout ignorer des spécificités du médium Internet. Par conséquent, si le projet de *Version Originale* innove, par sa volonté de promouvoir des œuvres Net art pour le musée, leur exposition encore faiblement structurée et peu fédératrice contrarie pour une bonne part les propriétés de la création en ligne et les caractéristiques propres aux œuvres en réseau.

[25] L'exposition réunit des artistes pour la plupart encore étrangers au médium Internet : Ben, M. Benayoun, J.-L. Boissier, G. Collin-Thiébaut, P. Corillon, J. Bartoloméo, C. Beaugrand, C. Closky, S. Comte, Christiane Geoffroy, Bruno Yvonnet, Jean-Luc Vilmouth, Paul-Armand Gette, H. Graumann, A. Sorbelli, G. Motti, A. Leccia, P.-J., M.-A. Guilleminot et F. Hybert, P. Perrin, P. Parreno et P. Huyghe, P. Meste, M. Laurette, B. Joisten.

Le FRAC, Languedoc-Rousillon, 1998

À la suite du musée d'art contemporain de la ville de Lyon, d'autres institutions amorcent des stratégies d'exposition d'œuvres Net art. C'est par exemple le cas du Fonds d'Art Contemporain de la Région Languedoc-Roussillon (FRAC-LR[26]), qui expose en 1998 l'œuvre *Et moi, et moi, et moi ?* et fait l'acquisition, la même année, de l'œuvre *Je suis ton ami(e)… tu peux me dire tes secrets*, toutes deux de l'artiste Nicolas Frespech. Le suivi de ces transactions permet d'éclairer les épreuves liées à l'acquisition et exposition des dispositifs hybrides, disséminés sur la toile avant de rejoindre le musée. Jusqu'alors, les œuvres d'art numériques collectionnées par le FRAC-LR étaient hébergées sur le serveur informatique de l'institution, qui en possédait de ce fait l'exclusivité des codes sources et des fichiers, grâce auxquels elle pouvait être montré. Le premier dispositif de l'artiste Nicolas Frespech présente pourtant une alternative à ce schéma. Exposée sur le site du FRAC-LR, l'œuvre *Et moi ? Et moi ! Et moi*[27] ne propose rien d'autre, en réalité, qu'un lien hypertexte qui redirige le spectateur vers le serveur du Centre International de Création Vidéo de Montbéliard (CICV), où l'œuvre a été réalisée et où elle se trouve hébergée. Autrement dit, le site Internet du FRAC-LR ne remplit ici qu'un rôle de portail vers un dispositif Net art hébergé sur un serveur distant. Dans un cas pareil, il devient alors difficile de qualifier et d'évaluer ce que le musée acquiert concrètement. En effet, l'acquisition ne porte pas ici sur un objet matériel, ni même sur des fichiers

[26] Sous la direction d'Ami Barak, le FRAC-LR inaugure en 1998 une « collection » Net art qui héberge aujourd'hui les œuvres de P. Giner, G. Radpay, D. Garcia, C. Closky, A. Ilic, A. Abrahams et E. Pannel.

[27] L'œuvre de Nicolas Frespech, *Et moi ? Et moi ! Et moi…* encore indexée au site du FRAC-LR http://www.fraclr.org/etmoi/index.html redirige en réalité le spectateur vers un site alternatif http://immondes.cicv.fr//etmoi/.

informatiques ou sur un code source dont le musée pourrait revendiquer la propriété. L'examen montre au contraire que l'accord passé avec l'artiste ne peut porter que sur la déclaration d'exposition de l'œuvre - sa publicité, les liens qui y mènent, la mention évidente du commanditaire dans l'annonce de l'œuvre -, et non plus sur une déclaration de propriété exclusive du dispositif. Mais il devient par conséquent tout aussi difficile de garantir, pour le musée, l'exclusivité de l'exposition d'une œuvre dont les frontières sont mal assurées, dont le déploiement fait naviguer d'un site-miroir à un autre, où l'œuvre se montre, se nourrit et évolue au fil des participations et apports extérieurs. Au-delà de l'acquisition, il est alors particulièrement ardu de remplir et d'assurer les deux autres missions qui incombe au programme canonique de l'institution muséale : préserver et conserver.

