



uOttawa

L'Université canadienne
Canada's university

FACULTÉ DES ÉTUDES SUPÉRIEURES
ET POSTDOCTORALES



uOttawa

L'Université canadienne
Canada's university

FACULTY OF GRADUATE AND
POSTDOCTORAL STUDIES

Sébastien Mayer

AUTEUR DE LA THÈSE / AUTHOR OF THESIS

M.A. (communication)

GRADE / DEGREE

Département de communication

FACULTÉ, ÉCOLE, DÉPARTEMENT / FACULTY, SCHOOL, DEPARTMENT

L'œuvre de net art : Stratégies d'intéressement pour un enrôlement du public

TITRE DE LA THÈSE / TITLE OF THESIS

Sylvie Grosjean

DIRECTEUR (DIRECTRICE) DE LA THÈSE / THESIS SUPERVISOR

CO-DIRECTEUR (CO-DIRECTRICE) DE LA THÈSE / THESIS CO-SUPERVISOR

EXAMINATEURS (EXAMINATRICES) DE LA THÈSE / THESIS EXAMINERS

Pierre Lévy

Luc Bonneville

Gary W. Slater

Le Doyen de la Faculté des études supérieures et postdoctorales / Dean of the Faculty of Graduate and Postdoctoral Studies

SÉBASTIEN MAYER

**L'ŒUVRE DE NET ART : STRATÉGIES D'INTÉRESSEMENT POUR
UN ENRÔLEMENT DU PUBLIC**

Thèse présentée
à la Faculté des études supérieures et postdoctorales de l'Université d'Ottawa dans le cadre
du programme de maîtrise en communication
pour l'obtention du grade maître ès Arts (M.A.)

Sous la direction de
SYLVIE GROSJEAN, Ph. D.

15 septembre 2008
© Sébastien Mayer, Ottawa, Canada, 2008



Library and
Archives Canada

Bibliothèque et
Archives Canada

Published Heritage
Branch

Direction du
Patrimoine de l'édition

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file *Votre référence*
ISBN: 978-0-494-48615-3
Our file *Notre référence*
ISBN: 978-0-494-48615-3

NOTICE:

The author has granted a non-exclusive license allowing Library and Archives Canada to reproduce, publish, archive, preserve, conserve, communicate to the public by telecommunication or on the Internet, loan, distribute and sell theses worldwide, for commercial or non-commercial purposes, in microform, paper, electronic and/or any other formats.

The author retains copyright ownership and moral rights in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

AVIS:

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque et Archives Canada de reproduire, publier, archiver, sauvegarder, conserver, transmettre au public par télécommunication ou par l'Internet, prêter, distribuer et vendre des thèses partout dans le monde, à des fins commerciales ou autres, sur support microforme, papier, électronique et/ou autres formats.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms may have been removed from this thesis.

Conformément à la loi canadienne sur la protection de la vie privée, quelques formulaires secondaires ont été enlevés de cette thèse.

While these forms may be included in the document page count, their removal does not represent any loss of content from the thesis.

Bien que ces formulaires aient inclus dans la pagination, il n'y aura aucun contenu manquant.


Canada

« Je voudrais attirer 1000 mouettes vers un certain endroit précis (dans les airs) grâce à un aliment appétissant afin de construire une sculpture aérienne à partir de leur masse combinée. »

- Hans Haacke, artiste conceptuel germano-américain, à propos du projet d'une œuvre datant de 1966.

SOMMAIRE

Avec les premières avant-gardes et l'art contemporain du XX^e siècle, nous avons vu proliférer les artistes et les mouvements artistiques qui ont critiqué les circuits traditionnels de l'art en redéfinissant les notions d'objet d'art et de public. L'œuvre d'art n'est aujourd'hui plus nécessairement un objet fini, sacralisé et exposé dans un musée ou une galerie, elle peut être un événement auquel le public actif peut participer, qui s'actualise grâce à ses actions, ses interprétations et ses contributions.

Le Net art est l'un de ces nouveaux types de production artistique qui a émergé avec l'arrivée du Web dans la deuxième moitié des années 1990 et qui est spécifiquement conçu pour le réseau Internet. Interactive, collective et en construction perpétuelle, l'œuvre de Net art est le fruit d'une collaboration des membres d'un « réseau d'actants humains et non humains » qui travaillent de concert à sa constante actualisation. Le public est mis au centre de l'œuvre par un artiste qui devient le spectateur de cette œuvre en mouvement.

Dans cette recherche, nous avons souhaité identifier les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour permettre « un enrôlement » du public à l'œuvre. Plus simplement, nous avons voulu voir comment les artistes parviennent à faire participer le public à l'œuvre *en train de se faire*. La question qui guide la recherche est la suivante : Quelles sont les stratégies mises en œuvre par les artistes du Net art pour permettre un enrôlement du public ?

Au niveau théorique, nous prenons appui sur la théorie de l'acteur-réseau de Latour et Callon en la faisant migrer vers le terrain empirique qu'est l'étude de l'œuvre en acte. Ce modèle d'analyse nous permet de concevoir la constitution d'une collectivité, notamment en suivant la formation de controverses, où les membres deviennent co-auteurs de l'œuvre grâce à la mise en place de dispositifs d'intéressement. Les travaux de Fourmentraux nous ont servi de point de départ pour esquisser une typologie des stratégies d'intéressement, notamment en termes de communication rituelle et d'adressage personnalisé. Nous mobilisons aussi la théorie des actes de langage d'Austin, Searle et Kerbrat-Orecchioni pour analyser les énoncés identifiés sur les pages des sites des œuvres de Net art et pour montrer comment l'artiste instaure une relation interpersonnelle avec chacun des membres du public pour les intéresser et, éventuellement, les enrôler dans la construction d'une œuvre d'art sur Internet.

Nous nous intéressons enfin à la dimension ludique de l'œuvre de Net art en montrant comment l'action des internautes sur les mécanismes ludiques intégrés dans l'œuvre nous permet d'effectuer un rapprochement entre le jeu vidéo et l'œuvre de Net art au plan des stratégies vidéoludiques.

Au niveau méthodologique, la démarche de recherche mise en œuvre est de type qualitatif. Plus spécifiquement, pour répondre à la question de recherche proposée, nous avons procédé à une étude de cas multiples réalisée selon une approche ethnographique, à savoir les sites *Web Mouchette.org* de l'artiste Mouchette, le *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* de Nicolas Frespech. Nous avons effectué l'analyse de l'environnement d'interaction et l'analyse des documents disponibles sur les sites des œuvres, investi les espaces d'interaction synchrones et asynchrones des sites par l'observation participante et mené des entrevues semi-dirigées auprès des trois artistes dont les œuvres sont à l'étude.

Les résultats de cette recherche nous révèlent que les Net artistes déploient un éventail de stratégies visant à intéresser les internautes pour les enrôler dans la construction de l'œuvre : stratégies discursives, stratégies de fidélisation et stratégies vidéoludiques. Ces stratégies ne fonctionnent pas indépendamment les unes des autres, mais s'inscrivent plutôt dans une stratégie globale d'intéressement où la prise de rôle par les actants du réseau, la dimension performative du langage, la fidélisation du public, le caractère rituel de la communication et le jeu jouent un rôle crucial dans l'actualisation et la pérennisation de l'œuvre de Net art.

MOTS-CLEFS : Net art, stratégies d'intéressement, méthode qualitative, ethnographie, étude de cas multiple, Net artistes.

TABLE DES MATIÈRES

SOMMAIRE	iii
LISTE DES FIGURES	viii
REMERCIEMENTS	xi
CHAPITRE 1 : INTRODUCTION	12
1.1 ÉTAT DES LIEUX.....	12
1.2 SUIVRE LES TRACES DE L' ŒUVRE D'ART <i>EN TRAIN DE SE FAIRE</i>	14
1.3 OBJECTIFS ET QUESTION DE RECHERCHE	16
1.4 PERTINENCE ET ORIGINALITÉ DE LA RECHERCHE	16
1.5 APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE	17
1.6 PRÉSENTATION DES CHAPITRES DE LA THÈSE	19
CHAPITRE 2 : REVUE DE LA LITTÉRATURE	21
2.1 NET ART : CONTEXTE ET PRÉCISIONS CONCEPTUELLES	21
2.1.1 Le Net art dans le contexte de l'histoire de l'art	21
2.1.1.1 L'héritage des premières avant-gardes	21
2.1.1.2 Les performances et les installations	22
2.1.1.3 Art et technologies.....	24
2.1.2 Les caractéristiques du Net art : un art de la cyberculture	25
2.1.2.1 L'interactivité.....	27
2.1.2.2 Le collectif.....	29
2.1.2.3 Œuvre inachevée / œuvre ouverte / œuvre en mouvement	29
2.2 LES ACTEURS DANS L'ŒUVRE DU NET ART	31
2.2.1 Les figures de l'artiste du Net art.....	31
2.2.2 L'artiste et l'informaticien : le partage du rôle créatif.....	32
2.2.3 Pour une typologie des publics de l'œuvre de Net art	32
CHAPITRE 3 : CADRE THÉORIQUE	36
3.1 LA THÉORIE DE L'ACTEUR-RÉSEAU OU COMMENT DÉCRIRE L'ŒUVRE EN ACTE	36
3.2 LA PRAGMATIQUE DU LANGAGE ET LES ACTES DE LANGAGE : « QUAND DIRE, C'EST FAIRE ».....	42

3.3	TACTIQUES DE FIDÉLISATION : ADRESSAGE PERSONNALISÉ ET COMMUNICATION RITUELLE	45
3.4	NET ART OU JEU ? DU JEU DANS LE NET ART	47
3.5	PROPOSITIONS DE RECHERCHE.....	50
CHAPITRE 4 : MÉTHODOLOGIE		52
4.1	JUSTIFICATION DE LA RECHERCHE QUALITATIVE.....	52
4.2	SUIVRE LA GENÈSE DE L'ŒUVRE EN TRAIN DE SE FAIRE : UNE APPROCHE ETHNOGRAPHIQUE.....	53
4.3	UNE ÉTUDE DE CAS MULTIPLES.....	54
4.3.1	Population d'enquête.....	55
4.4	LES TECHNIQUES DE COLLECTE DE DONNÉES	56
4.4.1	L'analyse de l'environnement d'interaction et l'analyse de documents	56
4.4.2	Observations participantes	58
4.4.3	Entrevues semi-dirigées avec les artistes	59
4.5	TRAITEMENT DES DONNÉES.....	61
4.5.1	L'analyse de contenu	61
4.6	EN RÉSUMÉ	63
CHAPITRE 5 : ANALYSE DES RÉSULTATS.....		64
5.1	CAS 1 : <i>MOUCHETTE.ORG</i> DE L'ARTISTE MOUCHETTE.....	64
5.1.1	Présentation du cas.....	64
5.1.2	Suivre les « traces » laissées par un réseau d'actants hétérogènes	67
5.1.2.1	Le site de <i>Mouchette.org</i> : Un assemblage d'éléments hétérogènes	67
5.1.2.2	De l'interaction à l'enrôlement : une association d'entités hétérogènes prend forme	67
5.1.2.3	La stratégie de fidélisation.....	71
5.1.2.4	Les stratégies discursives.....	73
5.1.2.5	Les stratégies vidéoludiques	77
5.1.3	Un réseau d'actants hétérogène qui parle d'une seule voix	81
5.2	CAS 2 : LE GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE D'OLIVIER AUBER	85
5.2.1	Présentation du cas.....	85
5.2.2	Stratégies d'intéressement	90
5.2.2.1	Stratégie discursive : « Cliquez pour participer ».....	90
5.2.2.2	Un enrôlement progressif : internaute → utilisateur → participant	92
5.2.2.3	L'apprentissage du dispositif : les prescriptions comme mode d'emploi.....	96
5.2.2.4	Stratégie de fidélisation : la communication rituelle.....	98
5.2.2.5	Stratégies vidéoludiques	101
5.3	CAS 3 : <i>JE SUIS TON AMI(E)... TU PEUX ME DIRE TES SECRETS!</i> DE NICOLAS FRESPECH	107
5.3.1	Présentation du cas.....	107
5.3.2	Stratégies d'intéressement	112
5.3.2.1	La stratégie discursive	112
5.3.2.2	La stratégie vidéoludique	118

5.3.2.3	La pré-inscription : Ce secret ne vous appartient plus !.....	121
5.3.3	Une œuvre censurée.....	123
CHAPITRE 6 : MISE EN PERSPECTIVE ET DISCUSSION DES RÉSULTATS .		131
6.1	LES STRATÉGIES DE PRÉ-INSCRIPTION.....	131
6.2	LES STRATÉGIES DISCURSIVES AU CROISEMENT DE L'INTERACTIVITÉ ET DE LA PERFORMATIVITÉ.....	133
6.3	LES STRATÉGIES DE FIDÉLISATION : LA RITUALITÉ DE PARTICIPER À L' ŒUVRE DE NET ART.....	135
6.4	LA STRATÉGIE VIDÉOLUDIQUE OU COMMENT LE NET ART SE NOURRIT-IL DU JEU ?	137
6.5	LES CONTROVERSESES : DE LA MOBILISATION DES ACTANTS ENRÔLÉS À L'ÉMERGENCE D'UN LÉVIATHAN.....	139
CHAPITRE 7 : CONCLUSION.....		142
7.1	RÉSUMÉ DES RÉSULTATS	143
7.2	LES LIMITES DE LA RECHERCHE.....	147
7.2.1	Limites des techniques de collecte de données	148
7.2.2	Transférabilité des résultats	149
7.3	PISTES DE RECHERCHES FUTURES	150
BIBLIOGRAPHIE.....		152
LISTE DES ENTREVUES.....		162
ANNEXES.....		163
	ANNEXE I : PAGE D'ACCUEIL DU SITE <i>MOUCHETTE.ORG</i>	163
	ANNEXE II : LETTRE DE MISE EN DEMEURE ENVOYÉE À MOUCHETTE PAR LA SACD .	164
	ANNEXE III : PAGE D'ACCUEIL DU <i>GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE</i>	165
	ANNEXE IV : SCHÉMA DU FONCTIONNEMENT DU <i>GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE</i>	166
	ANNEXE V : PAGE D'ACCUEIL DU SITE <i>JE SUIS TON AMI(E)... TU PEUX ME DIRE TES SECRETS</i> (VERSION EXIL)	167
	ANNEXE VI : LETTRE ENVOYÉE À NICOLAS FRESPECH PAR LA DIRECTION DE LA CULTURE DE LA RÉGION LANGUEDOC-ROUSSILLON.....	168
	ANNEXE VII : GRILLE D'OBSERVATION	169
	ANNEXE VIII : GRILLE D'ENTREVUE	170
	ANNEXE IX : GRILLE D'ANALYSE	172

LISTE DES FIGURES

Figure 1: Page d'accueil du site <i>Mouchette.org</i>	65
Figure 2: Fenêtre avertissant l'internaute du téléchargement du programme	68
Figure 3: Interface de partage d'identité, < http://www.mouchette.net/ >	70
Figure 4: Recours à la question sur le site de Mouchette.org, < http://www.mouchette.org/suicide/suikit.html >	74
Figure 5: Sollicitation d'un agir corporel, < http://www.mouchette.org/flesh/tongf.html >	76
Figure 6: <i>Petite Mouche</i> , < http://www.mouchette.org/fly/indexf.html >	78
Figure 7: Message apparaissant sur la page <i>mouche morte</i> , < http://www.mouchette.org/fly/deadf.html >	78
Figure 8 : Fenêtre d'interaction (formulaire) présente sur la page <i>mouche morte</i>	79
Figure 9: La page <i>Lullaby for a dead fly</i> , < http://www.mouchette.org/fly/flies.html >	80
Figure 10: Exemple de site miroir de la page <i>My Quiz</i> , < http://www.computerfinearts.com/collection/mouchette/filmxx/ >	83
Figure 11: Page d'arrivée du Générateur Poïétique, < http://poietic-generator.net >	86
Figure 12: Outil de dessin et matrice du Générateur Poïétique	89
Figure 13: Page d'accueil du wiki, < http://poietic-generator.net/wikini/wakka.php?wiki=Home >	90
Figure 14: Page <i>Paramètres utilisateur</i> , < http://poietic-generator.net/wikini/wakka.php?wiki=ParametresUtilisateur >	93
Figure 15: Page des auteurs enregistrés sur le wiki du <i>Générateur Poïétique</i> , < http://poietic-generator.net/wikini/wakka.php?wiki=Auteurs >	94
Figure 16: Exemple de l'usage de rituels d'accès (salutation) sur le <i>Générateur Poïétique</i> ...	99
Figure 17: Exemple de l'usage du rituel d'adieu pour clore un échange	100

Figure 18: Exemple d'une expérience de création collective menée sur le <i>Générateur Poïétique</i>	103
Figure 19: Outil de dessin du Générateur Poïétique	105
Figure 20: Page d'accueil des <i>Secrets</i> , < http://secret.arscenic.org/ > (version exil)	109
Figure 21: Définition du terme "secret" sur le site des <i>Secrets</i> , < http://secret.arscenic.org/secretintro.htm > (version exil)	110
Figure 22: Exemple d'un secret laissé par un participant.....	111
Figure 23: Fenêtre d'interaction (formulaire) sur le site des <i>Secrets</i> , < http://secret.arscenic.org/send.php3 > (version exil)	113
Figure 24: Exemple d'une coénonciation, l'interlocuteur devient locuteur lorsqu'il répond à la requête.	117
Figure 25: Fenêtre avertissant l'internaute du téléchargement du programme	122
Figure 26: Site miroir de l'œuvre des <i>Secrets</i> hébergé en exil,	126
Figure 27: Courriel adressé aux abonnés de la liste de diffusion de Nicolas Frespech	128
Figure 28: Blogue <i>Autour de la censure des Secrets</i> , < http://lessecrets.20six.fr/ >	129

À ma mère, Ginette Perrault qui m'a initié au monde de l'art lorsque j'étais tout petit et qui m'a transmis sa curiosité intellectuelle et sa passion pour la chose de l'art.

À mon conjoint, Olivier Marceau-Robillard, mon ami et mon complice, pour son soutien et son encouragement constant dans la poursuite de cette belle aventure.

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Sylvie Grosjean, ma directrice de thèse. Sa rigueur intellectuelle, son professionnalisme légendaire et sa disponibilité ont grandement facilité chacune des étapes du processus de recherche. Je la remercie sincèrement pour la généreuse confiance qu'elle m'a témoignée et pour ses judicieux conseils. Ayant agi comme un guide, un phare, dans la réalisation de cette recherche, elle incarnera toujours pour moi la figure emblématique du mentor.

Je remercie aussi chaleureusement Luc Bonneville, professeur et chercheur au département de communication de l'Université d'Ottawa, qui a toujours démontré un réel intérêt pour ma recherche. Nos nombreuses discussions, notamment aux plans théorique et méthodologique, se sont révélées des plus éclairantes et des plus utiles dans la phase d'élaboration du projet.

Je désire aussi exprimer toute ma gratitude à la faculté des études supérieures de l'Université d'Ottawa ainsi qu'au Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH) pour les programmes de bourses dont j'ai pu bénéficier pendant toute la durée de mon programme de maîtrise.

L'expérience de la maîtrise m'a d'ailleurs donné la chance de côtoyer de brillants professeurs et chercheurs qui m'ont prodigué de précieux conseils et de vifs encouragements. Je tiens donc à exprimer ma profonde reconnaissance à Pierre Lévy, Lise Boily, Anne Bénichou, Eric George, Florian Grandena, Fernando Andacht, Pierre C. Bélanger et Denis Bachand. Un merci tout spécial aussi à Bruno Latour que j'ai eu le bonheur de rencontrer lors d'un colloque à Montréal.

Je profite également de l'occasion pour saluer le travail admirable du personnel administratif du département de communication de l'Université d'Ottawa. Un grand merci à Valérie Jasik, Caroline Martineau et Trixi Magyar pour leur dévouement, leur vigilance et leurs bons conseils.

Ces remerciements ne sauraient être complets sans que je ne manifeste mon immense respect et ma reconnaissance à mes collègues et amies du programme de maîtrise. J'exprime ici toute mon amitié à Véronique Desjardins, Virginie Mesana et Chantal Payette pour leur soutien inconditionnel, en particulier lors de la rédaction de cette thèse. Je leur souhaite tout le succès qu'elles méritent dans leurs projets futurs.

Merci aux artistes Mouchette, Nicolas Frespech et Olivier Auber qui ont si gentilleusement accepté de se prêter au jeu de l'entrevue. Tous mes plus sincères remerciements enfin à ma famille, spécialement ma sœur Marie-Love Mayer et son conjoint Ghislain Proulx, ainsi qu'à mes chers amis de longue date Luc Barrette, Marie-Pascal Berthelot, Carl Bouchard, Laurence Clennett-Sirois, Amélie Larocque, Simon Rivet et Gilbert Vallière-Léveillé dont les encouragements ont été une source constante de motivation.

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

1.1 ÉTAT DES LIEUX

Depuis les années 1990, nombreux sont les artistes qui se sont appropriés les procédés médiatiques – réalité virtuelle, simulation, téléprésence, cyberspace, etc. – pour en faire les principaux matériaux de leurs œuvres. Ces pratiques sont connues sous l'appellation d'« art médiatique », car ils « comprennent les diverses formes de création artistique utilisant les technologies de la communication » (Poissant, 1995 : 1). Dans la foulée, il apparaît un intérêt croissant chez les artistes de s'approprier les applications de l'Internet¹ (par exemple le Web, le courrier électronique, le transfert de fichiers, etc.) pour explorer de nouveaux horizons artistiques, rejoindre d'autres publics et créer de nouveaux espaces de création et de diffusion de l'art. Naît alors, au milieu des années 1990, un art nouveau dans le paysage artistique : le Net art (Greene, 2005 : 9). Spécifiquement conçu pour le réseau Internet, le Net art s'est développé à l'écart des structures traditionnelles de diffusion, de médiation et de réception de l'art contemporain que sont les institutions muséales ou les galeries marchandes, par exemple. Cette inadéquation du Net art aux circuits plus traditionnels de diffusion engendre des modes d'existence et d'activation de l'œuvre différents en favorisant la création de réseaux, de collectifs et de situations communicationnelles (Fourmentraux, 2004 : 84).

Nous constatons d'ailleurs la présence d'un lien étroit, intense, entre le Net art et la communication. Effectivement, cet art se fonde, selon Olga Kisseleva, sur la communication (2001 : 337). Plus précisément, il mise sur l'installation d'un dialogue avec les internautes rendu possible par l'intégration de dispositifs de communication que nous qualifions d'interactifs (*Ibid*). Toute communication dans l'œuvre de Net art est ainsi médiatisée par ordinateur et nous permet d'aborder la notion de dispositifs de communication.

Les travaux sur la communication médiatisée par ordinateur (CMO) nous offrent la possibilité de nous intéresser à ces situations communicationnelles qui découlent de

¹ Dans cette recherche, nous effectuons une distinction entre l'Internet et le Web. Nous utilisons le terme « Internet » pour nommer le réseau informatique mondial d'interconnexion des réseaux locaux fonctionnant avec les protocoles TCP/IP. Nous utilisons le terme « Web » (ou *World Wide Web*) pour parler du système hypertexte fonctionnant sur le réseau Internet qui permet la consultation de documents hypermédiés sur des sites et des pages Web par l'entremise d'un navigateur Web (Explorer, Mozilla Firefox, Safari, etc.).

l'interconnexion des ordinateurs. Serge Proulx nous rappelle que ce terme a été inventé par des chercheurs dans les années 1970 et ce dernier visait à décrire « l'émergence d'un nouvel *usage communicationnel* de l'ordinateur » (Proulx, 2005 : 305). L'expression désigne à la fois une tradition de recherche, qui a connu un vif essor dans les années 1990 avec l'expansion d'Internet et l'arrivée du Web, et les multiples dispositifs de communication qui ont été mis au point dans la foulée de la convergence des technologies de l'information et de la communication (Proulx, 2005). Parmi les dispositifs interactifs, citons le courrier électronique, les services de messagerie, les transferts en ligne, les systèmes de recherche et de transaction sur le Web, les systèmes d'interaction synchrones (par exemple, les salles de clavardage ou *chats*) et asynchrones (par exemple, les forums de discussion).

Ainsi, de nombreuses pratiques sur Internet telles que la pratique de jeux en ligne, du courrier électronique, de la participation à des forums de discussion et plusieurs autres sont médiatisées par l'ordinateur, par le réseau Internet et même par les dispositifs de téléphonie mobile. La pratique de l'art, que nous appelons le Net art, n'y fait pas exception. Les artistes mobilisent d'ailleurs un bon nombre de ces dispositifs interactifs dans leurs œuvres pour élargir les formes d'interaction avec le public.

Le concept d'interactivité, pour sa part, exprime ainsi la spécificité du Net art, que les auteurs qualifient à la fois d'art de la communication (Gentès, 2001; Forest, 1998; Popper, 1983), d'art du dialogue (Kisseleva, 1998), d'art de la relation (Bourriaud, 1998) et d'art de l'implication (Lévy, 1994). Ainsi, ce phénomène nouveau nous conduit à repenser le public et sa position, son rôle, face à l'œuvre de Net art. En effet, les œuvres de Net art ont ceci de particulier qu'elles demandent à être activées par un public devenu « actif ». Comme le mentionne Jean-Paul Fourmentraux, « Le récepteur s'y voit attribuer un rôle de plus en plus capital : tout est agencé pour lui redonner la main et le sortir de la contemplation » (2006a : 55). Cette logique faisant référence à la conception d'un public plus engagé dans le processus de création de l'œuvre, voire un public enrôlé² au sens de Latour (2005), met en perspective

² Nous faisons référence au processus de traduction de la théorie sociologique de l'acteur-réseau de Callon et Latour. Nous définissons plus précisément au chapitre 3 ce qui est entendu par l'enrôlement des actants du réseau. Mentionnons pour l'instant qu'un public enrôlé est un public qui accepte et incarne les rôles prévus par l'artiste du Net art afin que l'œuvre puisse être activée. Nous effectuons ce lien en rapport avec les travaux de Madeleine Akrich (2006) sur l'utilisation des objets techniques par ses utilisateurs. Si aucun utilisateur ne se présente pour entrer dans les rôles prévus par le concepteur, l'objet technique ne peut se réaliser (2006 : 163). De la même façon, si aucun participant ne se présente pour incarner les rôles prévus par l'artiste, l'œuvre ne peut donc pas se faire.

ce souci des artistes d'impliquer ce public dans la construction de l'œuvre et de son sens. L'œuvre devient alors une co-construction, le produit d'une « réception négociée » entre l'artiste et le public (Fourmentraux, 2007). En clair, c'est dire que l'artiste du Net art doit aujourd'hui développer des stratégies pour approcher le public – pour le capter – et l'impliquer à court, moyen, voire à long terme dans la création d'une œuvre collective sur Internet (Fourmentraux, 2005 : 150).

Contrairement à la vision sociologique classique de la réception de l'art, Fourmentraux revendique le statut particulier de l'œuvre de Net art en montrant que cette dernière ne peut être saisie « qu'en acte » ou « en travail », car cet objet artistique reste inachevé, en cours, dû aux multiples processus de négociation (Strauss, 1992) qui s'opèrent continuellement entre l'artiste et le public, par opposition à une œuvre achevée (Fourmentraux, 2006a : 56). Comme Latour (2005) parle de la science « en train de se faire », nous nous intéressons à l'œuvre artistique « en train de se faire ». Cette perspective, constructiviste, nous amène à nous interroger sur cette œuvre qui se veut nécessairement collective, qui implique un rapport de proximité, voire d'intimité, entre l'artiste et le public actif et où la communication occupe une place fondamentale dans sa construction.

À la lumière de ce bref état des lieux, nous pouvons nous poser un certain nombre de questions sur ces œuvres conçues spécifiquement pour fonctionner sur Internet et qui demandent la participation nécessairement active du public. Comment l'artiste entre-t-il en relation avec le public ? Quelle est la nature du dialogue entretenu par l'artiste avec le public ? Comment l'artiste s'y prend-t-il pour faire agir le public sur l'œuvre ? Quelles sont exactement les actions qui doivent être posées par le public sur l'œuvre ? Quels dispositifs technologiques sont privilégiés et mobilisés dans les œuvres ?

1.2 SUIVRE LES TRACES DE L' ŒUVRE D'ART EN TRAIN DE SE FAIRE

Dans le cadre de cette recherche, nous prenons appui sur la théorie de l'acteur-réseau de Callon et Latour afin de regarder se dérouler un processus capital dans le cadre du Net art : l'émergence d'un collectif soutenant la création et la diffusion d'une œuvre d'art sur Internet. Nous proposons donc de regarder cette œuvre d'art *en train de se faire* comme un « réseau hétérogène » (Latour, 2005, 2006 ; Callon, 1986, 2006 ; Callon et Latour, 1991 ; Law et Hassard, 1999) au sein duquel évoluent des entités (actants) humaines et non-

humaines. La notion d'actant désigne « toute entité dotée de la capacité d'agir, c'est-à-dire de produire des différences au sein d'une situation donnée, et qui exerce cette capacité »³ (Callon, 2006 : 242). Ainsi, parler de l'œuvre de Net art comme d'un réseau hétérogène, c'est penser la coopération entre actants comme reposant sur la mise en relation des uns et des autres grâce à des médiations (textes, objets, discours, etc.). Il devient donc particulièrement intéressant pour le chercheur de suivre la production de traces, d'énoncés, d'inscriptions et la mobilisation d'artefacts de toutes sortes afin de tenter de mieux comprendre le fonctionnement de ces œuvres interactives.

Un concept central de la théorie de l'acteur-réseau est celui de « traduction », concept qui, à notre avis, fait référence à des processus communicationnels et permet ainsi de nourrir la réflexion sur la constitution des réseaux qui sous-tendent la construction des œuvres de Net art. Nous insistons plus précisément sur les processus d'intéressement et d'enrôlement qui mènent vers la mobilisation éventuelle des actants du réseau pour soutenir la création et la diffusion d'une œuvre d'art sur Internet, notamment lorsque les actants du réseau doivent faire face à la controverse. Bien que nous définissons plus en profondeur le processus de traduction dans le chapitre 3, nous jugeons opportun de mentionner immédiatement que la phase d'intéressement consiste en la mise en œuvre d'un éventail de stratégies visant à convaincre les actants du réseau qu'ils partagent des désirs, des aspirations et des intérêts communs (Callon, 1986 : 187). Si l'intéressement est réussi, on parle alors d'enrôlement des actants, c'est-à-dire que les actants que l'on cherchait à intéresser acceptent d'entrer dans les rôles qui leur sont proposés (*Ibid*, 1986 : 189). Cet enrôlement mène, pour sa part, à la mobilisation des actants et à la désignation de porte-parole qui parlent au nom de l'artiste et traduisent les intérêts de tous les actants représentés, permettant ainsi au réseau de s'étendre (*Ibid*, 1986 : 195).

Ainsi, nous proposons dans cette recherche une « traduction » de la théorie de l'acteur-réseau en la faisant migrer vers un terrain empirique qu'est l'étude de l'émergence d'une œuvre d'art via Internet. Le modèle de l'activité proposé par la théorie de l'acteur-réseau nous est apparu pertinent car il permet d'insister sur le rôle de « médiateur » (ou de « traducteur ») des actants et de concevoir la constitution d'un collectif, voire d'un réseau

³ En utilisant le mot « actant » pour désigner tant les entités humaines que non humaines du réseau qui ont une capacité d'agir, Callon et Latour font référence au vocabulaire sémiotique de Greimas. C'est le terme que nous privilégions dans le cadre de cette recherche.

socio-technique. En effet, la conception processuelle du social proposée par Latour et Callon s'avère - à notre avis - pertinente pour étudier l'œuvre d'art *en train de se faire*.

1.3 OBJECTIFS ET QUESTION DE RECHERCHE

Dans le cadre de cette recherche, nous désirons, justement, identifier les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour permettre un enrôlement du public dans un contexte « différent » de production et de réception de l'œuvre, c'est-à-dire sur Internet. Par stratégies d'intéressement, nous entendons un ensemble d'actions de communication coordonnées dans le but d'impliquer et d'engager le public dans la création d'une œuvre d'art. Ainsi, notre question de recherche sera :

Quelles sont les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art afin de permettre un enrôlement du public?

Notre objectif est de suivre l'émergence de trois œuvres d'art interactives sur Internet au travers des traces qu'elles laissent derrière elles. Nous serons ainsi en mesure de mieux comprendre comment ces œuvres et ce type d'art nouveau se trouvent en construction perpétuelle. Cette recherche permettra de mieux comprendre comment les artistes du Net art s'approprient les applications novatrices du Web pour proposer au public une expérience artistique différente qui repose à la fois sur la communication, sur la participation du public et sur l'engagement de celui-ci dans le processus de création artistique.

1.4 PERTINENCE ET ORIGINALITÉ DE LA RECHERCHE

Nous constatons le manque d'études empiriques sur la place et le rôle de la communication dans la construction collective de l'œuvre de Net art. Pourtant, le lien entre Net art et communication est indéniable. Nous pourrions même avancer, plus ambitieusement, que sans ce souci de communication avec l'Autre ce type d'art ne pourrait pas exister. Pour ces artistes du Net art, la communication devient en quelque sorte la matrice dans laquelle l'œuvre d'art prend forme grâce aux actions du public sur les dispositifs interactifs.

Pour combler ce manque, nous mobilisons dans le chapitre 3 un cadre théorique interdisciplinaire favorisant l'analyse de l'œuvre en actes. La théorie sociologique de l'acteur-réseau de Callon (1986) et Latour (2005) nous fournit des outils de description utiles qui

nous permettent de retracer la genèse de l'œuvre d'art sur Internet et de décrire le processus d'intéressement en terme de stratégies. Nous prenons appui sur les travaux d'Austin (1982), Searle (1972) et Kerbrat-Orecchioni (2001) sur la pragmatique du langage pour analyser les énoncés mobilisés dans les environnements d'interaction. Les travaux en sociologie de l'art de Fourmentraux (2005) et les travaux de Goffman (1973 et 1974) sur la communication rituelle nous permettent, pour leur part, d'étudier les relations qui se créent dans l'œuvre de Net art. Les travaux de Genvo (2005) et de Favre (2000) sur l'expression et les stratégies vidéoludiques mises en œuvre dans les jeux vidéos interactifs – que nous transférons à l'étude des stratégies d'intéressement dans l'œuvre de Net art – nous révèlent, entre autres, le rôle fondamental des actants non-humains pour l'engagement des joueurs d'un jeu vidéo. Ces différentes contributions théoriques nous ont d'ailleurs permis de conceptualiser ce que nous entendons par « stratégie d'intéressement » dans le contexte particulier de l'œuvre de Net art.

Les enjeux de cette recherche visant à identifier les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour enrôler le public dans la création collective d'une œuvre sur Internet sont de trois ordres. Tout d'abord, cette recherche soulève des enjeux théoriques permettant d'intégrer au modèle classique de la communication toute la part artefactuelle, c'est-à-dire les actants non humains, et de l'exploiter dans le modèle du Net art. D'autre part, cette recherche présente des enjeux au plan empirique en fournissant de nouvelles données sur l'aspect communicationnel de ce phénomène émergent et en constante mouvance. Enfin, cette recherche présente des enjeux esthétiques, notamment au plan de la cyberculture. Elle permet de mieux comprendre comment l'artiste fait usage des applications d'Internet pour encourager la participation du public et, éventuellement, pour enrôler ce public dans la création de l'œuvre.

1.5 APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE

Pierre Lévy nous indique dans son ouvrage *Cyberculture* certains des traits caractéristiques de l'œuvre de Net art qui caractérisent d'ailleurs plusieurs autres produits de la cyberculture. En effet, il nous rappelle que l'« on n'expose pas un CD-Rom ni un monde virtuel : on doit y naviguer, s'y émerger, interagir, participer à des processus qui demandent du temps » (1997 : 186-187). Pour saisir l'œuvre en train de se faire, il est donc nécessaire

pour le chercheur d'établir un rapport de proximité avec l'objet de recherche afin de suivre les traces laissées par le réseau d'actants hétérogènes. Nous privilégions donc une approche ethnographique qui nous permet d'avoir cette proximité avec l'œuvre de Net art. Nous avons sélectionné trois cas que nous analysons dans le cadre d'une étude de cas multiple, soient *Mouchette.org* de l'artiste Mouchette, le *Générateur Poïétique* de l'artiste Olivier Auber et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* de l'artiste Nicolas Frespech.

Nous avons, par conséquent, utilisé dans cette recherche les techniques de collecte de données généralement privilégiées dans une méthode ethnographique nous permettant de suivre la genèse des œuvres à l'étude, soient l'analyse de l'environnement d'interaction, l'analyse de documents disponibles sur les sites des œuvres à l'étude et l'observation participante au sein des espaces d'interactions synchrones et asynchrones des sites Web. Enfin, nous avons complété nos analyses en procédant à des entrevues semi-dirigées avec les artistes Mouchette, Olivier Auber et Nicolas Frespech.

L'approche ethnographique est particulièrement pertinente pour étudier les collectifs qui prennent forme sur Internet. Marcoccia (2001) a d'ailleurs mené une recherche sur les communautés en ligne en s'intéressant plus particulièrement aux manifestations langagières qui s'accomplissent dans des espaces virtuels d'interaction et qui contribuent à la formation de collectifs humains sur Internet. Ces pratiques récentes d'ethnographie « virtuelle » (Hine, 2000 ; 2005) ont d'ailleurs mené de nombreux chercheurs des sciences de la communication à investir ce terrain « exotique » que représente Internet (Bonneville, *et al.*, 2007 : 165).

L'ethnographie virtuelle (Hine, 2000 ; 2005), nous mène ainsi à utiliser les grilles d'observation et de recueil de données de l'ethnographie traditionnelle dans cet environnement virtuel et en pleine émergence. Concrètement, l'ethnographie virtuelle ouvre la voie à l'étude des forums, des blogues, des échanges d'internautes dans divers espaces virtuels d'interaction synchrones et asynchrones. Cette méthodologie nous permet de prendre en compte ces nouveaux espaces d'échanges, ce nouveau rapport au temps (en ligne/hors ligne), ces nouvelles références au plan des langages, ou encore ces nouvelles pratiques (billets, commentaires, votes) que nous pouvons suivre grâce aux artefacts technologiques et qui nous permettent d'observer comment les individus circulent, agissent, dans ce monde virtuel et social (Hine, 2000).

1.6 PRÉSENTATION DES CHAPITRES DE LA THÈSE

Dans le deuxième chapitre, nous effectuons une recension des écrits sur l'objet de recherche particulier que représente le Net art. Nous commençons d'abord par replacer ce type de création artistique dans le contexte de l'histoire de l'art en mettant notamment l'accent sur la contribution des premières avant-gardes et de certains mouvements artistiques emblématiques de la période contemporaine. À la lumière de ce contexte historique, nous avons soulevé une série de notions conceptuelles, dont celles de public et d'interactivité, qu'il nous importe de préciser pour parvenir à mieux cerner ces pratiques récentes de l'art sur Internet.

Le troisième chapitre étaye les concepts retenus dans la revue de littérature pour construire le cadre théorique. Nous présenterons successivement les différentes théories qui nous permettent d'étudier l'œuvre en actes sur Internet. Nous prenons appui sur ces différentes théories pour mettre en jeu quelques propositions de recherche que nous présentons à la fin du chapitre et que nous cherchons à vérifier.

Le quatrième chapitre présente la méthodologie de cette recherche ethnographique. Dans un premier temps, nous justifions le choix de privilégier une approche qualitative dans le cadre de cette recherche ainsi que le choix des trois cas à l'étude. Nous y précisons ensuite les différentes techniques et les outils de collecte de données. Nous terminons ce chapitre en présentant et en justifiant le modèle d'analyse des données que nous avons recueillies.

Le cinquième chapitre correspond à l'analyse des cas étudiés et à la mise en forme des résultats obtenus. Dans ce chapitre, nous présentons tour à tour les résultats de l'analyse de contenu des cas à l'étude. Pour chacun des trois cas, nous commençons par une mise en contexte du cas et nous présentons, dans un second temps, l'analyse de celui-ci. Le regroupement des données dans des catégories thématiques nous permet d'identifier les stratégies d'intéressement spécifiques à chacun des cas que nous regroupons et comparons dans le chapitre suivant.

Dans le sixième chapitre, nous procédons à une mise en perspective des résultats présentés dans le cinquième chapitre. Nous discutons des stratégies d'intéressement communes aux trois cas à l'étude et des stratégies spécifiques à des cas particuliers en tenant compte de la revue de littérature et du cadre théorique que nous avons développés aux chapitres deux et trois.

Le dernier chapitre présente d'abord une synthèse des résultats obtenus. Nous discutons ensuite de l'importance des résultats obtenus et de leur incidence sur l'avancement des connaissances. Nous terminons cette recherche sur les stratégies d'intéressement mises en œuvre dans l'œuvre de Net art en exposant les limites la recherche et en proposant des pistes de recherches futures, notamment en soulevant les implications de cette recherche pour l'étude des nouvelles formes d'organisation qui émergent avec Internet.

CHAPITRE 2 : REVUE DE LA LITTÉRATURE

2.1 NET ART : CONTEXTE ET PRÉCISIONS CONCEPTUELLES

2.1.1 Le Net art dans le contexte de l'histoire de l'art

Avec l'art contemporain, depuis les années 1960, nombreux sont les artistes qui critiquent et qui dénoncent les circuits marchands traditionnels de l'art. Annie Gentès (2001), en se référant aux travaux de Jean Baudrillard (1968), présente la ligne de pensée qui dirige les artistes dans leurs actions aujourd'hui :

« Les artistes contemporains questionnent en effet les termes de cette médiation : une médiation marchande, alors que justement ils souhaitent dénoncer cette marchandisation de l'art, une sacralisation d'objets qui perdent leur fonction "d'être pratiqué" comme dans les musées alors qu'ils souhaitent un art vivant du *quotidien*, une spectacularisation comme à la télévision, etc. » (Gentès, 2001 [en ligne]).

En effet, le Net art ne s'est pas développé à l'écart de l'histoire de l'art. Il s'inscrit précisément dans la lignée des pratiques artistiques contemporaines qui, depuis près d'un siècle, remettent en cause et questionnent les conventions artistiques, culturelles et politiques. Nous ne décrivons pas ici en détail toutes ces pratiques, mais nous jugeons pertinent d'en présenter quelques-unes afin de comprendre comment les artistes en sont venus à explorer l'Internet et le Web comme lieux de création, de production et de diffusion de l'art.

2.1.1.1 L'héritage des premières avant-gardes

Dès 1916, Marcel Duchamps et d'autres artistes du mouvement dadaïste tentent de rompre avec la tradition de représentation picturale. Avec le Net art refont surface de nombreuses interventions qui rappellent les préceptes de mouvement emblématique de l'histoire de l'art : le photomontage, le collage, le *ready-made*, l'action politique et la performance (Tribe et Jana, 2006 : 6). Dans son histoire de l'art Internet, Rachel Greene nous rappelle que les dadaïstes misaient sur l'aléatoire et le hasard afin de créer des poèmes exécutés selon une série d'instructions qui encadraient le processus de création (Greene, 2005 : 20). Selon Greene, ces instructions se présentent tels des codes qui pourraient être

associés aux algorithmes informatiques qui sont à la base des systèmes artistiques proposés par les Net artistes (Greene, 2005 : 20).

Pour Tribe et Jana (2006) et Gentès (2008), l'héritage des dadaïstes est bien présent dans de nombreuses œuvres de Net art et ne se limite pas à l'analogie de l'algorithme informatique. Selon eux, la stratégie d'appropriation propre à la création des *ready-made* de Duchamp est reconnaissable dans des œuvres telles que *WWWArt Award*⁴ d'Alexei Shulgin (exploitation de sites Web divers déjà existants sur le Web) et *Prepared Playstation*⁵ de RSG (utilisation de séquences de jeux de la console *Play Station*) (Tribe et Jana, 2006 : 08). Dans ces deux cas, comme dans plusieurs autres, les artistes s'approprient des objets déjà existants et les manipulent pour en faire des œuvres d'art sur Internet.