L'histoire de l'exposition de la deuxième œuvre Net art de Nicolas Frespech - *Je suis ton ami(e), tu peux me dire tes secrets* - montre combien ces deux opérations doivent être remises sur le métier. Pour la somme de 3050 euros, le FRAC-LR fait l'acquisition de cette œuvre en date du 10/03/1998. Le caractère pionnier de cette action publique est alors fortement plébiscité par la presse nationale, comme la première acquisition d'une œuvre Net art. Ce dispositif invite les internautes à soumettre par voie d'email des témoignages intimes qui sont inclus dans l'œuvre Net art, et par effet de contagion, se trouvent hébergés sur le site du FRAC-LR. De cette façon, et au fil du temps, l'œuvre compose une banque de secrets (plusieurs milliers) collectivement partagés sur le réseau. Mais peu de temps après son acquisition, cette œuvre va être frappée d'une interdiction d'exposition suite à une décision de la Chambre Régionale des Comptes du Languedoc-Roussillon dont nous reproduisons l'essentiel ci-dessous :

> « cette œuvre, qui avait été achetée avec des fonds publics, comportait des obscénités qui ne pouvaient que heurter la sensibilité d'un public non averti (…). C'est pourquoi, il a été décidé de retirer cette œuvre du site et de la conserver dans les réserves du F.R.A.C, où elle va

> rejoindre bon nombre d'autres acquisitions, en attendant que soit trouvée une solution qui réponde aux observations de la Chambre Régionale des Comptes, et soit conforme à la mission de service public de la Collectivité Régionale » (…) « Il est vrai que l'interprétation d'un public non éduqué aux finesses de l'art contemporain pourrait conduire à voir mise en cause la responsabilité de la Collectivité Territoriale, voire l'hébergeur du site ». (Extrait d'un courrier envoyé à l'artiste par le Directeur général des services à la Direction de la Culture de la Région Languedoc-Roussillon. Montpellier, le 21 janvier 2002).

Au-delà des remises en causes de la légitimité juridique d'un tel procès de censure, c'est le problème des frontières de l'œuvre Net art qui est à nouveau posé ici. Dans ce cas précis, la non-démarcation de ces frontières et leur porosité aux usages s'avèrent en effet problématiques. Cette affaire pose plusieurs questions qui sont malheureusement restées sans réponses. L'artiste, et à travers lui l'institution publique, sont-ils responsables et complices des secrets envoyés par les internautes qui participent à l'œuvre ? Quelles sont les instances habilitées à juger du caractère immoral et dangereux du contenu de ces secrets ? À qui incombe la responsabilité de la diffusion ou de la censure de ces contenus : au comité d'éthique sur le Net, au fournisseur d'accès à Internet, à l'institution qui héberge le site, à son concepteur, à l'artiste, aux internautes, aux publics ? Autrement dit, où commence et où finit la mise en œuvre du dispositif Net art : au moteur de collaboration qu'il installe, à l'interface ou au contenu des envois successifs qui se trouvent implémentés dans l'œuvre ? Des actions doivent-elles être prisent pour prévenir ces dérives de l'œuvre ? Cet exemple pointe, sans qu'il soit encore possible d'en tirer des solutions, les difficultés soulevées par l'exposition d'œuvres désormais indissociables du médium Internet. Depuis ce jour, *Je suis ton ami(e), tu peux me dire tes secrets*, rendue à l'état

d'archive dans les réserves du FRAC-LR, aura ainsi cessé de vivre, malgré qu'elle figure toujours dans le catalogue des collections du FRAC-LR.

Entrée libre et les *Reposoirs d'écrans, DAP, Paris 1999-2000*

En 1999, la Délégation aux arts plastiques (DAP) du Ministère de la culture développe un nouvel espace virtuel dédié à la création pour le réseau. Comme dans le cas de *Version Originale*, précédemment étudié, commande est passée à des artistes confirmés au sein du monde de l'art contemporain[28], d'initier, pour la première fois, des œuvres pour Internet. Ces derniers sont doublement sollicités pour la création d'une œuvre Web et pour la création d'une œuvre d'un genre nouveau : l'économiseur d'écran[29]. La réalisation de ces créations pour le réseau est confiée à la société *Quadrupède,* rétribuée forfaitairement pour la réalisation du site et des économiseurs d'écrans. Les artistes, ne maîtrisant ni les forces ni les contraintes du médium, s'en remettent ainsi au savoir faire de techniciens d'une société prestataire de service, mandatés pour le *design* et la mise en ligne des œuvres artistiques. Or, dans le cas présent, cette procuration va contraindre tout à la fois la configuration et l'apparence des œuvres. L'usage d'une charte graphique standardisée a notamment pour effet malencontreux de normaliser l'ensemble des projets en déterminant significativement leur architecture interactive autant que leur forme plastique. Les techniciens devant traiter l'ensemble des projets dans un temps imparti décident en effet d'appliquer un procédé et une esthétique facilement transposable d'une œuvre à l'autre.