2.1.1.2 Les performances et les installations

La performance du milieu du XXe siècle et l'installation des années 1960 sont des genres artistiques qui se rattachent aussi aux mouvements d'avant-gardes du début du siècle dernier et dont l'étude nous permet de remonter aux origines du Net art. À ce sujet, Pierre Lévy est catégorique :

« Les genres de la cyberculture sont de l'ordre de la *performance*, comme la danse et le théâtre, comme les improvisations collectives du jazz de la *commedia dell'arte* ou des concours de poésie de la tradition japonaise. Dans la lignée des *installations*, ils demandent l'implication active du récepteur, son déplacement dans un espace symbolique ou réel, la participation consciente de sa mémoire à la réception du message » (Lévy, 1997 : 187).

Joseph Beuys est l'une de ces figures emblématiques de la performance et de l'installation. S'étant donné comme mission d'élargir les limites de l'art, Beuys s'est efforcé de diriger ses actions artistiques dans le but de réaliser son ambitieux projet de « sculpture sociale ». L'idée de Beuys voulait que toute l'activité humaine mène à l'aboutissement d'une œuvre d'art collective. Il comparait celle-ci à une cathédrale métaphorique à laquelle chacun pourrait collaborer à sa construction en y apportant une pierre (Beuys, 1988). Pour Kisseleva (1998) et Hillaire (1997), cette sculpture sociale se réalise avec Internet (1998 : 321). Ce concept de sculpture sociale est revendiqué par de nombreux artistes œuvrant dans le domaine du Net art. Par exemple, l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets...* (1998) de Nicolas

⁴ <http://www.easylife.org/award/>

⁵ <http://r-s-g.org/PP/>

Frespech incarne en quelque sorte ce concept en raison du fait que tous les internautes sont invités à collaborer à la construction de l'œuvre collective en y laissant une confiance pour créer une immense banque de secrets.

À la fin de 1950, le monde de l'art fut marqué par la multiplication des événements et des *happenings* artistiques, notamment les artistes du mouvement Fluxus, qui se fondaient aussi sur l'exécution d'instructions ouvrant ainsi la voie à toute une série d'événements imprévisibles (Greene, 2005 : 21). Ces manifestations artistiques sont précurseuses des œuvres de Net art dans le sens où les artistes de ces événements et *happenings*, tels que Allan Kaprow et son *18 Happenings in 6 Parts* (1959) ou Yoko Ono avec *Cut Piece* (1964), cherchaient à faire participer le public à des événements artistiques *en train de se produire*⁶. Par ces interventions, les artistes de Fluxus ont voulu critiquer et rejeter les circuits traditionnels de l'art pour inscrire leurs actions dans le social. Pour Greene, ce désir des artistes d'explorer les notions d'espace et d'interaction interpersonnelle « anticipait la nature interactive et événementielle de certaines œuvres d'art informatique » (2005 : 21).

Les artistes des installations se sont intéressés à l'œuvre d'art comme environnement. En concevant ces installations, les artistes ont « proposé une mise en scène des principaux constituants de la représentation et ont ainsi offert des processus de mise en relation, plus que des objets » (Fourmentraux, 2005 : 111). Par exemple, dans son installation *Aus der Transitbar (...du transitbar, 1992)*, Vera Frenkel reproduit un bar où les gens sont invités à consommer en écoutant la musique d'un piano programmé. Les participants sont appelés à interagir non seulement avec les autres « consommateurs », mais aussi avec l'espace et les divers objets qui le composent. Dans cette œuvre, Frenkel traite de « l'ambivalence entre le réel et l'artificiel, ou encore entre la réalité et la fiction, des éléments coprésents » (Maza, 1998 : 41). Dans le même esprit, l'artiste anonyme Mouchette crée en 1996 le site *Mouchette.org* qui reprend l'esthétique de la page personnelle sur le Web. Prétendant émaner d'une fillette de 13 ans, ce site aborde aussi la frontière entre la fiction et la réalité en créant un espace où les gens sont invités à en découvrir un peu plus sur ce personnage en interagissant avec les objets techniques qui composent les pages de son site.

⁶ Traduction littérale du mot *happening*.

2.1.1.3 Art et technologies

En outre, Greene (2005) et Tribe et Jana (2006) nous rappellent l'héritage des interventions du groupe E.A.T. (Experiments in Art and Technology) fondé en 1967. Ces interventions annonçaient déjà la nature interdisciplinaire du travail qui allait caractériser les œuvres de Net art. En effet, en s'associant à des ingénieurs, les artistes de ce groupe ont voulu créer des œuvres interdisciplinaires en incorporant les compétences artistiques et scientifiques dans un même projet. Nous pouvons ainsi lier l'œuvre de Net art à ces interventions artistiques de E.A.T. dans le sens où ces œuvres sont souvent le fruit d'un travail de collaboration entre l'artiste et l'informaticien qui vont mettre à contribution leurs compétences respectives dans la conception de l'interface (Fourmentaux, 2005 : 48-49).

Nous pouvons aussi effectuer un parallèle évident entre l'art vidéo et le Net art. Dès la fin des années 1950, des artistes comme Nam June Paik, chef de file de l'art vidéo, se sont appropriés la nouvelle technologie qu'était alors la télévision pour créer des œuvres que nous classons aujourd'hui sous le genre d'art télévisuel. Avec l'installation *Participation TV* (1963), Paik transforme le téléviseur classique en un espace d'interactivité et d'expression artistique et son écran se substitue au canevas ou au papier photo pour devenir un support pictural. Paik utilise ainsi le médium pour produire une œuvre interactive télévisuelle tout comme les artistes du Net art se sont appropriés l'Internet pour créer des œuvres d'art sur le Web (Greene, 2005 : 9). Nous voyons ici, au travers de l'exemple de l'œuvre de Paik, comment les artistes se sont appropriés, dès les années 1950, cet appareil de « réception » pour le transformer en dispositif interactif permettant non seulement de recevoir l'œuvre mais aussi de la produire.

En 1967, nous assistons à la démocratisation des appareils d'enregistrement vidéo avec l'arrivée de la caméra vidéo portable⁷. Cette disponibilité et cette accessibilité de l'appareil d'enregistrement vidéo poussent des artistes comme Bill Viola, Fred Forest ou Gary Hill à explorer les nouvelles possibilités de créations aujourd'hui connues sous l'appellation d'art vidéo et rendues possibles par le médium vidéo. Selon Tribe et Jana, le lien entre l'art vidéo et le Net art est très clair :

« Les artistes des nouveaux médias virent Internet de la même manière que leurs prédécesseurs avaient considérés la caméra vidéo portable : comme un

⁷ La première caméra vidéo portable appelée *PortaPak* de Sony fut lancée et commercialisée en 1967.

outil artistique accessible qui allait leur permettre d'explorer les mutations subies par les relations entre technologie et culture » (Tribe et Jana, 2006 : 9).

Pour Kisseleva, le Net art se fonde sur l'interactivité, cette dernière permettant la mise en scène du spectateur de l'œuvre (1998 : 102). À son sens et à celui de Duguet (2002), les artistes de l'art vidéo sont des précurseurs du Net art parce qu'ils ont encouragé cette pratique de mise en scène des spectateurs. Kisseleva souligne qu'une des particularités de cette forme d'expression artistique que l'on retrouve également dans le travail d'un bon nombre de Net artistes est « d'offrir au spectateur la possibilité de participer et de collaborer au travail des artistes » (Kisseleva, 1998 : 102).

À la lumière de cette mise en perspective du Net art dans le contexte de l'histoire de l'art, nous constatons que ces nouvelles pratiques sur Internet s'inscrivent dans une longue série d'expériences artistiques qui ont marqué les premières manifestations d'avant-garde et l'histoire de l'art contemporain. Dans ce bref retour en arrière, nous avons présenté certains mouvements et genres artistiques qui nous montrent que la critique des circuits traditionnels de l'art ainsi que la redéfinition des concepts d'objet d'art et de public ne sont pas des débats nouveaux. Les œuvres de Net art s'inscrivent dans la continuité des expériences d'artistes qui ont, dès la fin des années 1950, commencé à créer des œuvres en intégrant les nouvelles technologies à l'art. Le Net art est donc un genre hybride qui mélange savamment les préceptes artistiques de Dada, de Fluxus, de la performance, de l'installation et de la vidéo, pour ne nommer que ceux-ci.

2.1.2 Les caractéristiques du Net art : un art de la cyberculture

Il est à constater, depuis la fin des années 1990, un intérêt croissant chez de nombreux artistes d'explorer Internet comme espace de création et de diffusion de leurs œuvres. Pour ces artistes :

« Quelles que soient leurs décisions sur la façon de présenter leur travail, ils prennent nécessairement position par rapport à des fonctions médiatrices existantes dans les structures traditionnelles de diffusion des œuvres d'art et qui prennent une forme nouvelle avec l'Internet » (Gentès, 2001 [en ligne]).

L'art sur le réseau est bien une pratique contemporaine. On la nomme indifféremment art électronique, Cyberart, Webart, art du réseau, ou Net art (Petit, 2002). Dans le cadre de cette recherche, nous utilisons le vocable *Net art*, qui est maintenant accepté de façon

générale dans le domaine de l'art et de la recherche. Ce choix s'effectue en raison du fait que les autres termes ne parvenaient pas à distinguer les créations interactives conçues spécifiquement pour Internet des autres sites artistiques où l'on fait, par exemple, la promotion et la diffusion d'œuvres numérisées, souvent conçues en dehors du réseau Internet et du Web (Fourmentraux, 2006 : 48). Notons que les œuvres de Net art sont d'ailleurs des produits de la *cyberculture* qui sont conçus spécifiquement et uniquement dans le *cyberespace*. Lévy, figure pionnière dans l'étude du cyberespace, nous fournit cette définition du terme :

« Le cyberespace (qu'on appellera aussi le 'réseau') est un nouveau milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs. Le terme désigne non seulement les infrastructures matérielles de la communication, mais également l'univers océanique qu'il abrite ainsi que les êtres humains qui y naviguent et l'alimentent » (Lévy, 1997 : 17).

D'ailleurs, toujours selon Lévy, le cyberespace ouvre la voie à des modes de communication et d'interaction multiples : accès à distance, transferts de fichier, courriers électroniques, conférences électroniques, communication par mondes virtuels partagés et navigation (1997 : 107-126). Pour Lévy, la cyberculture représente l'ensemble « des techniques (matérielles ou intellectuelles), des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs qui se développe conjointement à la croissance du cyberespace » (1997 : 17). Nous pouvons aisément considérer le Net art comme l'une de ces pratiques contemporaines qui découle de l'interconnexion des ordinateurs au réseau Internet et qui fait usage des modes de communication et d'interaction caractéristiques du cyberespace. Ainsi, nous définissons le Net art comme l'ensemble des créations interactives spécifiquement conçues pour fonctionner dans le cyberespace, c'est-à-dire, pour reprendre les mots de Fourmentraux, conçues *par, pour* et *avec* le réseau Internet (2005 : 21). Dans le cas de ces pratiques artistiques particulières, Internet se présente d'ailleurs comme un outil, un support et un environnement créatifs et non comme une simple vitrine promotionnelle de création conçue hors du réseau (Fourmentraux, 2006 : 48).

Dans cette section, nous verrons comment les œuvres de Net art sollicitent des formes de collaboration afin de permettre leur constante actualisation. Fourmentraux présente les caractéristiques de ces créations Web qui sont *interactives par définition, inachevées par principe* et *collectives par ambition* (Fourmentraux, 2000). Nous allons maintenant faire le point sur ces éléments caractéristiques et constitutifs de l'œuvre de Net art.

2.1.2.1 L'interactivité

L'interactivité est un concept central du Net art. Lévy (1997) nous rappelle cependant qu'une tentative de définition de l'interactivité n'est pas un exercice simple.

« Le terme d'interactivité souligne généralement la participation active du bénéficiaire d'une transaction d'information. En fait, on aurait beau montrer qu'un récepteur d'information, sauf mort, n'est jamais passif » (1997 : 93).

Le philosophe et chercheur nous propose d'ailleurs de nous intéresser à la notion d'interactivité en adoptant une approche *problématique*. Dans sa discussion de l'interactivité comme problème, il dégage une série d'indicateurs qui posent les bases d'une définition de la notion d'interactivité – la personnalisation, la réciprocité de la communication, la virtualité, l'implication et la téléprésence – que nous avons reprises dans le tableau ci-dessous.

AXES	DESCRIPTION
La personnalisation	Désigne les possibilités d'appropriation et de personnalisation du message reçu, quelle que soit la nature de ce message
La réciprocité de la communication	À savoir un dispositif communicationnel « un-un » ou « tous-tous »
La virtualité	Désigne le calcul du message en temps réel en fonction d'un modèle de données d'entrée
L'implication	L'implication de l'image des participants dans les messages
La téléprésence	Présence à distance rendue possible par la connectivité à un réseau

Table 1: Les axes de l'interactivité d'après Lévy (1997 : 97)

À ces éléments de définition, nous tenons à souligner la contribution de Jean-Thierry Julia qui tente de faire le point sur ce concept en synthétisant la littérature existante sur le sujet pour faire ressortir les spécificités du document interactif. En regard de la contribution de Julia, l'interactivité caractérise ainsi plus globalement le dispositif « susceptible d'être le siège d'une interaction avec l'homme » (2003 : 206), « susceptible de simuler une interaction réelle » (2003 : 208) et caractérise « le lien communicationnel qui unit plusieurs utilisateurs d'un même service, fut-il électronique ou à distance » (2003 : 210).

Les qualités interactives de l'œuvre mettent en perspective ce souci des artistes du Net art de faire participer le public à l'œuvre. Ajoutons aux contributions de Lévy et Julia

l'idée que l'interactivité caractérise « le degré d'implication auquel les participants d'un processus de communication contrôlent et échangent leurs rôles et leurs informations de façon réciproque » (Forest, 1998 : 130). Cette idée rejoint le constat établi par Jean-Paul Fourmentraux voulant que l'œuvre de Net art soit interactive par définition. Ce dernier propose d'ailleurs une typologie des dispositifs interactifs, soit les dispositifs à exploration, à contribution, à altération et à alteraction (Fourmentraux, 2005 : 91).

D'abord, les *dispositifs à exploration* s'inscrivent dans une logique de navigation et de découverte. Il s'agit essentiellement d'une visite et d'une exploration du site Web, sans la contribution du public.

Ensuite, les *dispositifs à contribution* demandent à être activés par le participant de l'œuvre sans que celui-ci ne soit réellement amené à produire du contenu. Plus précisément, ces derniers dispositifs « aménagent une interactivité de commande : l'exécution d'un algorithme de programmation partagé entre l'interacteur et la machine » (*Ibid* : 91)

Pour leur part, les *dispositifs à altération* ne proposent pas seulement une navigation dans un espace prédéfini, mais incitent plutôt les visiteurs à porter des actions qui ont des incidences directes sur l'œuvre en construction.

Enfin, les *dispositifs à alteraction* caractérisent enfin le plus haut « degré » d'interactivité permettant la co-construction de l'œuvre et de son sens par l'artiste et le public. Fourmentraux insiste notamment sur le fait que :

« Les dispositifs à alteraction initient un processus de communication permettant aux interacteurs de travailler collectivement, dans un jeu presque sans règle où l'alteraction (c'est-à-dire la réaction en temps réel aux actions d'autres individus) est le fondement » (*Ibid* : 91)

Dans le cadre de cette recherche, nous nous intéresserons plus précisément aux dispositifs à altération et alteraction puisqu'ils demandent non seulement à l'utilisateur d'agir sur l'œuvre, mais aussi de participer à sa construction. D'ailleurs, pour Boissier, l'interactivité ne se traduit pas seulement par une médiation d'accès à l'œuvre, « elle est partie intégrante de l'œuvre » (2004 : 10). Elle redéfinit le rôle du spectateur de l'œuvre en faisant de lui un participant, voire un artiste interprète de l'œuvre (2004 : 23) comme nous le verrons un peu plus loin lorsque nous définirons la notion de public.

2.1.2.2 Le collectif

Grâce aux réseaux, l'œuvre de Net art devient rapidement un terrain de création collective et collaborative. Aussi, le réseau offre la possibilité d'un travail en temps réel sur l'œuvre de Net art, faisant d'elle une œuvre rarement achevée puisqu'il s'agit d'un processus évolutif. La création de réseaux d'utilisateurs sur Internet se traduit par l'implication obligatoire du spectateur en le plaçant au centre de l'œuvre (Kisseleva, 1998 : 99). Cette connectivité télématique entre l'artiste et le public « ouvre la voie à de nouvelles formes de démocratie, réconciliant l'individuel au collectif, permettant l'avènement d'une intelligence collective » (Kisseleva, 1998 : 102).

L'intelligence collective est un concept développé par Lévy. Il s'agit d'une intelligence « partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences » (Lévy, 1994 : 29). Cette conception de l'intelligence est pertinente dans l'analyse de l'œuvre de Net art puisqu'elle met en lumière la participation de nombreuses instances à la réalisation d'un projet artistique devenant collectif dans le *cyberespace*. Par l'entremise du réseau Internet, elle permet à des membres de collectifs « délocalisés » « d'interagir au sein d'un paysage mobile de significations » (Lévy, 1994 : 30). Le sens de l'œuvre de Net art se voit constamment changé, actualisé, par la participation des usagers et par les interactions de ces derniers avec l'artiste. Fred Forest, pour sa part, ajoute que ce type d'art interactif est « d'une façon continue, recréé et restructuré par ses opérateurs, artistes et usagers en ligne. » (1998 : 130). C'est un art en constante mouvance qui change au gré des actions des différentes instances impliquées dans la construction de l'œuvre et, par le fait même, de son sens.

2.1.2.3 Œuvre inachevée / œuvre ouverte / œuvre en mouvement

La dimension participative du Net art n'est pas sans rappeler les notions d'œuvre ouverte et d'œuvre en mouvement, telles que définies par Umberto Eco. Cette notion se transfère d'ailleurs bien dans le cas du texte créé par l'œuvre de Net art. Selon Eco, toute œuvre est ouverte, car elle « peut être interprétée de différentes façons sans que son irréductible singularité en soit altérée. Jouir d'une œuvre d'art revient à en donner une interprétation, une exécution, à la faire revivre dans une perspective originale » (1965 : 17). En effet, pour Duguet, l'œuvre de Net art se présente comme un processus tant dans son

interprétation/perception, que dans sa réalisation (2002 :19). Ceci mène à considérer l'œuvre de Net art comme étant une œuvre inachevée – ou en construction perpétuelle, comme nous préférons la définir – et, comme elle le souligne :

« Elle est « œuvre ouverte » par excellence au sens où elle se prête à une infinité d'interprétations, où elle ne saurait plus être un produit achevé, où chacune de ses actualisations implique la variation » (Duguet, 2002 : 19).

Boissier nous rappelle d'ailleurs que la capacité des ordinateurs à traiter l'information en temps réel, ou presque, ouvre de plus en plus la voie à ces œuvres ouvertes sur Internet où les participants sont amenés à achever temporairement l'œuvre qui se présente à eux (2004 : 135). Citons ici l'exemple emblématique de l'œuvre de Douglas Davis intitulée *The World's First Collaborative Sentence*⁸ (1994). Dans cette œuvre de Net art, des milliers de participants, depuis bientôt quinze ans, contribuent à la rédaction de la plus longue phrase collaborative jamais composée sur Internet. Chacune des contributions n'achève que temporairement cette interminable juxtaposition de mots jusqu'à ce qu'un nouveau participant ajoute sa touche personnelle à ce monstre de phrase.

Non seulement l'œuvre de Douglas Davis peut-elle être considérée comme une œuvre ouverte, mais elle est aussi une « œuvre en mouvement ». L'œuvre en mouvement est une catégorie d'œuvres ouvertes qui invitent à faire œuvre avec l'auteur dans le sens où ce dernier propose volontairement une œuvre inachevée à des interprètes qui se chargeront de la compléter.

« Elle rend possible une multiplicité d'interventions personnelles, mais non pas de façon amorphe et vers n'importe quelle intervention. Elle est une invitation, non pas nécessitante ni univoque mais orientée, à une insertion relativement libre dans un monde qui reste celui voulu par l'auteur. [...] L'auteur offre à l'interprète une œuvre à achever » (Eco, 1965 : 34).

Ainsi, avec l'œuvre ouverte et l'œuvre en mouvement, on induit un type de rapport inédit entre l'artiste et le public qu'on veut actif. On passe ainsi d'une logique de contemplation à une logique d'action par rapport à ces œuvres qui sont en construction perpétuelle.

⁸ <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>

2.2 LES ACTEURS DANS L'ŒUVRE DU NET ART

La littérature existante sur l'investissement d'Internet comme espace de création et/ou de diffusion de l'art est éclairante en ce qui concerne les principales catégories d'acteurs qui en font usage (Gentès, 2001 ; Petit, 2002). Pour Cécile Petit, trois catégories distinctes d'acteurs du domaine artistique exploitent à ce jour les possibilités de l'Internet, soit les médiateurs traditionnels, les artistes peu connus ou déjà établis et ce qu'elle nomme « la nouvelle race d'artiste »⁹ (Petit, 2002). C'est sur cette dernière catégorie d'acteurs que se penchera cette recherche, ces artistes qui posent les bases de l'art émergent et actuel qu'est le Net art.

Il convient maintenant de présenter les différents acteurs mis en scène dans la création de l'œuvre de Net art. Nous présenterons à tour de rôle l'artiste, l'informaticien et le public qui évoluent, tout comme l'œuvre, dans une relation tripartite.

2.2.1 Les figures de l'artiste du Net art

Selon Gentès (2001), on retrouve sur Internet deux figures de l'artiste du Net art qui se présentent comme deux positions éthiques et esthétiques distinctes : l'artiste créateur de lien social et l'artiste rebelle agitateur social¹⁰. L'artiste créateur de lien social, qu'Annie Gentès qualifie d'*organique*, « prend la place que l'Internet peut lui offrir pour élargir les formes d'interaction avec le public » (Gentès, 2001 [en ligne]). Il représente en quelque sorte le maître du jeu¹¹ de l'œuvre Net art et fournit aux visiteurs de l'œuvre un cadre et des règles du jeu. Ce dernier voit son œuvre sur Internet tel un lieu public qui permet d'élargir les possibilités d'interaction avec le public, notamment grâce aux forums de discussions, à l'échange de courriels, aux *chats* et aux dispositifs interactifs entre autres choses.

⁹ Nous ne fournissons pas ici une description détaillée de chaque catégorie d'acteurs. Mentionnons seulement que les médiateurs traditionnels de l'art – regroupements d'artistes, critiques d'art et revues, marchands et galeries, les institutions et les pouvoirs publics – ainsi que les artistes peu connus ou déjà établis ne se servent pas d'Internet comme médium de création. Selon Petit (2002), Internet représente dans le premier cas un espace de commerce et de médiation de l'œuvre d'art et, dans le second cas, une vitrine publicitaire de leur art.

¹⁰ La notion de l'artiste agitateur social est notamment abordée par Bertrand Gauget (2001) qui nomme *hacktivisme* (du terme informatique *hacker*) ces pratiques artistiques visant à déstabiliser l'internaute en le rendant impuissant quant aux actions de l'artiste dissident sur son ordinateur. L'artiste rebelle agitateur social (ou dissident) n'est pas pris en compte dans le cadre de cette recherche puisque ce dernier « refuse les formes explicites de sociabilité pour mieux asséner son œuvre » (Gentès, 2001 [en ligne]).

¹¹ Nous traitons plus en détail de la dimension ludique et de jouabilité de l'œuvre de Net art dans le chapitre 3.

Cette recherche se penchera sur ce type d'artiste créateur de lien social qui met, au contraire de l'artiste rebelle agitateur social, l'accent sur la participation du public dans la création de son œuvre. Ce choix repose sur le fait que nous désirons identifier les stratégies de communication mises en œuvre par ces artistes pour permettre un enrôlement du public de l'œuvre. L'œuvre de l'artiste rebelle agitateur social ne permet pas cette participation et, par le fait même, cet enrôlement du public. Il ne sera donc pas pris en considération dans le cadre de la présente recherche.

2.2.2 L'artiste et l'informaticien : le partage du rôle créatif

Grâce au partage des rôles et des tâches entre l'artiste et l'informaticien, la création artistique prend une nouvelle forme dans le Net art à travers de nombreux processus de négociation d'ordre technique et esthétique. On pourrait croire que l'artiste s'acquiesce des questions d'ordre esthétique et qu'il dicte ses besoins et désirs à l'informaticien qui aura la charge de programmer le site de l'œuvre et d'organiser l'interface selon les indications de l'artiste. Cependant, l'opération est plus complexe et requiert la contribution de l'un et de l'autre dans tout le processus de création comme le souligne Fourmentaux :

« Entre l'artiste et l'informaticien, des compromis sont ainsi négociés, régis par les deux logiques en présence : celle de cohérence avec le projet artistique (son concept esthétique et sa forme plastique), celle de l'adaptation aux contraintes informatiques (sa faisabilité et ses implications techniques) » (2005 : 52).

De part et d'autre, l'artiste et l'informaticien auront à prendre des décisions tantôt d'ordre esthétique, d'ordre informatique et logistique. C'est ce que Jean-Paul Fourmentaux nomme la « conception distribuée »¹² de l'œuvre qui se situe à mi-chemin des axes art et technique (2001).

2.2.3 Pour une typologie des publics de l'œuvre de Net art

Il faut préciser la position et le rôle du public qui se voient nécessairement transformés depuis le passage de l'art aux procédés médiatiques. Boissier, dans ses travaux sur l'interactivité en art, nous rappelle que le fait de parler d'œuvres interactives remet en question les notions d'auteur et de spectateur de l'œuvre d'art.

¹² Ce concept fait référence à tout un champ théorique relatif à la théorie de la cognition distribuée que nous ne développerons pas ici (Heath et Luff, 1994 ; Hutchins, 1995 ; Grégori, 1996 ; Grosjean et Brassac, 1996).

« Déjà, parler d'œuvre interactive pose la contradiction apparente d'un auteur et d'un spectateur – ou pourquoi pas d'un consommateur ou d'un client, mais je préfère dire le lecteur, ou encore l'interprète –, d'un auteur et d'un lecteur qui se disputeraient l'acte décisif de création » (Boissier, 2004 : 23).

Ainsi, pour Boissier, le spectateur deviendrait par moment un artiste parce qu'il pose des actions sur l'œuvre et l'artiste deviendrait aussi spectateur parce qu'il peut voir les transformations de l'œuvre initiale engendrées par les actions du spectateur participant. Les spectateurs sont, à son sens, des interprètes, voire des artistes, de l'œuvre interactive tout comme on considère comme un artiste le comédien qui interprète et incarne un rôle dans une pièce de théâtre de Molière ou le pianiste qui joue une pièce musicale de Rachmaninoff (2004 : 23).

Annick Bureau propose d'ailleurs une typologie des publics de l'art à la lumière des changements des modes de monstration qui émergent avec l'art Internet. En partant des types de publics les plus passifs, elle présente les nouveaux « canons » en terme de public actif. Si le public de type *spectateur* s'inscrit dans une logique de contemplation, les publics de types *participants* et *spectActeur*¹³, sont mis en scène dans l'œuvre et contribuent à son actualisation constante par leurs actions (Bureau, 1996 : 96). Ces deux dernières positions des publics s'inscrivent d'ailleurs plus particulièrement dans la logique de l'œuvre Net art.

La construction collective de l'œuvre prend forme dans le rapport que l'artiste entretient avec le public que Jean-Paul Fourmentaux qualifie de « réception négociée » (2007). Fourmentaux (2004) présente un nouveau type de public qui s'ajoute à la typologie présentée par Bureau : le public *enrôlé*. Cette conception du public est intéressante pour notre étude et se réfère à la théorie sociologique de l'acteur-réseau développée par Michel Callon et Bruno Latour dans les années 1980¹⁴. Selon Callon, « l'enrôlement est la prise de rôle des acteurs dans le réseau » (1986 : 175). L'idée d'enrôlement du public suggère que l'on ne cherche pas seulement à motiver les actants (dans notre cas, le public de l'œuvre),

¹³ Ce dernier terme est proposé par Jean-Louis Weissberg (1999), dans la lignée de la théorie qu'il développe d'une « image actée ».

¹⁴ Rappelons que la sociologie de la traduction s'intéresse aux processus d'innovation scientifique ou technique. Chacun de ces processus met en jeu des intermédiaires et des acteurs (humains et non humains). Les intermédiaires sont des entités qui permettent de matérialiser l'action dans laquelle les acteurs sont engagés (savoir-faire, compétences, artefacts, etc.). Les actants sont des intermédiaires (qui peuvent être des humains, des organisations, des réseaux, etc.) qui se constituent dans l'action, en composant des associations, des réseaux d'intermédiaires et d'actants de plus en plus étendus. Notons que le processus de traduction se passe en quatre principaux moments, soit la problématisation, l'intéressement des alliés, l'enrôlement des alliés et la mobilisation (Callon, 1991) que nous décrirons plus en détail dans le prochain chapitre.

mais à les impliquer et les faire agir. Enrôler signifie attribuer des tâches, un rôle précis, aux actants afin de s'assurer leur engagement dans le maintien et l'évolution du réseau. Les actants humains et non humains sont par conséquent mobilisés sur les objectifs et selon les modalités qu'ils ont également contribué à définir. Cette posture du public du Net art représente celle que nous privilégions dans notre question de recherche car elle permet de saisir l'œuvre en train de se faire.

C'est cette posture active du public qui permet, selon Fourmentraux, la « réception négociée » de l'œuvre. De fait, « conjointement engagés dans le processus, auteurs et acteurs du Net art se partagent désormais le 'bricolage' de l'œuvre » (Fourmentraux, 2005 : 160). Les auteurs (artistes et informaticiens) établissent l'organisation visuelle et textuelle des éléments créatifs ainsi que les règles du jeu. Les actants humains (public) s'approprient le matériel initial fourni par les auteurs et « construisent leur propre expérience (et connaissance) de l'œuvre » (*Ibid* : 160). Une fois l'œuvre activée, il n'y a pas de retour en arrière et l'artiste agit, à son tour, à titre de lecteur de l'œuvre (Weissberg, 1999 cité par Fourmentraux, 2005 : 179). Ainsi, « La participation se fait donc bel et bien au coeur de l'œuvre : elle n'est plus simple variation d'interprétation, mais se veut au contraire une extension du propos initial » (Fourmentraux, 2007). Autrement dit, l'œuvre existe car elle est discutée, négociée, à travers des espaces de dialogues (forums, *chats* et autres) qui permettent la négociation constante de son sens.

Cette dernière idée s'apparente à la notion de texte ouvert d'Eco que nous avons expliquée un peu plus tôt lorsque nous avons abordé les notions d'œuvres ouvertes et d'œuvres en mouvement. Selon Eco, la lecture d'une œuvre doit être effectuée de façon active par un « lecteur modèle » qui a la charge d'actualiser le texte de l'œuvre. Par lecteur modèle, il entend la prévision de certains rôles que le lecteur sera amené à assumer afin que celui-ci actualise le texte incomplet de l'œuvre (1985 : 64). Ainsi, la coopération de l'artiste et du lecteur modèle est essentielle afin que les compétences de chacun puissent se rencontrer, c'est-à-dire pour qu'ils travaillent dans le même sens. Pour prévoir le lecteur modèle, l'artiste devra mettre en œuvre une stratégie qui, selon l'idée d'Eco, n'est pas très éloignée de la stratégie militaire et de la stratégie de jeu :

« Un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif ; générer un texte signifie mettre en œuvre une

stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre – comme dans toute stratégie » (1985 : 69-70).

Le public enrôlé que nous avons présenté précédemment présenterait donc les traits caractéristiques du lecteur modèle d'Eco. Par la mise en œuvre d'une stratégie d'intéressement, l'artiste anticipe les mouvements, les actions, du public afin de faire converger les intérêts vers un but commun, soit la réalisation d'une œuvre d'art collective sur Internet. Dans le prochain chapitre, nous présentons les théories qui nous permettent justement de dessiner les contours des stratégies mises en œuvre par les artistes du Net art pour prévoir les mouvements et les actions des internautes, c'est-à-dire pour les amener à participer – nous dirons pour les *intéresser* –, et pour soutenir un enrôlement du public.

CHAPITRE 3 : CADRE THÉORIQUE

3.1 LA THÉORIE DE L'ACTEUR-RÉSEAU OU COMMENT DÉCRIRE L'ŒUVRE EN ACTE

Le cadre théorique et le langage descriptif que nous offre la théorie de l'acteur-réseau (Callon, 1986a; Callon et Latour, 1991; Latour, 2005, 2006; Law et Hassard, 1999) contribuera à décrire et comprendre une œuvre d'art *en train de se faire*¹⁵. Le modèle de l'activité proposé par cette théorie nous permet d'insister sur le rôle de « médiateur » (ou de « traducteur ») des actants de l'œuvre et de concevoir la constitution d'un collectif, d'un « réseau¹⁶ d'acteurs hétérogènes », d'une association d'entités humaines et non humaines comme « une chaîne d'actions où chaque participant est traité à tous égards comme un médiateur » (Latour, 2006 : 189-191). La théorie de l'acteur-réseau nous fournit des outils de description extrêmement utiles pour comprendre la formation des nouvelles formes de créations artistiques¹⁷ qui émergent spécifiquement sur Internet depuis un certain nombre d'années, dans la foulée de la convergence des technologies de l'information et de la communication.

Il est important de souligner que cette théorie donne une place centrale aux non humains – c'est-à-dire aux objets, compétences, artefacts, dispositifs, etc. – dans l'action. Cette introduction des non humains constitue une réelle innovation dans les approches théoriques concentrées sur le sujet en général (l'actant humain), comme il en est généralement le cas, par exemple, en sociologie et en psychologie. Nous sommes cependant conscients des limites et des débats énoncés par certains auteurs. Comme le dit Florence Millerand : « La position défendue par l'anthropologie des sciences et des techniques va loin en revendiquant une indissociation entre les humains et les non humains » (2003 : 128). En effet, nombreux sont les auteurs qui, comme François Dosse (1995), débattent de la place ou du « pouvoir » des objets (des non humains par rapport aux humains) dans l'action

¹⁵ En utilisant l'expression « en train de se faire », nous voulons mettre l'accent sur l'approche processuelle qui est ici privilégiée dans cette recherche.

¹⁶ Lorsque nous parlons de réseau dans ce texte, nous ne faisons pas référence au réseau Internet, mais bien au concept de « réseau » tel que le définit Latour. Pour Latour (2006), le réseau n'est pas un objet à décrire et analyser, mais un moyen de décrire des phénomènes ou des objets.

¹⁷ Antoine Hennion (1993) a aussi mobilisé la théorie de l'acteur-réseau dans un certain nombre de ses recherches pour analyser le rôle des médiateurs dans les œuvres de musique classique.

collective. Thierry Bardini (2007), pour sa part, critique le recyclage du vocabulaire sémiotique et *actancier* de Greimas par les auteurs de la théorie en affirmant que ces derniers ne proposent pas une théorie de l'énonciation pour analyser les énoncés – qui sont d'ailleurs des actants non humains – mobilisés par les actants humains (2007 : 13). La théorie de l'acteur-réseau pose ainsi des problèmes épistémologiques que relèvent les divergences entre les auteurs (Friedberg, 1993 ; Dosse, 1995 ; Sokal et Bricmont, 1997 ; Millerand ; 2003 ; Bardini, 2007). Nous vous invitons d'ailleurs à consulter les travaux de ces auteurs afin de saisir la complexité de ces débats. Dans cette recherche, nous nous appuyons néanmoins sur la position de Callon et Latour qui consiste à attribuer aux non humains – nous dirons aux actants non humains – une capacité d'agir à travers leur rôle d'acteur, en toute connaissance des limites et des débats que cette position soulève. Comme le souligne Callon (2006) :

« Les deux dernières décennies d'études consacrées aux sciences et aux technologies ont eu pour effet de remettre en question cette division [entre les actants humains et non humains]. Dans le laboratoire, et en dehors du laboratoire, les non humains agissent et les chercheurs qui s'établissent en porte-parole de ces entités nous disent ce qu'elles peuvent faire et ce qu'elles sont prêtes à faire. De même, les artefacts techniques constituent des assemblages d'actants profilés pour rendre envisageables et possibles certaines actions collectives. La notion de société faite d'humains et de non humains est remplacée par celle de collectif produit par des humains et des non humains » (2006 : 272).

Pour comprendre la formation de ces collectifs hybrides – ces « assemblages hétérogènes » (Callon, 2006) – composés d'actants humains et non humains, Callon et Latour ont développé des concepts comme ceux de « traduction », d'« intéressement », d'« enrôlement et de « porte-parole » (Callon 1986) que nous jugeons nécessaire de reprendre dans ce chapitre.

Un concept central de la théorie de l'acteur-réseau est celui de « traduction », concept qui, à notre avis, fait référence à des processus communicationnels et permet ainsi de nourrir la réflexion sur la constitution des œuvres en actes. Tout d'abord, partons de quelques définitions que nous offrent Callon et Latour :

« I use translation to mean displacement, drift, invention, mediation, the creation of a link that did not exist before and that to some degree modifies two elements or agents » (Latour, 1994 : 32).

« En plus de son sens linguistique - l'établissement d'une correspondance entre deux versions d'un même texte dans deux langues différentes -, il faut

donner au terme de traduction le sens géométrique de la translation » (Latour, 2005 : 284).

« Translation builds an actor-world from entities. It attaches characteristics to them and establishes more or less stable relationships between them. Translation is a definition of roles, a distribution of roles and the delineation of a scenario. It speaks for others but in its own language. It is an initial definition. But [...] no translation can be taken for granted for it does not occur without resistance [...] Successful translation depends upon the capacity of the actor-world to define and enrol entities which might challenge these definitions and enrolments » (Callon, 1986b : 25-26).

La traduction est en quelque sorte un processus au cours duquel divers actants construisent des définitions et des significations communes, se définissent mutuellement et s'assemblent afin de poursuivre des objectifs individuels et collectifs. Une traduction est pour Latour « une connexion qui véhicule, pour ainsi dire, des transformations » (2006 : 157), une relation entre des médiateurs qui génère des associations, des liens, des relations. La notion de « traduction » appelle trois éléments : (1) rendre présent (re-présenter, c'est-à-dire présenter à nouveau) sous forme d'énoncés ou d'inscriptions, (2) (re)construire le sens d'un énoncé ou de l'inscription au cours de formulations successives et (3) procéder à un déplacement dans le temps (et dans l'espace) de cet énoncé ou/et de cette inscription (Mayer, Grosjean et Bonneville, 2008). Le processus de traduction réfère ainsi à un ensemble d'opérations par lesquelles des énoncés et/ou des inscriptions sont mis en relation les uns avec les autres, mais également avec des artefacts, des compétences incorporées dans des êtres humains, des procédures ou des règles (Latour, 2005 ; Callon, 2006). Au cours du processus de traduction, des actants sont mis en scène, mobilisés dans des énoncés et des artefacts. Il est donc particulièrement intéressant pour le chercheur de suivre la production de ces énoncés, de ces inscriptions, de suivre les réseaux de traduction en formation (appelés réseaux socio-techniques). La constitution d'une œuvre d'art sur Internet pourra alors être saisie par les traces qu'elle laisse derrière elle. On sera ainsi en mesure de décrire le processus d'affiliation, d'enrôlement et de regroupements temporaires d'entités hétérogènes (Latour, 2006). Mais, comme le souligne Doolin :

« The *enrolment* of allies in a network involves translating imputed interests (Callon and Law, 1982), persuading other actors that they share a common interest or problem. The agent seeks to enroll other actors into a network by a process of *problematization* (Latour, 1987). [...] However, that these processes of translation and *problematization* are not unidirectional. Actors are invariably

self-interested, and network building is thus a process of mutual enrolment and shaping. » (2001: 4).

Cependant, avant d'enrôler les actants, on doit préalablement les convaincre qu'ils partagent des intérêts communs. Latour et Callon nomment *intéressement* ce processus par lequel on « s'efforce de stabiliser l'identité » des actants (Callon, 1986 : 185). Dans cette phase d'intéressement, on déploiera tout un éventail de stratégies pour parvenir à intéresser les actants, parmi lesquelles Callon cite la séduction¹⁸, pour les convaincre qu'ils partagent des intérêts communs (1986 : 193). Dans son étude sur la description des objets techniques, Akrich nous présente l'une de ces stratégies d'intéressement : la pré-inscription. Pour Akrich, les actants à enrôler doivent effectuer une pré-inscription pour manifester leur consentement à une certaine forme d'avenir (2006 : 170). Pour sa part, Johnson nous fournit cette définition plus concise de la pré-inscription :

« I will call pre-inscription all the work that has to be done upstream of the scene and all the things assimilated by an actor (human or nonhuman) before coming to the scene as a user or as an author » (1988 : 307).

D'ailleurs, Johnson fait une illustration intéressante de la pré-inscription à l'aide d'une scène du film *Citizen Kane* (1941) de Orson Welles qu'il est pertinent de citer ici afin d'expliquer le concept :

« A lovely example of efforts at pre-inscription is provided by Orson Welles in *Citizen Kane*, where the hero not only bought a theater for his singing wife to be applauded in, but also bought the journals that were to do the reviews, bought off the art critics themselves, and paid the audience to show up - all to no avail, since the wife eventually quit » (*idem*).

Ainsi, en faisant effectuer une pré-inscription aux actants qu'on tente d'enrôler, on cherche à les intéresser pour qu'ils acceptent d'entrer dans les rôles qui leur sont proposés.

D'autre part, durant la phase d'intéressement, on tentera également de coordonner et de diriger les actions de tous les actants vers un lieu commun en leur faisant traverser des points de passages obligés. Rappelons que, pour Latour, un point de passage obligé peut être un lieu ou un énoncé qui s'avère incontournable et que les actants humains doivent traverser pendant la constitution du réseau. Pour expliquer ce terme, Latour fait référence au vocabulaire militaire qui décrit ces points comme des endroits par lesquels l'ennemi est obligé de passer et sur lesquels il est nécessaire, du point de vue stratégique, de concentrer

¹⁸ Nous reviendrons un peu plus loin sur la séduction comme stratégie d'intéressement en faisant notamment référence aux travaux de Fourmentaux (2005) sur les tactiques de fidélisation du public à l'œuvre de Net art.

ses forces pour l'emporter (2001 : 76-77). Ainsi, « l'enrôlement est un intéressement réussi » (Callon, 1986 : 189). Dans le cadre de cette recherche, nous chercherons justement à identifier les stratégies d'intéressement sur les sites d'œuvres de Net art visant à intéresser un public éventuellement enrôlé.

Dans la continuité des travaux de Callon et Latour, Akrich se sert de la théorie de l'acteur-réseau pour effectuer la description des objets techniques. Selon elle, les utilisateurs des objets techniques sont soumis à un script, un scénario, que ce dernier doit activer faute de quoi l'objet technique ne peut se réaliser (2006 : 163). Ce script permet donc la mise en scène de l'objet technique qui est conçu pour fonctionner selon un certain usage. L'utilisateur peut décoder ce script en se référant aux prescriptions qu'on peut retrouver dans les guides et modes d'emploi qui explicitent les règles du bon usage du dispositif (Akrich et Boullier, 1990). Comprenons par *prescriptions* ce qu'Akrich et Latour définissent comme : « What a device allows or forbids from the actors - humans and nonhuman - that it anticipates; it is the morality of a setting both negative (what it prescribes) and positive (what it permits) » (1992 : 261). L'œuvre de Net art peut aussi proposer un scénario aux utilisateurs qui seront appelés à l'activer comme l'explique Gentès : « L'internaute doit découvrir les règles d'un dispositif, explorer ses potentiels techniques, interpréter les signes en évolution sur l'écran, pour parvenir à en jouir » (2007 : 214). Nous supposons donc à ce point que le participant à une œuvre d'art sur Internet doit décrypter le script de l'œuvre, c'est-à-dire prendre connaissance de ce que les dispositifs de l'œuvre permettent ou proscrivent, afin qu'il puisse y participer et que l'œuvre fasse sens.