Par la suite, ces différentes réalisations sont réunies en un produit fini

---

[28] L'exposition www.culture.fr/entreelibre/ regroupe M. Aubry, G. Barbier, A. Bublex, D. Buren, G. Collin-Thiébaut, F. Curlet, K. Geers, V. Journard, M. Laurette, A. Leccia, F. Morellet, JJ. Rullier, A. Sorbelli.

[29] La sélection intitulée « Reposoirs d'écran 2000 » réuni S. Calais, S. Comte, F. David, Dr. Brady, V. Grancher, B. Joïsten, G. Pastor-Lloret, P. Ramette, K. Solomoukha, Taroop et Glabel.

livré à la Délégation aux arts plastiques sous la forme d'un CD-Rom. La mise en ligne des projets sur le site du Ministère de la culture s'opère donc à partir d'un même CD-Rom sur lequel les œuvres ont été préalablement fixées. Il s'agit par conséquent, là encore, de réalisations limitées par le caractère rigide du support à des entités closes sur elles-mêmes. De ce fait, il devient difficile à l'occasion de leur consultation, de tirer parti d'une ouverture de ces dispositifs aux ramifications du réseau, au-delà de l'œuvre contenue par le CD-Rom. En outre, au-delà de ce caractère figé de la consultation, se pose également ici le problème de la mise à jour des œuvres. Car, une fois le CD-Rom installé et acheminé via *Ftp* (*file transfert protocol*) sur le serveur du Ministère de la Culture, les artistes se voient en effet privés de l'accès à leur dispositif. La mise à jour des sites ne pouvant par conséquent être assurée qu'à la condition de passer par la société *Quadrupède,* nouvellement missionnée par la Délégation aux arts plastiques du Ministère de la culture. Or, cette assimilation et dépendance de l'œuvre vis-à-vis de son contexte de production rendent problématique la monstration d'un art distribué entre l'espace du réseau et les circuits traditionnels de diffusion de l'art contemporain.

Conscient du caractère paradoxal de cette simulation de mise en ligne, un des artistes choisira de n'inscrire sur le site du Ministère de la culture que la page d'accueil d'un dispositif Net art, qui sera en réalité disséminé sur plusieurs serveurs et sites miroirs reliés par des liens hypertextes. Le *Site web des produits remboursés* de Mathieu Laurette, pourra ainsi tirer parti de l'aura conférée par l'institution - censée héberger le dispositif -, tout en invitant les internautes à naviguer de liens en liens vers des pages annexées au projet et hébergées sur des serveurs distants. De la sorte, l'œuvre demeurera évolutive, du fait de cette porosité aux usages et de ses multiples ramifications au-dehors. Si cette solution palliative déployée par l'artiste Mathieu Laurette permet de maintenir l'œuvre Net art vivante et évolutive, l'ensemble des 13 autres projets réunis par l'exposition *Entrée Libre* ne seront eux consultables qu'à la manière d'un CD-Rom : à l'état d'archive,

comme réminiscence d'un événement passé ou d'une performance collective éphémère, gravée et circonscrite sur un support dont la dynamique n'est pas sollicitée.

3. L'œuvre à médias variables : une permanence par le changement

Ces différents exemples d'exposition du Net art montrent que, pour l'institution muséale, la question de la connexion Internet et celle de son contrôle restent le plus souvent irrésolues. Il est à cet égard encore fréquent de visiter des expositions qui ne proposent pas de consultation en-ligne des œuvres ; ce parti pris entre en contradiction avec des projets de plus en plus nombreux qui sollicitent sur le réseau des ressources présentes dans des sites connexes à celui qui héberge l'œuvre. Cet examen met en effet en évidence un glissement par lequel l'œuvre se trouve moins dans ce qui est donné à voir que dans le dispositif qui la fait exister : l'affichage sur l'écran n'étant le plus souvent que la face apparente de toute une infrastructure technique et informationnelle sous-jacente. Or, cette infrastructure ne se borne pas à un support passif mais est ici partie prenante de la distribution et de l'expérience d'une œuvre qu'elle configure et dont elle supporte, activement cette fois, l'activité de réception. L'œuvre devient alors, de façon plus large, l'ensemble des structures et des règles qui la sous-tendent. Dans ce contexte, la notion de dispositif, qui est une figure pragmatique du Net art, offre également un outil conceptuel pour penser la fragmentation et l'enchâssement de ces différents niveaux de l'œuvre.

3.1. Le dispositif Net art : une œuvre frontière

Les NTIC placent en effet « l'œuvre d'art » au cœur d'une *négociation* socialement distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et publics enrôlés. En amont, le travail créatif associe différentes opérations intellectuelles d'écriture, conceptuelle, algorithmique et scénaristique, d'où

il résulte une gamme élargie d'externalités : les couches de programmes, les scripts d'emplois, les interfaces utilisateurs, les images à acter. En aval, la mise en œuvre d'art n'existe qu'à travers l'articulation sociotechnique de différents fragments, *prises* et actions collectives, situées et instrumentées. L'équilibre de l'œuvre est par conséquent le résultat d'un travail de traduction et d'articulation entre des énoncés et des actions multicentriques :

- Le *programme* informatique compose l'architecture évènementielle censée régir le procès de production de l'œuvre, sans pour autant en fixer une fois pour toutes les variations et évolutions. Il occupe une place ambivalente : d'une part, il reste enfoui au cœur d'une œuvre qu'il ne peut manifester qu'une fois traduit ou décodé, et d'autre part, il constitue un intermédiaire logiciel autonome, susceptible d'animer d'autres projets.

- *L'interface*, logicielle et visuelle à la fois, est partagée entre une « esthétique » et une « opérationnalité ». Elle est censée composer l'outil, l'objet et le milieu socio-technique au sein duquel pourront simultanément s'écrire le projet artistique, se déployer la part visible de l'œuvre, et s'inscrire la réception active du public. Mais en n'opérant que par réduction, elle manque à traduire convenablement la complexité des éléments qu'elle relie. Si elle est désormais au centre de la coopération et si elle constitue un objet intermédiaire nécessaire au dialogue, à la compréhension autant qu'à l'action concrète, l'interface ne peut donc pleinement suffire à « faire œuvre ».

- Le statut de *l'image* d'art apparaît lui aussi transformé. Si sa présence est bel et bien démultipliée, celle-ci n'est désormais plus, pour elle-même, au centre de la réalisation. Fragmentée et architecturée, elle y est dotée de nouvelles prérogatives. Envisagée dans sa profondeur, elle offre une scène habitable et praticable, en même temps qu'une visualisation du parcours et de l'action qu'elle permet. Image « en creux », elle incarne donc un « corpus de travail » et tend à devenir l'instrument d'une « situation » plus large, mettant conjointement en jeu l'artiste, l'ordinateur et le public.

L'écologie de la pratique artistique, adossée aux technologies numériques d'information et de communication, repose par conséquent sur un alliage sociotechnique fragile et instable. La mise en œuvre de l'art numérique associe en effet un support technique, un outil créatif et un dispositif social dans une situation collective d'énonciation et d'opération. Or, ce travail d'articulation n'est plus ici au service d'un résultat unique et tangible, mais encastré dans un processus évolutif et incrémental, dans lequel des acteurs multiples investissent, individuellement et collectivement, une œuvre-frontière qui reste pour partie à faire et à refaire. Ce *dispositif* caractéristique du Net art échappe par conséquent aux conventions qui régissent ordinairement le travail de mise en exposition des œuvres d'art. Il déplace et redéfini pour une bonne part les missions de l'institution muséale ainsi que les modalités d'exposition des œuvres. On s'écarte en effet ici des principaux codes déontologiques[30] qui normalisent les pratiques de conservation, de restauration et d'exposition artistiques basées sur le régime, objectal, d'une œuvre achevée et immuable.

3.2. Vers une mise en exposition concertée

Pour contourner ces différents obstacles, la muséologie préconise aujourd'hui d'impliquer davantage l'artiste, quand cela est possible, dans le procès de conservation et de mise en exposition de ses œuvres. D'une part, en les appelant à créer un événement autour de la présentation de leurs œuvres. À l'image de la démonstration informatique de logiciels[31], la *demo*

---

[30] Voir le *Manual on the Conservation of Paintings,* International Council of Museums (ICOM), London, Archetype Publications, 1997 (1940) et les travaux de l'International Institute for Conservation (IICC) ou du International Network for Conservation of Contemporary Art (INCCA) fondé en 1999.

[31] Issue de l'abréviation du terme démonstration, la « demo » désigne dans le monde de l'informatique de courtes animations audiovisuelles, programmées en assembleur

artistique offre ici un cadre expérimental pour la transmission de l'œuvre entre un artiste pédagogue et un public expérimentateur. De la sorte, la *demo* artistique augmente l'acte créatif d'une opération de mise en apprentissage de l'œuvre. Elle instaure une action pédagogique, conceptuelle et technique, à l'attention du public. En outre, cette « action de montrer » propre à la *demo* permet ici d'exporter des œuvres numériques conçues pour l'ordinateur et le réseau Internet dans l'espace physique des galeries et des musées. En contournant l'opposition entre immanence (objectale) et transcendance (virtuelle), l'œuvre ainsi mise en exposition regagne un statut d'« objet » largement redéfini et augmenté.