De porte-parole et de déplacements il est aussi question dans la théorie de l'acteur-réseau. Dans son article *Éléments pour une sociologie de la traduction*, Callon nous explique comment un enrôlement réussi aboutit à la mobilisation effective des actants du réseau :

« Mobiliser, comme le mot l'indique, c'est rendre mobiles des entités qui ne l'étaient pas. [...] Par la désignation de porte-parole successifs et par la mise en place des équivalences qu'ils établissent, tous les acteurs ont été déplacés et rassemblés au même moment, en un seul lieu. Cette mobilisation, cette concentration, au-delà du système d'alliances qu'elle constitue, a une réalité bien physique. Elle se matérialise par toute une série de déplacements (Law, 1985b) » (1986 : 197)

Pour Latour, « porte-parole se dit de quelqu'un qui parle pour d'autres qui ne parlent pas » (2001 : 173). Les porte-parole se chargent de traduire la volonté du collectif et tentent

d' enrôler de nouveaux actants, permettant ainsi au réseau de s'étendre. Par l'intermédiaire de nombreux déplacements, ces actants préalablement enrôlés se feront la voix tant des actants humains que des non humains qui constituent le réseau (Latour, 2005 : 174). Par déplacement, on entend une série de transformations permettant de traduire les intérêts du collectif et assurant la représentativité de tous les actants du réseau. Citons par exemple le cas de la domestication des coquilles Saint-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de Saint-Brieuc alors que les chercheurs (porte-parole) transforment successivement les larves des coquilles en nombres, en tableaux et en courbes pour faciliter le transport et la diffusion des résultats de la recherche. Les porte-parole assurent ainsi tant la représentation des actants humains (marins-pêcheurs de la baie et la communauté de spécialistes) et que des non-humains (coquilles Saint-Jacques) dans les salles de conférence (Callon, 1986 : 197).

À tout moment, cependant, le réseau d'actants peut avoir à faire face à la controverse. Callon définit la controverse comme « l'ensemble des actions de dissidence » qui remettent en cause la représentativité des porte-parole (1986 : 199). Pour Callon et Latour (1991), c'est par la controverse que s'élaborent les faits. Latour soutient que lorsqu'un fait est créé, il se transforme en boîte noire (2005 : 64). À ce sujet, il précise que :

« Nous étudions la science *en action* et non la science faite : soit que nous arrivons avant que les faits ou les machines soient transformés en boîtes noires, soit que nous suivons les controverses qui permettent de les rouvrir » (Latour, 2005 : 627).

Ainsi, le règlement de la controverse se traduit soit par la formation d'une boîte noire (le fait se stabilise) et le réseau peut alors s'étendre jusqu'à ce qu'une nouvelle controverse se présente ou soit par la formation d'une nouvelle controverse qui mènera le chercheur à ouvrir la *Boîte de Pandore* (Callon et Latour, 1991) pour suivre les controverses antérieures. L'étude de la controverse est donc particulièrement intéressante pour étudier le fait en train de se faire (Amblard *et al*, 2005 : 137) ou plus précisément dans notre cas l'œuvre d'art en train de se faire.

En conséquence, nous pensons que la conception processuelle du social proposée par Latour et Callon s'avère pertinente pour étudier les réseaux qui se créent avec l'œuvre en actes.

3.2 LA PRAGMATIQUE DU LANGAGE ET LES ACTES DE LANGAGE : « QUAND DIRE, C'EST FAIRE ».

Comme nous l'avons vu, la théorie de l'acteur-réseau nous permet de porter notre attention sur les énoncés et les inscriptions qu'on retrouve sur les pages des sites d'œuvres de Net art. Les travaux sur la pragmatique du langage et plus particulièrement la théorie des actes de langage développée par Austin dans les années 1960 nous permettent d'analyser ces énoncés et inscriptions. La théorie des actes de langage repose sur l'observation fondamentale que le langage ne sert pas uniquement à représenter le monde mais également à accomplir certains types d'actions communicatives, telles que donner des ordres, poser des questions ou faire des promesses.

La littérature sur la théorie des actes de langage est riche (Searle, 1972 ; Austin 1982 ; Kerbrat-Orecchioni, 2001) et nous permet de nous intéresser aux différents énoncés sur les sites d'œuvres de Net art qui sont autant d'actes de langage (questions, ordres, suggestions, assertions, promesses, déclarations, etc.). Pour des fins d'opérationnalisation du terme, nous reprendrons la définition des actes de langage formulée par Kerbrat-Orecchioni qui correspond « aux différentes actions que l'on peut accomplir par des moyens langagiers » (2001 :16). Ainsi, pour Searle (1972) et Austin (1982), tout énoncé linguistique fonctionne comme un acte de langage et vise à produire des effets particuliers pour modifier la situation interlocutive (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 16).

Nous avons vu que le Net art est un art du dialogue (Kisseleva, 1998) et que ce dialogue repose sur l'interactivité, concept que nous avons défini dans le deuxième chapitre. On cherche à initier un dialogue avec le spectateur pour faire de lui un participant, un spectActeur, un interprète, voire un artiste de l'œuvre sur Internet. Cependant, nous pouvons nous interroger sur les bases de ce dialogue entre l'artiste et le public. Quels actes de langage sont énoncés et privilégiés par les artistes pour faire participer le public ? Comme l'œuvre de Net art est interactive *par principe* nous présenterons ici deux types d'actes de langage *interactifs*, la question et la requête, – Kerbrat-Orrechioni dira qu'ils sont aussi *dialogals* – qui impliquent fortement l'interlocuteur et qui l'incitent à l'action (1991 :10).

Kerbrat-Orecchioni nous rappelle que Searle classe l'ordre et la question sous la catégorie des directifs. Par directifs, on entend les actes de langage qui visent à « faire faire des choses à autrui, que ces choses soient de nature verbale ou non-verbale » (2001 : 83). Searle distingue deux types de « demandes » : la question (demande d'un dire) et l'ordre

(demande d'un faire) (Searle, 1972 cité par Kerbrat-Orecchioni, 1991 : 6). Cependant, Kerbrat-Orecchioni classe différemment ces deux types de demande en opposant la question à la requête, l'ordre n'étant à son sens qu'un type particulier de requête (2001 : 84). Dans le cadre de cette recherche, nous choisissons de nous en tenir à cette dernière classification.

Pour Goffman, la question constitue l'un des matériaux importants de la conversation. À ce sujet, il nous rappelle que : « Whenever persons talk there are very likely to be questions and answers » (1981 : 5). Kerbrat-Orecchioni définit d'ailleurs la question comme « tout énoncé qui se présente comme ayant pour finalité principale d'obtenir de son destinataire un apport d'information » (2001 : 86). Autrement dit, toute question appelle un « dire », soit une réaction langagière de l'interlocuteur. Ajoutons que c'est un acte particulièrement « contraignant » pour l'interlocuteur, que le locuteur somme de réagir immédiatement (Labov, 1978 : 387).

Pour sa part, la requête sollicite une réaction physique. Par la requête, on demande à l'interlocuteur d'accomplir un acte, de poser une action (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98). La requête correspond donc, plus simplement, à la demande d'un « faire ». Elle peut être formulée de façon directe (un ordre par exemple) ou de façon indirecte en utilisant toute une gamme de formulations détournées qui peuvent prendre la forme d'une question, d'une assertion, d'une suggestion, d'une affirmation d'une obligation, d'un besoin ou d'un désir, etc. (Searle, 1972 ; Blum-Kulka *et al.*, 1987 ; Kerbrat-Orecchioni, 2001). Ces actes de langage détournés et imprégnés de la requête servent généralement à atténuer le « caractère éminemment 'menaçant' de cet acte de langage » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98). À ce sujet, Kerbrat-Orecchioni cite Goffman (1974 : 15) en affirmant que ces formulations détournées correspondent à un travail de figuration (*face-work*) du locuteur visant à préserver sa face et celle des autres¹⁹ (1989 : 163).

Les énoncés qui caractérisent ce dernier acte de langage peuvent avoir un caractère performatif. On dit d'un énoncé qu'il est performatif lorsqu'il « accomplit l'acte qu'il dénomme » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 9). Austin insiste sur le fait que le locuteur de

¹⁹ La règle du *maintien de la face* est centrale dans l'œuvre de Goffman. En effet, l'un des objectifs de la conversation est, selon Goffman (1974), de ne pas perdre la face (par *amour-propre*), mais aussi de préserver la face de l'autre (par *considération*). Cette règle est à la base de toute tentative d'interaction entre des individus, « c'est elle qui rend possible la création et le maintien du lien à autrui » (Nizet et Rigaux, 2005 : 35). Pour préserver leur face et celle des autres, les individus vont faire usage d'un ensemble d'actes verbaux et non verbaux pour démontrer leur engagement dans la conversation (*Ibid.*).

l'énoncé performatif ne se contente pas simplement de dire ou de décrire une action, il doit l'accomplir au moment où il l'énonce (1982 : 6). Il distingue d'ailleurs deux types de performatifs, soient les performatifs purs (explicites) et les performatifs primaires (implicites) (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 10-12). Les performatifs purs sont des énoncés qui accomplissent l'acte qu'ils dénomment de façon explicite en utilisant la première personne du singulier (par exemple, *Je t'ordonne de te taire*). Pour leur part, les performatifs primaires possèdent aussi une force illocutoire²⁰ qui révèle que le locuteur accomplit l'acte qu'il dénomme, mais de façon implicite, sans faire usage de la formulation *Je* (par exemple, *Tais-toi*).

Au cours des dernières années, la notion de performativité a migré du domaine de l'étude de la linguistique vers de nombreux autres champs d'études : la gestion, l'anthropologie, l'ethnologie, le droit, la sociologie, les sciences de l'information et de la communication, etc. (Denis, 2006 : 8). Julia (2006) mobilise d'ailleurs la notion de performativité dans le contexte d'interactions homme/machine pour analyser les énoncés performatifs et la force illocutoire des dispositifs interactifs mobilisés dans des sites Web dans un article judicieusement intitulé *L'illucutoire du dispositif (How not to do nothing with links)*, un clin d'oeil au titre de l'ouvrage d'Austin *How to do things with words* (1982). Pour Julia, la notion de performativité ne se limiterait pas seulement à répondre (favorablement ou défavorablement) à une offre de contenu, à des questions ou à des requêtes sur les sites Web par un simple clic de la souris, c'est-à-dire une force illocutoire *réactive* (2006 : 124). Au contraire, il existe, selon lui, une force illocutoire *interactive* convoquant l'*initiative* des internautes qui sont appelés à explorer le site et à poser des actions sur les dispositifs interactifs pour « découvrir » graduellement ce qui est permis ou non de faire dans l'environnement du site Web (2006 : 125).

Ainsi, nous pensons que la théorie des actes de langages développée par Austin et Searle s'avère pertinente pour étudier les énoncés mobilisés par les artistes et par le public dans l'œuvre de Net art. Nous supposons que les artistes du Net art mobilisent les actes de

²⁰ Par *force illocutoire*, on entend « la composante de l'énoncé qui lui donne sa valeur d'acte. Cette force illocutoire vient s'appliquer au contenu propositionnel de l'énoncé » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 16). Ainsi, les énoncés *Marie ferme la porte*, *Marie, ferme la porte!*, *Marie, est-ce que tu peux fermer la porte?*, *Et si tu fermes la porte, Marie?*, ont le même contenu propositionnel, mais c'est leur force illocutoire qui change et qui nous permet de reconnaître les actes de langages (actes illocutoires) formulés, soit dans l'ordre l'affirmation, l'ordre, la question et la suggestion.

langage que sont la question et la requête dans leurs œuvres afin d'inciter les participants de l'œuvre à poser des actions sur celles-ci.

3.3 TACTIQUES DE FIDÉLISATION : ADRESSAGE PERSONNALISÉ ET COMMUNICATION RITUELLE

Jean-Paul Fourmentraux s'intéresse quant à lui – sans nécessairement traiter de stratégie d'intéressement – aux tactiques de fidélisation du public mises en œuvre par les artistes du Net art. Dans ses recherches, il montre que les artistes du Net art sont à la recherche d'un public. Selon lui, « certains artistes ont en effet développé des stratégies pour tenter de l'approcher [le public] dans le but de l'impliquer dans leurs créations, parfois même dans le but de le fidéliser en le rendant complice et assidu sur le long terme. » (Fourmentraux, 2004 : 89). Ces tactiques de fidélisation du public gravitent autour de deux tactiques principales : l'adressage personnalisé et la communication rituelle.

Souvenons-nous que Callon (1986) nous indique que la phase d'intéressement est caractérisée par la mise en œuvre d'un éventail de stratégies qui visent à convaincre les actants humains et non humains qu'ils partagent des intérêts communs. Parmi celles-ci, il cite la séduction. (1986a : 193). Pour Fourmentraux, la séduction est rendue possible dans certaines œuvres de Net art grâce à l'adressage personnalisé (2005 : 153). Fourmentraux tire cette conclusion d'une étude de cas de l'œuvre de Net art *Mouchette.org*²¹ dont la spécificité réside dans l'établissement d'une relation personnalisée entre l'artiste et chaque utilisateur. (2004 : 92).

Fourmentraux s'est aussi intéressé à la dimension rituelle de la communication dans l'œuvre de Net art. Son point de vue rejoint partiellement la pensée de Lévy qui affirme que les arts de la cyberculture trouvent leur origine dans le rituel, mais aussi dans le jeu :

« Organisant la *participation à des événements* plutôt que des spectacles, les arts de la cyberculture retrouvent la grande tradition du jeu et du rituel. [...] Aussi bien dans le jeu que dans le rituel, ni l'auteur ni l'enregistrement ne sont importants, mais plutôt l'acte collectif ici et maintenant » (Lévy, 1997 : 186).

Bien que, dans ses recherches, Fourmentraux s'efforce d'effectuer une distinction claire et nette entre l'œuvre de Net art et l'œuvre vidéoludique (jeu vidéo), nous pensons comme Lévy que le Net art a des accointances avec le jeu, et plus particulièrement avec les

²¹ <http://www.mouchette.org/>

jeux vidéo. Nous reviendrons sous peu sur la dimension ludique de l'œuvre en acte, mais nous nous concentrerons d'abord sur la ritualité dans l'œuvre de Net art.

Effectivement, Fourmentraux identifie une autre tactique qui consiste à répéter les visites sur le site Web par le mode du rendez-vous. Il s'agit d'une communication rituelle (Goffman, 1991 ; 1974) qui s'instaure dans le trio « artiste-œuvre-public ». Cette communication rituelle se traduit par la participation des internautes à des forums de discussion, à des échanges de courriers électroniques ou à des rendez-vous sur un site Web pour créer, dans un temps déterminé par l'artiste, une œuvre collective. Les artistes posent ainsi les règles du jeu en demandant soit au visiteur de s'inscrire pour participer à l'œuvre ou encore de se soumettre à un contrat qui demande la disponibilité et l'implication de l'internaute à certains moments précis (Fourmentraux, 2004 : 95-96).

Ultimement, ces tactiques de fidélisation visent à enrôler le public pour l'engager dans la construction collective de l'œuvre, comme le souligne Fourmentraux :

« Ces tactiques artistiques d'enrôlement du public, de même que l'appareillage mobilisé pour assurer son guidage, sont désormais pleinement constitutives du partage de la mise en œuvre d'art avec le réseau Internet. Elles mettent en scène la fabrication du public, tout comme la co-construction de l'acte de réception » (2005 : 164).

Ce concept d'enrôlement, ici utilisé par Fourmentraux, est abordé en relation avec la théorie de l'acteur réseau de Callon et Latour que nous avons présentée précédemment dans le présent chapitre. Il représente, rappelons-le, la posture du public que nous favorisons dans le cadre de cette recherche.

Cependant, la contribution de Goffman ne se limite pas à définir l'aspect rituel du cadre de l'expérience que propose l'œuvre de Net art. Comme nous l'avons vu, le Net art est un art du dialogue, c'est donc dire que l'artiste tente d'établir une relation interpersonnelle avec chacun des membres du public.

« Les participants se servent d'un ensemble de gestes significatifs, afin de marquer la période de communication qui commence et de s'accréditer mutuellement. Lorsque les personnes effectuent cette ratification réciproque, on peut dire qu'elles sont en conversation ; autrement dit, elles se déclarent officiellement ouvertes les unes aux autres en vue d'une communication orale et garantissent conjointement le maintien d'un flux de parole. Il existe également des gestes significatifs grâce auxquels un ou plusieurs nouveaux participants peuvent officiellement se joindre à la conversation ou s'en retirer, et d'autres qui permettent de clore l'échange » (Goffman, 1974 : 33).

Goffman nomme *rituels d'accès* ces gestes qui permettent d'entreprendre ou de clore une conversation (1973 : 88). Ces rituels peuvent intervenir au moment où une relation est initiée (par exemple lors des « présentations »), ou bien chaque fois qu'elle devient effective (par exemple dans les « salutations »), ou encore lorsqu'elle s'interrompt (avec les rituels d'adieux). Ils marquent d'ailleurs un « changement du degré d'accès mutuel » (1973 : 88). Ainsi, avec la salutation, on augmente le degré d'accès mutuel, c'est-à-dire qu'on se montre disposé à entreprendre une conversation, et avec les rituels d'adieux on le diminue, on clôt l'échange.

Ces travaux de Goffman portent surtout sur la conversation effectuée en face à face. Cependant, il ne faut pas croire que ces rituels d'accès ne se produisent pas dans les contextes où la communication est médiatisée. Comme Goffman le souligne lui-même :

« Il est clair que l'accès médiatisé ne fait pas exception. Une conversation téléphonique est elle aussi parenthésée de salutations, quel que soit le but du contact. Enfin, une lettre commence et se termine par des salutations, comme si, en l'écrivant, on pouvait en tenir la lecture pour acquise » (1973 : 88).

Ainsi, la contribution de Goffman à propos des rituels d'accès est pertinente dans le contexte de cette recherche. Comme toute communication dans l'œuvre de Net art est médiatisée par ordinateur, nous pouvons supposer que les artistes font usage de ces rituels d'accès pour initier la relation avec le public dans les espaces d'interaction synchrones et asynchrones des sites des œuvres.

3.4 NET ART OU JEU ? DU JEU DANS LE NET ART

Peu de chercheurs se sont intéressés à la dimension ludique de l'œuvre d'art sur Internet dans le cadre d'une recherche empirique. Cependant, on constate qu'on retrouve bel et bien des éléments constitutifs du domaine du jeu, et plus particulièrement du jeu vidéo, dans les œuvres de Net art (Lévy, 1997 ; Duguet, 2002 ; Greene, 2005 ; Gentès, 2008). Laurence Hazout Dreyfus (2002) nous explique le lien entre ces deux types de création en faisant ressortir les spécificités du Net art :

« Il s'agit pour les artistes d'une appropriation des jeux vidéo dans un premier temps, mais au fur et à mesure que l'on joue à ces œuvres numériques, alors on aperçoit une dimension poétique, critique et pertinente face aux jeux commerciaux. Ils formulent de nouvelles propositions, car ils ne cherchent pas l'effet de la jouabilité, mais au contraire ils révèlent le sens. » (Hazout Dreyfus, 2002 cité dans Shaefer, 2002 [en ligne])

Dans son histoire de l'art Internet, Greene soutient que de nombreux artistes ont recours aux stratégies propres aux jeux pour « exprimer leurs propos » (2005 : 146). Elle ne propose cependant pas de typologie de ces stratégies, mais elle insiste sur l'idée de déplacement du joueur dans l'espace virtuel qui compose le jeu et sur les actions à accomplir par celui-ci pour pouvoir progresser dans le jeu. Par exemple, elle fait référence à l'œuvre de Net art *The Intruder* (1999) de Natalie Bookchin²², basée sur la nouvelle éponyme de Jorge Luis Borges, pour illustrer ces stratégies propres aux jeux vidéo qui sont mises en œuvre dans l'œuvre sur Internet :

« Si l'utilisateur qui écoute le fichier audio de la nouvelle veut accéder à la suite du récit, et donc découvrir l'issue de cette nouvelle contant l'histoire de deux frères amoureux de la même femme, il doit faire preuve d'une dextérité certaine en attrapant des choses, en tirant sur d'autres, c'est-à-dire en effectuant toutes sortes d'actions propres aux jeux sur ordinateur » (2005 : 146).

Ces *choses à attraper* et *choses à tirer* sont des actants non humains qui font agir le participant. Ils sont plus précisément, pour utiliser le vocabulaire spécifique au domaine du jeu vidéo, des mécanismes ludiques qui font agir (Genvo, 2005a : 12). Genvo fournit une explication éclairante de ces mécanismes ludiques en citant Henriot (1989) qui tente de définir le jeu en effectuant un rapprochement entre ce dernier et un engrenage :

« S'il y a trop de jeu dans un engrenage, les différentes parties ne se touchent plus et la machine se détraque. En revanche, un engrenage où il y a trop peu de jeu est bloqué, immobile, dans l'impossibilité de fonctionner. Il s'agit de trouver l'équilibre suffisant entre une trop grande liberté de jeu et une trop forte pression de chaque partie des engrenages. C'est donc dans cet espace relatif de vide que se joue le jeu. Cet espace permet le fonctionnement de la machine et joue alors véritablement le rôle d'une troisième partie dans le mécanisme. » (Genvo, 2005a : 13)

L'action sur les mécanismes ludiques permet de déclencher l'engrenage, c'est-à-dire de remplir l'espace de vide où se produit le jeu (*gameplay*) et de déclencher l'énonciation du récit du jeu vidéo. Dans le domaine du jeu vidéo, on appelle *game design* le travail de conception de ces mécanismes ludiques. En créant des mécanismes ludiques attrayants, les concepteurs de jeu vidéo veulent optimiser le *gameplay*²³ du jeu. Le *game play* se produit

²² <http://bookchin.net/intruder/>

²³ Selon Genvo (2005a), le terme *gameplay* est employé pour définir cet espace de vide où se joue le jeu. Il est aussi utilisé pour évaluer la propension d'un jeu vidéo à faire adopter une attitude ludique au joueur afin que ce dernier s'implique dans l'univers du jeu.

donc dans cet espace intermédiaire et c'est au *game designer* que revient la tâche de trouver un équilibre entre une trop grande liberté de jeu des joueurs et l'établissement de règles trop contraignantes empêchant le joueur de progresser dans l'univers du jeu.

L'étude de Genvo (2005a) insiste sur la narration dans le jeu vidéo et le *game design* qui doit « [...] inciter l'utilisateur à adopter une attitude ludique et à s'investir dans l'univers qui lui est présenté » (2005a : 9). En reprenant la typologie des fictions interactives de Favre (2000), Genvo distingue trois types de *level design* – correspondant à trois types de stratégies vidéoludiques – qui permettent de comprendre le fonctionnement des mécanismes ludiques dans le jeu vidéo : la narration topographique, algorithmique et multimodale.

Dans la narration topographique, on propose au joueur de découvrir l'histoire du jeu en résolvant une série d'énigmes (Genvo, 2005a) ou en validant certains points d'entrée²⁴ liés à des lieux définis (Genvo, 2005b). Globalement, dans ce type de jeu, le joueur doit énoncer une série d'événements préétablis pour accéder aux niveaux suivants et pour découvrir la suite de l'histoire (Genvo, 2005b).

Dans la narration algorithmique ou autogénérative, « le *level design* contient les mécanismes qui permettront au joueur de produire les événements qui constitueront l'histoire » (Genvo, 2005a : 14). Selon Genvo, ce type de narration est fréquemment mis en scène dans les jeux vidéo multijoueurs (*Ibid.*). Ainsi, le joueur n'est pas simplement appelé à s'engager dans un univers dont tous les éléments de jeux sont préétablis, il doit aussi en définir certains paramètres (définition des objectifs de l'équipe de joueurs, choix du niveau dans lequel se déroulera l'action du jeu, etc.) pour générer l'histoire.

Pour sa part, le type de narration multimodale propose « un contenu homogène sur plusieurs médias, en exploitant les spécificités de chaque média utilisé et en créant des interactions entre ces médias. » (Favre, 2000 cité par Genvo, 2005b : 108). Dans ce type de jeu, le joueur sera appelé à utiliser plus d'un média afin d'obtenir des informations lui permettant de poursuivre le jeu (appels téléphoniques, courriers électroniques, pages Web, etc.). L'interaction entre les médias permet ainsi aux joueurs de découvrir les événements constitutifs de l'histoire.

²⁴ Par point d'entrée, on entend des actions à poser qui sont incontournables pour progresser dans l'univers du jeu. Par exemple, résoudre une énigme, trouver la clé pour pénétrer dans un château ou tuer un monstre pour accéder au niveau suivant sont de ces points d'entrée à valider dans un jeu vidéo. Nous pourrions même, plus ambitieusement, les comparer aux points de passages obligés définis par Callon (1986) et Latour (2001) dont nous avons parlé plus tôt dans ce chapitre.

Il est intéressant, dans cette recherche, de s'attarder au lien qui existe entre le Net art et les jeux vidéo au plan des stratégies vidéoludiques. En effet, pour Boissier, l'appropriation des jeux vidéo par les artistes n'est pas innocente, il faut d'ailleurs reconnaître dans ces créations « le jeu comme un espace culturel producteur de situations, d'attitudes et de significations. Pour beaucoup d'entre nous, les jeux sont l'accès premier aux ordinateurs, en même temps ils façonnent notre comportement et notre perception, sinon nos langages » (2004 : 164). Il devient donc particulièrement intéressant pour le chercheur d'observer ces œuvres interactives sur Internet pour voir si les stratégies vidéoludiques des *game designers* que nous venons de présenter peuvent être exploitées comme des stratégies d'intéressement par les artistes du Net art.

3.5 PROPOSITIONS DE RECHERCHE

La présente recherche se base sur les précédents travaux comme point de départ pour conceptualiser ce qui est entendu par « stratégies d'intéressement » dans un contexte d'œuvres en actes. Suite au développement de notre cadre conceptuel et théorique, nous nous appuyons sur ces différentes contributions théoriques pour mettre en jeu trois propositions de recherche²⁵ :

1. Sur les stratégies discursives :

Les artistes du Net art mobilisent dans leurs œuvres interactives des énoncés – nous dirons des actes de langages – *interactifs*, ou du moins dialoguels, qui, selon Kerbrat-Orecchioni (1991), impliquent fortement les internautes tels que la question pour solliciter une réaction langagière de la part de l'internaute et la requête pour solliciter un agir corporel.

2. Sur les tactiques de fidélisation de Fourmentraux :

Les tactiques de fidélisation du public présentées par Fourmentraux (2005), soient l'adressage personnalisé et la communication rituelle, esquissent une typologie des stratégies d'intéressement favorisant l'enrôlement du public dans la création collective d'une œuvre de Net art.

²⁵ Nous utilisons le terme de proposition de recherche plutôt que celui d'hypothèse pour reprendre la métaphore de Deslauriers et Kérisit (1997 : 106). La démarche qualitative consiste à saisir nos construits et perspectives théoriques plus à la manière d'une carte maritime et les « hypothèses » sont plus des propositions qui seront amenées à se préciser, voire se modifier au fur et à mesure de la collecte de données et de l'analyse.

3. Sur les stratégies vidéoludiques :

Les artistes du Net art s'inspirent du game design propre aux jeux vidéo, tel que présenté par Favre (2002) et Genvo (2005b), et mettent en place des mécanismes ludiques dans leurs œuvres interactives qui incitent les acteurs au « jeu », à poser des actions sur l'œuvre, et les invitent à s'enrôler, au sens de Callon (1986a) et Latour (2005 ; 2006), dans l'univers de l'œuvre.

En énonçant ces propositions de recherche, nous nous sommes ouverts au terrain avec, certes, des a priori et des présupposés. Cependant, comme le soulignent Deslauriers et Kérisit (1997), celles-ci ont été amenées à se transformer, à se préciser, voire à se modifier au fur et à mesure que la recherche a progressé (1997 : 120). La génération de propositions de recherche représente d'ailleurs une spécificité de la méthode de recherche qualitative que nous avons privilégiée et que nous détaillons dans le prochain chapitre.

CHAPITRE 4 : MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre a pour but d'expliciter et de justifier la démarche méthodologique que nous avons utilisée au cours de cette recherche. Nous commençons ainsi ce chapitre en justifiant la démarche méthodologique et la méthode privilégiées pour mener cette recherche dont l'objectif est, rappelons-le, d'identifier les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour permettre un enrôlement du public dans un contexte « différent » de mise en exposition. Plus spécifiquement, nous cherchons à produire un schéma du fonctionnement des stratégies d'intéressement de *Mouchette.org* de l'artiste Mouchette, du *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber et de *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* de Nicolas Frespech. Nous détaillons ensuite les techniques et les instruments de collecte de données. Nous terminons enfin cette section en présentant les modèles d'analyse des données que nous avons employés pour analyser les données recueillies sur le terrain.

4.1 JUSTIFICATION DE LA RECHERCHE QUALITATIVE

Cette recherche est de type qualitatif. Nous avons effectué ce choix méthodologique en raison du fait que « la recherche qualitative se prête bien à l'étude des phénomènes complexes et mouvants et sa souplesse fait sa force » (Deslauriers, 1991 : 14). À ce sujet, nous avons mentionné dans la revue de littérature que le Net art est un phénomène relativement nouveau, en pleine émergence et en constante mouvance. Cette recherche vise à interpréter et à comprendre le phénomène de la construction d'une œuvre collective dans le contexte particulier que représente Internet. En d'autres termes, nous pensons que cette approche est pertinente dans le cadre de cette recherche parce qu'elle permet au chercheur d'étudier « le contexte écologique dans lequel évolue les personnes et il s'attache à la signification sociale attribuée par le sujet au monde qu'il l'entoure » (Bonneville *et al.*, 2007 : 155). Notre démarche de recherche s'inscrit ainsi dans une logique inductive qui caractérise d'ailleurs la recherche qualitative (Bonneville *et al.*, 2007 : 156). À ce sujet, Deslauriers (1991) nous rappelle certaines caractéristiques de l'induction :

« *L'esprit remonte des faits à la loi, des cas à la proposition générale. À partir d'une idée sommaire, idéalement sans opinion préconçue, le chercheur étudie les faits pour en tirer un concept plus général qui s'appliquera à plusieurs cas. Le chercheur n'a pas d'idée trop précise en partant, mais il se fie aux données pour faire émerger concepts, théories et hypothèses* » (1991 : 85).

Il est cependant rare que les chercheurs qui adoptent cette approche s'ouvrent au terrain sans idées préconçues ni concepts prédéfinis (Deslauriers, 1991 : 86). En effet, nous avons étayé et opérationnalisé plusieurs concepts et théories pertinentes à l'étude de notre objet de recherche dans les deux chapitres précédents. Ceux-ci nous ont menés à formuler trois propositions de recherche que nous avons présentées à la fin du chapitre 3. Au contraire des hypothèses qui tendent à être vérifiées dans la recherche de type quantitative, nos propositions ont été amenées à se préciser, voire à se modifier, au fur et à mesure que la recherche a progressé, c'est-à-dire de façon itérative (Bonneville *et al.*, 2007 : 159).

4.2 SUIVRE LA GENÈSE DE L'ŒUVRE EN TRAIN DE SE FAIRE : UNE APPROCHE ETHNOGRAPHIQUE

Pour mener cette recherche, nous avons privilégié une approche ethnographique (Hine, 2000, 2005 ; Piette, 1996). Cette approche se révèle d'une utilité particulière pour suivre la genèse d'une œuvre d'art collective sur Internet, car elle permet « [...] d'étudier un groupe, ses conduites, ses actions et de les interpréter en contexte » (Bonneville *et al.*, 2007 : 163). Le contexte de notre recherche est, rappelons-le, celui d'Internet. La relativement récente « ethnographie virtuelle » nous permet d'ailleurs de nous intéresser aux interactions médiatisées par ordinateur et non plus seulement aux interactions de face-à-face privilégiées par l'ethnographie traditionnelle. D'ailleurs, comme le souligne Hine (2005) :

« The coming of the Internet has posed a significant challenge for our understanding of research methods. Across the social sciences and humanities people have found themselves wanting to explore the new social formations that arise when people communicate and organize themselves via email, web sites, mobile phones and the rest of increasingly commonplace mediated forms of communication. Mediated interactions have come to the fore as key ways in which social practices are defined and experienced » (2005 : 1).

Ainsi, avec l'ethnographie virtuelle, le chercheur utilise les techniques (par exemple, l'observation participante) et les outils (les grilles d'observations) de collecte de données de l'ethnographie standard et les applique au terrain particulier que représente Internet (Hine,

2005 : 7). À ce sujet, Hine (2000) énonce l'un des principes de l'ethnographie virtuelle voulant que :

« Virtual ethnography involves intensive engagement with mediated interaction. This kind of engagement adds a new dimension to the exploration of the use of the medium in context. The ethnographer's engagement with the medium is a valuable source of insight. Virtual ethnography can usefully draw on ethnographer as informant and embrace the reflexive dimension. The shaping of interactions with informants by the technology is part of the ethnography, as are the ethnographer's interaction with technology » (2000 : 65)

En d'autres mots, pour comprendre l'œuvre d'art *en train de se faire* sur Internet, il est nécessaire de la regarder de près, de la suivre et ainsi avoir une certaine proximité avec l'action (Piette, 1996). L'approche ethnographique est donc pertinente dans notre cas parce qu'« elle permet au chercheur de décrire et de comprendre les pratiques sociales de certains groupes d'individus à partir du sens que ces derniers donnent à la réalité » (Bonneville *et al.*, 2007: 164).

Cependant, nous tenons à souligner que l'enquête de terrain sur Internet a ceci de particulier que le chercheur est amené, en permanence, à travailler avec des sources écrites (par exemple des messages échangés dans des forums, des *chat rooms*, etc.) et des images (Héas et Poutrain, 2003). Par conséquent, pour comprendre comment une œuvre d'art apparaît grâce au collectif qui prend forme dans ce type particulier de pratiques artistiques, il nous est essentiel de nous intéresser tant aux actants (humains et non humains) de l'œuvre qu'à leurs actions, et ce, dans le contexte particulier du Net art.

4.3 UNE ÉTUDE DE CAS MULTIPLES

La méthode utilisée pour mener cette recherche est l'étude de cas multiples. Au sens large, l'étude de cas consiste « à rapporter une situation réelle prise dans son contexte, et à l'analyser pour voir comment se manifestent et évoluent les phénomènes auxquels le chercheur s'intéresse » (Mucchielli, 1996 : 77). Elle est particulièrement pertinente dans notre recherche puisque « le cas sous étude fournit en fait un site d'observation permettant d'identifier ou de découvrir des processus particuliers » (*Ibid* : 77). La méthode de l'étude de cas multiples nous a donc permis d'identifier les stratégies d'intéressement des artistes du Net art dans leur contexte particulier, soit l'Internet comme espace de production, de création et de diffusion.

L'étude de cas multiples permet d'observer un phénomène à travers plusieurs situations prises séparément. Son utilisation se révélant opportune dans le cas d'une approche inductive, elle nous a permis de dégager des régularités à la suite de l'analyse de chacun des cas (Mucchielli, 1996 : 79). Dans l'optique de notre recherche, l'analyse de cas multiples offre la possibilité de dégager à la fois les stratégies d'intéressement communes aux trois cas à l'étude et spécifiques à chacun de ceux-ci.

4.3.1 Population d'enquête

Comme nous désirons dresser un schéma d'analyse du fonctionnement des stratégies d'intéressement des œuvres de Net art, nous avons limité le nombre d'études de cas à trois comme le propose Robert Yin :

« Each case must be carefully selected so that either (a) predicts similar results (a *literal replication*) or (b) produce contrary results but for predictable reasons (a *theoretical replication*). [...] a few cases (two or three) would be literal replications, whereas a few other cases (four to six) might be designed to pursue two different patterns of theoretical replications. » (1984 : 49)

Nous avons ainsi procédé à l'étude de trois cas, soient :

	Titre de l'œuvre	Artiste	Adresse Web	Année de création
1	<i>Mouchette.org</i>	Mouchette	< http://www.mouchette.org/ >	1996
2	<i>Le Générateur Poïétique</i>	Olivier Auber	< http://poietic-generator.net/ >	1995
3	<i>Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!</i>	Nicolas Frespech	< http://www.Fraclr.org/secret >	1997

Table 2 : Échantillon - Œuvres de Net art à l'étude

Nous justifions le choix de cet échantillon de cas en raison du caractère typique de ces œuvres. En effet, celles-ci correspondent à ce qu'on entend généralement par une œuvre de Net art telle que définie dans la problématique. Ces trois œuvres présentent des dispositifs interactifs favorisant la participation du public (altération et alteration) tels que présentés

par Fourmentraux (2006b) et que nous avons développé dans le chapitre 2. Cet échantillonnage par choix raisonné est pertinent dans le cadre de l'étude de cas parce qu'il permet au chercheur de « faire le tri des cas à inclure dans l'échantillon et ainsi composer un échantillon qui réponde de façon satisfaisante aux besoins de la recherche » (Bonneville, *et al.*, 2007 : 95). Nous avons sélectionné, dans le cadre de cette recherche, un ensemble de cas susceptibles de nous apporter une connaissance détaillée et circonstanciée du phénomène à l'étude, en l'occurrence les œuvres *Mouchette.org* de l'artiste Mouchette, le *Générateur Poïétique* d'Olivier Auber et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* de Nicolas Frespech. Cette technique d'échantillonnage de cas typiques se distingue d'un échantillon probabiliste, ce dernier étant habituellement constitué dans le cadre de recherches de type quantitatives et qui garantit par sa représentativité la généralisation des résultats obtenus à l'ensemble d'une population de référence.

4.4 LES TECHNIQUES DE COLLECTE DE DONNÉES

Comme nous l'avons vu, l'approche ethnographique induit un rapport de proximité entre les chercheurs et les actants sujets de la recherche (Bonneville, *et al.*, 2007 ; Hine 2000, 2005). Nous avons, par conséquent, choisi de privilégier des techniques qui permettent cette proximité : l'analyse de l'environnement d'interaction des sites et des documents disponibles sur ceux-ci, l'observation participante dans les espaces d'interaction synchrones et asynchrones des sites et l'entretien semi-directif avec les artistes des œuvres.

4.4.1 L'analyse de l'environnement d'interaction et l'analyse de documents

D'abord, l'analyse descriptive de l'environnement d'interaction des sites Web des artistes permet, dans une première étape, de décrire les espaces virtuels et leurs contenus. Nous avons pu ainsi décrire l'univers virtuel proposé au public, plus spécifiquement au travers de son système de navigation et les caractéristiques des espaces d'interactions offerts au public. Cette analyse purement descriptive nous a permis, par la même occasion, de recenser l'ensemble des actions qui peuvent être posées sur le site et d'identifier les différents dispositifs techniques, artefacts technologiques, les énoncés mobilisés et les fonctionnalités mises à la disposition du public. Ainsi, cette phase de « préanalyse » (L'Écuyer, 1987 : 55) nous a menés à identifier et décrire les environnements d'interactions

qui ont fait l'objet d'une observation participante que nous reprenons dans le tableau ci-dessous.

<i>Mouchette.org</i>	<i>Le Générateur Poïétique</i>	<i>Je suis ton ami(e) tu peux me dire tes secrets</i>
Pages d'interaction du site	Pages d'interaction du site	Pages d'interaction du site
Forums de discussion	Wiki	Blogue
Pages œuvres collectives	Dispositif de création collective (<i>chat graphique</i>)	Page œuvre collective

Nous avons développé une grille nous permettant d'évaluer le contenu de chacune des pages des sites Web des œuvres à l'étude à la lumière du cadre théorique que nous avons développé au chapitre 3. Voici les neuf catégories d'analyse que nous avons dégagées afin de classer l'ensemble des données recueillies :

1. Interactivité;
2. Espaces virtuels d'interaction (synchrones et asynchrones);
3. Actants non-humains mobilisés;
4. Les stratégies de pré-inscription;
5. Les stratégies discursives;
6. Les stratégies de fidélisation du public;
7. Les stratégies vidéoludiques;
8. Enrôlement des actants;
9. Mobilisation des actants.

Ensuite, l'analyse de contenu de certains documents nous a permis d'identifier et de décrire d'autres actants humains et non humains mobilisés dans l'environnement virtuel. Nous avons eu accès à des documents, produits par l'interaction entre l'artiste et le public, dont l'accès est réservé aux participants des œuvres. Ainsi, grâce à l'observation participante que nous avons menée au sein des espaces virtuels d'interaction synchrones et asynchrones, nous avons eu accès à d'autres actants non humains tels que des courriers électroniques envoyés aux participants par l'artiste, des interfaces sécurisées par un mot de passe, des pages exclusives spécialement créées pour les participants, des pages constituant les « œuvres collectives » où sont intégrées les contributions personnelles des internautes à une œuvre globale, etc.

Nous avons analysé les documents qui se présentent comme des sites Web ou des interfaces exclusives aux participants des œuvres de la même manière que nous avons procédé à l'analyse de l'environnement d'interaction puisqu'ils sont, en fin de compte, des

pages d'interaction du site. Pour les courriers électroniques, nous avons analysé le contenu des messages en regard de la théorie des actes de langage d'Austin (1982) et de Searle (1972) en nous basant sur les travaux de Kerbrat-Orecchioni (1991) et sur les travaux de Goffman à propos des rituels d'interaction (1974).

4.4.2 Observations participantes

Les observations participantes (dans divers espaces virtuels d'interaction recensés précédemment) de l'œuvre de Net art ont permis au chercheur d'identifier les stratégies de communication mises en œuvre pour maintenir la relation entre l'artiste et le public. De premières stratégies émergeront de ces observations en milieu « naturel ». De fait, « [...] c'est cette proximité entre le chercheur et son objet de recherche qui lui permettra une appréhension plus complète, plus dense et plus significative de la situation (Laperrière, 1997) » (Bonneville, *et al.*, 2007 : 180).

Après avoir recensé l'ensemble des actions possibles et décrit l'environnement d'interaction des trois sites, nous avons investi les espaces d'interactions contenus dans ceux-ci. Cette troisième phase de notre recherche a donc consisté en des observations participantes (pendant une durée de quatre mois pour chacun des sites du mois d'août 2007 à mai 2008), au sein des espaces virtuels d'interaction synchrones (*chats*) et asynchrones (forums de discussion, courrier électronique, pages d'interaction des sites) identifiés sur les sites Web des trois œuvres à l'étude. Comme nous cherchions à identifier les stratégies d'intéressement mises en œuvre dans les sites d'œuvres de Net art, nous avons observé les échanges qui se produisent entre les artistes et le public – voire entre les membres du public entre eux – au sein des espaces virtuels d'interaction des œuvres de Net art à l'étude. Pour ce faire, nous avons pris part au processus de création de trois œuvres d'art sur Internet ce qui nous a mené, à l'aide d'une grille d'observation²⁶, à relever non seulement les échanges qui se produisent dans ces environnements, mais aussi d'autres actants non humains qui sont, au sens de Latour (2006), autant de médiateurs à l'action (objets, énoncés visuels, sonores et textuels, etc.).

²⁶ Pour consulter la grille d'observation, reportez-vous à l'annexe VII.

Nous tenons à préciser que, pendant la période d'observation, nous avons tenu le rôle de participant-observateur tel que défini par Junker (1960)²⁷. Nous avons opté pour un degré de participation fort, puisque nous nous sommes mis dans la peau d'un membre du public (un participant aux œuvres de Net art) pendant quatre mois.