> Certains artistes produisent des programmes informatiques qui fonctionnent tant comme outils que comme œuvres : des matrices dont l'utilisation devient un mode de visibilité. Ce type d'œuvres numériques nécessite d'être manipulé, configuré sur une machine pour être montré. Nous appelons DEMO leurs présentations. En parallèle au « home studio » où chacun travaille chez soi et à l'inverse du téléchargement froid et anonyme sur Internet, la démo fonctionne comme un espace de rencontre, un moment d'échange. (Etienne Cliquet, *Téléférique*, 2003[32]).

D'autre part, l'artiste peut également être invité par le musée à participer de la préservation de ses œuvres. En effet, certaines institutions muséales s'organisent aujourd'hui en réseau pour développer des stratégies communes de mise en exposition et de conservation des œuvres d'art réalisées à l'aide

---

et destinées à exploiter les idiosyncrasies d'un modèle de micro-ordinateur. Pour une histoire sociale de la production de cet artefact culturel, voir : Auray, 1997, 1999.

[32] L'esthétique du « Demo or die » (Lunenfeld, P., 2000) s'inspire de la formule « publish or perish » pour signifier que si le texte scientifique n'a de valeur qu'une fois publié, un programme informatique n'existe lui même qu'accompagné d'une demo. Cf. *Téléférique :* http://www.teleferique.org

de médias non traditionnels. Il s'agit alors de préserver à la fois l'intégrité et l'usage des œuvres d'art, dans un contexte marqué par la fragilité matérielle des films, l'évolution des médias électroniques de diffusion, les mutations rapides d'Internet et des médias numériques. Un tel projet de réseau d'organismes culturels internationaux[33] naît en 2003, à l'initiative du *Solomon R. Guggenheim Museum* de New York. Il s'appuie sur le paradigme des *médias variables* (Depocas, Ippolito ; Jones 2003) qui défend l'idée d'une collection suffisamment adaptable et évolutive pour résister à l'obsolescence technologique. Dans ce contexte, la variabilité de l'œuvre, qu'elle soit intentionnelle ou due à l'évolution technologique, est désormais prise en compte. Le contrat entre l'artiste et l'institution peut alors lui-même revêtir des formes inédites, de la maintenance ou mise à jour plus ou moins régulière de l'œuvre, à l'encadrement sociotechnique de sa réception. Les institutions muséales engagent en effet un dialogue plus poussé avec l'artiste afin de mieux connaître les caractéristiques techniques de ses œuvres, en prévoir les évolutions et « définir la perte acceptable ».

> En favorisant un dialogue franc entre un grand nombre de disciplines, et avec l'artiste comme source principale lorsque c'est possible, nous pouvons influencer de manière positive l'avenir de la préservation. Cette interaction contribuera à définir des degrés acceptables de changement en vue de préserver les éléments essentiels d'une oeuvre qui doivent demeurer fixes pour qu'elle conserve son intégrité (Stringari, in Depocas & al. 2003).

[33] Le réseau réuni le Berkeley Art Museum / Pacific Film Archive (Californie) ; le Franklin Furnace Archive, Inc (New york) ; le Solomon R. Guggenheim Museum (New York) ; la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie (Montréal) ; le Performance Art festival+Archives ; Rhizome.org (New York) ; le Walker Art Center (Minneapolis).

> Il nous paraît essentiel que l'art de la fin du XXe siècle et les nouvelles pratiques artistiques fassent l'objet d'une compréhension et d'une contextualisation par voie de conversations avec les artistes, dont les commentaires critiques informent et élargissent notre compréhension de la culture visuelle. Le Réseau des médias variables s'appuie sur le partage d'anecdotes et d'expériences individuelles rapportées par les artistes au sujet de la création, de l'exposition et de la collection de l'art (Hanhardt, in Depocas & al. 2003).

Cette approche concertée de la préservation passe, au sein du réseau des médias variables, par la mise en œuvre de forums hybrides (Callon, 2001) qui associent des artistes, des commissaires et des conservateurs dans un travail de définition d'une éthique de la variabilité. Cette dernière énonce et hiérarchise différentes stratégies de conservation et d'exposition, du *stockage* éphémère à la *migration* de l'œuvre d'un support à l'autre, de *l'émulation* de l'œuvre à sa *réinterprétation.* Le *stockage* produit une simple mise en réserve de l'œuvre. À l'inverse, la *migration* implique son transfert d'un support plus ancien à un environnement plus récent. L'œuvre nécessite par conséquent une mise à jour de son équipement, du signal ou du code source, pour maintenir intact son comportement d'un média à un autre. *L'émulation* permet quant à elle d'accéder à une œuvre plus ancienne sur un support récent. Dans ce cas, une couche logicielle permet d'implanter une œuvre dont les supports initiaux sont devenus obsolètes, sur une nouvelle plateforme qui en restitue l'aspect et le comportement d'origine. La *réinterprétation* permet plus radicalement de rejouer une œuvre ancienne en la transformant et en l'adaptant librement aux environnements technologiques contemporains. Ces différentes stratégies et outils de préservation sont couplés aux programmes d'expositions présentes et futures des institutions muséales. Elles permettent notamment d'accueillir au musée des logiciels artistiques (*software art*), des jeux d'artistes en réseau, et autres dispositifs du Net art.