Ensuite, nous avons fait l'analyse des échanges qui s'accomplissent au sein de ces espaces de dialogue. Les données recueillies dans les espaces d'interaction synchrones et asynchrones ont été analysées suivant le modèle d'analyse conversationnelle (Garfinkel, 1967 ; Bange, 1992 ; Brassac, 1992 ; Baylon et Mignot, 2005). L'analyse conversationnelle est intéressante dans le cadre de cette recherche puisqu'elle permet de « découvrir des régularités dans le corpus, c'est-à-dire des structures verbales qui reviennent régulièrement dans certains contextes [et] cela demande une observation précise » (Baylon et Mignot, 2005 : 265). Le modèle de l'analyse conversationnelle se prête bien à l'étude des *chats* et des forums de discussion et celui-ci a été exploité par plusieurs chercheurs dans le cadre de travaux concernant les conversations électroniques (Grosjean, 2004a ; Marcoccia, 2002). Dans le cas particulier de cette recherche, nous avons procédé à une analyse des échanges en nous inspirant des travaux de Kerbrat-Orecchioni sur la pragmatique du langage (1990; 1991; 2001) en portant une attention particulière aux actes de langages mobilisés dans les œuvres de Net art, comme nous l'avons expliqué dans le chapitre précédent.

Ainsi, l'observation participante a permis au chercheur de participer à l'œuvre de Net art et l'a amené, en alimentant son travail d'analyse et de construction, à dégager les stratégies d'intéressement mises en œuvre par ces artistes dans l'environnement particulier où évolue ce phénomène.

4.4.3 Entrevues semi-dirigées avec les artistes

Les entrevues semi-dirigées nous ont permis d'interroger les artistes Mouchette, Olivier Auber et Nicolas Frespech sur leurs motivations respectives et sur la place qu'ils accordent au public dans leurs œuvres. Dans le cadre de ces entrevues, nous les avons invités à discourir eux-mêmes sur les stratégies qu'ils mettent en place afin de joindre le public et de l'enrôler. L'attitude du chercheur est ici compréhensive par rapport au phénomène étudié.

²⁷ Dans un souci de positionner le chercheur sur le terrain, Junker (1960) définit quatre postures : le participant complet, le participant-observateur, l'observateur-participant et l'observateur complet. Ces postures dépendent à la fois du degré d'implication du chercheur et du degré de dévoilement de son identité.

« Le but de l'entrevue est de savoir ce que la personne pense et d'apprendre des choses qu'on ne peut observer directement comme les sentiments, les idées, les intentions » (Deslauriers, 1991 : 34, cité par Bonneville, *et al.*, 2007 : 173).

Spécifiquement, l'entrevue semi-directive permet au chercheur « d'aborder certains thèmes qui auront été définis tout en lui [à la personne interviewée] laissant la possibilité de soulever et d'aborder d'autres thèmes et aspects du sujet. » (Bonneville, *et al.*, 2007 : 175). Cette technique de recherche nous a permis de faire émerger certaines informations quant aux stratégies d'intéressement dont le chercheur aurait pu diminuer – ou totalement ignorer – la portée dans le cadre d'entrevues directives ou non directives. Ces entrevues ont permis au chercheur de confirmer et de faire valider le contenu de ses analyses par les artistes des œuvres à l'étude²⁸.

À la suite des analyses de chacun des cas, nous avons contacté les artistes par l'entremise d'une lettre d'information que nous leur avons fait parvenir par courrier électronique. Ces derniers disposaient d'une période de trente jours pour répondre à cette demande. Nous avons eu la chance d'obtenir le consentement des trois artistes dont les œuvres sont à l'étude, à savoir Mouchette, Olivier Auber et Nicolas Frespech. Comme les trois artistes résident sur le continent européen et qu'il nous était impossible de tous les rencontrer en personne, nous avons convenu d'un rendez-vous téléphonique d'une durée approximative d'une heure avec chacun des répondants à la date et à l'heure de leur choix.

Techniquement, les entrevues ont été menées à l'aide d'un canevas d'entrevue qui nous a permis de les structurer en présentant les principales thématiques à aborder. Nous avons dégagé les grands ensembles thématiques à aborder pendant les entrevues à la lumière des résultats que nous avons obtenus lors de l'analyse de l'environnement d'interaction, de l'analyse de document et des observations participantes, mais aussi en regard de la problématique de recherche que nous avons développée. Ainsi, pour valider et confirmer nos analyses sur les stratégies d'intéressement mises en œuvre dans les sites d'œuvre de Net art, nous avons interrogé tour à tour les artistes sur leurs œuvres à l'étude, leurs motivations, leurs choix au plan technologique ainsi que sur le rôle qu'ils accordent au public depuis la création de ces œuvres sur Internet.

²⁸ Pour consulter le canevas d'entrevue, reportez-vous à l'annexe VIII.

Les techniques de collecte de données que nous privilégions nous ont d'ailleurs permis de préparer les trois cas à l'étude, c'est-à-dire de mettre en forme les informations recueillies pour en permettre l'analyse. Ces analyses plus descriptives de chacun des cas se trouvent d'ailleurs au prochain chapitre et précèdent l'analyse du fonctionnement des stratégies d'intéressement de chacun des cas, c'est-à-dire l'analyse plus compréhensive.

4.5 TRAITEMENT DES DONNÉES

Pour effectuer l'analyse des cas, nous avons opté pour l'une des stratégies proposées par Mucchielli qui consiste à « induire un modèle théorique à partir des phénomènes récurrents observés dans la situation étudiée » (2006 : 80). Dans le cas de cette recherche, la grille d'analyse²⁹ a été construite en même temps que la recherche a progressé, c'est-à-dire de façon itérative et inductive. Les catégories ont pris forme par le travail de regroupement des données que nous avons effectué afin de faire émerger progressivement les éléments potentiels de théorie (Mucchielli, 1996 : 80).

4.5.1 L'analyse de contenu

Pour nous assurer de la fiabilité des analyses effectuées dans le cadre de cette recherche, nous nous sommes efforcés de respecter les critères de qualité de l'analyse de contenu proposés par L'Écuyer (1987). Nous avons d'abord pris en considération l'ensemble des données recueillies dans la constitution des catégories d'analyse, c'est-à-dire que nous avons voulu répondre au critère d'exhaustivité. Cependant, nous avons finalement décidé de réduire à quatre le nombre de nos catégories, ce qui nous permet de nous concentrer spécifiquement sur les stratégies d'intéressement mises en œuvre pour un enrôlement du public. Au final, nous avons retenu les catégories suivantes :

1. Les stratégies de pré-inscription
2. Les stratégies discursives
3. Les stratégies de fidélisation du public
4. Les stratégies vidéoludiques

Nous avons effectué le choix de réduire le nombre de nos catégories d'analyse en raison du fait que les catégories « interactivité », « actants non-humains mobilisés » et

²⁹ Pour consulter la grille d'analyse, reportez-vous à l'annexe IX.

« espaces virtuels d'interactions » font partie intégrante de chacune des stratégies identifiées. Ces trois catégories nous ont cependant permis de relever les types d'interactivité, les actants mobilisés et les espaces d'interactions spécifiques à chacune des stratégies mises en œuvres par les artistes. Elles nous ont ainsi permis de répondre à l'un des principes fondamentaux de la théorie de l'acteur-réseau, à savoir le principe de symétrie. À ce sujet, Latour nous explique que :

« Nous ne sommes jamais confrontés à la science, mais à une gamme d'associations plus ou moins fortes ou faibles d'humains et de non humains ; aussi, comprendre *ce que sont* les faits et les machines, c'est comprendre *qui* sont les humains (2005 : 629).

Ainsi, en aucun temps dans notre collecte de donnée n'avons-nous privilégié les actants humains au détriment des non humains puisque nous devons également les prendre en considération afin de comprendre comment ils sont associés et mobilisés dans l'action.

D'autre part, les catégories « enrôlement des actants » et « mobilisation des actants » n'ont pas non plus été totalement supprimées. En effet, les données recueillies et classées dans chacune de ces catégories ont servi à appuyer nos analyses en montrant notamment comment chacune des stratégies mène à l'enrôlement progressif des actants et éventuellement, dans certains cas, à la mobilisation effective des actants du réseau. Il ne faut pas oublier que l'un des objectifs de cette recherche est d'étudier l'œuvre d'art en train de se faire, c'est donc dire que nous nous intéressons à un processus. Par conséquent, nous ne pouvons pas strictement nous concentrer, dans notre de collecte des données, sur la phase d'intéressement des actants du réseau. Nous devons plutôt nous attarder au processus global de traduction qui nous a menés à suivre la genèse de l'œuvre d'art sur Internet à travers les traces qu'elle laisse derrière elle. Ceci nous a menés à faire émerger progressivement le processus d'intéressement, notamment par l'étude de l'enrôlement des actants, de la mobilisation effective, voire des controverses qui nous ont amenés à ouvrir les boîtes noires pour étudier l'œuvre d'art en train de se faire (Latour, 2005 : 627).

Enfin, ces quatre catégories ont été construites en regard du cadre théorique et conceptuel que nous avons développé, assurant ainsi leur objectivité et leur exclusivité. C'est-à-dire que chacune des données recueillies n'a pu être classée que dans une seule des catégories que nous avons opérationnalisées dans le chapitre précédent. Ainsi, en nous référant à L'Écuyer, nous pensons que l'ensemble des catégories qui ont été construites de

manière à favoriser l'inférence, la production de données nouvelles et la formulation d'hypothèses fiables (1987 : 60).

4.6 EN RÉSUMÉ

Notre objectif a donc été de suivre l'émergence de trois œuvres d'art interactives sur Internet au travers des traces qu'elles laissent derrière elles, traces qui sont à la fois des discussions au sein de forums et de *chats*, des controverses, des objets techniques, des sons, des images et des textes de tailles variables. L'idée était de saisir l'œuvre d'art en mouvement et, plus particulièrement, les liens qui la constituent et lui permettent de se pérenniser. Si l'on suit ces liens, ces rassemblements, alors « la structure apparaît : assignable et visible. On peut la voir, on peut la photographier et même, par montage et maquettage astucieux, en suivre le cheminement » (Latour et Hermant, 1998, Plan 5).

Nous verrons, par exemple, que s'orienter à l'intérieur du site Web de Mouchette nous fait passer d'une page d'accueil à un forum de discussion et ensuite vers une page regroupant les messages des internautes. L'artiste met en mouvement son œuvre, propose des modes de déplacements et l'internaute circule et passe à travers divers espaces qui sont néanmoins reliés les uns aux autres. Chaque individu naviguant sur ce site tisse un réseau qui recouvre l'ensemble de l'œuvre de Mouchette ou, plus spécifiquement, qui révèle certaines séquences de cette œuvre et permet d'en saisir progressivement toutes ses dimensions.

Nous aborderons dans nos analyses le rôle des objets techniques, des intermédiaires, des diverses formes de médiations qui agissent et font agir, pouvant devenir à la fois des contraintes ou des supports à l'action. Ainsi, l'internaute qui circule au sein d'un site se trouve entouré d'une multitude d'actants qui participent avec lui à l'action collective.

CHAPITRE 5 : ANALYSE DES RÉSULTATS

5.1 CAS 1 : *MOUCHETTE.ORG* DE L'ARTISTE MOUCHETTE

5.1.1 Présentation du cas

Nous allons présenter une étude de cas d'une œuvre de Net art de l'artiste Mouchette, *Mouchette.org*. Prétendant être le fruit du travail d'une fillette de 13 ans, *Mouchette.org* est l'œuvre d'un artiste anonyme, dont le personnage de Mouchette est la *Net persona*, qui a commencé son travail de création en ligne aux premières heures du Web. Quelques pages Web ont d'abord été créées, en 1996, donnant l'impression à l'internaute de se trouver devant l'une de ces multiples pages personnelles, type de production populaire au commencement du Web avant l'arrivée des blogues de toutes sortes (journal intime, blogue d'opinions, espace de diffusion d'œuvres, etc.) et des sites de réseautage tels MySpace et Facebook si populaires aujourd'hui. La différence entre ces types de production et l'œuvre *Mouchette.org* réside cependant dans le fait que Mouchette est une fiction et qu'au départ l'artiste a eu envie de créer des œuvres en rapport direct avec les possibilités et les fonctionnalités qu'offrait Internet. À ce sujet, elle précise que :

« Dans les années 96, il y avait vraiment un Internet qui était naissant. Il y avait déjà le genre de la page personnelle qui existait déjà. Et donc ça m'a amusé d'en faire une fictionnelle et ça comportait 4 ou 5 pages avec des photos. J'ai commencé comme ça et, de fil en aiguille, le site s'est développé selon les développements du Net. Certaines fonctionnalités sont arrivées petit à petit et chaque fois, enfin souvent, elles suscitaient des envies de créer des œuvres par rapport à ces fonctionnalités. » (Entrevue avec Mouchette, 13 décembre 2007)

Le développement du site de Mouchette a suivi l'évolution technique du Web. L'artiste intègre aujourd'hui sur son site diverses fonctionnalités qui lui permettent d'ouvrir un dialogue avec l'internaute qui visite les pages de son site Web. Avant de présenter ces différentes fonctionnalités, prenons le temps de décrire rapidement ce site (*Mouchette.org*), afin de montrer dans quel univers l'internaute se trouve immergé.

Sur la page d'accueil (figure 1)³⁰, une photographie d'une fillette à l'air triste est accompagnée du texte suivant : « My name is Mouchette / I live in Amsterdam / I am nearly 13 years old / I am an artist / Le site existe aussi en Français / My next mood is... [reload] » (*Mouchette.org*). On peut y voir se déplacer des images animées de mouches et de fourmis sur un fond d'écran où l'on voit l'image d'une fleur tantôt fanée, tantôt perlée de gouttes de rosée, voire souillée d'un liquide rouge (figure 1).



Figure 1: Page d'accueil du site *Mouchette.org*

Innocent au départ, le contenu du site Web devient plus provocateur au fur et à mesure que la « visite » progresse. Mouchette invite très fréquemment l'internaute à se prononcer sur des sujets divers qui s'avèrent être fortement controversés : l'identité, la sexualité, la mort et le suicide entre autres thématiques.

Les pages du site Web contiennent des dispositifs techniques très divers permettant au public de poser des actions sur l'œuvre. On trouve par exemple des boutons de navigation. Ils sont identifiés par des mots qui expriment des actions comme « Send », « Kill that cat ! »,

³⁰ Reportez-vous à l'annexe I pour consulter une image de cette capture d'écran en haute résolution.

« Tell me ! », « Promise me », etc. On peut aussi constater que les images et les mots disposés sur le site cachent souvent des hyperliens. Par exemple, des images animées de mouches qui se déplacent dans tous les sens sur l'écran sont des liens cliquables, tout comme la plupart des photos. Parfois, un bouton portant l'inscription « it's me » imite la trajectoire d'une mouche sur la page et invite l'internaute à cliquer. Par ailleurs, un menu déroulant sur la page d'accueil qui indique « browse me » propose, une fois cliqué, une liste de pages accessibles via ce dispositif de navigation : *dead fly*, *m.org.ue*, *Flesh&Blood*, etc.

Sur les pages de *Mouchette.org*, on trouve, par exemple, des formulaires en ligne, mais aussi de nombreuses autres fonctionnalités tels les forums de discussion. Ceux-ci permettent à l'artiste d'instaurer un dialogue avec l'internaute en lui posant des questions auxquelles il doit répondre dans un champ de texte prévu à cette fin ou en sélectionnant une case pour une question à choix multiple. À ce sujet, l'artiste précise lors d'une entrevue :

« Quand les formulaires sont arrivés, je me souviens que tous les artistes avaient envie de faire quelque chose avec l'usage des formulaires. J'ai toujours eu besoin de cet échange avec le public, un dialogue, donc les œuvres sont presque toutes basées autour du dialogue avec le public. C'est pour ça qu'on parle de fictions interactives ou des choses comme ça » (entrevue avec Mouchette, le 13 décembre 2007).

Par exemple, à un certain moment au cours de la visite, Mouchette interpelle l'internaute en lui demandant quelle est, selon lui, la meilleure façon de se suicider pour une personne âgée de moins de 13 ans. Après avoir inscrit sa réponse dans le formulaire prévu à cette fin, l'internaute est invité à débattre du sujet dans un forum mis à sa disposition par l'artiste. Certains tentent de l'en dissuader ou de la reconforter, d'autres lui fournissent des idées pratiques, saugrenues, très violentes, voire grotesques. D'autres enfin s'insurgent contre ce dialogue qui, à leur sens, ne devrait pas avoir lieu. Toutes les réponses sont archivées sur une page et on a la trace ici d'une énonciation « polygraphique » (Fraenkel, 1993), d'une superposition de discours, d'un texte élaboré collectivement.

Les nombreuses pages interactives du site contiennent aussi des espaces où les internautes sont invités à fournir leurs adresses courriel à Mouchette. La décision revient à l'internaute de révéler, ou non, ses informations personnelles à l'artiste. Cependant, Mouchette a d'autres moyens à sa disposition pour obtenir ces données. Sur certaines pages apparaît une boîte d'avertissement du navigateur informant l'internaute que l'action posée sur la page requiert qu'un programme automatisé – un autre dispositif technique – envoie un

courriel de sa part à Mouchette lui révélant ainsi l'adresse courriel de l'internaute. Une série de courriels personnalisés sont alors envoyés en différé à l'internaute, quelques jours ou semaines plus tard, l'invitant à aller visiter de « nouvelles pages » créées exclusivement pour lui et à y poser des actions.

La description générale du cas étudié nous montre comment cet artiste mobilise diverses stratégies et mécanismes pour recruter des internautes et les faire participer à son projet de création et de diffusion d'une œuvre d'art en ligne. C'est cette activité de « recrutement » que nous allons, au travers des analyses présentées ultérieurement, suivre en détail.

5.1.2 Suivre les « traces » laissées par un réseau d'actants hétérogènes

5.1.2.1 Le site de *Mouchette.org* : Un assemblage d'éléments hétérogènes

L'analyse des données recueillies dans le cadre de l'étude de cas de l'œuvre *Mouchette.org* nous permet de décrire précisément les dispositifs socio-techniques d'intéressement mis en œuvre par l'artiste sur son site Web. Nous allons montrer comment ces dispositifs ont contribué à l'enrôlement d'actants humains et non humains et ainsi ont soutenu l'association d'entités hétérogènes. Nous porterons une attention toute particulière à l'« agency » des objets³¹ et tenterons de montrer en quoi les objets enrôlés modifient la structure de l'action. Autrement dit, en quoi sont-ils médiateurs?

5.1.2.2 De l'interaction à l'enrôlement : une association d'entités hétérogènes prend forme

Nous allons voir que l'artiste, les internautes eux-mêmes et certains dispositifs socio-techniques sont au cœur de la démarche de production et de diffusion de l'œuvre de Net art, mais aussi qu'ils contribuent à la construction d'une forme d'organisation qui prend au fur et à mesure des interactions de l'expansion. En effet, ces différents actants (humains et non humains) portent le(s) propos de la traduction auprès de nouveaux actants qui vont progressivement s'intégrer au réseau d'acteurs hétérogènes. C'est-à-dire qu'ils enrôlent et

³¹ Le terme « objet » est ici utilisé comme synonyme de « non-humain ». Nous sommes conscients que cette terminologie est imprécise et peut être discutable car il faudrait envisager des catégories analytiques plus précises comme dispositifs, artefacts, entités naturelles et autres. Pour une discussion à ce sujet voir Barbier et Trepos (2007).

traduisent, ils ont un intérêt et essaient de convaincre. Leurs actions conduisent à créer des convergences d'intérêts. Ils fondent un acteur-réseau, au sens d'un réseau d'acteurs hétérogènes ayant des intérêts convergents explicites (dans notre cas la création et la diffusion de l'œuvre de Net art, *Mouchette.org*). Nous verrons que chacun des acteurs qui composent le réseau est porteur de ses intérêts et convictions propres, qui s'organisent en convergences, controverses, alignements, tensions.

Nous avons précédemment évoqué la présence d'un programme sur une page de l'œuvre qui demande l'autorisation au participant d'identifier son nom et son adresse courriel afin de la transmettre à l'artiste. Le participant qui décide de ne pas télécharger ce programme se voit placé devant un « cul-de-sac » : il n'y a pas de liens cliquables pour poursuivre la navigation sur le site de l'œuvre et il doit effectuer un retour en arrière ou arrêter sa découverte du site. Bref, si le participant désire poursuivre sa navigation, il doit consentir à laisser ce programme transmettre des informations à Mouchette (figure 2). Si le participant laisse le programme se télécharger dans son ordinateur alors une série de courriels personnalisés – de la part de Mouchette elle-même - lui seront envoyés dans les jours et les semaines suivant son acceptation. Ce dispositif technique est un point de passage obligé que le participant (visiteur du site) doit traverser pour poursuivre son cheminement sur le site.

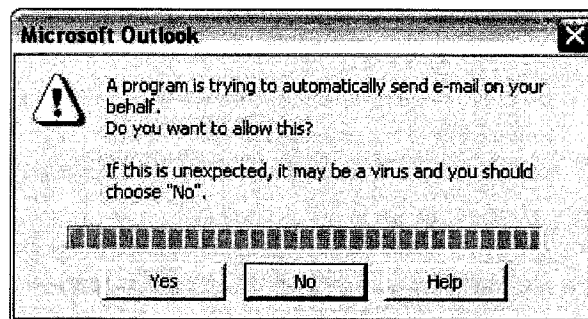


Figure 2: Fenêtre avertissant l'internaute du téléchargement du programme

Les courriels personnalisés envoyés par l'artiste invitent l'internaute à aller consulter des pages inédites spécialement conçues pour lui et à poser de nouvelles actions. L'artiste tente de séduire l'internaute en personnalisant le message (« I want to let you know how special you are for me and I made a web page for you. You will be the first one to see

something I've never shown to anyone else »). Par ailleurs, ces messages mettent en scène toute une population d'entités humaines (Mouchette, l'internaute, etc.) et non humaines (page Web, adresse Internet, etc.), comme dans l'exemple du courriel suivant, daté du 2 octobre 2007 :

Dear Sébastien Mayer

I want to let you know how special you are for me and I made a web page for you, a page for which you will be the one and only viewer. You will be the first one to see something I've never shown to anyone else. You can access your private page with this code that bears your name.

http://mouchette.org/to?S_bastien_Mayer,0d800c376318b24ee827224c15180037

*View it and view it again because it will change as you re-visit it. We might become closer or more distant, our first private encounter is here:
http://mouchette.org/to?S_bastien_Mayer,0d800c376318b24ee827224c15180037*

I hope this page will show you how much I care for you, Sébastien Mayer and that you will love me as much as I love you.

bisou

Mouchette

Les liens indiqués dans ces messages mènent vers des pages dont l'internaute ne peut avoir accès que par courrier électronique. Il peut ouvrir certaines zones de la page et découvrir ce qui se cache sous la peau de Mouchette, par exemple les tissus du corps de la fillette qu'il peut entendre respirer. Dans ce cas, le son (la respiration qui se fait entendre) est un autre élément du dispositif technique intégré au site Web. Sur cette même page, Mouchette demande à l'internaute de rester avec elle, mais s'il clique sur les fenêtres qui s'affichent sur son écran la page disparaît. Ces pages sont d'ailleurs codées pour n'être vues qu'une seule fois. Le participant ne peut pas visionner ces pages de nouveau et il n'a d'autre choix que d'attendre la réception, quelques jours ou semaines plus tard, d'un nouveau courriel signé par Mouchette dans lequel elle lui demandera de poser de nouvelles actions sur de nouvelles pages.

Les dispositifs techniques, dans ce cas représentés par le programme à télécharger, sont des actants qui font agir les internautes. En effet, ceux-ci doivent effectuer une pré-inscription « qui manifeste leur consentement à une certaine forme d'avenir » (Akrich, 2006: 170). C'est-à-dire que s'ils veulent poursuivre, ils doivent laisser ce programme télécharger leurs informations personnelles et comme nous l'avons souligné précédemment, ils sont pour

les internautes un point de passage obligé. Télécharger le programme devient une action indispensable pour tous ceux qui veulent poursuivre la découverte du site, donc agir en fonction de ce que leur dicte leur intérêt.

Un autre exemple de pré-inscriptions consiste en la création d'un compte au *Mouchette's Network*³². En effet, l'artiste a créé sur son site une interface de partage d'identité où les participants peuvent « devenir » Mouchette. Sur cette interface de partage d'identité, il est possible d'utiliser le courriel de Mouchette et de répondre (figure 3), au nom de Mouchette, aux messages des participants et de ses admirateurs ainsi que d'effectuer des modifications sur certaines pages du site (changer des photos, ajouter du texte, télécharger de nouvelles pages Web).

You are in Mouchette's Mail [InBox]

Here you can read all the email received by Mouchette.

You can also answer these emails using Mouchette's identity. Click on the email addresses and write a reply message.

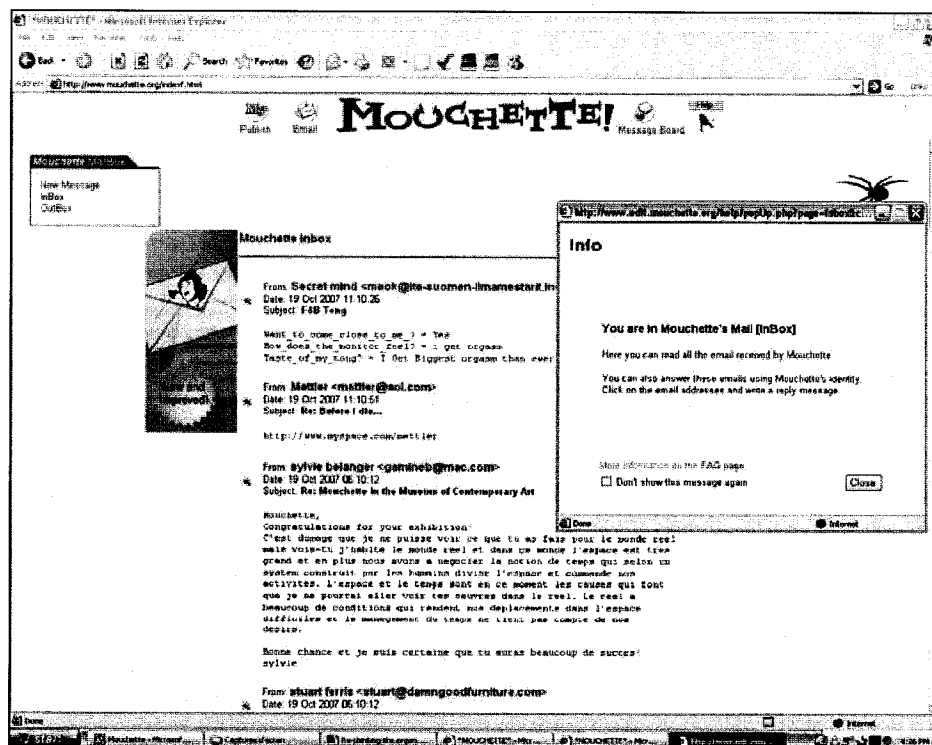


Figure 3: Interface de partage d'identité, <<http://www.mouchette.net/>>

³² <http://www.edit.mouchette.org/>

Cependant, avant de pouvoir accéder à ces fonctionnalités, il faut d'abord se créer un compte sur l'interface de partage d'identité de Mouchette. L'internaute qui effectue cette action pourra alors s'ériger en porte-parole, au sens de Latour (2005), du personnage fictif *Mouchette* et effectuer des actions au nom de l'artiste. En effet, pour Latour, « porte-parole se dit de quelqu'un qui parle pour d'autres qui ne parlent pas » (2005: 173). Il ne faut cependant pas restreindre le concept de porte-parole aux entités humaines (2005: 174). Certes, le participant qui parle au nom de Mouchette et en celui des autres participants qui partagent l'identité du personnage s'élève au rang de porte-parole des actants humains représentés dans le réseau qui constitue cette œuvre. Par contre, il parle également au nom des entités qui ne peuvent s'exprimer : les actants non humains. Ainsi, le porte-parole représente aussi la voix des différentes pages du site *Mouchette.org*, des dispositifs techniques et des artefacts que contiennent ces pages, des thématiques abordées par l'artiste, pour n'en nommer que quelques-uns.

L'œuvre de Net art se veut interactive par définition, c'est-à-dire qu'il y a un dialogue instauré entre l'artiste et l'internaute par l'entremise de l'ordinateur. Quelle est cependant la nature de ce dialogue et quelles stratégies l'artiste met-il en place pour faire agir l'internaute sur l'œuvre ? L'analyse de *Mouchette.org* nous a amenés à identifier plusieurs stratégies qui définissent ces modalités d'interaction avec les actants : les stratégies de fidélisation, les stratégies discursives et les stratégies vidéoludiques. Stratégies qui sont autant de tactiques d'intéressement qui visent à enrôler les internautes et au travers desquelles se crée et se stabilise un réseau d'acteurs hétérogènes. On voit alors comment l'artiste recrute des internautes pour les faire participer et jouer un rôle dans la réalisation de l'œuvre, mais aussi comment une association d'entités hétérogènes prend forme et se constitue afin de soutenir la construction et la diffusion de cette œuvre de Net art.

5.1.2.3 La stratégie de fidélisation

Fourmentaux (2005) dans une étude portant spécifiquement sur les stratégies de fidélisation des participants des œuvres de Net art identifie une stratégie particulière au site Web de Mouchette : l'adressage personnalisé. De fait, il suffit pour le participant d'inscrire son adresse courriel dans l'une des nombreuses cases prévues à cette fin ou de laisser le programme l'identifier pour qu'une série de courriels soit déclenchée et que des messages

soient reçus sporadiquement dans la boîte courriel du participant. Les messages portent la signature de Mouchette et ils sont personnellement adressés au participant qu'elle appelle par son nom. Selon Fourmentraux, « la spécificité du dispositif Mouchette réside donc dans l'établissement d'une relation personnalisée avec chacun des visiteurs » (2005 : 153). L'artiste parvient ainsi à fidéliser une partie des participants grâce à ces messages électroniques personnalisés qui prennent souvent la forme de « tentatives de séduction » (2005: 153). En voici un exemple:

Dear Sébastien Mayer

When on the 22 Nov 2007 at 7:54, you clicked on me causing my death, the last words I read were yours, dear Sébastien Mayer, and I will never forget them. Every night before sleeping, I hear them again, they became part of my 'lullaby' <http://www.mouchette.org/fly/flies.html>

They are also stored in my database, forever.

<http://www.mouchette.org/fly/how.html>

(If you don't remember your answer, the search engine at the bottom of the page can find it for you, if you type sebastien.mayer@videotron.ca as a keyword)

So now, dear Sébastien Mayer, although I hear you every night, there is still a place for you to write me from the world you are in (dead or alive, who cares?...) and killing me will be like a greeting <http://www.mouchette.org/fly/>

bisou

Mouchette

Le participant, en plus d'avoir l'occasion de visiter ces nouvelles pages, peut répondre à Mouchette en lui envoyant un courriel à son tour. Toutes les réponses des participants aux messages de Mouchette sont archivées et plusieurs d'entre elles peuvent être consultées par l'entremise du *Mouchette's Network* dont nous avons déjà expliqué les fonctionnalités précédemment. À ce sujet, Fourmentraux conclut que « [...] de par son inscription au sein du dispositif, l'utilisateur participe de l'extension et de la maturité de l'œuvre : son action s'articule avec celle de la collectivité » (2005 : 155). L'artiste, même dans ses actions qui paraissent plus personnalisées, amalgame ces informations dans un espace, une interface, où peuvent éventuellement se rencontrer tous les participants qui contribuent de façon personnelle, mais parallèlement avec les autres, au développement de l'œuvre. Ainsi, tous ces acteurs se trouvent associés et nous avons les traces de cette

association sur la page Web où sont compilés tous les messages des internautes. Cette page Web rassemblant l'ensemble des contributions se fait le porte-parole des actants mobilisés, enrôlés et contribue à définir progressivement les contours d'un réseau d'actants engagés dans la création d'une œuvre sur Internet.

5.1.2.4 Les stratégies discursives

Intéressons-nous maintenant au discours que Mouchette entretient avec l'internaute. L'analyse du site *Mouchette.org* nous a permis d'identifier, en nous inspirant des travaux de Kerbrat-Orecchioni (2001), deux stratégies discursives dominantes qui visent à intéresser les actants humains à poser des actions sur l'œuvre : le questionnement et la requête.

Dès que l'internaute arrive sur la page d'accueil du site (figure 1), une voix féminine se fait entendre. La voix lui dit « Bonjour ». Cette salutation à l'entrée du site n'est pas innocente puisque nous avons déjà mentionné que le Net art est un art du dialogue (Kisseleva, 1998). Celle-ci relève d'ailleurs d'un « acte rituel » au sens que lui accorde Kerbrat-Orecchioni (2001). Selon l'auteure, « [...] par la salutation, le salueur manifeste qu'il prend en compte la présence de l'autre dans son champ perceptif et qu'il est disposé à engager avec lui un échange communicatif même minimal [...] » (Kerbrat-Orecchioni, 2001: 111). En effet, à la minute même où l'internaute arrive sur la page d'accueil de *Mouchette.org*, ce simple « Bonjour » exprime le désir et la façon personnelle de l'artiste d'entrer en interaction avec l'internaute. C'est ce que Goffman appelle des « changements du degré d'accès mutuel » (1973 : 88), changements socialement gérés par des « rituels d'accès ». Par cette salutation, Mouchette laisse entendre qu'elle est disposée à entamer un dialogue avec le visiteur qui vient d'arriver sur son site. Selon Goffman, on assiste ainsi à une « augmentation du degré d'accès mutuel » (1973 : 88) et on passe d'une relation potentielle à une relation effective. Une fois engagés dans un dialogue, les interlocuteurs (artiste et internaute) peuvent alors s'engager dans une collaboration.

Le recours presque systématique à la question sur les pages de *Mouchette.org* est l'une des facettes de l'œuvre dont l'étude est intéressante. Mouchette pose de nombreuses questions à l'internaute qui foule les pages de son site Web comme le montre l'exemple suivant (figure 4). Et comme le souligne Searle, « les questions sont une sous-catégorie de

directifs, puisqu'elles sont des tentatives de la part de L [locuteur] de faire répondre A [auditeur], c'est-à-dire de lui faire accomplir un acte de langage » (1982 : 53).

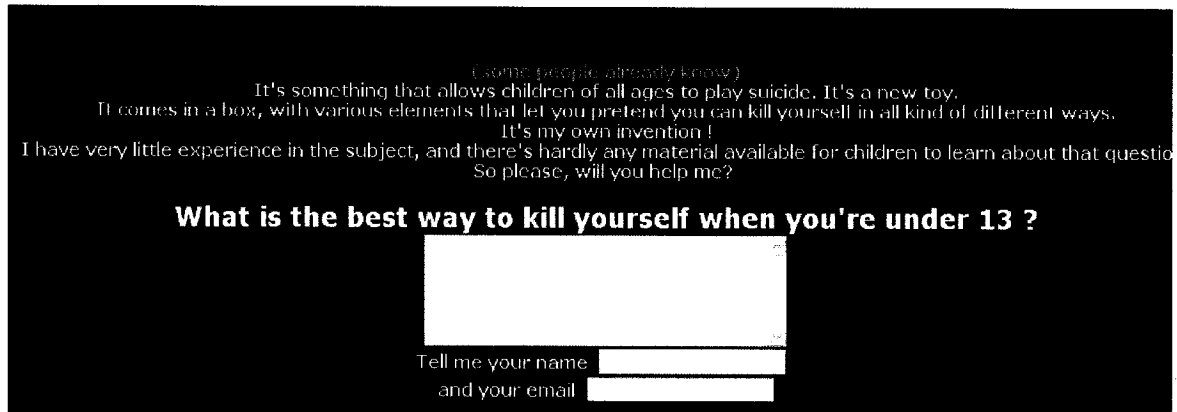


Figure 4: Recours à la question sur le site de Mouchette.org,
<<http://www.mouchette.org/suicide/suikit.html>>

Mouchette demande généralement au participant de répondre aux questions en inscrivant les réponses dans les champs de textes prévus à cette fin. Notons que cet espace conçu pour inscrire une réponse à la question est un actant mobilisé, un moyen d'agir sur l'internaute et de le faire agir. Cependant, comme le dit Leroi-Ghouran « l'outil n'est réellement que dans le geste qui le rend techniquement efficace » (1964 : 35). Ainsi, ce sont les réponses laissées par les internautes ayant envoyés des messages qu'il va nous falloir suivre, car c'est dans le mouvement que la capacité d'agir d'un objet prend forme.

Pour Kerbrat-Orecchioni, « la question est un acte initiatif qui généralement sollicite fortement une réaction verbale (ou à la rigueur un substitut gestuel) » (2001 : 92). L'acte de question est interactif car sa réalisation implique très fortement l'autre (le destinataire de l'acte de langage). Toute question est donc un appel à l'autre qui est invité à compléter le vide que comporte l'énoncé qui lui est soumis (Kerbrat-Orecchioni, 1991). Par exemple, lorsque Mouchette demande au participant « What is the best way to kill yourself when you're under 13? », elle s'attend à obtenir une réponse du destinataire qui doit l'inscrire dans le champ de texte prévu à cette fin et lui faire parvenir cette réponse en cliquant sur le bouton « send ». Cet exemple révèle la valeur taxémique, au sens de Kerbrat-Orecchioni (2001), de la question. N'oublions pas que le personnage de Mouchette est âgé de 13 ans et que cette

question d'information représente « [...] l'aveu d'un manque, et d'une supériorité de savoir du questionné (supposé détenteur de l'information manquante sur le questionneur » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 88). Le participant est par conséquent tenté d'y répondre, que ce soit pour lui donner des conseils, pour la réconforter, pour lui faire part d'expériences personnelles ou pour tout simplement l'injurier. Les réponses sont archivées et classées dans un énorme forum de discussion sur la page *What is the best way to commit suicide when you're under 13?* qui continue d'être alimentée de commentaires de tous genres et qui, avec *Lullaby for a dead fly* que nous présenterons un peu plus loin, représente l'une des deux grandes œuvres collectives sur *Mouchette.org*.

Mouchette ne pose pas seulement des questions (demande d'un « dire »), elle demande aussi au participant de « faire »³³ des choses, autrement dit de poser des actions physiques (gestes par exemple) sur les pages du site. La deuxième stratégie discursive que nous avons identifiée consiste donc en la requête. Une requête est effectuée « [...] chaque fois qu'un locuteur produit un énoncé pour demander à son interlocuteur d'accomplir un acte quelconque (à caractère non langagier) » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98). Il existe une diversité de formulation de la requête qu'elle soit directe ou indirecte. Dès le départ, sur la page d'accueil, Mouchette commande au participant d'adopter une attitude active lorsqu'elle lui dit « cliquez (*sic*) sur moi ». Le recours au mode impératif, qui se manifeste à de nombreuses reprises sur les pages du site, correspond à une formulation directe de la requête (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 99). Mouchette lui demande de « faire », donc d'agir.

Nous pouvons voir à travers ces exemples comment l'artiste explore dans son œuvre le caractère performatif du langage (Austin, 1982), mais aussi du texte (Cooren, 2004 ; Fraenkel, 2006). Elle fait dire et faire des choses à l'internaute, et ce, à distance puisque toute communication est ici médiatisée et distante. Différents types de textes sur le site peuvent demander, suggérer, inviter, etc. l'internaute à faire quelque chose, à agir en postant un message, en cliquant sur une icône, etc. Et il faut reconnaître que dans ce cas, les textes déploient une forme de « textual agency » (Cooren, 2004 et 2008). « By textual agency I mean the capacity to produce speech act or, more broadly, discursive acts » (Cooren, 2008 :

³³ Il est reconnu que « dire, c'est faire » (Austin, 1982). Nous utilisons ici cette distinction entre « les dires » et « les faire » par souci de simplification dans l'exposé et dans le but de souligner l'intérêt de prendre en compte dans une analyse des interactions tant les formes langagières que non langagières d'action sur le monde (Grosjean et al., 2000 ; Grosjean, 2004a/b ; 2008).

3). Lorsqu'elle demande à l'internaute « Kill that cat! » et que ce dernier clique pour l'abattre, il effectue une performance. Si l'internaute accepte la requête et qu'il clique pour tuer, il a tué. À ce sujet, l'artiste est catégorique et lors d'une entrevue elle nous précisera son intention :

« C'est l'acte de langage par lui-même, c'est-à-dire que le fait de cliquer... Cliquer avec un mot qui vous dit que ce clic est quelque chose. Par exemple, « cliquer c'est tuer », l'activité de la souris, le fait de cliquer et de faire un acte, de poser symboliquement un acte en cliquant sur un petit bouton qui vous dit que vous êtes en train de faire ça. [...] Donc pour moi c'était très clair cette notion d'un acte de langage, d'un acte performatif. Si un bouton dit « tuez » et qu'on clique sur ce bouton et bien on a tué, voilà ! » (Entrevue avec *Mouchette*, 13 décembre 2007)

Sur Internet, cliquer sur un mot c'est agir. L'artiste explore ainsi au travers de son œuvre la dimension performative du langage dont l'œuvre intitulée *Kill that cat* n'en est qu'un exemple.

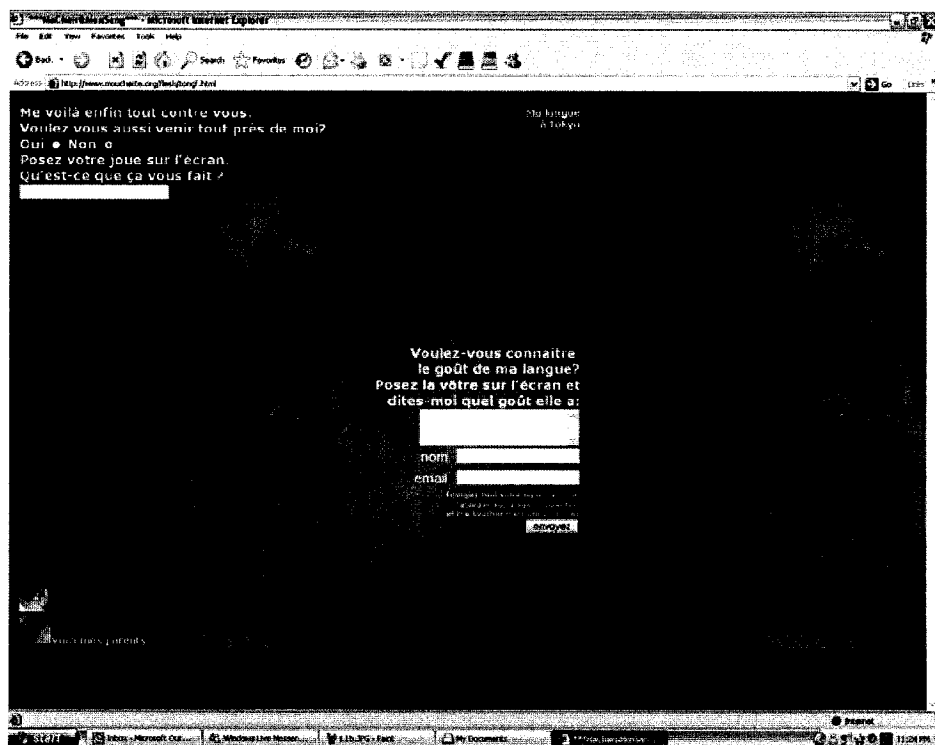


Figure 5: Sollicitation d'un agir corporel, <<http://www.mouchette.org/flesh/tongf.html>>

L'artiste met également en scène le corps de l'internaute qui est invité à pousser la performance plus loin que le clic de la souris. Dans l'œuvre *digital flesh&blood*, elle lui demande « Voulez-vous connaître le goût de ma langue ? Posez la vôtre sur l'écran et dites-moi quel goût elle a. ». L'internaute qui effectue l'action de poser sa langue sur l'écran effectue aussi une performance. S'il pose sa langue sur l'écran, il a embrassé Mouchette, tout simplement (figure 5).

Les deux stratégies discursives que nous venons de présenter engagent l'internaute discursivement et corporellement à collaborer dans la création de l'œuvre. Les actes de langage que l'on trouve sur le site Web font agir le participant, l'engagent dans un échange, lui font jouer un rôle et le mettent en relation avec d'autres.

5.1.2.5 Les stratégies vidéoludiques

Force est de constater la dimension ludique de l'œuvre de Net art. Il est pertinent à ce point d'effectuer certains rapprochements entre l'œuvre de Net art et le jeu vidéo. Comme nous l'avons vu dans le chapitre 2, Genvo (2005) fournit une description éclairante des « mécanismes ludiques » qui incitent les individus à adopter une attitude ludique devant un jeu, à jouer. Selon l'auteur, « pour qu'un récit soit énoncé, il est cependant nécessaire que le joueur s'investisse à tout moment du jeu, sans quoi l'œuvre ne peut se réaliser. Il est impératif d'inciter l'utilisateur à agir » (Genvo, 2005). Ce travail de conception des mécanismes ludiques par le *game designer* produit le *gameplay* du jeu qui représente « le fait qu'un jeu est bon, indépendamment de ses exploits techniques (beauté des graphismes, etc.) » (Genvo, 2005 : 10). Bien entendu, le site Web de Mouchette n'est pas un jeu à proprement parler, mais nous y identifions des mécanismes ludiques qui attestent de son *gameplay*.

Dans *Petite Mouche*³⁴, le participant se trouve devant une page où, en fond d'écran, on aperçoit l'image d'une assiette à moitié entamée dont le contenu se compose de nourriture difficilement identifiable et de fleurs écrasées (figure 6). Sur cette assiette se déplace dans tous les sens un bouton, dans des mouvements circulaires à la manière d'une mouche, comportant l'inscription « c'est moi ».

³⁴ <http://www.mouchette.org/fly/indexf.html>



Figure 6: *Petite Mouche*, <<http://www.mouchette.org/fly/indexf.html>>

Il est tentant pour le participant de cliquer sur ce bouton puisque c'est généralement ce qu'il doit faire lorsqu'il se trouve à naviguer sur n'importe quelle page Web. Comme le bouton se déplace rapidement, il doit le suivre avec son curseur et tenter de cliquer dessus alors qu'il poursuit sa trajectoire. Il doit cliquer plusieurs fois pour atteindre la « mouche » et lorsqu'il y parvient il arrive finalement sur une nouvelle page *dead fly* où il peut lire le message suivant :

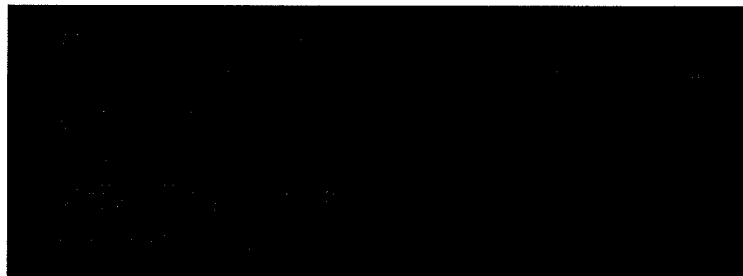


Figure 7: Message apparaissant sur la page *mouche morte*, <<http://www.mouchette.org/fly/deadf.html>>

Sur la nouvelle page, on entend une voix féminine qui pleure et qui informe par écrit le participant qu'il vient tout juste de la tuer. Elle lui demande de lui expliquer par écrit, dans le champ de texte prévu à cette fin (figure 8), comment il est possible qu'elle puisse lui écrire après sa mort. Le participant doit lui fournir une réponse et son adresse courriel pour être ensuite redirigé vers une autre page *Lullaby for a dead fly*.

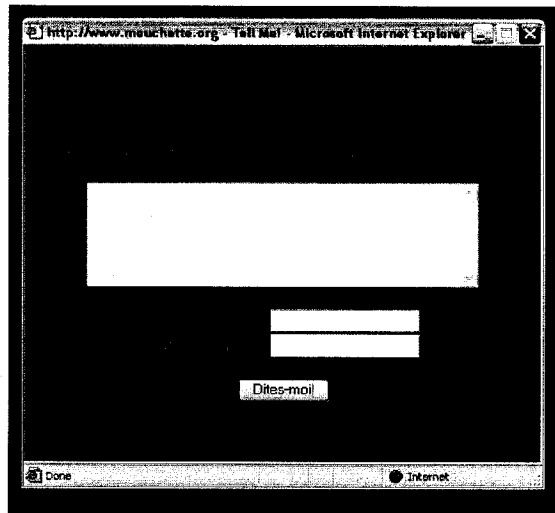


Figure 8 : Fenêtre d'interaction (formulaire) présente sur la page *mouche morte*

La page *Lullaby for a dead fly* sur laquelle se retrouve l'internaute est une œuvre collective qui regroupe toutes les réponses reçues à la question de Mouchette. Alors qu'une musique douce se fait entendre, les réponses défilent sur les images de mouches mortes en arrière-plan (figure 9).

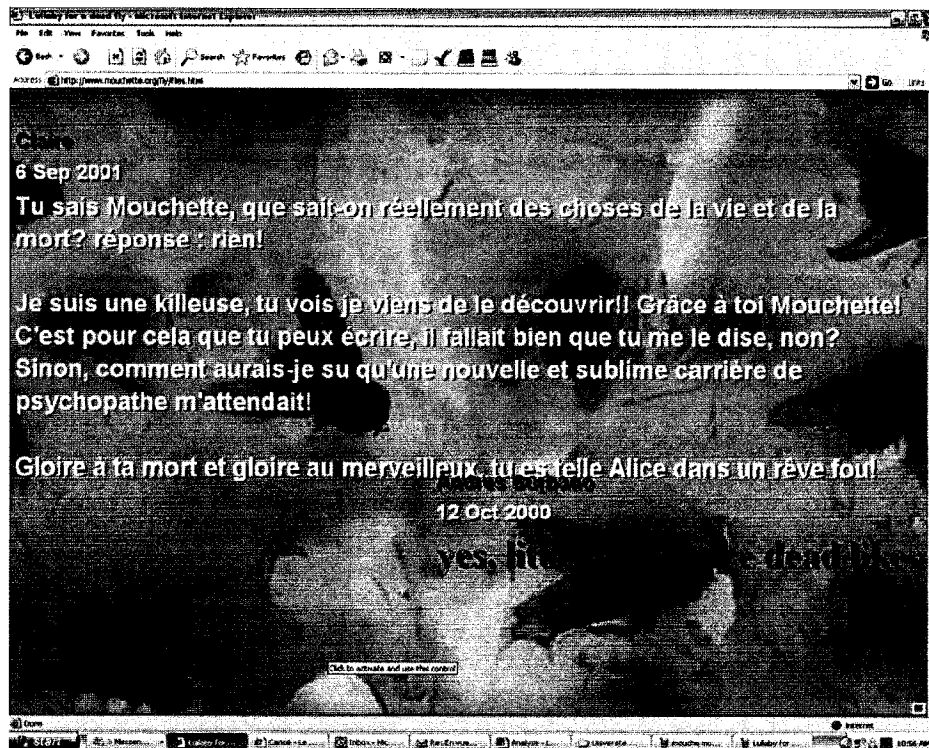


Figure 9: La page *Lullaby for a dead fly*, <<http://www.mouchette.org/fly/fly.html>>

La page *Lullaby for a dead fly* est donc la trace des multiples actions individuelles qui ont convergé vers cette page avant d'y être transposées et associées.

Nous pourrions associer *Mouchette.org* au type de narration topographique où « le joueur découvre l'histoire en validant différents points d'entrée liés à des lieux définis » (Genvo, 2005b). Effectivement, il y a forcément une histoire à découvrir sur cette petite fille qui veut mourir. D'autant plus qu'au fur et à mesure que les actions du participant progressent, il tente d'en apprendre un peu plus sur la personne réelle qui se trouve derrière le personnage de fiction grâce aux indices qu'elle lui fournit. Ainsi, pour en savoir plus sur Mouchette et sur son auteur, il faut que le participant explore le site, qu'il pose des actions sur les pages du site (cliquer sur des liens, répondre à des questions), qu'il lui fournisse des informations personnelles (nom, adresse courriel, etc.), par exemple.

Il y a donc plusieurs rapprochements à faire entre l'œuvre de Net art et le jeu vidéo. D'une part, ils requièrent l'activation du participant, qui doit s'investir dans les univers proposés. Ce sont des fictions interactives. D'autre part, ces dispositifs interactifs mettent en scène des mécanismes ludiques qui ont pour objectif d'intéresser le participant afin de lui

faire adopter une attitude ludique l'incitant à poursuivre l'aventure du jeu ou à l'inciter à poser des actions sur l'œuvre de Net art. Autrement dit, il n'y a pas que les mots et les textes qui font agir sur le site Web de Mouchette, il y a aussi les artefacts technologiques et divers objets.

Nous venons de voir au travers de la présentation de ces diverses tactiques d'intéressement comment l'artiste une fois qu'il a intéressé le participant, lui fait jouer un rôle actif (l' enrôle) afin de nouer de façon durable ce réseau d'acteurs hétérogènes. Dans ce cas, ce sont les œuvres collectives construites qui permettent l'unification. Par exemple, les écrits collectifs relient les intérêts des uns et des autres, l'œuvre en construction est alors médiation. Cette œuvre transforme le participant en artiste, ce que nous avons d'ailleurs préalablement montré en effectuant l'analyse de l'interface de partage d'identité et qui nous a permis de souligner l'importance de la prise de rôle dans l'œuvre *Mouchette.org*.

5.1.3 Un réseau d'actants hétérogène qui parle d'une seule voix

Il y a quelques années, *Mouchette.org* a fait l'objet d'une controverse obligeant l'artiste à fermer l'une des pages du site Web. Il faut savoir que le personnage de Mouchette est vaguement inspiré du personnage éponyme du film de 1967 de Robert Bresson, *Mouchette*. Le film raconte l'histoire d'une jeune fille, Mouchette, qui vit avec son père alcoolique et sa mère gravement malade. Victime d'un viol alors qu'elle s'égaré dans la forêt, elle finit par se suicider à la fin du film. La comparaison entre le film et le site Web s'arrête au nom du personnage et au fait que l'artiste aborde la thématique du suicide dans son œuvre. En avril 1997, l'artiste crée un quiz visant à faire connaître le film de Bresson dans lequel elle effectue une comparaison entre son personnage et celui du film.

En juillet 2002, près de cinq ans après la création du quiz, la Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD), sous la demande de la veuve du cinéaste, fait parvenir une lettre de mise en demeure à l'artiste lui demandant de supprimer toute référence au film de Bresson sur le site *Mouchette.org*. Cette dernière a accusé l'artiste de profiter de la notoriété du film et du personnage de Mouchette pour sa propre publicité ainsi que d'avoir utilisé et altéré des images du film sur le site Web sans autorisation préalable. La veuve Bresson a enfin accusé l'artiste d'avoir dénaturé l'œuvre de son époux et la SACD a exigé

qu'elle supprime la page <<http://www.mouchette.org/film/quiz.html>> sous peine de voir l'hébergeur du site contraint de cesser la diffusion du site de Mouchette³⁵.

L'artiste a consenti à retirer cette page qui effectuait un parallèle entre son œuvre et le film de Bresson et l'a remplacée par la lettre de mise en demeure de la SACD. Il fallut peu de temps avant que la controverse émerge sur Internet, spécialement sur des sites consacrés au Net art (*Artlibre*, *Rhizome*), et dans divers journaux Européens. En novembre 2002, deux journaux français, *Le Monde* et *Libération*, ont publié chacun un article sur cette affaire opposant la succession Bresson au site *Mouchette.org*. Intitulés respectivement « L'affaire Bresson contre Mouchette » et « Mouchette démultipliée sur le Net », ces articles relatent les événements qui ont suivi la fermeture de la page du quiz sur le film de Bresson sur le site de Mouchette alors qu'une partie de la communauté Internet a fait renverser la vapeur en affichant la page sur d'autres sites Web (appelés sites miroirs³⁶). Le participant qui décide d'afficher la page censurée de Mouchette s'érige en porte-parole de l'œuvre *Mouchette.org*.

Des sites comme *Rhizome.org*, qui supportent la création, la diffusion et la conservation des arts médiatiques, et qui font partie du fan-club de Mouchette, ont également diffusé l'information permettant aux internautes de télécharger la page censurée pour l'afficher sur leur propre site Web. L'information permettant d'accéder aux sites miroirs a aussi été diffusée par ces médias³⁷.

Les sites Web contenant le quiz censuré se sont multipliés en quelques semaines seulement. À ce sujet, le journal *Le Monde* rapporte que :

« Contrainte de faire disparaître le quiz de son site, Mouchette s'est, du même coup, allié une partie de la communauté du Net art et des défenseurs du "copy left" qui se sont émus de cette décision. Résultat : de nombreux sites miroirs du site sont apparus en quelques semaines sur le Web. L'action de Mme Bresson a produit l'effet inverse de ce qu'elle souhaitait, et Mouchette semble satisfaite. "J'ai le soutien de la communauté Internet, qui s'est prise d'intérêt pour cette affaire, et qui m'apprécie en tant qu'artiste, explique-t-elle. Grâce à eux, le quiz, qui ne peut plus figurer chez moi est reproduit et remis en ligne des dizaines, des centaines de fois. Il sera plus vu après l'interdiction qu'avant." » (*Le Monde*, 5 novembre 2002).

Nombreux sont les participants de cette œuvre qui se sont insurgés contre cette décision de la SACD et qui se sont mobilisés afin d'assurer la pérennisation de la page du

³⁵ Pour consulter la lettre envoyée à Mouchette par la SACD dans son intégralité, reportez-vous à l'annexe II.

³⁶ Sur Internet, un site miroir est une copie exacte d'un autre site Web.

³⁷ <http://rhizome.org/editorial/news/story.php?timestamp=20021015>

quiz sur Internet. Ces actions sont le résultat d'acteurs préalablement intéressés et progressivement enrôlés grâce aux stratégies d'intéressement mises en œuvre par l'artiste sur son site Web. L'enrôlement, rappelons-le, « désigne le mécanisme par lequel un rôle est défini et attribué à un acteur qui l'accepte. L'enrôlement est un intéressement réussi. Décrire l'enrôlement c'est donc décrire l'ensemble des négociations multilatérales, des coups de force ou des ruses qui accompagnent l'intéressement et lui permettent d'aboutir » (Callon, 1986a : 189-190). Par conséquent, il nous est possible de conclure que dans le cas qui oppose l'artiste Mouchette à la SACD, l'intéressement est bel et bien réussi puisqu'il a abouti à l'enrôlement des actants impliqués dans cette controverse, et à l'émergence de porte-parole parlant et posant des actions au nom de Mouchette. Un collectif s'est progressivement constitué et le réseau d'acteurs hétérogènes s'est consolidé, voire a pris de l'expansion grâce à l'action collective.



Figure 10: Exemple de site miroir de la page *My Quiz*,
<http://www.computerfinearts.com/collection/mouchette/filmxx/>

De fait, sur les sites miroirs (figure 10) qui diffusent le quiz interdit, on a ajouté la mention « Qui que vous soyez, parlez de ce quiz interdit à quelqu'un ! » invitant l'internaute

qui pose des actions sur cette page à inscrire le nom et l'adresse courriel d'une autre personne dans les champs prévus à cette fin et à lui envoyer, en cliquant sur le bouton « Tell someone ! », un courriel dans lequel toutes les informations relatives à cette poursuite et sur la façon de diffuser le quiz sur d'autres sites Web sont expliquées.

À ce jour, et ce, malgré les démarches entreprises par la succession Bresson pour faire interdire le quiz sur les pages de *Mouchette.org*, *My Quiz* est fort probablement la page du site Web de Mouchette la plus diffusée et la plus vue.

5.2 CAS 2 : LE GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE D'OLIVIER AUBER

5.2.1 Présentation du cas

Développé par l'artiste et chercheur Olivier Auber, le *Générateur Poïétique*³⁸ est accessible via le Web depuis 1995. Il s'agit d'un dispositif expérimental de création artistique sur Internet « permettant à un grand nombre de personnes d'interagir individuellement de manière synchrone sur une seule et même image collective » (*Perspective numérique*, 2007). Il faut savoir que les premières expériences du *Générateur Poïétique* remontent à 1986 alors que l'artiste en développe une première version sur le Minitel³⁹. Les expériences du *Générateur Poïétique* font écho aux travaux de Conway (1976) sur le *Jeu de la vie* qui visaient à modéliser l'évolution d'une population de microbes. Contrairement au *Jeu de la vie*, le *Générateur Poïétique* met en scène un réseau d'êtres humains qui travaillent individuellement sur une image collective – composée de pixels colorés – qui change au gré des actions des participants. Comme le souligne Auber, la participation du public est fondamentale dans une expérience du *Générateur Poïétique* :

« La participation du public est essentielle, elle est complètement essentielle. J'aimerais bien qu'elle aille au-delà que de déposer quelques pixels sur une image, qu'elle aille surtout dans la direction de la réflexion sur les questions que ça pose. C'est quand même ça le but du projet, c'est d'amener finalement un modèle que chacun peut éprouver, de systèmes d'interaction complexe qui sont à l'œuvre dans beaucoup d'autres conditions, mais qui sont en quelque sorte pas visualisables, pas appréhendables aussi simplement » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008).

Le *Générateur Poïétique* fonctionne sur le mode du rendez-vous. Un ou des participants fixent une date et une heure de rencontre ainsi qu'un thème général autour duquel se concentrera leur travail sur le *Générateur Poïétique*. Ils s'engagent ainsi à se rendre sur le dispositif au moment indiqué pour travailler de concert sur une image, une œuvre, collective. Nous verrons ici le cheminement que les internautes doivent suivre pour participer à l'une de ces expériences en commençant par décrire le site du *Générateur Poïétique* qui est un wiki⁴⁰ sur lequel les participants sont amenés à collaborer au

³⁸ <http://www.poietic-generator.net>

³⁹ En France, le Minitel est un terminal relié au réseau téléphonique et dédié à l'échange d'information. Il fut principalement utilisé dans les années 1980 jusqu'au début des années 1990.

⁴⁰ Un wiki est un système de gestion du contenu qui rend les pages Web librement modifiables par tous les utilisateurs qui en ont l'autorisation.

développement du dispositif de création ainsi qu'à rencontrer les autres participants. Nous poursuivrons ensuite en décrivant l'espace d'interaction synchrone où se produit l'expérience de création.

Sur la page d'accueil du wiki qui accompagne le *Générateur Poïétique* (figure 11)⁴¹, l'internaute est invité à sélectionner la langue dans laquelle il veut effectuer sa visite du site : français, anglais, allemand ou italien. Il peut aussi accéder directement au dispositif de création artistique s'il clique sur le bouton « Cliquez pour participer ».

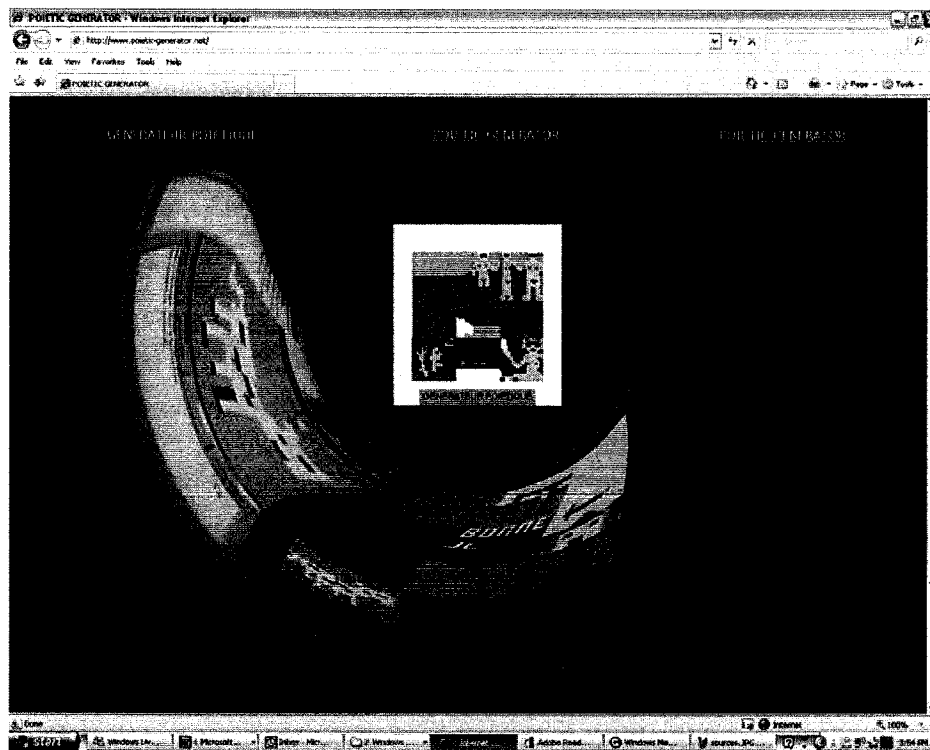


Figure 11: Page d'arrivée du Générateur Poïétique, <<http://poietic-generator.net>>

La page suivante contient des informations explicatives sur le *Générateur Poïétique* (figure 13). Sur cette page, on présente le site comme un wiki sur lequel les participants peuvent travailler pour contribuer au développement du *Générateur Poïétique* (par exemple discussions autour d'une éventuelle version mobile ou version Flash, définitions conceptuelles relatives au dispositif et, plus largement, au Net art, etc.). Dans une entrevue, Auber nous précisera d'ailleurs son intention :

⁴¹ Reportez-vous à l'annexe III pour consulter une image de cette capture d'écran en haute résolution.

« En fait, les wikis sont arrivés dans les années 1995, ce n'est plus un secret pour personne. Quand j'ai vu ça, je me suis dit que c'était la meilleure manière de rassembler des gens qui pourraient contribuer à la réalisation d'une version plus large, et aussi de rassembler des témoignages ou des réflexions sur les tenants et aboutissants philosophiques de ce projet. Chose qui s'est produite dans une certaine mesure, il y a eu beaucoup de témoignages sur ce site et de gens qui ont participé » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008).

En effet, le dispositif est accompagné de pages Web qui contiennent des informations sur les succès (possibilité de visionner les anciennes sessions « anciennes sessions ») ou les échecs (problème de connectivité au serveur ou manque de participants ayant causé des « sessions avortées ») liés aux expériences avec le *Générateur Poïétique*. D'une part, sur le dispositif comme tel, les participants peuvent visionner d'anciennes sessions animées en cliquant sur le bouton « Visionner » prévu à cet effet et en sélectionnant l'une des sessions archivées leur permettant de comprendre en quoi consiste et à quoi ressemble une expérience du *Générateur Poïétique*. Les participants peuvent aussi aller consulter les fils de discussion sur le wiki concernant la préparation d'anciennes sessions. D'autre part, en ce qui concerne les pages sur les sessions avortées, celles-ci sont généralement rédigées par des participants et font état des problèmes, souvent d'ordre technique, qui peuvent être éprouvés lors des sessions de création et qui ont fait en sorte que certaines d'entre elles n'ont pas fonctionné.

Pour participer aux expériences du *Générateur Poïétique* et pour avoir accès aux fonctionnalités du wiki, l'internaute doit d'abord s'enregistrer sur le site en se créant un nom wiki (nom d'utilisateur) ainsi qu'un mot de passe et en fournissant son adresse de courrier électronique. Une seconde étape consistera en l'apprentissage des fonctionnalités du site et du dispositif de création artistique. Ensuite, le participant se chargera de recruter lui-même d'autres participants à l'expérience qu'il veut initier sur le *Générateur Poïétique* comme l'indique Olivier Auber :

« Chacun finalement a les mêmes outils que moi entre les mains, chacun peut recruter. Il n'y a pas de raison que ce soit toujours moi qui recrute du monde » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008).

Pour parvenir à recruter du public participant, l'organisateur ou l'internaute désireux de contribuer à une session du *Générateur Poïétique* est ainsi invité à consulter les différentes rubriques du site lui fournissant les rudiments et les informations nécessaires pour participer à une expérience du *Générateur Poïétique*. Par exemple, dans le menu de gauche, on trouve

une rubrique intitulée « Organiser des rendez-vous » où l'on fournit des conseils pour réaliser une expérience sur le dispositif de création et recruter un maximum de participants : inscription à la liste de diffusion du *Générateur Poïétique* par courriel, l'abonnement aux fils de presse RSS et le téléchargement de l'*Agrégateur Poïétique* pour suivre GPWiki en direct, marche à suivre pour proposer un rendez-vous et la consultation de la liste des projets en cours. À l'aide d'un code fourni par l'artiste, les participants peuvent même afficher un bouton de démarrage du dispositif sur leur propre site Web.

Sur toutes les pages du wiki, l'heure et la date du prochain rendez-vous sont consignées dans un espace situé dans la partie supérieure gauche de l'écran. Cet espace est accompagné d'un bouton qui permet aux participants d'accéder au *Générateur Poïétique* au moment indiqué dans la case. Au moment du rendez-vous, les participants se rencontrent sur le dispositif de création pour concourir à leur but commun : créer une œuvre collective en temps réel sur Internet. Après s'être identifié, le participant doit cliquer sur le bouton vert « Participer » pour rejoindre les autres participants du *Générateur Poïétique*. Une liste des participants s'affiche dans une fenêtre et une fonction de messagerie est mise à la disposition des participants, qui ont ainsi la possibilité d'entrer en communication par écrit. Cependant, l'interaction se passe surtout au plan graphique comme l'indique l'artiste :

« La fonction de messagerie, disons que c'était peut-être pour ne pas trop dérouter les gens qui sont habitués au chat, et pour leur donner quelque chose à faire même s'ils ont peur de s'exprimer uniquement graphiquement. Et dans les faits, c'est assez peu utilisé. Effectivement, il y a des gens quand ils voient qu'ils peuvent *chatter*, se mettent à le faire fébrilement pendant quelques minutes, s'amuse beaucoup avec ça. Puis bon, comme le chat est quelque chose de très banal, ça passe assez vite, les gens se reconcentrent sur ce qui constitue l'originalité de l'expérience, à savoir l'aspect graphique » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008).

Comme nous le voyons à la figure 12, le *Générateur Poïétique* est un espace d'interaction synchrone constitué d'une petite mosaïque individuelle composée de pixels où le participant dessine à l'aide d'une palette de vingt couleurs⁴². Une autre fenêtre représente le canevas global, la matrice, dans lequel sont juxtaposées en temps synchrone toutes les contributions individuelles. Ainsi, si neuf participants se rencontrent sur le dispositif, la matrice globale sera divisée en neuf cases. Le participant peut décider de dessiner seul dans

⁴² Reportez-vous à l'annexe IV qui illustre le schéma du fonctionnement du *Générateur Poïétique*.

sa case ou bien tenter de faire écho aux dessins des cases voisines. Cependant, la plupart du temps, les participants modifient leur dessin en fonction de l'image globale.

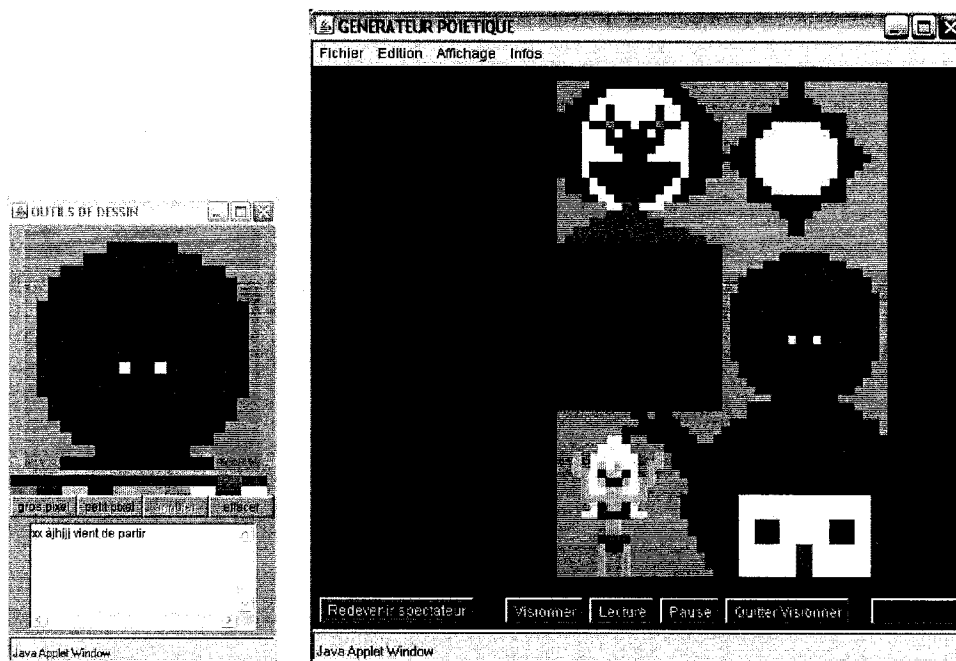


Figure 12: Outil de dessin et matrice du Générateur Poïétique

Le *Générateur Poïétique* comporte d'ailleurs des dispositifs techniques propres au Web tels les boutons de navigation qui permettent de poser des actions sur l'œuvre en cours. Ces boutons sont identifiés par des mots qui évoquent des actions : « Participer », « Effacer » pour revenir à une mosaïque vierge, « Redevenir spectateur » pour interrompre momentanément sa participation et regarder l'œuvre en train de se faire et « Quitter » pour interrompre sa participation.

Outre le wiki et la messagerie instantanée intégrée au *Générateur Poïétique*, l'artiste met à la disposition des participants quelques autres fonctionnalités tel le forum vidéo *Révolution numérique* qui offre la possibilité aux participants de se rencontrer par l'entremise de leur webcam et de discuter entre eux en temps synchrone de leurs projets respectifs. Olivier Auber est d'ailleurs régulièrement présent sur *Révolution numérique* pour répondre aux questions des internautes et pour discuter de ses projets avec d'autres utilisateurs du dispositif.

5.2.2 Stratégies d'intéressement

5.2.2.1 Stratégie discursive : « Cliquez pour participer »

Nous avons déjà évoqué les stratégies discursives dans l'œuvre de Mouchette. Dans le cas du dispositif d'Olivier Auber, nous avons aussi observé la formulation de requêtes visant à faire agir les internautes. D'ailleurs, nous avançons que la requête constitue la première stratégie mise en œuvre par l'artiste sur le site du *Générateur Poïétique* pour faire adopter une posture active à l'internaute vis-à-vis du dispositif qui se présente à lui. Dans cette partie, nous allons décrire quelques exemples de ces stratégies discursives.

Sur la page d'accueil du site du *Générateur Poïétique*, Olivier Auber définit très brièvement ce qu'est le *Générateur Poïétique* et accompagne cette définition d'un exemple d'une session menée sur le dispositif de création sous la forme d'une image animée en format .GIF. L'internaute n'a finalement que très peu d'informations sur le fonctionnement du *Générateur Poïétique* comme le montre l'image suivante :

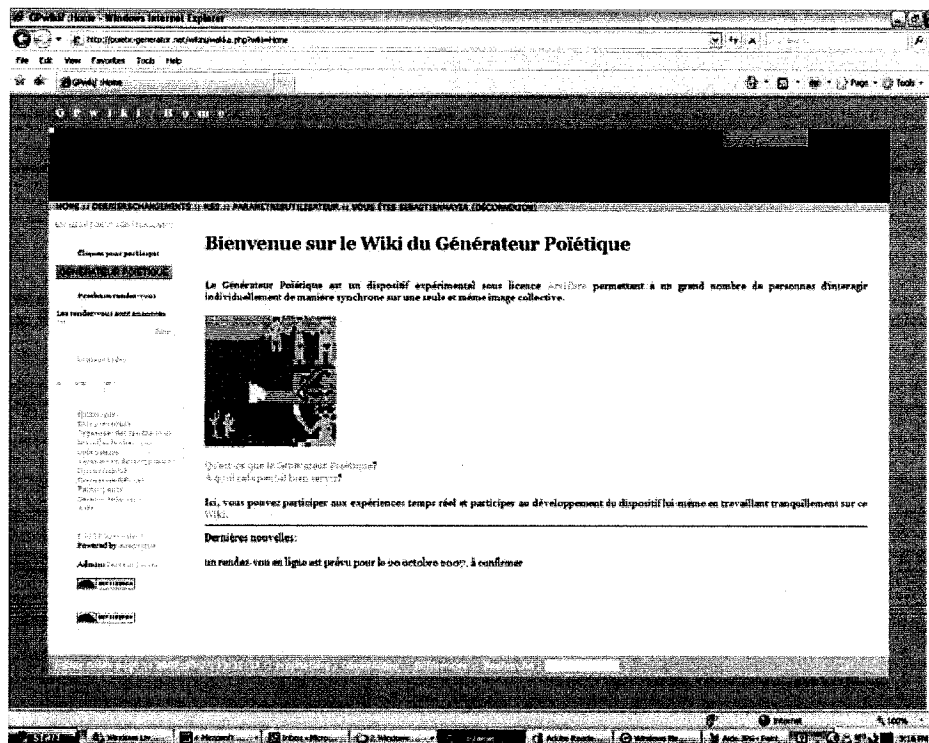


Figure 13: Page d'accueil du wiki, <http://poietic-generator.net/wikini/wakka.php?wiki=Home>

Le choix revient à l'internaute de poursuivre son exploration du site ou d'interrompre sa navigation. Or, on trouve dans le menu de gauche un bouton portant l'inscription « Générateur Poïétique » et, juste au-dessus de celui-ci, l'indication « Cliquez pour participer ». Par cette courte phrase, l'artiste effectue une requête, c'est-à-dire « la demande d'un faire ». Rappelons qu'une requête est formulée lorsqu'un émetteur demande à un récepteur d'effectuer une action (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98). Ainsi, en plus d'entrer en relation avec l'internaute, l'artiste lui annonce aussi clairement et d'entrée de jeu qu'il devra adopter une posture active par rapport au dispositif.

Ce menu se trouve dans une zone de la page qui est statique, c'est-à-dire visible depuis toutes les pages du wiki. Nous identifions dans ce menu un autre exemple de requête dans le bouton qui identifie la rubrique « Installez-le chez vous ». Le participant qui clique sur ce lien a alors la possibilité d'installer un bouton d'accès au *Générateur Poïétique* sur son propre site Web. Ainsi, si le participant réagit positivement à la requête formulée, c'est-à-dire s'il accepte de faire ce qu'on lui demande (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 106), il affichera sur son site Web ce bouton lui permettant 1) d'apprendre aux visiteurs de son site l'existence du dispositif de création et 2) d'avoir un accès direct au dispositif à partir d'un autre site que celui du wiki qui accompagne le dispositif. Les boutons d'accès au dispositif apposés sur les sites Web des participants démultiplient les possibilités d'accès au dispositif et contribuent de cette façon au recrutement de nouveaux participants aux expériences du *Générateur Poïétique*. D'ailleurs, en affichant le bouton d'accès au dispositif sur leur propre site Web, les participants se font les porte-parole du *Générateur Poïétique*. Par cette action les participants devenus porte-parole effectuent des déplacements de dispositifs, mais aussi d'intérêts, qui favorisent le recrutement de nouveaux *alliés* et qui contribuent à l'expansion du réseau d'actants (Callon, 1986a : 203).

La stratégie d'intéressement que nous venons de présenter vise à faire agir le participant. Elle lui annonce d'emblée qu'il devra être actif et assumer son rôle de participant en l'engageant à poser des actions sur le wiki et sur le dispositif de création. Cependant, la stratégie discursive n'est pas suffisante pour enrôler le participant dans l'expérience que propose le *Générateur Poïétique*. Effectivement, cette seule stratégie ne permet pas la constitution d'un réseau d'actants engagés dans la création d'une image collective puisqu'elle vise individuellement chacun des participants qui arrivent sur le wiki du

Générateur Poïétique. Voyons maintenant les stratégies mises en œuvre qui permettent la constitution de ce réseau socio-technique et l'aboutissement du processus d'enrôlement vers la mobilisation des actants, au jour du rendez-vous, pour créer en temps réel une image collective sur le *Générateur Poïétique*.

5.2.2.2 Un enrôlement progressif : internaute → utilisateur → participant

Pour contribuer au développement du dispositif ainsi que pour participer aux expériences du *Générateur Poïétique*, il faut préalablement s'enregistrer sur le site par l'entremise d'un formulaire en ligne disponible dans la rubrique « Paramètres utilisateur ». L'internaute effectue ainsi une pré-inscription au sens que lui accorde Johnson (1988) et Akrich (2006). Rappelons que pour Johnson, la pré-inscription représente tout le travail qui doit être accompli en amont par les actants afin d'arriver en scène en tant qu'utilisateur ou auteur d'un objet technique (1988 : 307).

Dans le cas qui nous intéresse, nous constatons qu'une fois l'étape de l'enregistrement accomplie, c'est-à-dire une fois la pré-inscription effectuée, le rôle de l'*internaute* passe ainsi à celui d'*utilisateur*, voire d'*auteur*⁴³. Sur l'image suivante, on voit le formulaire en ligne que l'internaute doit remplir pour devenir un utilisateur du site et éventuellement un auteur sur le wiki du *Générateur Poïétique*. L'internaute ne peut ni proposer de rendez-vous, ni écrire sur le wiki tant que cette pré-inscription, qui consiste en son identification sur la page *Paramètres utilisateur*, n'a pas été effectuée.

⁴³ Nous attribuons le rôle d'*internaute* à l'individu qui arrive pour la première fois sur le site sans n'avoir jamais participé à une expérience du *Générateur Poïétique*. L'internaute qui se crée un compte sur le wiki pour consulter les différentes rubriques du site est un *utilisateur* – rôle qu'il ne peut assumer s'il n'est pas préalablement enregistré –, pour reprendre le terme utilisé par Auber. Enfin, nous appelons *auteur* – encore pour reprendre le terme utilisé par Auber – l'utilisateur qui rédige des articles sur ce wiki. Les auteurs sont généralement des utilisateurs réguliers et préalablement enrôlés ayant déjà participé à une expérience de création collective sur le *Générateur Poïétique*.

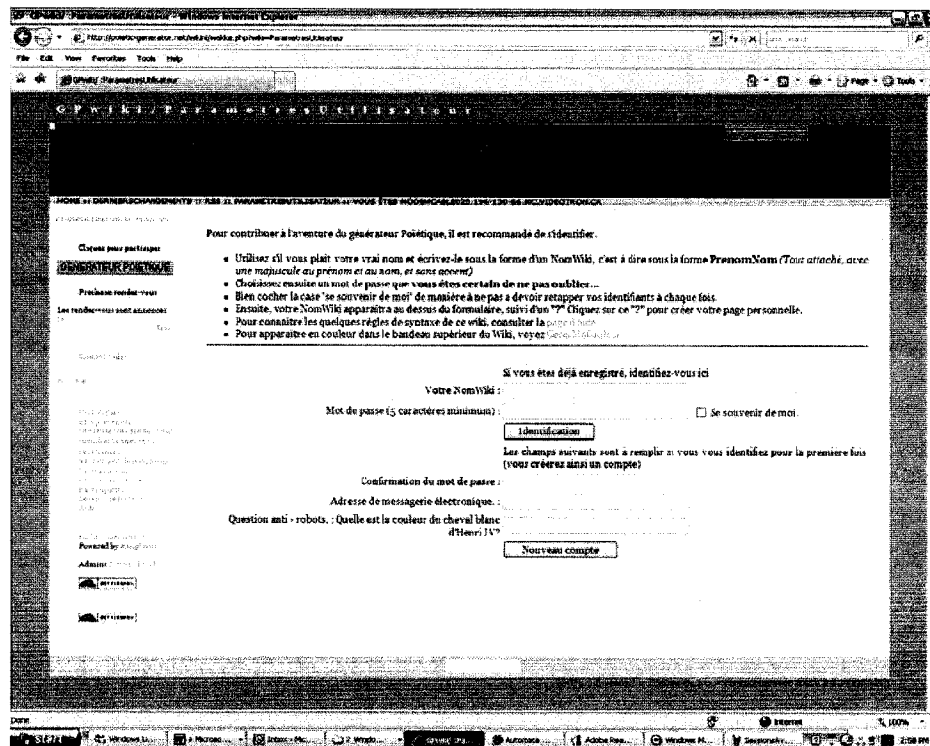


Figure 14: Page *Paramètres utilisateur*, <<http://poietic-generator.net/wikini/wakka.php?wiki=ParametresUtilisateur>>

En effet, à partir du moment où l'internaute s'enregistre, il est autorisé à consulter (utilisateur) et à rédiger des articles (auteur) sur le wiki qui accompagne le dispositif. Les articles qui sont rédigés sur le wiki du *Générateur Poétique* touchent à de nombreux sujets. Par exemple, certains auteurs proposent des projets de développement du *Générateur Poétique* (version Flash, mobile, etc.), discutent des dimensions théoriques et techniques du dispositif, tandis que d'autres y rédigent une description personnelle pour se présenter aux autres utilisateurs et auteurs ou y affichent des articles touchant au domaine du Net art en général. Le wiki représente alors un premier point de rencontre où les utilisateurs du wiki sont appelés à s'associer à d'autres actants humains (les auteurs) pour faire converger les intérêts du collectif vers la réalisation d'une œuvre collective sur le Générateur Poétique.

Également, c'est à ce moment qu'on attribue une identité aux internautes. En s'enregistrant sur le wiki, les participants se créent une page personnelle, une fiche, répertoriée dans une section du wiki où toutes les pages personnelles créées par d'autres utilisateurs sont regroupées comme le montrent les captures d'écran suivantes :

Cette page ne regroupe pas seulement les utilisateurs qui s'enregistrent sur le wiki, mais aussi toutes les personnes qui ont contribué au développement du dispositif depuis sa création (auteurs). Les utilisateurs et les auteurs sont ainsi nommés et rangés dans des classes qui nous informent sur la nature de leurs rôles et de leurs contributions respectives. Ce faisant, on attribue une identité aux individus et on tente de les engager dans le développement du dispositif en leur attribuant une identité et cette page du wiki en est la trace. Ce processus est caractéristique de la période d'intéressement, car ici on « s'efforce d'imposer et de stabiliser l'identité des autres acteurs » (Callon, 1986a : 185) afin qu'ils acceptent de revêtir les rôles prévus dans le script du *Générateur Poïétique*.

La création d'un compte sur le wiki du *Générateur Poïétique* représente alors un point de passage obligé tel que nous l'avons défini dans l'analyse du cas de Mouchette, c'est-à-dire un détour à consentir pour faire converger les intérêts des actants humains. En effet, pour proposer un rendez-vous de création collective sur le *Générateur Poïétique*, on doit être inscrit en tant qu'utilisateur du wiki. Il en est de même pour être autorisé à écrire sur ce wiki. En clair, ces points de passage obligé dirigent les actions des participants vers des lieux incontournables, dans ce cas-ci la page *Paramètres utilisateurs*, pour permettre la constitution du réseau comme le précisent Amblard *et al.* :

« Par point de passage obligé, il faut entendre un lieu (qui peut être physique, géographique, institutionnel, par exemple un laboratoire) ou un énoncé qui se révèle être, à un moment ou à un autre des premières phases de la construction du réseau, incontournable » (Amblard *et al.*, 2005 : 158)

D'autre part, l'utilisateur effectue une seconde pré-inscription dans l'apprentissage qu'il doit faire du dispositif. Nous développerons davantage l'aspect de l'apprentissage qu'il a à accomplir pour faire usage du dispositif au prochain point, mais mentionnons maintenant que pour devenir *participant* à l'une de ces expériences, l'utilisateur doit faire un apprentissage du dispositif à travers les articles du wiki, qui sont autant de guides et de modes d'emploi permettant à l'utilisateur de se familiariser avec le *Générateur Poïétique* avant son emploi.