Dans ce contexte, une documentation de plus en plus importante est produite par l'artiste pour accompagner l'œuvre et mettre le public en position la plus favorable de réception. Il s'agit des fichiers guide ou aide, des chartes et protocoles d'usage, ou encore, de manière plus systématique, des modes d'emploi[34] du Net art.

> Nous utilisons l'expression « objet d'art » en référence à une collection de métadonnées stockées, telles que des mots-clés et de l'information technique qui se rapportent à une œuvre donnée. (…) Les objets liés englobent la note d'intention et la notice biographique d'un artiste, une description de l'œuvre d'art, une image miniature, des mots-clés et d'autres renseignements d'indexage, ainsi qu'un lien vers l'œuvre (sous forme d'une adresse URL). (Williams, in Depocas & al. 2003).

> La diversité des œuvres englobe des fichiers encapsulés et diffusés en mode continue (*streaming*), des sites Web complets, des animations, du Net art et des performances avec avatars en ligne. L'archivage des œuvres qui ne font pas appel à un environnement en réseau est plus facile. Les projets de médias en émission continue, en HTML, Flash ou autres applications autonomes sont préservés sur un disque compact avec le logiciel de visionnement nécessaire pour une plate-forme Mac ou PC (nos limites); les fichiers « Lisez-moi » sont conservés sur le disque compact et sur support papier avec des

[34] Au sens de la sociologie de la médiation, ces scripts d'emplois opèrent une configuration technique et un cadrage social de l'action avec les objets : Boullier & al., 1989 ; Akrich, 1990 ; Woolgar, 1991 ; Norman, 1993 ; Hennion, 1993, 1997, Latour, 1994, Ils jouent pour les différents acteurs de la conception, diffusion et conservation, le rôle d'« objets intermédiaires » placés entre les œuvres et leurs usages : Star & Griesemer, 1989 ; Vinck, 1999.

descriptions du projet, de son fonctionnement et du matériel nécessaire (Ludwig, in Depocas & al. 2003).

Constitués au cas par cas, ces modes d'emploi peuvent ensuite être implémentés dans une base de données cumulative et partageable entre les organisations muséales parties prenantes du réseau des médias variables. L'accessibilité des œuvres devient alors un véritable leitmotiv, que permet d'éclairer judicieusement la métaphore de la partition muséale : véritable enjeu de conservation autant que de performance, celle-ci énumère les besoins, conditions et recommandations préalables à l'exposition interactive et à l'usage distribué des œuvres en réseau. Outil d'agrégation et de coordination, elle articule aussi le travail de l'artiste, du musée et du public, avec le comportement de l'œuvre. Autrement dit, elle permet d'ajuster le « faire faire » de l'œuvre et l'activité du public dans le sens d'une expérience sociotechnique mieux distribuée. Comme le dit le témoignage ci-dessus, dans ce contexte, ce qui fait objet est par conséquent davantage « l'information » générée pour cadrer le comportement de l'œuvre et l'action du public. Le concept « d'exposition discursive » proposé par Peter Weibel et Bruno Latour[35] illustre également ce basculement progressif de la chose créée à son usage, cadré et instrumenté. Les médias variables changent donc la manière dont les œuvres ont lieu et conduisent les artistes à produire de nouveaux « récits autorisés », pour reprendre l'expression de Jean-Marc Poinsot (1999), qui offrent des voies pour leur intelligibilité et des méthodes pour leur exploitation, mises en exposition, usages et conservations. L'art ainsi exposé confère une nouvelle autorité aux artistes qui participent, de concert avec les commissaires d'exposition et les conservateurs, à l'élaboration d'une partition qui propose un mode de lecture des œuvres et qui détermine les conditions de leurs actualisations et préservations.