Une fois l'enregistrement et l'apprentissage terminés, il ne lui reste qu'à mettre en œuvre ses connaissances du dispositif et son savoir-faire technique pour participer à une expérience de création collective sur le *Générateur Poïétique*. Il devient finalement

participant⁴⁴ lorsqu'il clique sur le bouton « Cliquez pour participer » — second point de passage obligé — qui lui fait accéder au dispositif et où il ira rejoindre les autres participants au moment du rendez-vous pour concourir à leur but commun : créer synchroniquement une image collective.

Ces lieux représentés par la page d'enregistrement au wiki du *Générateur Poïétique* et le bouton d'accès au dispositif de création sont effectivement des exemples de ces lieux incontournables. La traversée du premier point de passage obligé implique un premier changement de rôle alors que celui de l'internaute passe à celui d'utilisateur et /ou auteur, lui permettant de poser des actions sur le wiki. Ce rôle lui offre la possibilité de participer aux discussions en cours sur le GPwiki et d'entreprendre son apprentissage du dispositif lui permettant, au moment fixé par l'initiateur du rendez-vous, de revêtir et d'accepter un troisième rôle, celui de participant à une expérience du *Générateur Poïétique*. Nous voyons donc comment la traversée de points de passage obligés permet, d'une part, la construction d'un réseau d'actants intéressés et, d'autre part, la convergence des intérêts des actants humains et non humains engagés dans une expérience du *Générateur Poïétique*.

5.2.2.3 L'apprentissage du dispositif : les prescriptions comme mode d'emploi

Comme nous l'avons déjà mentionné, les participants doivent préalablement faire un apprentissage du fonctionnement du *Générateur Poïétique* avant de pouvoir participer à l'une de ses expériences. Pour y parvenir, ils devront recourir aux prescriptions qui accompagnent le dispositif. Selon Akrich (2006), l'utilisateur peut accéder à ces prescriptions de différentes façons :

« Pour avoir accès à ces prescriptions, nous pouvons recourir aux notices et modes d'emploi dans lesquels elles sont parfois explicitées, ou nous pouvons suivre les disputes, voire les procès, qui naissent autour des dysfonctionnements, ou encore suivre le déplacement de l'objet dans des contrées lointaines, culturellement, économiquement, etc., différentes de celles pour lesquelles l'objet avait été initialement conçu. » (Akrich, 2006 : 167)

Dans le cas du *Générateur Poïétique*, les utilisateurs ont accès à ces prescriptions à la lecture des différentes rubriques du site et des articles du wiki. Par exemple, l'utilisateur qui veut

⁴⁴ Tous les utilisateurs et les auteurs peuvent être un participant à une expérience du *Générateur Poïétique*. Ils assument cependant le rôle de participant que lorsqu'ils cliquent sur le bouton pour rejoindre les autres participants au moment

organiser une session doit se rendre sur la page « Proposer une session ». Sur cette page, il trouvera la marche à suivre pour y parvenir :

*Pour proposer un nouveau rendez-vous, c'est très simple :
Il faut d'abord vous inscrire dans ParamètresUtilisateur
Ensuite, vous pouvez écrire sur la page ProchainRendezVous
Indiquez 2006 Mois Jour Heure, Titre de la session
Placez le mot wiki [[ProjetsDeSessions]] en entête avec votre NomWiki en
référence*

À la lecture de cette rubrique, l'internaute apprend qu'il lui est possible d'organiser une rencontre sur le *Générateur Poïétique*. Pour ce faire, il doit être inscrit comme utilisateur du wiki. À partir de ce moment, il est autorisé à inscrire le moment de la rencontre sur la page *ProchainRendezVous*. Il lui est interdit de le faire s'il n'a pas traversé préalablement ce point de passage obligé comme nous l'avons déjà expliqué. Enfin, il ne peut pas nommer sa session au hasard comme il le veut, il doit suivre le modèle proposé par l'artiste. Après avoir suivi ces indications, la session proposée sera affichée sur le site dans la zone prévue à cet effet et sera visible pour les éventuels participants à cette session. Nous rencontrons un bon nombre de ces prescriptions au travers des différents guides et modes d'emploi (Akrich et Boulrier, 1990) que contiennent les pages du wiki qui accompagne le dispositif : des règles de formatage particulières permettant à l'utilisateur d'écrire sur le wiki aux enregistrements vidéo de certaines sessions lui offrant l'occasion de se familiariser visuellement avec les fonctionnalités du *Générateur Poïétique*.

Les prescriptions sont aussi inscrites dans le dispositif comme tel, à la façon d'un script ou d'un scénario (Akrich, 2006 : 163). Cependant, ce scénario doit être activé par l'utilisateur qui occupe une position centrale puisque « tant qu'il ne se présente pas d'acteurs pour incarner les rôles prévus par le concepteur (ou en inventer d'autres), son projet reste à l'état de chimère : seule la confrontation réalise ou irréalise l'objet technique » (Akrich, 2006 : 163). Ces prescriptions permettent ainsi un « bon usage » du *Générateur Poïétique*, en indiquant ce que le dispositif permet ou interdit aux actants qui l'utilisent. Et comme l'affirme Olivier Auber :

« Les règles du jeu sont inscrites même dans le dispositif, c'est-à-dire qu'on ne peut dessiner que sur sa zone à soi et pas sur celle des autres. On a qu'un certain nombre de couleurs, de pixels à sa disposition, donc ce sont des règles assez, même, très contraignantes. C'est fait exprès, évidemment, donc les gens sont obligés de suivre ces règles puisqu'elles sont inscrites dans le système. [...] La limitation du nombre de pixels, de couleurs, c'était exprès

pour que les gens ne passent pas leur temps à construire leur petite Joconde personnelle en haute définition. [...] En fait, pour faire quelque chose de vraiment figuratif, avec quelques pixels très grossiers, on est obligé de travailler à plusieurs, avec ses voisins » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008).

Dès lors, l'utilisateur sait d'emblée, au moment où il commence à utiliser le *Générateur Poïétique*, que le dispositif lui permet de travailler sur une image collective. Il lui interdit cependant de dessiner sur les zones voisines, de modifier ou d'effacer les images des autres. Il apprendra qu'il dispose d'une palette de vingt couleurs et d'une mosaïque de 20 pixels par 20 pixels et qu'il ne pourra pas disposer d'un nombre plus élevé de pixels et de couleurs pour travailler. Enfin, il se rendra compte que, s'il veut produire un dessin de plus grande envergure, il devra travailler de concert avec les autres participants, ceci l'obligeant à coordonner son action à celle de ses pairs.

5.2.2.4 Stratégie de fidélisation : la communication rituelle

Pour Fourmentraux (2005), « la participation à cette expérience collective en temps réel est orchestrée par un contrat très contraignant, nécessitant de la part des internautes une disponibilité et une implication importante » (2005 : 156). C'est donc dire qu'il y a, et qu'il doit y avoir, un engagement soutenu des actants humains pour permettre la réalisation de l'image collective. Spécifions que Goffman définit l'engagement comme le fait de « maintenir une certaine attention intellectuelle et affective, une certaine mobilisation des ressources psychologiques » (Goffman 1963/1981 : 270). Afin de soutenir cet engagement, l'artiste met en place des stratégies de fidélisation (Fourmentraux, 2005) qui visent à enrôler les internautes, notamment par l'entremise d'une communication pouvant être qualifiée de « rituelle ».

En effet, il existe un rapport ritualisé à l'œuvre d'Auber qui nécessite l'engagement et la participation des internautes. Pour Goffman, « le rituel est un acte formel et conventionnalisé par lequel un individu manifeste son respect et sa considération envers un objet de valeur absolue, à cet objet ou à son représentant. » (1973 : 73). Ainsi, pour chaque expérience menée sur le *Générateur Poïétique*, les participants doivent suivre un même cheminement pour arriver à l'étape finale du processus qui consiste en l'acte de création de l'image collective. Ce faisant, ils manifestent, comme le souligne Goffman, leur respect envers les autres participants et leur engagement envers la tâche de création qui les réunit

tous. Ils commenceront, comme nous l'avons montré, à s'enregistrer sur le site. Ensuite, ils s'inscriront à la liste de diffusion et ils recevront éventuellement l'annonce de l'événement par courriel. En inscrivant la date et l'heure de la rencontre à leur agenda, ils s'engagent à se rencontrer au moment fixé par l'initiateur de l'événement. Le novice doit, pour sa part, faire l'apprentissage préalable du dispositif avant d'entrer en scène. Il se familiarisera ainsi avec le site et fera l'apprentissage du logiciel *Bitmap* de dessin afin de pouvoir participer à l'expérience au même moment que les autres. Enfin, le jour de l'événement, tous les participants se rencontreront sur le *Générateur Poïétique*, à l'heure indiquée, pour travailler de concert à la création d'une image collective.

Comme nous venons de le montrer, chaque étape du processus demande une implication constante et un engagement soutenu de la part de tous les participants à l'expérience. La ritualisation de la relation permet de soutenir l'engagement dans la conversation. Lors d'une expérience sur le dispositif, il est possible d'identifier quelques actes rituels, que Goffman (1973) nomme rituels d'accès, tels la salutation pour ouvrir la conversation, ou l'adieu pour clore la conversation.

Dans le cas qui nous intéresse, la conversation s'effectue au plan graphique. Le participant qui arrive sur le *Générateur Poïétique* peut manifester sa présence en commençant à dessiner dans sa mosaïque personnelle. Lorsqu'il arrive un nouveau participant, certains sont tentés de le saluer pour amorcer l'échange (figure 16).

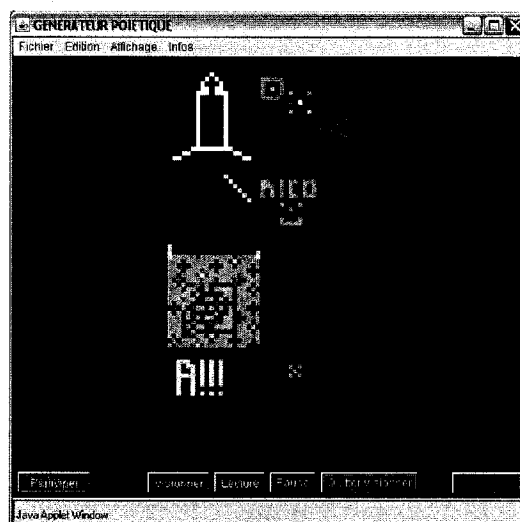


Figure 16: Exemple de l'usage de rituels d'accès (salutation) sur le *Générateur Poïétique*

Dans cet exemple, un des participants salue un nouvel arrivant en lui écrivant dans sa mosaïque « Salut Floo ». Un autre participant déjà en poste en salue un nouveau en lui dessinant un *smiley* (une binette) qui manifeste son contentement de le voir arriver ou qui fait office de salutation. Ce rituel d'accès qu'est la salutation permet d'établir la relation, l'ouverture à la conversation et de soutenir l'engagement dans l'échange qui est en train de s'effectuer, et comme le souligne Goffman :

« Deux individus favorablement disposés l'un vers l'autre en vertu de leur connaissance et/ou de leurs rapports mutuellement souhaités commencent souvent leurs conversations par un échange de salutation. [...] les salutations associées aux rencontres regardent dans deux directions : en arrière, vers la relation, mais aussi en avant, vers la période d'accroissement de l'accès mutuel qui vient de commencer » (1973 : 85-86).

Pour sa part, le rituel d'adieu vise à clore l'échange entre les participants. Il marque ainsi une diminution de l'accès mutuel (Goffman, 1973 : 88). Reportons-nous à la figure suivante pour illustrer notre argument :

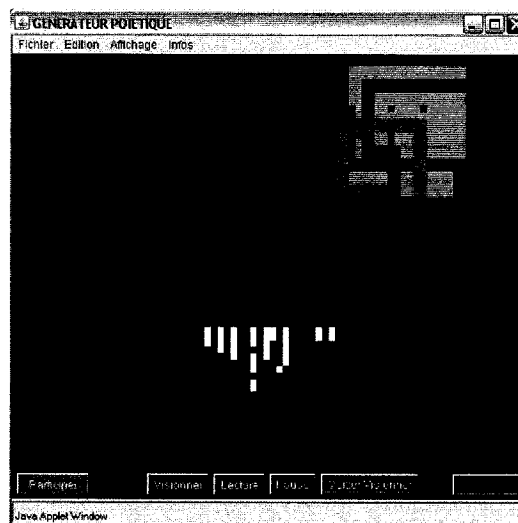


Figure 17: Exemple de l'usage du rituel d'adieu pour clore un échange

Après avoir dessiné sur le *Générateur Poïétique*, le participant représenté par la case du centre décide d'interrompre sa participation et de quitter l'espace virtuel de création. Il le fait en effectuant un rite d'accès, c'est-à-dire un adieu. Il informe les participants de sa décision en écrivant à l'aide du logiciel *bitmap* « Bye ! » dans sa zone personnelle de dessin. D'autres

participants pourraient dessiner une bouche qui représente un « baiser » ou bien une main levée qui exprime un « Au revoir ! ». Dans tous ces cas, l'adieu marque « l'achèvement simultané des quelques moments de contact passés et de la relation qui les a rendus possibles » (Goffman, 1973 : 97). Le participant se prépare ainsi graduellement à interrompre sa participation tout en montrant de la considération aux autres participants, ce qui atténue l'effet de rupture qui sera causé par son départ.

Nous avons donc vu comment une communication rituelle s'installe entre les participants aux expériences du *Générateur Poïétique*. Le rapport ritualisé à l'œuvre a pour objectif de soutenir l'engagement des participants tout au long du processus jusqu'à l'étape finale qui consiste en leur rencontre du dispositif de création collective. L'aspect rituel de la communication se prolonge dans les échanges qui ont lieu au moment de la création. De fait, les rituels d'accès que sont la salutation et l'adieu ponctuent la relation. D'une part, la salutation marque l'ouverture du participant à s'engager dans le processus de création et, d'autre part, l'adieu se présente comme une marque de considération envers les autres participants au moment où celui-ci décide d'interrompre sa participation. De cette façon, le participant préserve sa face⁴⁵ et celle des autres tout au long du processus assurant son engagement dans l'objectif ultime de l'expérience qui est, selon Fourmentraux, celui d'un dialogue interfacé (2005 : 157).

5.2.2.5 Stratégies vidéoludiques

Comme dans le cas de *Mouchette.org*, il est possible d'effectuer un rapprochement entre l'œuvre de Net art et le jeu vidéo sur le plan des stratégies vidéoludiques. Rappelons que le *game play* correspond à cette propension à faire adopter une attitude ludique aux joueurs grâce à la mise en place de mécanismes ludiques qui vont inciter le joueur au jeu. Ainsi, dans le dispositif d'Olivier Auber, on trouve certains mécanismes ludiques qui ont pour but d'inciter le participant à « jouer ».

Dans le cas du *Générateur Poïétique*, le jeu se produit lorsqu'il arrive sur le dispositif au jour et à l'heure du rendez-vous. Nous avons vu précédemment comment l'établissement de certaines règles inscrites à l'intérieur du dispositif permet aux participants de l'expérience

⁴⁵ Nous avons expliqué ce qui est entendu par « préserver sa face et celle d'autrui » en référence à Goffman (1974) à la note de bas de page N° 18.

de travailler individuellement sur une image collective. Pour Olivier Auber, ces contraintes ont une utilité très claire, car elles « poussent les gens à travailler à plusieurs, ce qui est quand même le but de l'expérience » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008). Ainsi, l'artiste fixe les règles du jeu, c'est-à-dire que le participant ne peut travailler que dans sa propre zone où il ne dispose que d'un espace de 20 pixels par 20 pixels pour dessiner à l'aide d'une palette de 20 couleurs. Le but de cet exercice est de faire en sorte que le participant puisse reconnaître sa contribution dans le tout formé par la juxtaposition des images individuelles dans l'image globale.

Pour Auber, l'inscription de ces règles à l'intérieur du dispositif vise à lutter contre ce qu'il nomme l'« aliénation cybernétique » et ce, afin de maintenir le lien entre l'individu et le collectif tout au long du processus. À ce sujet, l'artiste précisera son intention en opposant l'expérience au *Générateur Poïétique* au système boursier :

« On atteint un niveau d'aliénation lorsque la partie ne reconnaît plus son action dans le tout, donc il y a perte de liens entre l'individu et le tout, et ce qui est tout à fait le cas dans le système boursier. C'est-à-dire que chaque personne qui achète, ou qui vend au bout de l'échelle est incapable de repérer, dans l'émergence collective de l'indice boursier, sa trace personnelle. Personne ne peut dire que ça monte parce que j'ai acheté ou que ça baisse parce que j'ai vendu. Donc, il y a perte de liens entre l'individu et le collectif, il y a aliénation au sens cybernétique du terme. Alors qu'au sens du *Générateur Poïétique*, il n'y a pas aliénation, chacun est capable de dire 'J'ai fait ça'. » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008)

Le participant ne peut donc pas modifier ou effacer l'image de l'autre. Son action doit se coordonner à celle des autres, soit en faisant écho aux images des zones voisines, ou en proposant de nouvelles pistes de création à partir de l'image qu'il crée dans sa propre zone comme le montre la figure suivante :

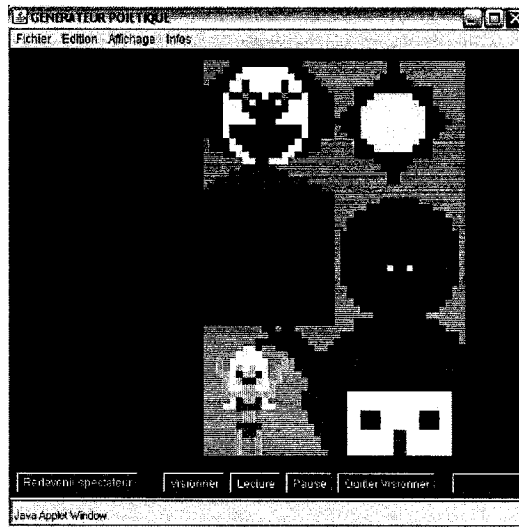


Figure 18: Exemple d'une expérience de création collective menée sur le *Générateur Poïétique*

Dans cette image, on trouve les contributions de cinq participants. Nous voyons comment trois participants ont effectué un prolongement des images dans les cases voisines : le corps du monstre vert qui se poursuit dans la zone où est dessinée la maison blanche et rouge ainsi que dans la zone à la gauche de cette dernière qui met en scène la victime effrayée de ce monstre. On retrouve également la constance du fond bleu turquoise dans les cinq zones. Selon Auber, « il y a vraiment une rétroaction du collectif sur l'individuel et une inflexion nouvelle de l'individuel dans la collection, qui est à mon sens la condition *sine qua non* pour qu'émerge une nouvelle forme d'organisation » (Entrevue avec Olivier Auber, 5 mars 2008). Cette rétroaction ne serait pas possible si tout le monde pouvait dessiner partout. Effectivement, le participant pourrait être vexé de voir son dessin effacé ou modifié par un autre et il pourrait s'ensuivre un désengagement de celui-ci. Ainsi, « nul ne contrôle ce qui arrive [et] pourtant une sorte de narration graphique émerge de cette mise en présence qui, après coup, lorsque l'on relie le film des échanges, paraît être douée d'une certaine cohérence » (Auber, 2003 : 128). Ceci nous mène à aborder la notion de narration dans l'œuvre vidéoludique qui se greffe bien à l'étude de l'œuvre de Net art.

Nous avons vu précédemment que Genvo (2005) distingue trois types de narration dans l'œuvre vidéoludique. Le *Générateur Poïétique* correspond au type de narration algorithmique (ou autogénérative). Cette forme de narration est généralement le propre des jeux dits multijoueurs, c'est-à-dire des jeux où plusieurs joueurs peuvent jouer ensemble à

partir d'un même ordinateur ou avec d'autres joueurs connectés en réseau, et à distance, sur le même jeu à partir de leur propre ordinateur. Ainsi, le *Générateur Poïétique* correspond à ce type de jeu où un certain nombre de personnes se rencontrent grâce à la connexion au réseau. Au moment du rendez-vous, les joueurs, chacun à partir de leur ordinateur respectif et peu importe leur lieu de résidence, se branchent sur Internet, se rendent sur le site du *Générateur Poïétique*, cliquent sur le bouton d'accès et se rencontrent dans l'interface de création pour créer une image collective.

Cette action coordonnée des participants nous permet de voir émerger une forme de narration graphique qualifiée d'algorithmique. Ce terme est emprunté au domaine de l'informatique et qualifie « un système qui se caractérise par un ensemble de règles préétablies, et la possibilité d'y introduire des variables. L'interaction entre le système et les variables produit un résultat » (Favre cité par Genvo, 2005 : 14). Retournons à la figure précédente afin de préciser notre idée. D'abord, les cinq participants commencent à dessiner dans leur zone de création à l'aide de l'outil de dessin. En regardant le fil des échanges qui s'effectuent au plan graphique, le participant tente de coordonner son action à celle des autres. Un sixième participant peut arriver dans l'interface de création et produire une image qui peut changer le cours des événements alors que les autres tentent de modifier leur image en fonction du nouveau signe créé par ce sixième participant. Un septième participant pourrait enfin arriver sur le *Générateur Poïétique*, regarder ce qui s'y passe et créer une image en fonction de l'image globale, c'est-à-dire suivre la tendance actuelle, ou il pourrait, au contraire, décider de produire un nouveau signe ne faisant pas écho aux images des zones voisines. Nous pouvons alors dire que c'est le joueur qui produit la narration. Cela est rendu possible, selon Genvo (2005), « par l'intermédiaire d'action sur les mécanismes ludiques mis en place par le *game designer* », ou dans notre cas par le concepteur du dispositif de création artistique.

Abordons maintenant les mécanismes ludiques qui sont des objets qui font agir le participant sur le *Générateur Poïétique*. Ces mécanismes ludiques permettent de poser des actions sur l'œuvre et ils sont incarnés, par exemple, par l'outil de dessin mis à la disposition des participants. Reportons-nous à la figure suivante pour illustrer notre propos :

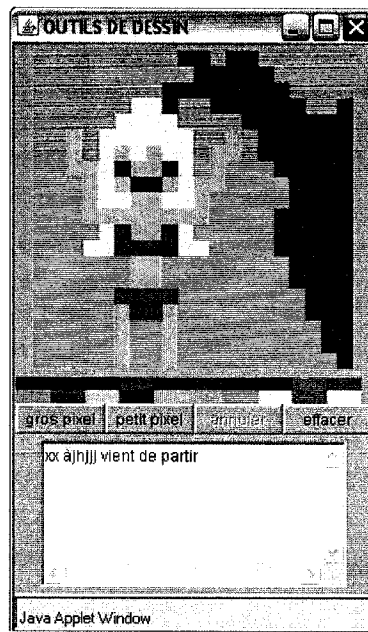


Figure 19: Outil de dessin du Générateur Poïétique

L'outil de dessin mis à la disposition des participants leur permet de poser des actions sur l'image globale visible depuis le *Générateur Poïétique*. Les mécanismes ludiques sont ici représentés par la mosaïque et la palette de couleurs. Le nombre de pixels de la mosaïque est limité (400 pixels au total) ainsi que le nombre de couleurs (20 couleurs). Comme nous l'avons vu, le nombre limité de pixels et de couleurs ainsi que l'impossibilité de pouvoir dessiner dans une autre case que la sienne incitent le participant à coordonner son action à celle de ses voisins. Cette expérience interactive invite ainsi les participants à un dialogue qui s'entreprind au plan graphique. Un participant commence à dessiner une tête de monstre alors qu'un autre, qui dessinait une maison jusqu'à ce moment, décide de prolonger le dessin de la case supérieure en produisant le corps du monstre vert. Un troisième participant produit une rétroaction en dessinant le bras du monstre et en ajoutant un nouveau signe à l'image : la victime du monstre. Ce dialogue graphique est possible grâce à la mise en place de mécanismes ludiques, la mosaïque et la palette de couleurs, qui font agir le participant qui doit dessiner au même moment que les autres pour produire une image collective et pour donner, ultimement, une certaine cohérence au projet.

Ainsi, comme nous l'avons mentionné en faisant référence à l'étude de Genvo, le jeu se produit dans une aire intermédiaire d'expérience recelant des mécanismes ludiques

permettant au joueur d'adopter une attitude ludique. Et, comme Genvo l'explique, ces « mécanismes ludiques ont du jeu dans leur usage, chaque joueur va alors pouvoir les faire fonctionner à sa façon et y appliquer sa propre créativité, où la créativité est à considérer comme “la coloration de toute une attitude face à la réalité extérieure” (Winnicott, 1971 : 91) » (Genvo, 2005 : 13). C'est donc la mise en place de ces divers objets, que nous appelons mécanismes ludiques, qui permet non seulement au participant de poser des actions sur l'œuvre globale, mais également de produire les événements constituant la trame narrative de l'œuvre pour mener vers la finalité du *Générateur Poïétique* qui réside plus dans le processus de communication comme tel que dans l'image globale qui en est la trace.

5.3 CAS 3 : *JE SUIS TON AMI(E)... TU PEUX ME DIRE TES SECRETS!* DE NICOLAS FRESPECH

5.3.1 Présentation du cas

Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! est une œuvre de Net art aujourd'hui censurée qui fut d'abord l'objet d'une performance de l'artiste Nicolas Frespech lors du repas d'une fête consacrée à l'art contemporain qui s'est déroulée à Montpellier le 20 avril 1997⁴⁶. Lors de cette performance, l'artiste demandait au public de lui révéler un secret en échange d'un cadeau, un *Tee Shirt* sur lequel était imprimé « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets ». Le passage de l'œuvre vers la plateforme Internet s'est produit en raison du fait que l'artiste voulait continuer à entretenir ce rapport intime avec le public en dehors de tout rapport corporel ou affectif.

« Notre motivation, c'était le rapport à l'écran, c'est-à-dire que c'était un rapport très solitaire. Tu es devant ton écran connecté au monde. Je voyais ce cadre que formait l'écran. Je plongeais dans l'écran et j'étais interconnecté avec plein de gens et je pouvais recevoir l'œuvre, pas comme dans un sens de spectacle où tu peux être plusieurs, mais dans un sens de proximité. Après je voulais créer une situation de vraie/fausse proximité et je voulais me poser la question de ce qui allait se passer sur le réseau » (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008)

L'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* jongle avec des thématiques liées au monde de l'intime, par exemple la vie amoureuse, la sexualité, les désirs, etc. Pour Frespech, un secret reste un secret dans la mesure où il n'est jamais partagé. Cette conception du secret rejoint l'idée avancée par Maurice Blanchot selon laquelle le secret n'existe pas. Ainsi, l'œuvre de Frespech se présente comme une immense banque de secrets « qui ne sont plus des secrets » laissés, sur une base volontaire, par un public d'internautes (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008). Selon Frespech, les secrets laissés par les participants de l'œuvre touchent à des sujets très divers mais ils se regroupent autour de deux thèmes centraux :

« Globalement, c'est autour de l'amour et de l'insatisfaction. La vie privée, c'est toujours aussi lié à la vie amoureuse, c'est de l'affect. Tu as toujours des secrets qui reviennent sans cesse et tu t'aperçois que c'est presque toujours les

⁴⁶ Cette performance s'inspirait d'une œuvre de l'artiste conceptuelle Orlan, *Le baiser de l'artiste*, où Orlan offrait un baiser au spectateur de la performance en échange d'une pièce de cinq francs que celui-ci introduisait, à la façon d'une machine distributrice, dans son costume constitué d'une photographie de son thorax et de son abdomen nus reproduite sur un panneau attaché autour de sa taille.

mêmes secrets. Tu as des secrets qui ne sont pas vraiment des secrets, des secrets de Polichinelle, tu as des secrets liés à l'enfance, tu as des secrets professionnels aussi, mais voilà une grande majorité des secrets sont liés à l'affectif et à ta manière de vivre l'affectif » (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008).

Avant d'arriver sur la page des secrets, l'internaute doit traverser et explorer les pages du site de l'œuvre. Il convient alors de décrire brièvement le site de *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* pour en saisir le fonctionnement.

Sur la page d'accueil de la version exil⁴⁷ du site qui existe encore aujourd'hui et qui est une reproduction de l'œuvre d'origine, on trouve, au milieu de la page, sur un fond d'écran gris et rose, l'image animée d'une oreille qui se transforme graduellement en image d'une boîte ouverte comme le montrent les deux captures d'écran suivantes⁴⁸ :



⁴⁷ Nous expliquerons les raisons de la censure de l'œuvre plus loin dans ce chapitre. L'œuvre étant censurée depuis 2001 par son acheteur, le FRAC Languedoc-Roussillon, l'artiste n'a aujourd'hui plus accès au code permettant de faire les mises à jour du site des *Secrets*. À ce jour, ce que nous voyons de l'œuvre sur le Web est un site miroir, que Frespech appelle une version exil de l'œuvre, mis à la disposition du public d'internautes afin que ces derniers puissent assurer la présence de l'œuvre sur Internet en diffusant le site sur d'autres serveurs.

⁴⁸ Reportez-vous à l'annexe V pour consulter une image de cette capture d'écran en haute résolution.

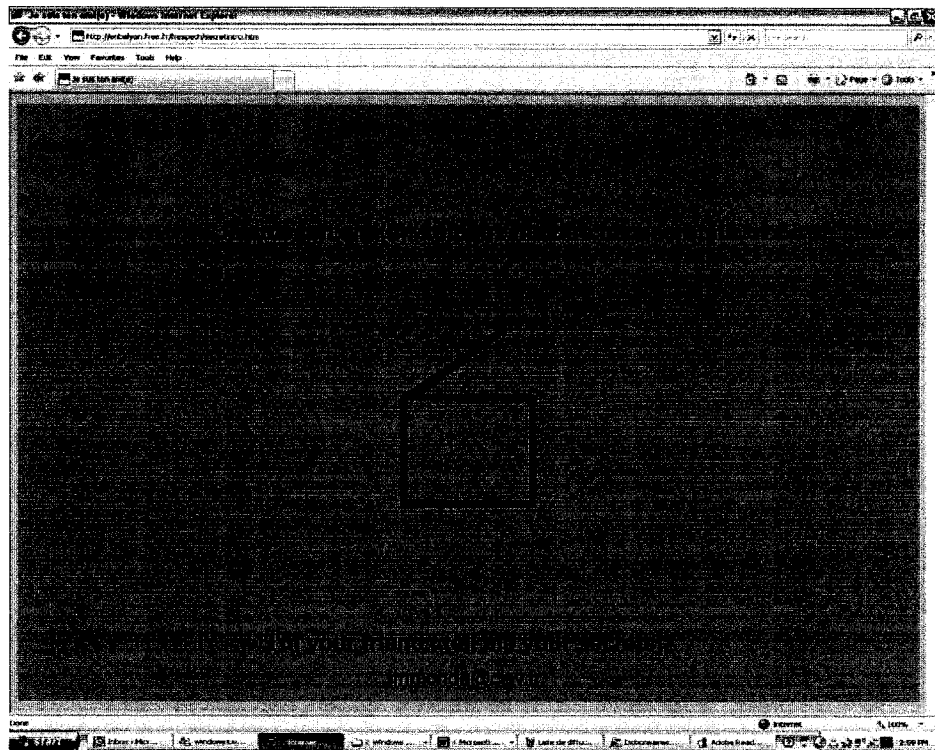


Figure 20: Page d'accueil des *Secrets*, <<http://secret.arsenic.org>> (version exil)

Au-dessus de cette image, il y a l'inscription « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! », tandis qu'au-dessous on trouve la traduction anglaise de cette inscription « I'm your friend... tell me your secrets! ». Un peu plus bas, on trouve une adresse de courrier électronique permettant à l'internaute d'envoyer son secret par courriel. Un enregistrement sonore se fait entendre lorsque l'image de l'oreille est balayée avec le curseur. Une voix masculine synthétique, produite avec un logiciel, dit « I'm your friend... tell me your secrets! » en anglais à l'internaute qui arrive sur la page d'accueil du site. En cliquant sur l'image, on nous mène vers une autre page en nous faisant entendre une voix féminine, aussi synthétique, qui annonce le titre de l'œuvre en français.

L'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets* contient des dispositifs techniques spécifiques au Web qui permettent à l'internaute une exploration linéaire du site. D'abord, il y a des boutons. Après avoir passé la page d'accueil en cliquant sur l'image de l'oreille, quatre boutons se trouvent au bas des trois pages suivantes (figure 21).

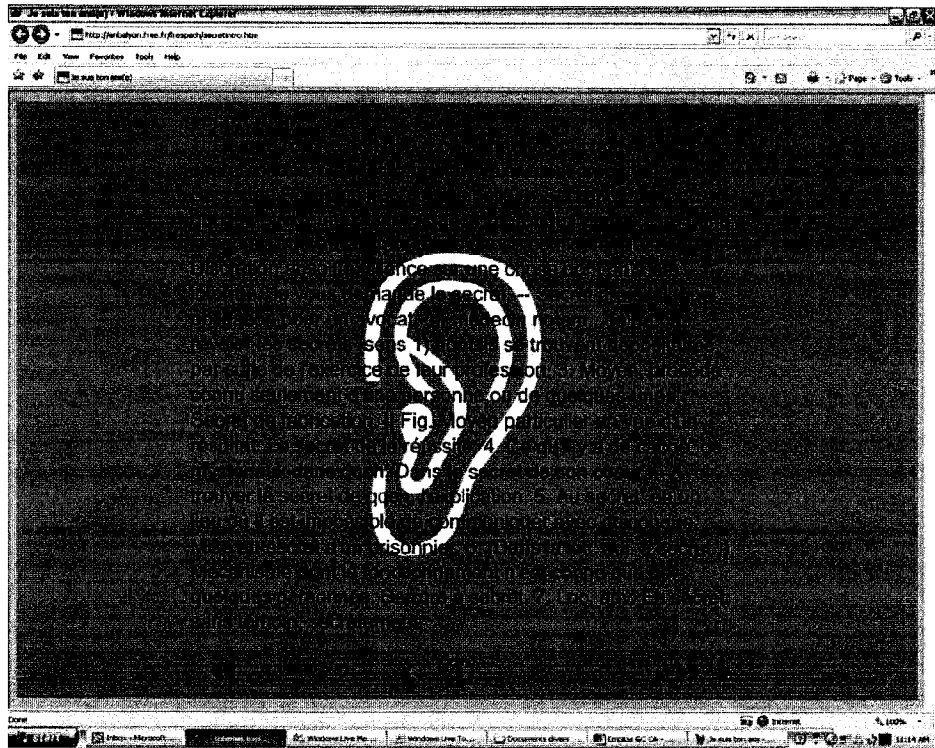


Figure 21: Définition du terme "secret" sur le site des *Secrets*, <<http://secret.arscenic.org/secretintro.htm>> (version exil)

Ces boutons sont illustrés à l'aide de symboles semblables à ceux que l'on trouverait, par exemple, sur les boutons d'un lecteur de DVD. Ils permettent d'accéder aux pages précédentes et aux pages suivantes du site. On y trouve un bouton « *play* » qui permet d'accéder directement à la page des secrets. Un bouton présentant la lettre « *i* » encerclée sur chacune de ces pages mène à la version anglophone du site Web une fois cliqué.

L'internaute doit traverser trois pages avant d'arriver sur la page des secrets. Les deux premières pages qui précèdent les secrets des participants contiennent des informations sur les définitions conceptuelles des termes « *secret* » (image ci-dessus) et « *ami(e)* », à la façon d'une entrée dans un dictionnaire. La page qui suit les définitions conceptuelles relate l'historique du projet.

La page des secrets est une œuvre collective où sont regroupées toutes les contributions d'internautes depuis la création de l'œuvre jusqu'à sa censure en 2001⁴⁹.

⁴⁹ La version exil de l'œuvre ne contient qu'une partie des milliers de secrets reçus par l'artiste au cours de la période d'activité du site. Cette version fut fabriquée à l'aide de fragments de l'œuvre que l'artiste a pu récupérer sur son disque dur.

Comme nous pouvons le voir dans la figure 22, les secrets sont inscrits en caractères noirs sur un fond d'écran rose qui évoque, selon l'artiste, la peau de l'homme occidental (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008). Les secrets apparaissent de manière frontale et défilent aléatoirement sur l'écran d'ordinateur de l'internaute.

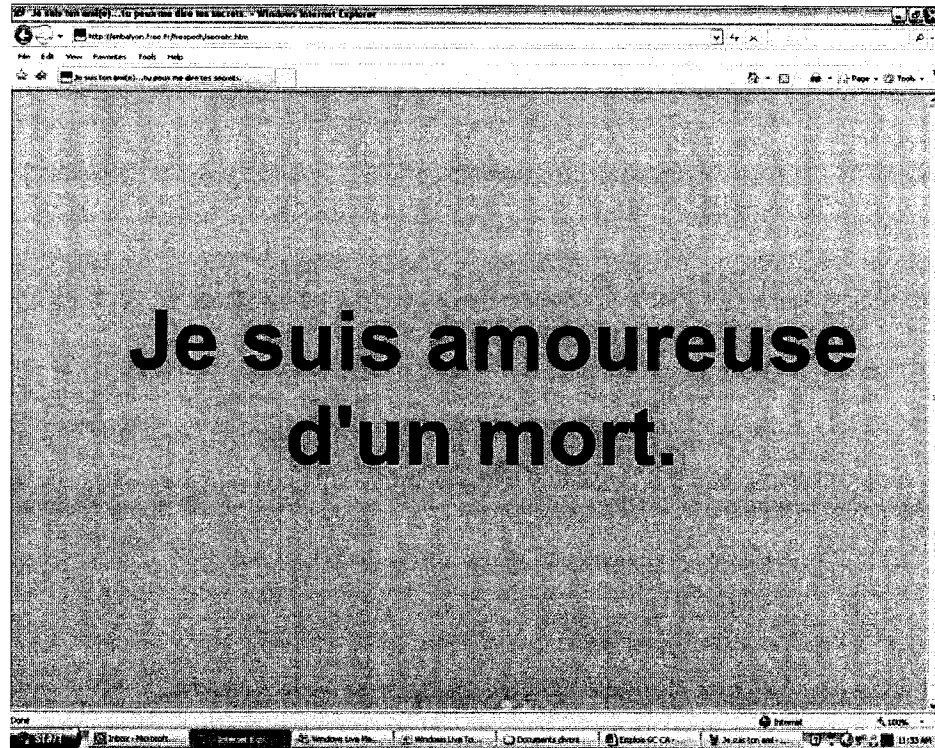


Figure 22: Exemple d'un secret laissé par un participant

Sur cette page, l'internaute est invité à consulter les secrets, voire à les entendre grâce aux synthèses vocales audibles lorsque l'on clique sur l'un des quatre boutons. Ceux-ci permettent de télécharger des fichiers audio en format *Real Player* dans lesquels des voix synthétiques, tant masculines que féminines, énoncent quelques-uns des secrets laissés par les participants.

L'artiste a intégré à l'œuvre une seule fonctionnalité lui permettant de recueillir les secrets des participants : le formulaire en ligne. L'internaute qui clique sur le bouton en forme de coeur, situé au bas de la page où défilent les secrets, est invité à se confier à l'artiste, à lui écrire un secret dans le champ de texte prévu à cette fin et à lui envoyer son message en cliquant sur le bouton « Envoyez votre secret ». Une fenêtre d'avertissement du

navigateur s'affiche alors pour informer le participant qu'un programme se charge d'identifier son adresse courriel afin d'acheminer par voie électronique son secret à l'artiste.

L'artiste a d'ailleurs souligné en entrevue qu'il effectue un filtrage des messages pour écarter les commentaires racistes ou pédophiles, par exemple, ainsi que pour supprimer toute référence à des noms de famille permettant d'identifier des personnes. Les secrets sont enfin édités à l'aide du logiciel Flash et mis en ligne avec les autres confidences sur le site Web de l'œuvre.

5.3.2 Stratégies d'intéressement

5.3.2.1 La stratégie discursive

Dans un premier temps, nous allons voir comment l'artiste tente d'établir une relation interpersonnelle avec l'internaute pour l'amener à révéler son secret. Pour Kerbrat-Orecchioni (2001), la conversation est un *discours dialogué* soumis à des règles d'organisation spécifiques à chaque acte de langage. Selon cette théorie, « en même temps qu'ils construisent ensemble un discours plus ou moins cohérent, les participants à l'échange communicatif construisent entre eux un certain type de *relation* [...], qui ne cesse d'évoluer au cours du déroulement de l'interaction. » (2001 : 68). Ces différents types de relation sont appelés des « relationèmes » et ceux-ci sont des indicateurs et des créateurs d'une multitude de types de liens (2001 : 69). Dans le cas de l'œuvre de Frespech, la relation qui se construit entre l'artiste et les participants induit un rapport de proximité. D'ailleurs, nous verrons comment l'artiste parvient à créer ce rapport de proximité, qui consiste en un raccourcissement de la distance interpersonnelle entre lui et son public, en misant sur l'établissement d'une relation d'intimité avec chacun des internautes qui foulent les pages du site des *Secrets*.

En effet, un rapport de proximité entre l'artiste et chacun des internautes qui arrivent sur les pages de *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* est établi. Cette proximité est possible grâce à l'établissement d'une relation « horizontale »⁵⁰ entre les actants. Elle

⁵⁰ Kerbrat-Orecchioni qualifie d'horizontale le type de relations qui peuvent impliquer soit un rapport de distance ou de proximité entre les partenaires d'une conversation en dehors d'un contexte hiérarchique. À l'opposé, elle qualifie de verticales les relations qui s'effectuent dans un contexte hiérarchique où les actes de

repose sur un acte de langage favorisant ce type de relation : la confiance. Selon Kerbrat-Orecchioni (2001), « cet acte se produit [généralement] entre deux 'proches' ; mais la confiance peut aussi surgir entre des personnes qui se connaissent peu : elle produira une sorte d'*effet de zoom (avant)*, par la réduction soudaine de la distance interpersonnelle » (2001 : 69). Dans le cas qui nous intéresse, nous savons que les actants humains impliqués dans l'œuvre ne se connaissent pas. Cependant, le relationnisme induit par la sollicitation de la confiance permet de constituer le lien entre l'artiste et l'internaute « à condition bien sûr que le partenaire d'interaction accepte cette nouvelle donne relationnelle » (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 69). La confiance représente alors une première stratégie mise en œuvre par l'artiste pour instaurer une relation interpersonnelle avec chacun des internautes et créer un rapport de proximité avec ceux-ci. Reportons-nous à l'image suivante pour illustrer notre argumentation :

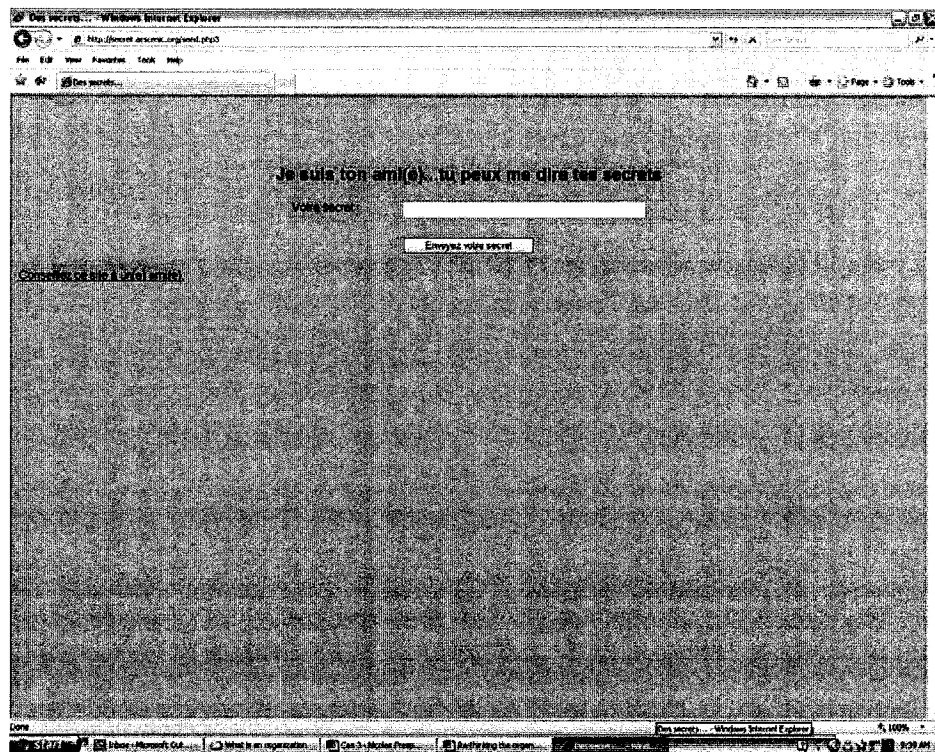


Figure 23: Fenêtre d'interaction (formulaire) sur le site des *Secrets*, <<http://secret.arscenic.org/send.php3>> (version exil)

langages formulés (ordre, critique, reproche, etc.) peuvent être menaçants pour la face des autres et pour sa propre face (2001 : 69-70).

Nous pouvons représenter l'interaction produite par ce dialogue de la façon suivante : A (sollicite des confidences) → B (produit une rétroaction et transmet une confiance écrite), donc il y a une réduction de la distance interpersonnelle (l'artiste devient confident) et l'internaute devient participant de l'œuvre (il se confie). À l'opposé, on pourrait concevoir l'interaction suivante : A (sollicite des confidences) → B (refuse de produire une rétroaction écrite et garde ses distances) et le statut des deux parties ne change pas, c'est-à-dire que l'internaute refuse de se confier et qu'il ne deviendra pas participant de l'œuvre (d'après Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 69).

Dans ce cas, la sollicitation d'une confiance peut être interprétée comme la formulation indirecte d'une requête. Alors qu'en anglais, la phrase « *Tell me your secret !* » correspond à une formulation directe de la requête (un ordre) comme nous l'avons vu chez *Mouchette.org*, sa formulation française est plus adoucie et prend la forme d'une suggestion. Blum-Kulka *et al.* (1989) nous disent d'ailleurs que la suggestion est une formulation indirecte conventionnelle de la requête et qu'elle correspond soit à la demande d'un dire ou à la demande d'un faire (1989 : 47). Pour Kerbrat-Orecchioni, cet acte de langage indirect est « 'squatté' par la requête » et « détourné » au profit du locuteur (2001 : 99). Ce type de requête est formulé à l'aide de mécanismes dérivationnels⁵¹ qui visent à atténuer le caractère menaçant de la requête (pour le territoire de l'autre) afin d'amener l'autre à accomplir un acte quelconque (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98).

Dans le cas de l'œuvre de Frespech, le fait d'atténuer le caractère menaçant de la requête en la formulant comme une suggestion contribue à inciter les gens à participer. En effet, comme la requête est un acte *incursif* (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 98), il pourrait être menaçant pour l'interlocuteur de se faire demander directement par un étranger de révéler son secret. Ainsi, en plaçant stratégiquement l'énoncé « Je suis ton ami » avant la demande, l'artiste adoucit le caractère brutal de la requête directe. Il s'agit d'une information contextuelle qui, comme nous l'avons vu, installe la relation entre l'artiste et l'internaute et

⁵¹ Selon Kerbrat-Orecchioni, les actes formulés avec l'aide de mécanismes dérivationnels s'effectuent toujours en combinant certaines informations contextuelles (par exemple, le locuteur peut se trouver dans une position d'autorité, d'infériorité, d'égalité) avec les caractéristiques formelles de l'énoncé (caractéristiques grammaticales, lexicales, prosodiques, etc.) (2001 : 100). Le locuteur fait usage de ces mécanismes lorsqu'il désire faire accomplir une action à l'interlocuteur en formulant la requête, par exemple, comme une question, une suggestion ou une assertion, c'est-à-dire en utilisant toute une gamme de tournures et de formulations adoucies (*Ibid.*).

crée un rapport de proximité. En effet, n'est-il pas plus facile de se confier à quelqu'un qui affirme être notre ami que de révéler ces informations à un parfait inconnu ? Pour sa part, la phrase « Tu peux me dire tes secrets! » correspond à la formulation indirecte de la requête. Grâce au mécanisme dérivationnel « tu peux me dire », l'artiste *suggère* à l'internaute de révéler son secret, il lui donne le choix. Cependant, on se rend compte en mettant en relation les deux énoncés « Je suis ton ami(e)... » et « tu peux me dire tes secrets! » que l'énoncé global est, dans les faits, une requête pouvant être reformulée comme « Puisque je suis ton ami, dis-moi tes secrets! » ou, plus directement, lorsque l'on retire les informations contextuelles, « Dis-moi tes secrets! ».

L'énoncé de la page d'accueil, accentué par la synthèse vocale qui répète à l'internaute « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! », relève d'ailleurs d'un acte rituel – Goffman dira qu'il s'agit aussi d'un acte de *déférence* –, à savoir la *présentation*. En effet, « [Le rite de présentation] comprend tous les actes spécifiques par lesquels l'individu fait savoir au bénéficiaire comment il le considère et comment il le traitera au cours de l'interaction à venir » (Goffman, 1974 : 63). Force est de constater, dans notre cas, que l'artiste se présente comme un ami dans le but d'accroître l'accès mutuel avec chacun des internautes qui foulent la page d'accueil du site. L'énoncé nous laisse penser qu'il traitera d'ailleurs l'internaute comme un ami. En effet, comme nous avons vu, l'artiste tente d'établir un rapport horizontal (d'intimité) avec le public. Il cherche alors, par cet énoncé, à établir des règles de conduite symétriques avec les membres du public d'internautes, c'est-à-dire que « chaque individu a par rapport aux autres les mêmes obligations et les mêmes attentes que ceux-ci ont par rapport à lui » (Goffman, 1974 : 47). On s'attend donc à ce que les internautes acceptent d'entrer dans le rôle proposé par l'artiste : celui d'ami appelé à se confier éventuellement.

Outre la sollicitation de la confiance (formulation indirecte de la requête), nous identifions une seule requête directe dans la version française de l'œuvre de Frespech. À la fin de son exploration du site, l'internaute arrive sur la page qui contient le formulaire d'envoi des secrets. S'il décide de se confier à l'artiste, il écrira son secret dans le champ de texte prévu à cette fin. Pour transmettre son secret, il devra cliquer sur le bouton « Envoyez votre secret ». L'inscription qui se trouve sur ce bouton constitue une requête directe, comme nous en avons aussi identifié chez *Mouchette.org* et le *Générateur Poïétique*. Pour sa part, le

fait de cliquer sur ce bouton révèle le caractère performatif du langage. Ainsi, si l'internaute répond favorablement à la requête et qu'il clique sur le bouton pour envoyer son secret, il accomplit l'acte que dénomme l'énoncé qui se trouve sur le bouton (Kerbrat-Orecchioni, 2001 : 9). Cliquer sur le bouton c'est donc « envoyer » (répondre à la demande d'un faire), mais c'est aussi, par extension et en référence à la sollicitation d'une confiance, « dire » son secret.

Intéressons-nous maintenant au choix des pronoms personnels utilisés dans la phrase (énoncé textuel) mainte fois adressée à l'internaute par l'artiste pour créer le rapport de proximité : « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! ». Pour ce faire, nous allons effectuer un premier parallèle entre l'œuvre de Net art et l'œuvre vidéoludique (jeu vidéo) au plan du discours qui se crée entre l'artiste et le participant pour amener ce dernier à s'enrôler dans l'univers proposé par l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets*. Comme le souligne Nélide-Mouniapin (2005) dans son exemple d'énonciation dans un jeu vidéo :

« D'un point de vue sémiotique, envisager le *game design* en relation avec le joueur conduit à l'appréhender comme un discours. Il s'agit de considérer le *game design* comme un ensemble d'énoncés sonores, visuels et textuels produisant des effets sur le joueur. Le *game design* construit à la fois une place au joueur et fait de lui un collaborateur au fonctionnement du jeu. En effet, sans l'intervention du joueur, le jeu ne peut être exécuté » (Nélide-Mouniapin, 2005 : 239).

Nous pouvons aisément transposer ces concepts à l'œuvre de Net art, c'est-à-dire la considérer comme un ensemble d'énoncés sonores, visuels et textuels visant à enrôler le participant et à le faire agir sur l'œuvre. Nous nous intéressons ici aux énoncés textuels permettant de tracer les contours de la stratégie discursive. Les pronoms personnels « je » et « tu » mobilisés dans l'énoncé sont des embrayeurs énonciatifs qui visent « à produire un effet d'identification entre le sujet de l'énoncé et le sujet de l'énonciation » (Greimas et Courtès, 1979, 1993 :119). Par l'interpellation et l'usage de la deuxième personne du singulier, l'internaute est reconnu comme interlocuteur. Selon Mainguenu (1994), « C'est l'acte de dire *je* qui donne le référent *je*, de la même manière que c'est l'acte de dire *tu* à quelqu'un qui fait de lui l'interlocuteur » (1994 : 19) et ce sont ces marqueurs linguistiques qui nous indiquent que nous nous trouvons en présence d'un dialogue :

« Dans l'échange linguistique tout *tu* est un *je* en puissance et tout *je* un *tu* en puissance, les rôles s'inversant indéfiniment dans le jeu du dialogue. Le support de l'énonciation n'est pas tant l'énonciateur isolé que le couple JE-

TU, qu'A. Culioli dénomme judicieusement coénonciateur d'une activité qui constitue en fait une coénonciation » (Maingueneau, 1994 : 20).

Ainsi, lorsque l'artiste propose à l'internaute d'écrire son secret dans le champ de texte prévu à cet effet, il lui demande à son tour de devenir locuteur. Ce changement de rôle s'effectue chaque fois qu'un participant vient livrer un secret sur le site. Devenu coénonciateurs, chacun des participants collabore au fonctionnement de l'œuvre sur Internet. S'il n'y a pas de public participant pour activer l'œuvre de Net art, l'œuvre ne peut se « faire ».

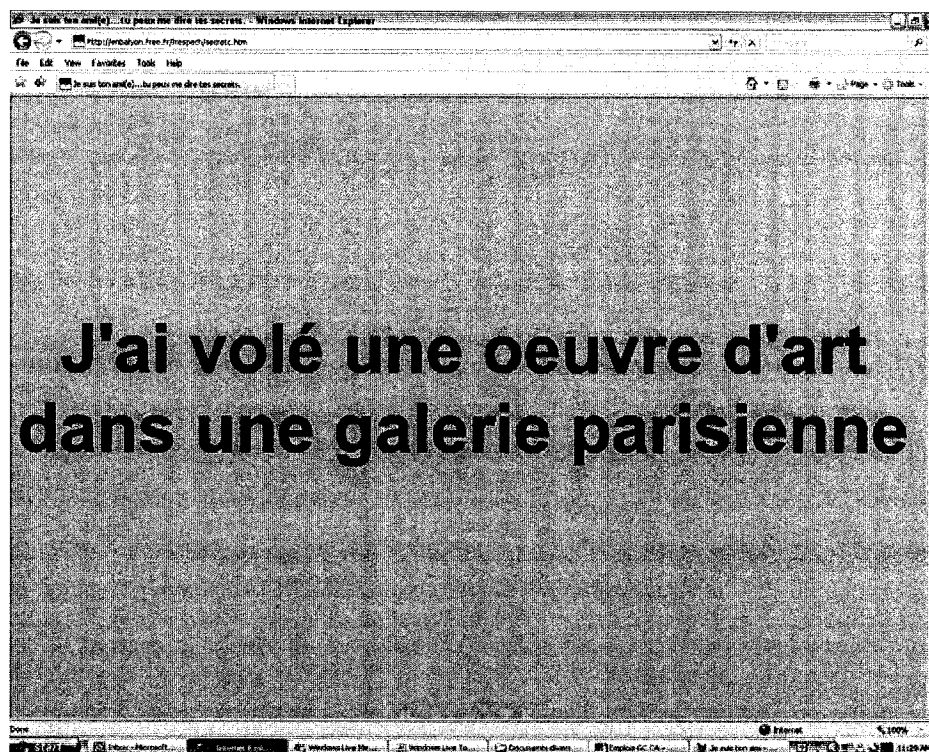


Figure 24: Exemple d'une coénonciation, l'interlocuteur devient locuteur lorsqu'il répond à la requête.

En effectuant la sollicitation d'une confiance « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! », l'artiste « je » fait de l'internaute un interlocuteur « tu » et lui demande, à son tour, de devenir locuteur « je » en produisant une rétroaction (figure 24). Tous les secrets diffusés sur le site sont des exemples d'interlocuteurs devenus locuteurs : « J'ai volé une œuvre d'art dans une galerie parisienne », « Je suis amoureuse d'un mort », « J'adore voler dans les magasins », etc. Mis ensemble bout à bout par l'artiste et programmés pour être affichés aléatoirement, les secrets représentent la trace de l'implication, de l'engagement

d'acteurs qui ont acceptés de "jouer" un rôle (être des "diseurs" de secret). Rôle que veut leur faire jouer l'artiste. L'intéressement se situe donc, en partie, au niveau du dialogue interfacé rendu possible par la stratégie discursive mise en œuvre par l'artiste.

Dans cette partie de l'analyse, nous nous sommes concentrés sur les énoncés textuels et sonores de l'œuvre de Frespech qui nous ont révélé une première stratégie d'intéressement qui se situe au niveau du langage. Cependant, l'analyse des deux cas précédents nous a révélé la dimension *actionnelle* des artefacts technologiques (énoncés visuels) qui sont également des actants qui incitent l'internaute à poser des actions sur l'œuvre. Il convient donc maintenant de s'intéresser aux rôles des énoncés visuels que nous aborderons sous l'angle de stratégies vidéoludiques.

5.3.2.2 La stratégie vidéoludique

Comme nous l'avons mentionné dans le cas de *Mouchette.org* et du *Générateur Poïétique*, différents types de narration émergent des possibilités d'interaction dans les univers proposés par les œuvres de Net art. Dans le cas particulier de l'œuvre de Frespech, nous identifions un type de narration que nous qualifions de topographique (Genvo, 2005), comme dans le cas de *Mouchette.org*. Les participants de l'œuvre découvrent les éléments narratifs de l'œuvre des *Secrets* en validant des points d'entrée disposés dans des lieux précis. Par exemple, avant de livrer son secret, le participant doit passer par la page où sont affichés aléatoirement tous les secrets des internautes. Il cliquera d'abord sur le bouton le menant vers la page où sont archivés les secrets et il en consultera quelques-uns avant de cliquer sur le bouton en forme de coeur pour finalement arriver sur la page qui contient le formulaire d'envoi des secrets. À partir de la page d'accueil, il aura validé au moins quatre points d'entrée avant de pouvoir envoyer son secret à l'artiste. S'il traverse toutes les pages du site (pour consulter les pages contenant les définitions des mots « secret » et « ami » et l'historique du projet), il en validera sept. Ce sont les différentes actions posées par les participants sur les mécanismes ludiques qui leur permettront de poursuivre leur découverte du site – et de l'œuvre – avant de pouvoir, à leur tour, envoyer leurs secrets.

Comme nous l'avons vu dans les deux cas précédents, il n'y a pas que les mots qui font agir le participant. Les mécanismes ludiques sont des objets qui invitent les participants à se prêter au jeu et qui les incitent à poser des actions sur l'œuvre. Nous pouvons facilement

comparer l'œuvre des *Secrets* à l'œuvre collective *Lullaby for a Dead Fly* de Mouchette. Grâce à la mise en place de stratégies discursives que sont la confiance et la requête, l'artiste initie la relation et invite le participant à livrer son secret par courriel. Ces stratégies discursives ne sont cependant pas suffisantes pour permettre la création d'une œuvre collective sur Internet. La mise en place de dispositifs techniques offrant aux participants la possibilité de poser des actions sur l'œuvre contribue à intéresser les participants pour les enrôler dans la création de l'œuvre. Ces dispositifs sont interactifs et l'action sur ceux-ci mène à un glissement du rôle de l'internaute vers celui de participant, voire d'artiste. En effet, sous le regard de Boissier (2004), il faut considérer les participants comme des interprètes (artistes) de l'œuvre interactive tout comme on considère comme « artiste » le pianiste qui interprète une pièce musicale qu'il n'a pas écrite :

« L'œuvre interactive réactive en effet la notion d'interprétation, au sens de l'artiste interprète de l'œuvre théâtrale, ou plutôt musicale, c'est-à-dire sur la partition. Le travail esthétique de l'interactivité s'exprime dans une partition, un livret, un argument. C'est dire qu'il ne saurait se dispenser d'interprète, interprète désigné d'ailleurs lui-même, d'ordinaire, comme *artiste*, dans le sens où, pour le public, les artistes, ce sont d'abord les interprètes » (2004 : 24).

L'œuvre de Net art demande ainsi d'être activée et interprétée. L'action sur les mécanismes ludiques de l'œuvre, qui sont autant de dispositifs interactifs, permet justement cette interprétation de l'œuvre par les participants (Akrich dirait pour activer le script de l'œuvre) comme la partition musicale et les touches du piano permettent au pianiste d'interpréter une pièce de musique.

Prenons d'abord comme exemple la page d'accueil du site *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*. L'internaute qui arrive sur cette page est tout de suite invité, par écrit, à livrer son secret à l'artiste grâce à la stratégie discursive mise en place sur cette page. Si, à la sollicitation de la confiance, il consent à révéler son secret, il se mettra à explorer la page sur laquelle il se trouve. Il balayera d'abord la page à l'aide de son curseur pour découvrir les liens. Sur l'image animée de l'oreille, il repèrera la zone sensible lui permettant, au moyen d'un clic de la souris, d'accéder à la page suivante. Au moment où le curseur pointe sur l'oreille, un enregistrement sonore – une voix synthétique créée à l'aide d'un logiciel qui reproduit en sons les chaînes de lettres écrites – se fera entendre. Elle lui dira « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! » en français et en anglais. Par

l'intégration de l'enregistrement sonore, l'artiste reproduit le discours écrit à l'oral. La stratégie discursive que nous avons identifiée est ici intensifiée par la synthèse vocale qui demande oralement cette fois-ci à l'internaute de révéler son secret. Les actants non humains que sont les sons contribuent donc également à la stratégie globale visant à intéresser les participants pour les faire agir (Nélide-Mouniapin, 2005 : 244).

Rappelons que le réseau qui se constitue dans le cas de l'œuvre de Net art est constitué d'entités hétérogènes. L'*agency* des objets que sont les textes, les sons et les images a une capacité à faire agir le participant (Barbier et Trepos, 2007). Dans notre cas, ils sont des médiateurs qui permettent d'installer la relation entre l'artiste et les internautes. Après s'être attardés sur les énoncés textuels et sonores, intéressons-nous enfin aux images qui se trouvent sur le site de l'œuvre, en particulier l'image de l'oreille que l'on retrouve sur la page d'accueil.

Puisant dans l'expérience qu'il a de la navigation sur le Web et après avoir entendu la synthèse vocale lui demandant de révéler son secret, l'internaute pose son curseur sur l'image de l'oreille et peut alors, au moyen d'un clic, accéder à la prochaine page. L'image de l'oreille⁵² est ici interprétée comme une image-icône, au sens de Hall (1993). Cette image-icône sur le site de l'artiste renvoie à des unités de sens spécifiques permettant aux participants d'interpréter cette image et de la décoder d'une certaine manière. En associant telle signification à tel signe, l'artiste (encodeur) s'attend à ce que ce signe soit décodé par le *public interprète* de la même manière qu'il l'a initialement encodé afin que la communication soit réussie (dans notre cas, le signe oreille renvoie par exemple à l'oreille virtuelle de l'artiste prêt à recueillir les secrets du participant). C'est l'articulation entre les phases d'encodage puis de décodage de ce signe qui permet la compréhension et la communication des deux côtés: l'artiste et le public. Comme le souligne Hall, « There is no intelligible discourse without the operation of code » (1993 : 95). Nous pensons que dans le cas du signe oreille, le décodage de la signification (ou du message) qui lui est associée semble plus naturel au décodeur pour reprendre les termes de Hall car:

« [...] simple visual signs appear to have achieved a 'near-universality' [...] however this does not mean that no codes have intervened; rather, that the codes have been profoundly naturalized. The operation of naturalized codes reveals not the transparency and 'naturalness' of language but the depth, the

⁵² Voir l'annexe V.

habituation and the near-universality of the codes in use. They produce apparent 'natural' recognitions. » (*Ibid*)

L'image de l'oreille indique donc la position d'écoute et de confident de l'interlocuteur (l'artiste). Si l'internaute désire répondre à cette sollicitation d'une confiance, il cliquera naturellement sur l'image pour poursuivre sa navigation et pour confier son secret. Il s'agit par ailleurs d'un « savoir partagé » (Nélide-Mouniapin, 2005) entre l'artiste concepteur du site et les participants. Nous pouvons donc effectuer un autre rapprochement entre le *game design* de jeu vidéo et la conception de l'œuvre de Net art au plan du rapport de proximité qui est créé par ce savoir partagé entre l'artiste et les participants. En effet, comme l'explique Nélide-Mouniapin :

« En utilisant des emprunts à d'autres codes sans explication, le *game design* prévoit un joueur disposant de compétences nécessaires pour les décoder. Ce savoir connu du *game design* et supposé au joueur constitue un savoir partagé à partir duquel se crée un rapport de proximité entre *game design* et joueur. Le partage d'un même savoir crée une complicité, qui permet de rendre le jeu plus attractif » (2005 : 247).

De son expérience du sens accordé à l'image-icône que représente l'image de l'oreille, l'internaute sait qu'il doit cliquer sur cet objet pour « se confier ». Cet actant non humain qu'est l'image de l'oreille le fera donc agir. De son expérience du jeu, le participant tentera de comprendre le fonctionnement du site en l'explorant et en actionnant les différents mécanismes ludiques qui se trouvent sur les pages de *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*. Enfin, pour transmettre son secret, il puisera dans son expérience du Web lui permettant de reconnaître le formulaire en ligne qui est utilisé dans de nombreux sites pour recueillir des informations. Après avoir inscrit son secret dans le champ de texte prévu à cet effet, il cliquera sur le bouton « Envoyez votre secret », un autre actant qui le fait agir. L'artiste prévoit ainsi dans la conception de son site un participant initié à certains codes du jeu et du Web.

5.3.2.3 La pré-inscription : Ce secret ne vous appartient plus !

Nous avons déjà évoqué chez *Mouchette.org* la présence d'un programme qui transmet à l'artiste l'adresse courriel et le nom du participant lorsque celui-ci clique sur un bouton pour envoyer une réponse à une question posée. Dans *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* la même fenêtre d'avertissement de téléchargement du programme s'affiche

lorsque l'internaute clique sur le bouton « Envoyez votre secret » pour transmettre son secret à l'artiste (figure 25).

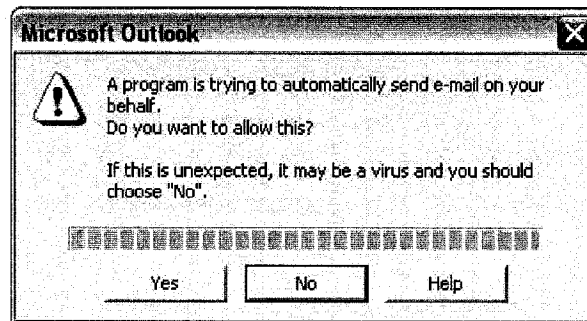


Figure 25: Fenêtre avertissant l'internaute du téléchargement du programme

Advenant le cas où l'internaute refuse de laisser ce programme identifier son adresse courriel pour envoyer son message - qu'il refuse d'adhérer au script proposé - son secret ne pourra pas être intégré à la matrice où sont regroupés tous les messages reçus par l'artiste. Par conséquent, il lui sera impossible de devenir participant à l'œuvre. Comme nous l'avons déjà expliqué dans le cas de *Mouchette.org*, le fait d'accepter que le programme identifie son adresse courriel représente pour l'internaute un point de passage obligé qu'il doit traverser s'il désire devenir un participant de l'œuvre. Dans l'entrevue qu'il nous a accordée, Frespech précise son intention :

« Le participant se soumet au fait qu'à partir du moment où il communique quelque chose comme étant un secret, il soumet le propre fait d'accepter des règles, c'est-à-dire que ce qu'il va donner ne lui appartiendra plus. C'est quand même une sacrée règle! » (Entrevue avec Nicolas Frespech, le 17 mars 2008).

En acceptant de soumettre une confidence, le participant accepte de se soumettre au script proposé par l'artiste. C'est-à-dire qu'il consent à ce que son secret soit anonymement diffusé dans l'œuvre globale qui regroupe toutes les contributions des autres participants. Ainsi, la traversée de ce point de passage obligé permet de faire converger les intérêts (dans ce cas, partager son secret) des participants dans un même espace : la page des secrets.

Accepter que son secret soit diffusé sur le site, c'est aussi manifester son consentement à devenir participant de l'œuvre. En ce sens, l'internaute effectue une pré-inscription qui lui permet de jouer le rôle d'un participant co-auteur de l'œuvre des *Secrets*.

Comme nous l'avons vu avec Mouchette, ce programme à télécharger est un dispositif technique qui fait agir les internautes. L'internaute acquiert donc un rôle de participant qu'au moment où il accepte « d'être pris dans une relation » (Akrich, 2006 : 171) où il aura à interagir non seulement avec des actants humains, mais aussi avec des non humains qui sont, dans notre cas, représentés par les pages du site Web de l'œuvre, les énoncés textuels, sonores ainsi que visuels, les fonctionnalités (formulaire en ligne et courriel) et les dispositifs techniques (boutons de navigation et programme à télécharger).

Jusqu'à maintenant, nous avons suivi l'artiste dans ses négociations avec les participants qu'il veut intéresser. Les différentes stratégies d'intéressement que nous avons présentées s'inscrivent dans une stratégie globale de communication qui vise à guider l'action du public pour permettre la constitution d'un réseau hétérogène d'actants engagés dans la construction d'une œuvre collective. Voyons maintenant comment cet enrôlement du public aboutit à une mobilisation des actants humains et non humains mis en scène dans l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* lorsque celle-ci doit faire face à une controverse.

5.3.3 Une œuvre censurée

L'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* de Nicolas Frespech a été l'une des premières œuvres de Net art faisant l'objet d'une acquisition publique en 1998 par le Fonds régional d'art contemporain (Frac) Languedoc-Roussillon de Montpellier en France alors sous la direction d'Ami Barak. Suivant les procédures habituelles d'acquisitions des œuvres (proposition par le Comité technique du Frac et décision entérinée par le Conseil de direction), *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* a été officiellement achetée en mars 1998.

Après avoir été présentée sur le site du Frac pendant plus de trois ans, l'œuvre de Nicolas Frespech disparaît soudainement du Web en décembre 2001. C'est après avoir consulté le site du Frac que Frespech se rend compte que l'œuvre n'y est plus diffusée. S'ensuit alors une série de démarches entreprises par l'artiste afin de savoir ce qu'il est advenu de cette œuvre, mais sans grand succès. Le 21 janvier 2002, Frespech reçoit enfin une lettre de la Direction de la culture de la région Languedoc-Roussillon expliquant les raisons de la censure de l'œuvre :

« Sans se prononcer sur la qualité artistique, la Chambre régionale des comptes du Languedoc-Roussillon a constaté que ‘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’ » (Extrait de la lettre envoyée par la Direction de la culture de la région Languedoc-Roussillon à l’artiste Nicolas Frespech, 21 janvier 2002)⁵³.

Dans cette lettre, on indique aussi à l’artiste que l’œuvre sera conservée dans les réserves du Frac avec d’autres acquisitions jusqu’à ce qu’une décision soit prise par la Chambre régionale des comptes. Les nombreuses démarches entreprises par l’artiste pour qu’on lui prouve que son œuvre se trouve bel et bien dans la réserve du Frac se sont avérées infructueuses et il considère aujourd’hui son œuvre comme étant détruite. À la censure du Frac s’ajoute le refus de la part de l’hébergeur Zarcrom de fournir une copie de sauvegarde de l’œuvre au moment de la censure. Cette situation aboutit à l’impossibilité pour l’artiste de mettre la main sur une copie de l’œuvre originale :

« Je n’ai plus accès à rien. C’est-à-dire que l’internaute ne pouvait plus accéder à l’œuvre et moi je n’ai même plus accès au FTP⁵⁴. Tout était coupé. » (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008).

Rappelons que pour Fourmentaux (2000), l’œuvre de Net art doit demeurer inachevée « par principe » dans le sens où elle doit demeurer sur le Web à la disposition du public afin que ce dernier puisse y poser des actions pour assurer sa construction perpétuelle. L’œuvre est donc considérée comme un *work in progress*, comme Frespech se plaît à la définir.

Retirer l’œuvre du site du Frac, c’est donc priver cette œuvre d’une spécificité qui est constituante de l’œuvre de Net art et qui est au cœur de la démarche artistique privilégiée par un bon nombre d’artistes du domaine comme nous l’avons montré, par exemple, dans le cas de Mouchette. Pour Nicolas Frespech, cette censure de l’œuvre est doublement pénalisante : « C’est un site quasi communautaire. On me coupe la parole à moi, l’artiste, mais aussi à tous ceux qui envoient leur secret » (*Digipresse*, 25 février 2002).

La controverse entourant la censure de l’œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* a rapidement attiré l’attention des médias qui se sont pris d’intérêt pour l’affaire comme l’explique Frespech : « Il y a eu très vite un relai des médias. Par exemple, il y a eu

⁵³ Pour consulter la version intégrale de cette lettre, reportez-vous à l’annexe VI.

⁵⁴ *File Transfer Protocol* (protocole de transfert de fichiers) : codes d’accès permettant de procéder aux mises à jour du site.

Libération. Des gens qui ont fait bouger l'affaire. Après, effectivement, il y a eu les gens. Il y a eu une mobilisation très intéressante et très chaleureuse.» (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008). Des journaux français tels que *Libération*, ainsi que des revues comme le cybermensuel québécois *Archée*, revue sur le Web consacrée aux arts médiatiques, et même le magazine français *Les Inrockuptibles* ont publié des articles sur la censure de l'œuvre de Frespech. Ces articles, en plus d'informer le public sur la controverse opposant l'artiste au Frac Languedoc-Roussillon, ont fait part du désir de l'artiste de donner accès à l'œuvre en « exil électronique » comme le montre l'extrait de l'article suivant publié dans le journal français *Libération* :

« L'œuvre étant en perpétuelle évolution, son intégrité devrait passer par sa mise à disposition du public. Lassé d'être ainsi pris en otage, Nicolas Frespech a lancé un SOS numérique pour un "exil électronique". D'ici peu, les *Secrets* seront démultipliés. Quoi qu'en disent les politiques » (*Libération*, 15 mars 2002).

Cependant, l'artiste, n'ayant plus accès au FTP ni à la copie de sauvegarde de l'œuvre de l'hébergeur, s'est empressé de bricoler une version « exil » de l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* à l'aide des fragments des *Secrets* trouvés sur son disque dur. Par la suite, il lance un appel au public via sa liste de diffusion pour héberger cette version de l'œuvre sur un autre serveur en mettant à la disposition du public un fichier ZIP contenant la version exil de l'œuvre. Il fallut peu de temps avant que des internautes aient vent de l'affaire et que les *Secrets* refassent surface sur le Web. En effet, grâce à l'intervention et au soutien d'internautes et d'acteurs du domaine de l'art, l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* est toujours accessible sur le Web. Ils deviennent ainsi des porte-parole d'une œuvre d'art censurée sur Internet. En voici un exemple :

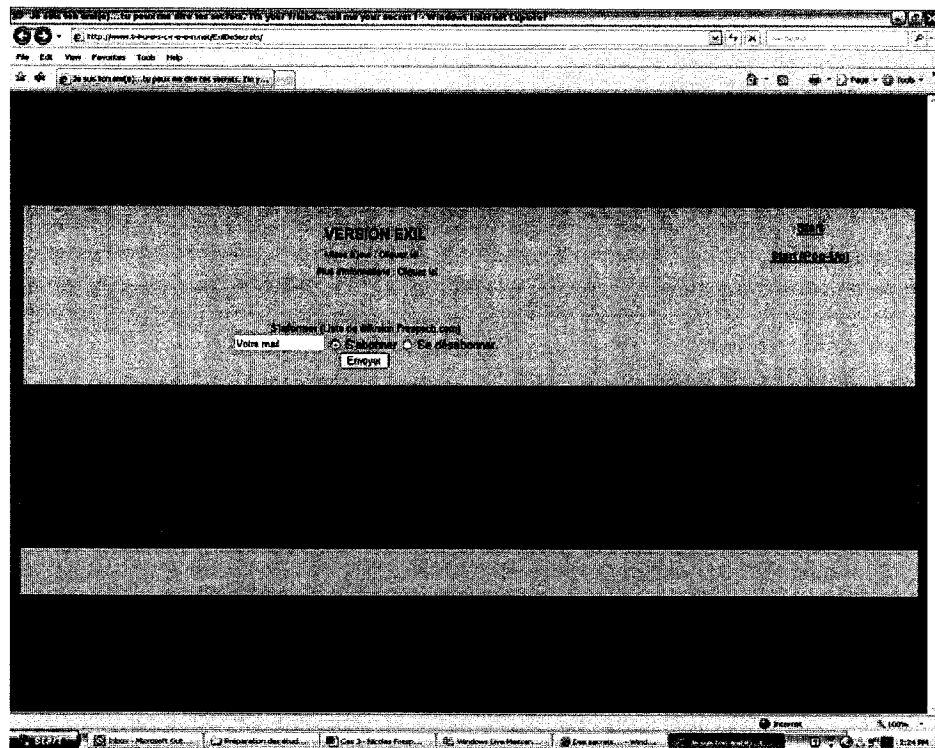


Figure 26: Site miroir de l'œuvre des Secrets hébergé en exil,
<http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/ExilDeSecrets/>

BlueScreen⁵⁵ héberge l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* depuis plusieurs années. Peu de temps après avoir entendu l'appel effectué par l'artiste pour héberger l'œuvre en exil, il s'est emparé du fichier contenant la version exil du site pour la diffuser sur son site Web qui est hébergé sur un autre serveur. En effectuant cette action, BlueScreen s'érige en porte-parole de l'œuvre et de l'artiste, c'est-à-dire qu'il agit en leur nom en diffusant le site sur son propre site Web. D'ailleurs, il représente aussi la voix de milliers de participants de l'œuvre qui sont venus sur le site pour se confier durant ses trois années d'existence sur le site du Frac Languedoc-Roussillon, mais il est aussi la voix de milliers de secrets dont seulement une fraction ont pu être récupérés pour être intégrés à la version exil de l'œuvre.

Dans le même ordre d'idées, un organisme spécialisé dans l'expérimentation et la création audiovisuelle s'est aussi porté à la défense des *Secrets*. En effet, l'œuvre de Frespéch a été hébergée pendant un certain temps sur le site Web du Centre International de

⁵⁵ <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/ExilDeSecrets/>

la Création Vidéo (CICV) Pierre Schaeffer de Montbéliard en France. Bien que le CICV ait officiellement fermé ses portes en 2005 et que son site Web n'existe plus, les œuvres que contenait ce site – dont la version exil des *Secrets* - sont toujours accessibles via le site de l'ancien serveur du CICV Pierre Schaeffer⁵⁶.

Nous constatons à ce point la multitude d'actants humains et non humains (les différents sites Web) mis en scène dans cette controverse. Un blogue créé par l'artiste en 2004 visant à documenter l'affaire informe le public sur la totalité des actions qui ont été entreprises pour ramener l'œuvre sur le site du Frac⁵⁷. Sur ce blogue, l'artiste affiche tous les documents relatifs à cette affaire, qu'ils soient retranscrits ou en hyperlien. Ces documents représentent les traces d'un réseau d'actants qui s'est progressivement constitué : lettres de l'artiste envoyées au Frac Languedoc-Roussillon et à la Chambre des comptes, réponses des institutions publiques, articles rédigés dans des médias traditionnels et électroniques (revues, journaux, magazines, blogues, etc.), réactions des internautes sur le blogue, réactions de l'hébergeur ZARCROM, lettre rédigée par l'ancien conservateur du Frac Ami Barak, annonces de conférences de presse sur des sujets touchant à la censure et la conservation des œuvres d'art sur le Web, etc. Ces documents produits par divers actants humains (artistes, conservateurs, hébergeurs, internautes, etc.) sont des actants non humains mobilisés par l'artiste visant à engager le public dans l'action afin que l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* retrouvent sa place là où elle doit être, c'est-à-dire sur le site du Frac Languedoc-Roussillon. S'ajoutent à ces actants non humains, les courriels de l'artiste adressés aux membres de la liste de diffusion les informant des déroulements de l'affaire comme le montre la capture d'écran suivante :

⁵⁶ <http://arscenic.org/spip.php?rubrique2>

⁵⁷ <http://lessecrets.20six.fr/>

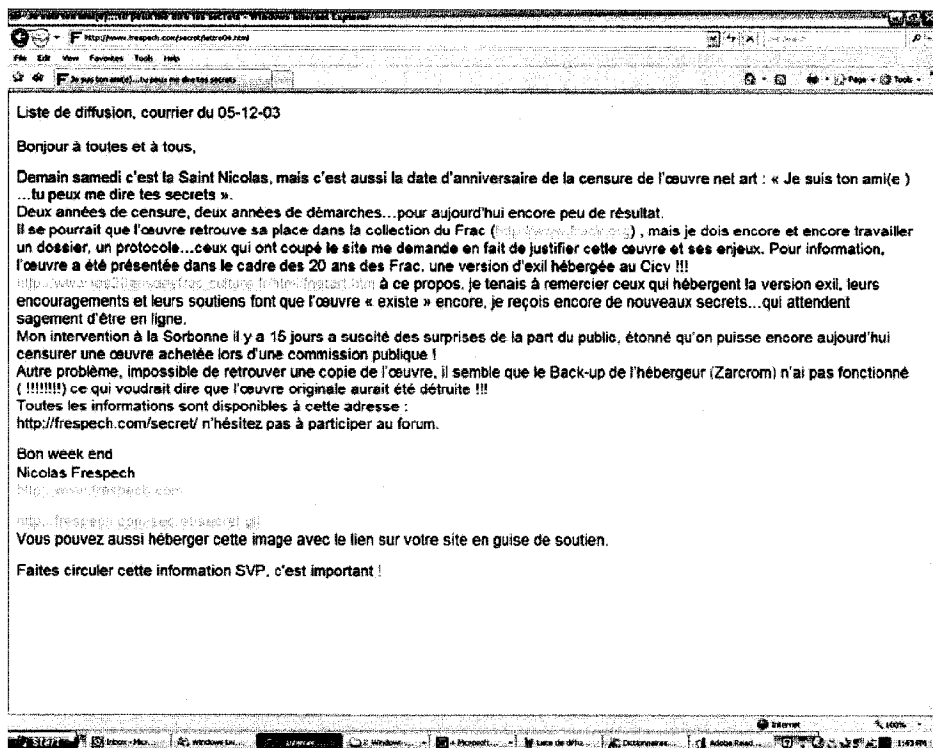


Figure 27: Courriel adressé aux abonnés de la liste de diffusion de Nicolas Frespech (daté du 5 décembre 2003), <<http://www.frespech.com/secret/lettre04.html>>

Dans ce courriel, adressé aux membres de la liste de diffusion à l'occasion du deuxième « anniversaire » de la censure des *Secrets*, l'artiste remercie les membres qui hébergent la version exil de l'œuvre des *Secrets* et qui font en sorte que l'œuvre « existe » encore sur le Web. L'ajout des guillemets pour encadrer le mot n'est pas innocent puisque Frespech insiste sur le fait que cette version de l'œuvre n'est pas l'œuvre originale :

« Je tiens à dire que ce que l'on voit du site sur Internet des *Secrets* n'est pas le site des *Secrets* car l'œuvre des *Secrets*, son essence même, c'était d'être un *work in progress* sur un serveur d'art. À moment donné, j'ai récupéré des morceaux de l'œuvre que j'avais sur mon disque dur et j'ai décidé d'en faire une version exile pour montrer à quoi ressemblait cette œuvre » (Entrevue avec Nicolas Frespech, 17 mars 2008).

Il faut comprendre que l'œuvre qui existe encore sur le Web aujourd'hui permet aux internautes de consulter une « représentation » de ce que l'œuvre a été. Elle est en quelque sorte, avec le blogue *Autour de la censure des Secrets*, la mémoire d'une œuvre aujourd'hui prétendument détruite. Cette version de l'œuvre n'est pas connectée au réseau, il est donc impossible de l'actualiser et d'y intégrer les nouveaux secrets reçus par l'artiste depuis la

disparition du site. Secrets qui « attendent d'être en ligne » comme il le souligne dans son courriel.

Le blogue *Autour de la censure des Secrets* (figure 28) illustre bien cette mobilisation des actants humains et non humains impliqués dans la controverse. D'un côté, on retrouve les actants mobilisés pour assurer la continuité de l'œuvre des *Secrets* sur le site du Frac et, de l'autre côté, les actants mobilisés en faveur de son retrait. Pour Callon, « mobiliser, comme le mot l'indique, c'est rendre mobiles des entités qui ne l'étaient pas » (1986a : 197). Cette mobilisation est le fruit de nombreux déplacements nécessaires (*Ibid*) permettant de faire converger les intérêts en un lieu précis, c'est-à-dire dans notre cas le blogue des *Secrets*. Par exemple, il y a eu un déplacement lorsque l'artiste a numérisé la lettre de la Chambre régionale des comptes pour la transformer en fichier numérique et la diffuser sur le blogue. Le même scénario est reproduit à de nombreuses reprises que ce soit lorsque l'artiste diffuse un résumé de sa conversation téléphonique avec l'hébergeur ZARCROM ou bien lorsqu'il retransmet intégralement un article du journal *Libération* sur ce blogue.

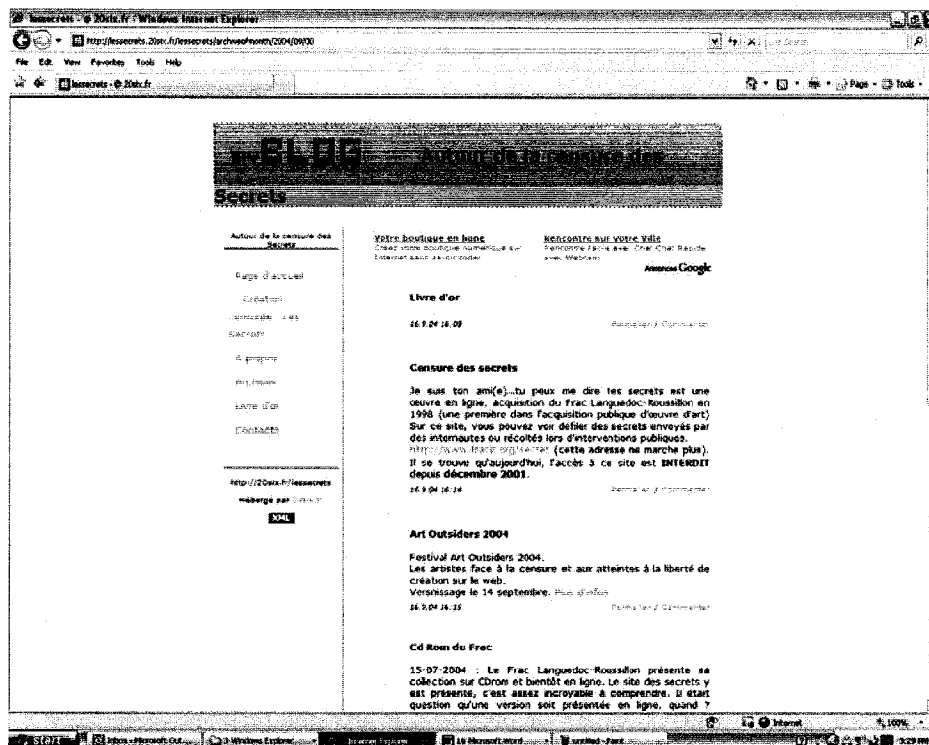


Figure 28: Blogue *Autour de la censure des Secrets*, <<http://lessecrets.20six.fr/>>

Ainsi, l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* a fait l'objet de nombreux *déplacements* depuis sa censure en décembre 2001. Les porte-parole qui hébergent la version exil de l'œuvre censurée assurent – par le déplacement de l'œuvre sur un autre serveur – la présence du site *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* sur le Web. On compte aujourd'hui sur la toile quelques sites qui diffusent encore l'œuvre interdite et ceux-ci sont les traces des actions de porte-parole enrôlés et mobilisés qui effectuent cette action au nom de l'artiste. Préalablement à ces déplacements, l'œuvre sera transformée par Frespech afin de permettre aux porte-parole de se l'approprier : transformation de l'œuvre originale en Flash en une version exilée à l'aide des morceaux existants de l'œuvre, conversion du nouveau fichier en fichier compressé ZIP, mise à disposition du fichier par le téléchargement vers le serveur du site de Frespech, téléchargement du fichier ZIP par les internautes, décompression du fichier et hébergement de la version exil de l'œuvre sur de nouveaux serveurs. Ce processus de transformation de l'œuvre permet de faciliter l'appropriation et la manipulation de la version exil des *Secrets* par les porte-parole enrôlés et mobilisés qui se chargeront de la diffuser sur leur site (Latour, 1985, cité par Callon, 1986a : 197).