---

[35] *Iconoclash* (2003), *Rendre les choses publiques* (2005), ZKM de Karlsruhe http://www.zkm.de/

Conclusion

Dans un contexte de constante surenchère technologique, le travail de mise en exposition des œuvres numériques nécessite d'être distribué entre l'artiste, l'institution muséale et le public. Un nombre croissant de musées mettent aujourd'hui en œuvre des protocoles d'exposition qui reposent sur une consultation de l'artiste : cette approche concertée aspirant à régler, par anticipation, toutes les conditions d'une réception négociée avec le public. Des stratégies de documentation et de conservation pour parties inédites se développent, dans un cadre résolument pluridisciplinaire, à l'intersection des arts, des sciences et des technologies. Elles associent dans un contexte muséal en mutation une pluralité de savoirs et de savoir-faire : l'activité de *création* de l'artiste, le travail de *préservation* du conservateur et les options de *présentation* du commissaire, entrant dorénavant en dialogue. Cette organisation en réseau vise à permettre, à travers l'élaboration d'une base de connaissances commune, une meilleure affectation des ressources et l'adoption de méthodes de travail ajustées à la monstration et conservation des œuvres à médias variables. Elle propose également de redéfinir la « carrière des œuvres[36] » et d'en transformer les critères d'éligibilité, en postulant une valeur d'expérimentation artistique en partie détachée de la notion d'objet.

Pour l'institution muséale, le dialogue plus poussé avec l'artiste a pour fonction de clarifier la nature éphémère et transitoire de certaines œuvres tout en cherchant à en préserver au mieux l'expérience. La mise en place d'un cadre de travail partagé permet aux différents acteurs de s'entourer des outils et techniques nécessaires à la mise en exposition des œuvres : les types et versions de navigateurs spécifiques à chaque œuvre, les modules logiciels

[36] Sur l'idée d'une « carrière de l'œuvre » au double sens de son déploiement technique et de sa biographie sociale, voir : Souriau, 1956 ; Appaduraï, 1986 ; Goodman, 1996 ; Genette, 1996 ; Fourmentraux, 2003.

annexes dédiés au son ou à l'image animée, leur téléchargement, installation et configuration techniques.

L'expertise multidisciplinaire qui entoure ce travail de mise en exposition d'un art « en train de se faire » contribue également à redéfinir le statut des œuvres et leurs modalités d'accès. Le clivage entre la conservation et l'exposition des œuvres, entre les réserves et les espaces de monstration, se trouve en effet ici remis en cause par l'introduction de deux nouveaux régimes de l'œuvre : le changement et la variabilité. De ce point de vue, un des apports importants du réseau des médias variables est de permettre « d'envisager une œuvre durable, non pas comme une relique de pierre — car la pierre s'effrite — mais plutôt comme une succession d'événements interdépendants qui, à l'instar d'un cours d'eau, subsistent tout en demeurant variables » (Ippolito, 1998, 2003).

Acteur clé de l'opération, le public bénéficie aussi d'un cadrage sociotechnique et d'une situation d'apprentissage - via la *demo* - qui le familiarise désormais avec l'intention artistique, la structure de l'œuvre, le foisonnement de son interfaçage, sa logique de circulation, ses modalités de lecture et de participation, etc. Il peut et doit alors, lui-même, se mettre au travail, s'investir dans la situation de mise en exposition et en œuvre, et donc déployer des tactiques appropriées et diversifiées de réception.

L'exemple du Net art présente ici un cas d'école pour l'agencement de ces nouvelles formes de collaboration pluridisciplinaire, encore largement à définir, qui associent artistes, collectionneurs, conservateurs, restaurateurs, techniciens et publics, dans la mise en exposition et la consolidation de structures de documentation adaptées aux œuvres d'art à médias variables.

Références :

AKRICH, M. (1990) « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages ». *Techniques et Culture*, n°16, pp.83-110.

APPADURAI, A. (1986) *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, 1986, 329 p.

AURAY, N. (1997), « Ironie et solidarité dans un milieu technicisé. Les défis contre les protections dans les collectifs de « hackers ». In « Cognition et information en société », *Raisons Pratiques* n°8, Paris, Ed. de l'EHESS, pp.177-201

AURAY, N. (1998) « L'émergence du civisme dans une collectivité technique », in Julien, M.-P., Warnier, J.-P., (eds.), *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*, L'Harmattan, pp. 55-71.

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

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

BOULLIER, D., AKRICH, M., Le GOAZIOU, V., LEGRAND, M. (1989). *Genèse des modes d'emploi : la mise en scène de l'utilisateur final* : Cesson-Sévigné.

BOUTTEVILLE, J. BUREAUD, A. LAFFORGUE, N. (1998) *Art et technologie : la monstration*. Délégation aux Arts Plastiques (DAP). Ministère de la Culture et de la Communication. 200 p.

CALLON, M ; LASCOUMES, P ; BARTHES, Y. (2001). *Agir dans un monde incertain*. Essai sur la démocratie technique. Paris: Seuil.

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.

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

DEPOCAS, A., IPPOLITO, J., JONES, C. (dir). (2003). *L'approche des médias variables : la permanence par le changement.* The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, Etats-Unis, et la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, Montréal, Canada. 2003. 138 p. http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf

DIETZ, S. (2000). Memory-Archive_Database v 3.0. *Switch*, San Jose State University http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/C-1.html

DODIER, N. (1993a), « Les appuis conventionnels de l'action. Éléments pour une pragmatique sociologique ». *CNET. Réseaux, n°62*.

DUGUET, A.-M. (1988), « Dispositifs ». *Communications,* pp.221-242. Seuil. Paris.

FOURMENTRAUX, J.-P. (2003), « *L'œuvre en actes » - Sociologie du Net art*, Thèse de Doctorat de 3eme cycle, Université de Toulouse II.
FOURMENTRAUX, J.-P. (2004), « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux* n° 125.
FOURMENTRAUX J.-P. (2005a), « Programmer l'interface ? Ambivalences d'une matrice relationnelle », *Questions de communication.* À paraître dans le n°8, Novembre 2005.
FOURMENTRAUX J.-P. (2005b) « Entre configuration technique et cadrage social : les dispositifs du Net art », *Techniques & culture*, MSH-CNRS. À paraître dans le n°45, juillet-décembre 2005.
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.
GUELTON, B. (1998). *L'exposition, interprétation et réinterprétation*, Montréal, L'Harmattan, 1998, 203 p.
HASKELL, F. (2000) *The Ephemeral Museum*, New York, Yale University Press, 2000, 200 p.
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.
IPPOLITO, J. (1998). The museum of the future : A contradiction in terms. *Artbyte*. Juin-juillet 1998.
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.
LUCAS, J.-M., BUREAUD, A. et POUTS-LAJUS, S. (2000). *Étude sur les structures soutenant le développement des arts électroniques en France*. Paris : Rapport pour le Ministère de la culture et de la communication

(DAP-DDAT).
LÉVY, P. (1990). *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*. Paris, Éditions La découverte.
LUNENFELD, P. (2000). *Snap to Grid : A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, MIT Press.
MENGER P.M. (1989). *Les laboratoires de la création musicale.* La Documentation française, Paris.
MENGER, P.-M. (2002), *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses du capitalisme* . Seuil. Coll. La république des idées.
MOULIN, R. *L'artiste, l'institution et le marché*. Flammarion. Paris, France. 1992 (1997 pour l'édition dans la collection "Champs"). 437 p.
NORMAN, D. A. (1993). « Les artefacts cognitifs », In Conein, Dodier et Thévenot*, Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques, n°4*, p. 15-34. Paris : EHESS.
POINSOT, J-M. (1999). *Quand l'œuvre a lieu, L'art exposé et ses récits autorisé* MAMCO Genève Art édition, 1999, 329 p.
PUTNAM, J. (2002). *Le musée à l'œuvre. Le musée comme médium dans l'art contemporain*, Paris, Thames & Hudson, 2002, 208 p.
RINEHART, R. (2003). « Archiving the avant-garde : documenting and preserving the variable media art », University of California, Berkeley. http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/avantgarde.html
RISSET J.C. (1998). *Art-Science-Technologie*, Paris, Rapport de Mission pour le Ministère de l'Éducation nationale, de la Recherche et de la Technologie.
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.
STAR S.L. & GRIESEMER J. (1989). Institutional Ecology, Translation, and boundary objects: Amateurs andProfessionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology. *Social Studies of Science* 19, 387-420.
STRAUSS A. 1992. *La trame de la négociation.* L'Harmattan, Paris.
VINCK, D. (1999). « Les objets intermédiaires dans les réseaux de coopération scientifique - Contribution à la prise en compte des objets dans les dynamiques sociales ». *Revue Française de Sociologie*, n°XL-2, p. 385-414.

WOOLGAR, "Configuring the Users", in: LAW J. (dir.), *A sociology of Monsters :Essays on Power, Technology and Domination*, Londres, Routledge, 1991, pp. 57-102.

Liens

Variable Media http://www.variablemedia.net/

Capturing Unstable Media http://www.v2.nl/Projects/capturing/

Archiving the Avant-Garde

http://www.bampfa.berkeley.edu/about_bampfa/avantgarde.html

Rhizome Artbase http://www.rhizome.org/fresh/art

Computer Fine Arts http://www.computerfinearts.com/

IMAP (Independent Media Arts Preservation) http://www.imappreserve.org/

ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) http://www.zkm.de/