CHAPITRE 6 : MISE EN PERSPECTIVE ET DISCUSSION DES RÉSULTATS

Notre questionnement de départ consistait à nous demander quelles sont les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour favoriser un enrôlement du public aux œuvres de Net art. Les outils de description extrêmement utiles fournis par la théorie de l'acteur-réseau de Callon et Latour nous ont permis d'appréhender l'œuvre en acte afin d'en dégager les stratégies d'intéressement : stratégies de pré-inscription, stratégies discursives, stratégies de fidélisation et stratégies vidéoludiques. Ce chapitre a pour but de mettre en perspective les différents constats qui ressortent de l'analyse des données du chapitre précédent qui nous ont menés à produire le schéma du fonctionnement de ces stratégies.

6.1 LES STRATÉGIES DE PRÉ-INSCRIPTION

Grâce aux travaux d'Akrich sur la description de l'objet technique, qui s'inscrivent dans la continuité de la théorie de l'acteur-réseau, nous avons considéré l'œuvre de Net art comme un script, un scénario, que l'utilisateur du site (éventuellement participant à l'œuvre) doit activer. Effectivement, dans le cas des œuvres de Net art que nous avons étudiées, nous constatons que l'artiste prévoit, dès la phase de conception du site, les rôles que les participants seront appelés à incarner. Dans le cas de Mouchette, le rôle de l'internaute passe à celui de *participant* lorsque celui-ci envoie une réponse à l'une des nombreuses questions posées par la fillette de 13 ans. Son rôle de participant passera à celui de *porte-parole* de Mouchette et de son site lorsqu'il se créera un identifiant sur l'interface de partage d'identité. Cela lui permettra de parler et de poser des actions au nom de tous les actants humains et non humains représentés dans le site de *Mouchette.org*.

D'autre part, chez Auber, l'internaute devra d'abord s'enregistrer comme *utilisateur* du wiki et apprendre le fonctionnement du dispositif avant de pouvoir y accéder et enfin devenir *participant* à une expérience du *Générateur Poétique*. Ainsi, sans la participation des internautes, l'œuvre de Net art ne peut *se faire* et demeure à l'état de « chimère » (Akrich, 2001 : 163). La prise de rôles par les actants du réseau est donc centrale à la réalisation d'une œuvre d'art collective sur Internet. En effet, nous avons soulevé dans

l'analyse le fait que les internautes participants deviennent co-auteurs de l'œuvre grâce aux actions qu'ils posent sur celle-ci.

Cependant, être co-auteur ne suppose pas une liberté totale des internautes participants. En effet, ces derniers doivent obéir à des règles – des prescriptions – qui sont parfois explicitées dans les pages du site de l'œuvre ou qui sont inscrites dans le dispositif comme tel pour assurer le « bon usage » des dispositifs et/ou de l'œuvre. Suivant cette optique, nous pouvons dire que les internautes sont placés *sous* le script⁵⁸ de l'œuvre, c'est-à-dire que leur participation est encadrée afin de faire converger les intérêts de chacun en des lieux précis. Pour sa part, l'artiste crée les espaces d'interaction, fixe les règles du jeu et les points de passage obligés afin que les intérêts de tous les participants puissent converger vers un même lieu que ce soit, par exemple, la page *Lullaby for a Dead Fly* sur *Mouchette.org*, le dispositif de création collective du *Générateur Poïétique*, ou la page des secrets de l'œuvre de Frespech. En ce sens, nous pouvons avancer que l'artiste est placé *au-dessus* du script puisqu'il met à la disposition du public un système artistique sur Internet dont il tire les ficelles.

La théorie de l'acteur-réseau connaît certaines limites qui ne nous permettraient pas de pouvoir analyser les énoncés et les inscriptions identifiés sur les pages des sites Web, notamment au plan de l'énonciation. En effet, Bardini nous rappelle que l'une des principales critiques apportées à cette théorie est l'absence d'une théorie de l'énonciation, et cela malgré la récupération du vocabulaire sémiotique actanciel de Greimas par Latour et Callon (Bardini, 2007 : 13). Pour combler cette lacune, nous nous sommes penchés sur les travaux en pragmatique de la linguistique d'Austin, de Searle et de Kerbrat-Orecchioni pour analyser les énoncés et les inscriptions que nous avons identifiés sur les pages des œuvres de Net art à l'étude. En mobilisant la théorie des actes de langage, nous avons identifié la première grande stratégie commune aux trois cas : la stratégie discursive.

⁵⁸ Nous avons déjà abordé le script de l'objet technique en référence à Akrich (2001). L'idée pour l'utilisateur d'être placé sous le script ou au-dessus du script a été abordée par Bruno Latour, en référence aux travaux d'Akrich, dans sa communication *What is organizing? A mediation on the bust of Emilio Bootme in praise of Jim Taylor* dans le cadre du colloque en hommage à James Taylor intitulé *Qu'est-ce qu'une organisation? Matérialité, action et discours* qui s'est tenu à Montréal les 21 et 22 mai 2008.

6.2 LES STRATÉGIES DISCURSIVES AU CROISEMENT DE L'INTERACTIVITÉ ET DE LA PERFORMATIVITÉ

À la lumière des analyses que nous avons effectuées, nous avons dégagé trois types d'actes de langage correspondant soit à la *demande d'un dire* (la question) ou soit à la *demande d'un faire* par une formulation directe (l'ordre) ou indirecte (la suggestion) de la requête. Grâce aux propositions interrogatives, l'artiste initie un dialogue avec les participants. L'analyse du cas de *Mouchette.org* montre comment l'artiste ouvre un échange avec les participants en posant une question et comment ce questionnement la place dans une position de receveur d'information. Les réponses des participants reçues par l'artiste qui sont rassemblées dans des œuvres collectives telles que *Lullaby for a Dead Fly* ou *A Suicide Kit for Christmas* sont les traces de ce dialogue. L'acte de langage qu'est la question constitue donc un moyen pour l'artiste de faire générer du texte par les participants et celui-ci sera une partie intégrante de son œuvre comme elle le souligne :

« Pour moi, je sens beaucoup le texte comme moyen de communication, c'est la nature du texte. Par exemple, j'ai toujours été intéressé, comme je travaille beaucoup sur le texte depuis longtemps, par la génération de texte, *text generation*, comment faire pour que le texte puisse s'écrire tout seul. C'est ça les machines génératives de textes. J'ai toujours été fascinée par ça. Au fond, il y a dans les actes de langage humains, des principes génératifs de texte qui sont très simples : je t'ai posé une question parce qu'il y aura une réponse » (Entrevue avec Mouchette, 13 décembre 2007).

Pour les artistes du Net art, il y a plusieurs façons d'amener quelqu'un à faire quelque chose. Nous avons identifié des requêtes dans les trois œuvres à l'étude, qu'elles soient formulées de façon directe ou indirecte. Dans le cas de *Mouchette.org*, ces requêtes sont souvent formulées directement sous la forme d'un ordre, par exemple « Tire sur ce chat! », « Cliquez sur moi » ou « Dîtes moi! ». Dans le *Générateur Poïétique*, on demande aussi directement à l'internaute de *faire* : « Cliquez pour participer ». Chez Frespech, la requête sera indirecte et adoucie en la formulant comme une suggestion « Je suis ton ami... *tu peux me dire tes secrets!* ». Comme nous l'avons vu précédemment, cette œuvre de Frespech repose sur un rapport de proximité rendu possible par la sollicitation d'une confiance et par la mobilisation des embrayeurs énonciatifs « Je » et Tu ». Une requête directe sera cependant adressée lorsque l'artiste demandera au participant « Envoyez votre secret » et ce dernier doit cliquer sur le bouton prévu à cet effet pour dire son secret. Dans tous ces cas, on constate qu'on y trouve indiscutablement des demandes de faire et que ces énoncés sont performatifs.

Comme nous l'avons mentionné, les artistes demandent au participant de cliquer pour tuer, cliquer pour dire, cliquer pour envoyer ou cliquer pour participer. Si le participant clique, il répond ainsi à la demande et accomplit, par le fait même de cliquer, l'action dénommée par le texte inscrit sur le bouton (l'acte qu'il dénomme). En clair, cela veut dire qu'en cliquant sur le bouton le participant a tantôt tué, dit, envoyé ou participé.

Ainsi, dans cette recherche, nous avons relevé la dimension performative de l'œuvre de Net art. Nous avançons même, à la lumière de nos résultats, que la performativité est une caractéristique du Net art. Elle est rendue possible grâce à la mise en place de dispositifs interactifs qui permettent aux participants de répondre aux actes de langage interactifs énoncés par les artistes, permettant ainsi l'établissement d'un dialogue. Dans le cas des œuvres de Net art que nous avons étudiées, la fonction illocutoire ne se limite pas à quelques clics de souris en réponse à des questions, à des requêtes ou à une offre de contenu, c'est-à-dire qu'elle n'est pas que *réactive*, pour reprendre le terme de Julia (2006 : 124). Au contraire, la fonction illocutoire de l'œuvre de Net art est aussi *interactive* – aussi qualifiée d'*initiative* par Julia – puisque les artistes mobilisent des « dispositifs interactifs fondés sur la co-construction, ici plus conséquente que l'acceptation, dans l'énonciation de prochains contenus » (Julia, 2006 : 127). À ce sujet, Julia précise sa pensée en mettant de l'avant l'idée suivante :

« Que ce soit en ré-agençant les items relatifs à une notion, en explorant une partie d'un musée au fil d'une 'visite virtuelle', ou en se démenant dans l'univers foisonnant d'un jeu, le dispositif convoque alors une part d'initiative de l'utilisateur, et se dérobe à fournir de façon exhaustive une liste des possibles, parmi lesquels comme dans l'offre auctoriale, il conviendrait uniquement de choisir » (*Ibid*).

En effet, nous avons vu, par exemple dans le cas de *Mouchette.org*, que c'est le participant qui initie le mouvement pour tuer (cliquer) la mouche (bouton) qui se déplace sur la page-écran comme on le fait dans un jeu vidéo. C'est aussi le participant qui prend l'initiative de prolonger le dessin d'un autre participant dans une expérience du *Générateur Poiétique* en s'engageant ainsi dans la co-construction d'une œuvre collective. Enfin, c'est le participant qui, par l'initiative de mouvements effectués par le truchement de la souris, enclenche les enregistrements sonores et les animations graphiques de l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*. Ainsi, la force illocutoire de l'œuvre de Net art est à la fois réactive et initiative – Julia propose le terme global « prospective » – parce qu'elle sollicite la réaction

(discursive ou physique) du public par la mobilisation d'actes de langage comme la question ou la requête tout en laissant une part d'initiative aux internautes pour découvrir l'œuvre.

Les stratégies discursives visent à engager discursivement et physiquement les participants dans la création d'une œuvre sur Internet par la mobilisation d'actes de langage interactifs qui impliquent très fortement l'internaute. Dans le cas de *Mouchette.org*, la stratégie discursive l'engage aussi corporellement en l'invitant à la performance (c.f. *My Flesh & My Blood*). Grâce aux stratégies discursives, l'œuvre devient le siège d'un dialogue entre l'artiste et les participants, dialogue qu'on dira médiatisé par ordinateur et rendu possible par la connexion au réseau Internet. En ce sens, ces œuvres sont véritablement interactives et permettent l'avènement d'un dialogue interfacé par la mise en œuvre de ces stratégies.

6.3 LES STRATÉGIES DE FIDÉLISATION : LA RITUALITÉ DE PARTICIPER À L'ŒUVRE DE NET ART

En début de travail, nous avons posé un certain nombre de propositions de recherche. Par la première proposition, nous avons voulu voir si nous pouvions concevoir les tactiques de fidélisation présentées par Fourmentraux (adressage personnalisé et communication rituelle) comme des stratégies d'intéressement visant à faire adopter au public une posture active vis-à-vis de l'œuvre de Net art.

La tactique de fidélisation consistant en l'adressage personnalisé que Fourmentraux avait identifié chez Mouchette est aussi, comme nous l'avons montré dans l'analyse, une stratégie d'intéressement visant à enrôler individuellement chacun des participants dans l'action. Par l'envoi sporadique de courriers électroniques adressés directement à chacun des participants de l'œuvre, l'artiste tente d'intéresser le participant à revenir visiter l'œuvre et à y poser de nouvelles actions. Pour Fourmentraux, ces messages de Mouchette sont des tentatives de séduction, au sens littéral, qui invitent le participant qui lui a laissé son adresse courriel à aller consulter des liens menant vers des pages inédites spécialement conçues pour lui ou pour elle.

La communication rituelle est la seconde tactique de fidélisation présentée par Fourmentraux que nous identifions comme une stratégie d'intéressement. Nous avons vu, dans le cas du *Générateur Poiétique*, comment un collectif d'internautes s'organise pour créer en temps synchrone une œuvre collective sur Internet grâce à la mise à disposition d'un

espace d'interaction et de création synchrone. Les participants qui désirent participer à une expérience du générateur doivent préalablement s'inscrire à la liste de diffusion, apprendre le fonctionnement du logiciel *Bitmap* par l'entremise des articles du wiki qui accompagne le dispositif et s'engager à se rencontrer au moment prévu pour créer une image collective en temps réel. Ils se soumettent ainsi à un rituel qui encadre la participation des internautes.

Nous avons suivi les analyses proposées par Fourmentraux et nous avons décidé de pousser l'analyse plus loin, notamment en mobilisant les notions relatives aux rites d'accès de Goffman (1973) qui nous ont permis d'analyser les échanges qui s'accomplissent au sein des espaces d'interaction des œuvres étudiées. Dans les trois cas, nous avons identifié et analysé des énoncés textuels, graphiques et sonores qui sont les traces d'un dialogue qui a eu lieu entre l'artiste et les participants, voire entre les participants eux-mêmes. Nous avons ainsi montré que la typologie proposée par Fourmentraux ne prend pas en compte toutes les formes de communication rituelle. L'analyse de nos résultats nous a amenés à préciser les conclusions de Fourmentraux en soulignant l'importance des rites d'accès en ce qui a trait à l'interaction produite dans le contexte d'œuvres de Net art.

En effet, l'enregistrement sonore qui salut les participants en leur disant « Bonjour! » lorsque ceux-ci arrivent sur les pages de *Mouchette.org* nous fait passer d'une relation potentielle à une relation effective. L'artiste se présente comme étant une petite fille de 13 ans qui vit à Amsterdam et demande à l'internaute de révéler son nom sur la page *Little Fly*. Elle initie ainsi la relation par le rituel d'accès engendré par la présentation. Les mêmes conclusions peuvent être tirées dans le cas de l'œuvre de Frespech, lorsque le titre de l'œuvre et l'enregistrement sonore annoncent à l'internaute « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! ». Cette fois-ci, cependant, la relation reste anonyme, mais l'artiste mise sur l'établissement d'un rapport de proximité qui est au cœur de la stratégie discursive qu'il met en œuvre. Dans ces deux cas, les artistes annoncent, dès la phase d'exploration du site, leur position d'ouverture et leur disposition à entreprendre un dialogue.

Il est intéressant de constater que, dans le cas du *Générateur Poïétique*, ce sont les participants qui font usage de ces rites d'accès lorsque ceux-ci se rencontreront dans l'espace de création synchrone au moment du rendez-vous. Grâce à l'outil de dessin dont ils disposent pour dessiner, les participants usent de créativité pour signifier leur arrivée en dessinant une binette souriante, en écrivant un « Bonjour! », « Salut », « Hi », « Hello! », etc. et même

aussi en écrivant leur nom ou le nom de leur avatar. Pour marquer la fin de leur participation au processus de création, ils dessineront une main qui signifie un « Au revoir! » ou ils écriront textuellement « Bye ! », « Ciao », « À + », etc. qui sont aussi des rituels d'accès (rituels d'adieu) visant, cette fois-ci, à clore l'échange.

Ces stratégies de fidélisation permettent donc d'ouvrir, et bien souvent de maintenir, la relation entre le participant et l'artiste de l'œuvre et de s'assurer l'engagement des actants du réseau. Le dialogue est généralement établi entre les artistes et le public, mais parfois il survient entre les participants entre eux comme dans le cas du *Générateur Poïétique*. Dans ce cas précis, ce sont les participants eux-mêmes qui mobilisent des rites d'accès assurant ainsi leur engagement dans la tâche de création.

6.4 LA STRATÉGIE VIDÉOLUDIQUE OU COMMENT LE NET ART SE NOURRIT-IL DU JEU ?

D'autre part, avec notre seconde proposition, nous avons tenté d'effectuer un rapprochement entre l'œuvre de Net art et l'œuvre vidéoludique (jeu vidéo) au plan des stratégies dites vidéoludiques. Les artistes du Net art conçoivent des mécanismes ludiques visant à enrôler le participant dans l'univers de l'œuvre interactive en le faisant agir.

Par exemple, dans le cas de Mouchette, il s'agit d'une mouche animée que l'on doit écraser d'un clic de la souris, ou bien de l'image sautillante d'un chat qui feule et qui crache que le participant doit tuer à la demande de la fillette en cliquant sur le bouton qui lui ordonne « Tire sur ce chat ! ». Les actions du participant sur ces dispositifs techniques lui font accéder à d'autres pages et poursuivre sa découverte du site, tout comme le joueur accède à un autre niveau (*level*) lorsqu'il parvient à valider un point d'entrée pour poursuivre son aventure dans un jeu vidéo. La conception et la mise en place de ces mécanismes ludiques visent à engager les participants de l'œuvre dans l'univers proposé par l'artiste. À ce sujet, Mouchette explique :

« Ce n'est pas tant de donner des ordres, mais c'est d'essayer de les engager dans la fiction. Leur faire considérer comme normal qu'ayant cliqué sur un bouton, ils aient tué le chat. Bon en plus ce chat il est tellement énervant à pousser des cris et à bouger que de toute façon on a envie de le faire. Donc, tout ça est dans la mesure où on a envie de se débarrasser de ce chat qui vous énerve, et qu'elle vous dit 'on clique là-dessus, on tue !'. On a pratiquement happé les gens dans la fiction. Et ils vont le faire. Ils vont cliquer et donc ils auront joué au chat qu'on tue. Juste pour se débarrasser de l'image, ils ont été

aspirés dans la fiction. Même pas invité, mais happé, aspiré dans la fiction, parce que c'est composé, oui, c'est composé. » (Entrevue avec Mouchette, 13 décembre 2007).

L'artiste met d'ailleurs ici en lumière l'idée proposée par Akrich (2006) et Latour (2008) d'un script, d'un scénario, qui doit être énoncé par les participants afin que l'œuvre puisse se réaliser.

Les travaux sur l'énonciation dans le jeu vidéo (Nélide-Mouniapin, 2005) se sont avérés d'une grande utilité pour étudier l'énonciation dans l'œuvre de Net art. Par exemple, dans l'œuvre de Nicolas Frespech, on s'adresse directement à l'internaute en lui demandant « *tu* peux me dire tes secrets! ». Le pronom personnel « *tu* » est un embrayeur énonciatif qui produit un effet d'identification entre le participant et l'œuvre qui se présente à lui. Alors que, dans l'œuvre vidéoludique, on s'adresse souvent au joueur par l'intermédiaire du personnage qu'il incarne dans le jeu vidéo (par exemple Mario et Luigi des jeux de la console Nintendo), dans l'œuvre de Net art on s'adresse directement à l'internaute pour l'amener à s'engager dans la fiction de l'œuvre comme nous le montre l'étude de *Mouchette.org* et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*.

Cependant, l'action sur les mécanismes ludiques n'a pas seulement pour effet de permettre l'accès aux divers éléments préétablis d'une histoire, comme dans les cas de *Mouchette.org* ou des *Secrets*. En effet, dans le cas du *Générateur Poiétique*, l'action sur les mécanismes ludiques permet de créer la narration, qui se passe au plan graphique. Disposant d'une palette de couleurs et d'une mosaïque au nombre de pixels limité, le participant doit coordonner son action à celle des autres pour produire une image globale cohérente. Les participants se trouvent alors engagés dans une boucle de rétroaction et tenteront de faire écho aux dessins des cases voisines ou de proposer de nouvelles pistes de création aux autres participants qui pourront décider de suivre ou non cette nouvelle donne. Et comme dirait Lévy (1994) :

« Au lieu de diffuser un message vers des récepteurs extérieurs à la démarche de création, invités à donner un sens à l'œuvre après coup, l'artiste tente ici de constituer un milieu, un agencement de communication et de production, un événement collectif qui *implique* les destinataires, qui transforme les herméneutes en acteurs, qui mettent l'interprétation en boucle dans l'action collective » (1994 : 123).

Pour Latour, l'actant humain n'agit pas, on le *fait* agir (2006 : 67). La mise en place de ces mécanismes ludiques vise justement à faire agir l'actant humain pour l'engager dans le jeu proposé par l'œuvre de Net art. Ces mécanismes sont tantôt une image à cliquer, un formulaire à compléter, une case à cocher, une énigme à résoudre ou un dessin à réaliser. Nous constatons donc ici le rôle incontournable que jouent les dispositifs techniques et les divers objets dans l'action, c'est-à-dire en tant que médiateur. Ces objets sont inscrits dans le script de l'œuvre de Net art comme dans le scénario d'un jeu vidéo.

6.5 LES CONTROVERSES : DE LA MOBILISATION DES ACTANTS ENRÔLÉS À L'ÉMERGENCE D'UN LÉVIATHAN

Deux des trois œuvres que nous avons étudiées ont fait face à une controverse : *Mouchette.org* de Mouchette et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!* de Nicolas Frespech. Dans le premier cas, il s'agit d'une partie de l'œuvre (*My quiz*) qui a dû être retirée pour des raisons de droits d'auteur et dans le second cas une œuvre complète fut censurée pour des raisons qui demeurent encore obscures à ce jour si ce n'est que la Chambre régionale des comptes de la région Languedoc-Roussillon a ordonné son retrait du site du Frac parce qu'elle a jugé obscène le contenu de l'œuvre. Dans les deux cas, des actants humains et non humains préalablement intéressés et enrôlés se sont mobilisés pour soutenir la diffusion des œuvres censurées sur Internet.

En suivant les traces laissées par les associations d'acteurs hétérogènes et à travers les processus d'intéressement et d'enrôlement que nous avons décrits, force est de constater qu'une collectivité émerge. « Emerges a 'Leviathan', a super-actor that seems to be much larger than any individuals that constitute it, and yet it is but an association – a network – of these individuals, equipped with a 'voice' » (Czarniawska et Hernes, 2005 : 7). En effet, nous avons vu comment un système d'actants, une collectivité, co-auteurs de l'œuvre prend forme, agit et parle au nom de Mouchette et de Frespech. Les actants effectuent ainsi une traduction de l'œuvre de Mouchette et de Frespech. Pour Callon, traduire

« c'est également exprimer dans son propre langage ce que les autres disent et veulent, c'est s'ériger en porte-parole. À la fin du processus, s'il a réussi, on n'entend plus que des voix parlant à l'unisson et se comprenant mutuellement » (1986a: 204).

Dans le cas de *Mouchette.org*, les participants se sont déjà approprié ce rôle de porte-parole, dès qu'ils ont effectué la pré-inscription qui consiste en l'ouverture d'un compte au *Mouchette's Network* leur permettant d'agir et de parler au nom de Mouchette. En ce qui concerne l'œuvre *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*, nous avons vu comment les actants humains enrôlés ont répondu à l'appel pour héberger l'œuvre de Frespech en exil faisant ainsi émerger des porte-parole des *Secrets*. En prenant part à la fiction, les participants qui posent des actions sur les œuvres et qui parlent et agissent au nom de Mouchette et de Frespech deviennent vraiment co-auteurs des œuvres *Mouchette.org* et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*.

Grâce aux interventions des internautes qui se sont mobilisés et qui ont affiché la page du quiz (les sites miroirs) et l'œuvre des *Secrets* (la version exil) sur différents sites Web, nous voyons se créer un système d'associations d'actants humains et non humains. D'une part, dans la controverse qui oppose Mouchette à la SACD, nous avons vu que tant les participants à l'œuvre que l'artiste, les sites spécialisés dans le domaine des arts médiatiques, les journaux grand public, des membres de la communauté Internet, les partisans du *copy left* et autres acteurs du Net art ont été mobilisé pour assurer la continuité de la page du quiz de Mouchette sur Internet. D'autre part, dans l'affaire opposant Nicolas Frespech et l'œuvre des *Secrets* au Frac Languedoc-Roussillon, nous avons également vu comment de nombreux actants humains se sont mobilisés pour permettre à l'œuvre de réintégrer sa place sur le site du Frac qu'il s'agisse de Frespech, des internautes qui hébergent l'œuvre en exil, de l'ancien conservateur du Frac ou des journalistes qui se sont intéressés à l'affaire. Dans ces deux cas, s'ajoutent au réseau d'actants humains une multitude d'actants non humains mobilisés pour conserver ces œuvres sur Internet : les site *Mouchette.org* et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*, la page (My quiz) et le site (les *Secrets*) censurés, les pages miroirs de *My quiz* et la version exil de l'œuvre des *Secrets*, les sites des internautes qui affichent la page et le site censurés, les dispositifs techniques et les artefacts technologiques. Par la mobilisation de ces actants humains et non humains ainsi que par les nombreux déplacements dont ils ont fait l'objet, nous avons assisté à la traduction des œuvres de Mouchette et de Frespech. C'est-à-dire qu'un assemblage d'entités hétérogène, un réseau socio-technique, composé d'actants tant humains que non humains s'est progressivement constitué favorisant l'émergence d'un

collectif soutenant, par l'action collective coordonnée, la production et la diffusion d'une œuvre d'art sur Internet.

CHAPITRE 7 : CONCLUSION

L'objectif principal de cette thèse était de décrire et de comprendre les stratégies d'intéressement des Net artistes pour soutenir un enrôlement du public. Pour atteindre cet objectif, nous avons décidé de suivre l'émergence de trois œuvres sur Internet en analysant les traces laissées par les réseaux d'acteurs engagés dans la construction de ces œuvres. Ces traces sont à la fois des discussions au sein de forums et de *chats*, des controverses, des objets techniques, des sons, des images et des textes de tailles variables. L'idée était de saisir l'œuvre d'art en mouvement et, plus particulièrement, les liens qui la constituent et qui lui permettent de se pérenniser. Nous avons ainsi été en mesure de comprendre comment ces œuvres et ce type d'art nouveau se trouvent en construction perpétuelle. Rappelons que cette recherche cherchait à répondre à la question générale de recherche suivante :

Quelles sont les stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes du Net art pour permettre un enrôlement du public ?

Pour répondre à notre question de recherche, nous avons mené une étude de cas multiples, réalisée selon une approche ethnographique, de trois sites d'œuvre de Net art, à savoir *Mouchette.org*, le *Générateur Poïétique* et *Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*. Cette approche nous a permis de suivre la genèse de ces œuvres en construction perpétuelle en procédant à une analyse de l'environnement d'interaction des sites, à une analyse des documents disponibles sur les différents sites, à une observation participante au sein des espaces virtuels d'interaction synchrones et asynchrones ainsi qu'à des entrevues semi-dirigées avec les trois artistes des œuvres à l'étude.

Au terme de nos analyses, les résultats obtenus sur le plan empirique s'avèrent particulièrement riches en données sur les stratégies mises en œuvre par les trois artistes du Net art qui ont fait l'objet de cette recherche. Nous les présentons de manière synthétique au prochain point (Résumé des résultats). Nous concluons enfin cette recherche avec une discussion des limites de la recherche et la présentation de pistes de recherches futures que nous jugeons pertinentes d'explorer à la lumière des conclusions tirées de nos analyses.

7.1 RÉSUMÉ DES RÉSULTATS

Nous avons pris appui sur la théorie de l'acteur-réseau pour décrire le processus de traduction qui sous-tend la construction de l'œuvre en train de se faire. Cette théorie nous a permis d'observer comment des *actants* (entités humaines et non-humaines) sont *enrôlés* progressivement et participent collectivement à la création d'une œuvre d'art sur Internet. En effet, nous avons pu mettre en évidence plusieurs éléments favorisant le processus d'émergence d'un collectif d'actants enrôlés qui soutiennent la création d'une œuvre d'art sur Internet, notamment grâce à la traversée de points de passage obligés, à la mise en œuvre de stratégies d'intéressement et à la constitution de porte-parole.

La définition de points de passage obligé permet aux artistes de faire converger les actions et les intérêts des participants vers un même point : télécharger le programme pour poursuivre son exploration du site ou pour envoyer son secret, cliquer sur le bouton d'accès au *Générateur Poïétique* pour y participer, etc. Ainsi, nous avons soulevé dans nos analyses l'importance de ces points de passage obligés qui doivent être traversés par les actants afin qu'ils puissent s'associer à d'autres actants pour ainsi voir converger leurs intérêts. La traversée de points de passages obligés n'est cependant pas suffisante pour créer un réseau d'acteurs hétérogènes. D'ailleurs, nous avons pu notamment mettre en évidence dans cette recherche le fonctionnement de diverses stratégies d'intéressement afin de montrer en quoi elles contribuent à l'enrôlement du public.

En prenant en considération les actants non humains des œuvres (dispositifs techniques et artefacts technologiques de toutes sortes, des énoncés discursifs, des enregistrements sonores, des images, etc.), nous avons pu concevoir la formation de collectifs – nous les appelons réseaux socio-techniques – composés d'entités hétérogènes qui participent également à l'action. Nous avons ainsi respecté l'un des principes fondateurs de la théorie de l'acteur-réseau, à savoir le principe de symétrie. En effet, à chaque étape de cette recherche, nous n'avons privilégié aucune des deux catégories d'actants au détriment de l'autre, que ce soit dans la description des processus d'intéressement, d'enrôlement et de mobilisation, ou dans la description des controverses (Callon, 1986a : 202). Chacune des stratégies d'intéressement que nous avons décrites, et que nous reprenons rapidement ci-dessous montre d'ailleurs comment les actants non humains participent à l'action en faisant notamment *agir* l'actant humain.

La pré-inscription

Dans l'analyse et la mise en perspective des résultats, nous avons vu comment l'artiste propose certains rôles aux participants que ceux-ci sont amenés à incarner. Les internautes doivent eux-mêmes effectuer une pré-inscription pour émerger en tant qu'utilisateur, participant, auteur, porte-parole voire en tant qu'artiste de l'œuvre. Pour permettre la pré-inscription de l'internaute, les artistes mettent en scène une multitude de dispositifs et de fonctionnalités – bref, une multitude d'actants non-humains – que les participants doivent manipuler et actionner pour parvenir à assumer les rôles prescrits : boutons, champs de textes à remplir, formulaire en ligne, page Web, etc. Dans le site de Mouchette, s'enregistrer sur l'interface de partage d'identité permet à l'internaute de devenir un porte-parole de l'artiste et de son œuvre. Dans le cas du *Générateur Poïétique*, on devient un auteur lorsqu'on s'identifie sur le wiki. Enfin, dans le cas des *Secrets*, on devient un participant, un diseur de secrets, lorsqu'on clique sur le bouton d'envoi pour transmettre son secret à l'artiste. La pré-inscription favorise donc la prise de rôle des actants du réseau, rôles qu'ils seront amenés à assumer s'ils veulent poursuivre l'exploration des sites et/ou contribuer à la création d'œuvres collectives.

Les stratégies discursives

Conformément à nos intuitions de départ (voir propositions au chapitre 3), les artistes mobilisent les participants dans des énoncés que nous avons analysés sous le regard de la théorie des actes de langage d'Austin, de Searle et de Kerbrat-Orecchioni. Trois formes de stratégies discursives ont pu être observées : la question, la requête directe (l'ordre) et la requête indirecte (la suggestion). Ces actes interactifs particulièrement contraignants que sont la question et la requête somment le participant à fournir soit une réponse langagière dans le cas d'une question ou une réaction physique, voire corporelle, dans le cas d'une requête. Ici encore, nous constatons la multitude d'entités non humaines (énoncés discursifs, formulaire en ligne, boutons, images, enregistrements sonores, pages web, etc.) mobilisés dans les pages d'œuvres collectives de Mouchette (*Lullaby for a dead fly* et *A Suicide Kit for Christmas*), dans le wiki et de dispositif de création du *Générateur Poïétique* ainsi que dans le site des *Secrets* qui sont autant de médiateurs à l'action. Nous avons d'ailleurs vu que le fait de

cliquer sur un bouton qui dénomme une action nous révèle le caractère performatif du langage dans l'œuvre de Net art.

Les stratégies de fidélisation

En ce qui concerne les stratégies de fidélisation, nous avons pu concevoir les tactiques de fidélisation de Fourmentraux comme des stratégies d'intéressement. L'adressage personnalisé et la communication rituelle sont effectivement de ces stratégies d'intéressement qui consistent à prévoir les mouvements et les actions des internautes afin qu'ils répondent aux demandes de l'artiste et qu'ils s'engagent dans le processus de création.

La stratégie de fidélisation qui consiste en l'adressage personnalisé n'a été identifiée que chez *Mouchette.org*. Cette stratégie est utilisée pour installer un rapport d'intimité – avec chacun des participants de l'œuvre. Ces tentatives de séduction du public nous ont menés à analyser des courriels et des pages exclusives dont l'accès est réservé aux participants. Nous avons vu que l'artiste mobilise le participant non seulement dans des pages Web et des courriels, mais aussi dans des énoncés discursifs tels que les requêtes, pour l'engager à long terme et afin qu'il poursuive sa découverte du site.

La seconde stratégie de fidélisation du public à l'œuvre de Net art repose sur l'installation d'une communication rituelle entre l'artiste et le public. Fourmentraux (2005) avait déjà analysé la dimension rituelle de la communication dans l'œuvre d'Olivier Auber qui s'effectue par le mode du rendez-vous. Nous avons notamment vu comment un collectif d'internautes s'organise pour créer en temps synchrone une œuvre collective sur Internet en suivant un rituel qui encadre la participation : enregistrement sur le wiki, téléchargement et apprentissage du logiciel de création, apprentissage du dispositif par l'entremise des prescriptions et engagement des participants à se rencontrer au moment du rendez-vous.

Nous avons finalement affiné notre proposition de recherche en mobilisant la théorie sur les rites d'accès de Goffman (1973) qui n'avait pas été utilisée par Fourmentraux (2005). En effet, nous avons vu que l'artiste mobilise les participants dans des énoncés qui sont autant de rites de salutation, de présentation et d'adieu. Ces énoncés sont des actants non humains et se présentent sous de nombreuses formes. Par exemple, l'enregistrement sonore sur la page d'accueil de *Mouchette.org* qui dit « Bonjour ! » à l'internaute nous indique que nous sommes en présence d'un rituel de salutation. L'enregistrement sonore et le texte sur la

page d'accueil du site des *Secrets* qui annoncent « Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets! » nous exposent, pour leurs parts, à un rituel de présentation. Dans le cas du *Générateur Poïétique*, l'artiste met en place un système où les participants de l'œuvre doivent s'auto-organiser et il a été intéressant de voir que les participants font eux-mêmes usage de ces rituels d'accès (salutation, présentation et adieu) lors d'expériences menées sur le dispositif de création. Dans tous les cas, les rituels d'accès marquent la période de l'augmentation (salutation et présentation) ou de diminution (rituel d'adieu) du degré d'accès mutuel. Ils permettent la mise en relation des actants humains et contribuent, notamment grâce au maintien des faces en présence, à l'engagement des actants dans le dialogue. Ces résultats conduisent d'ailleurs à relativiser l'usage du terme « typologie », car les formes de communication rituelle s'avèrent à notre avis plus diversifiées et plus complexes.

Les stratégies vidéoludiques

Nos analyses tendent à renforcer le lien qui peut être effectué entre le jeu vidéo et le Net art. Dans cette recherche, nous avons pris appui sur les travaux de Genvo (2005a/b) sur l'expression vidéoludique pour analyser la dimension ludique de l'œuvre de Net art. À la lumière de nos analyses, nous avons vu que, par l'intégration de mécanismes ludiques dans leurs œuvres interactives, les artistes invitent les participants de l'œuvre à remplir l'espace de vide où se produit le jeu (*gameplay*) – à déclencher l'engrenage comme dirait Henriot (1989) – pour les amener progressivement à découvrir le script de l'œuvre et à s'enrôler dans l'action. Les scripts des œuvres se présentent tels des scénarios composés par des artistes qui mettent en œuvre différents types de narration pour inciter les participants à agir (topographique et algorithmique). Il pourrait être intéressant de poursuivre ce type d'analyse de la narration dans l'œuvre de Net art, notamment sur le plan de la narration multimodale que nous n'avons pas identifiée dans les cas à l'étude. En effet, on constate un intérêt de plus en plus croissant chez les artistes du Net art à vouloir donner accès aux œuvres via les dispositifs mobiles (par exemple, les téléphones mobiles) et/ou de les intégrer à leurs œuvres en créant ainsi des interactions entre plusieurs médias connectés à Internet⁵⁹.

⁵⁹ Nicolas Frespech est d'ailleurs une figure pionnière du Net art « mobile ». En 2005, il a créé une version WAP de son œuvre Small Talk Show

Dans chacun des cas l'étude, nous pouvons dire qu'il y a eu un enrôlement des actants puisque l'intéressement a manifestement réussi et a mené à la création d'œuvres collectives sur le site de Mouchette, de l'immense banque de secrets de Frespech ou des images collectives sur le *Générateur Poïétique*. Il a d'ailleurs été intéressant de voir comment l'enrôlement du public peut se transformer en soutien actif (mobilisation) lorsque le collectif doit faire face à la controverse. Dans les cas des œuvres de Mouchette et de Frespech, nous avons vu comment des porte-paroles se chargent de traduire la volonté du collectif en parlant au nom des actants qu'il représente et en effectuant toute une série de déplacements : déplacements de site (site miroir), déplacements de dispositifs, déplacements d'énoncés, etc. Ceci nous a conduits à concevoir la constitution de porte-parole qui progressivement ne font plus qu'un, c'est-à-dire qui s'expriment d'une seule voix. Un acteur-réseau parle alors au nom de tous les actants.

Aucune des stratégies que nous venons de présenter ne se suffit en elle-même pour permettre la formation d'un réseau d'actants enrôlé dans la tâche de création. Ces stratégies sont interconnectées et visent l'enrôlement progressif des actants du réseau. Elles s'adressent à l'internaute individuellement pour l'amener progressivement à se joindre aux autres participants et à agir sur des œuvres collectives comme nous l'avons vu avec la page œuvre collective *Lullaby for a dead fly* sur *Mouchette.org*, la page œuvre collective des *Secrets* ou sur le wiki du *Générateur Poïétique*. La conclusion générale de cette recherche est donc que ces différentes stratégies s'inscrivent dans une stratégie globale d'intéressement, qui vise à enrôler progressivement les actants du réseau dans la construction d'une œuvre collective, où la prise de rôle par les actants du réseau, la dimension performative du langage, la fidélisation du public, le caractère rituel de la communication et le jeu jouent un rôle crucial dans l'actualisation et la pérennisation de l'œuvre de Net art.

7.2 LES LIMITES DE LA RECHERCHE

Les méthodes de recherches qualitatives posent certaines limites à cette recherche que nous jugeons nécessaire de souligner. Nous portons ici une attention particulière aux biais inhérents aux techniques de collecte de données privilégiées dans cette recherche menée selon une approche ethnographique et nous terminons en discutant de la transférabilité des conclusions de cette recherche.

7.2.1 Limites des techniques de collecte de données

D'abord, l'analyse de documents et de l'environnement d'interaction des sites peuvent s'avérer problématiques sur le plan de la fidélité de l'analyse de contenu. En effet, puisque le travail de catégorisation du chercheur est le fruit de l'induction, celui-ci doit s'assurer qu'il suit les mêmes règles de codification pour chacun des cas à l'étude (Bonneville, *et al.*, 2007 : 195). D'autre part, l'observation participante pose une limite non négligeable qui est celle de la subjectivité du chercheur dû à son immersion totale dans le contexte étudié et faisant de lui un participant des œuvres de Net art à l'étude. Enfin, les entrevues semi-dirigées que nous avons menées auprès des artistes des œuvres à l'étude peuvent aussi représenter un biais de la recherche. En effet, le chercheur peut tendre, même inconsciemment, à orienter les réponses des répondants dans la formulation de ses questions. Toutefois, nous avons tenté de dépersonnaliser les questions posées afin d'éviter les réactions défensives des participants qui pourraient occasionner un blocage de la communication. Comme nos analyses ne reposaient pas strictement sur le contenu des entrevues, nous ne pensons pas que les biais inhérents à l'entrevue semi-dirigée ont affecté la validité des analyses et conclusions que nous avons tirées. Au contraire, les interviewés nous ont fourni des réponses suffisamment riches pour nous permettre d'appuyer les analyses effectuées à la suite de l'analyse de l'environnement d'interaction, de l'analyse de document et de l'observation participante, nous permettant ainsi de répondre à notre question de recherche.

Pour nous assurer de la fiabilité des données recueillies, nous avons donc fait appel à ce qu'on appelle la technique de validation par triangulation méthodologique. Cette dernière désigne l'activité du chercheur qui « superpose et combine plusieurs techniques de recueil de données afin de compenser le biais inhérent à chacune d'entre elles » (Mucchielli, 1996 : 261). Elle permet ainsi de s'assurer de la justesse et la stabilité des résultats obtenus. La triangulation se présente d'ailleurs comme un remède au problème de sélectivité subjective des chercheurs en misant sur l'objectivation les données par différentes sources d'informations – comme nous l'avons fait dans les chapitres 2 et 3 – pour diminuer les possibles interprétations des chercheurs.

7.2.2 Transférabilité des résultats

Nous sommes conscients que les résultats obtenus ne peuvent être généralisés à l'ensemble des œuvres de Net art que l'on retrouve sur Internet. D'une part, nous avons effectué le choix de nous restreindre, dans le cadre de cette recherche, aux œuvres d'artistes créateurs de liens sociaux (Gentès, 2001) qui invitent le spectateur à faire œuvre avec lui, c'est-à-dire que nous avons exclu d'emblée les œuvres de Net art créées par le type d'artiste rebelle agitateur social (*Ibid*). D'autre part, la multiplicité des pratiques artistiques sur Internet rend le développement d'une typologie exhaustive des dispositifs d'intéressement ardu et difficilement applicable à l'ensemble des œuvres de Net art. D'ailleurs, toutes les typologies ont pour limite le fait de catégoriser des pratiques et des comportements. Cependant, la réalité est souvent beaucoup plus complexe et le développement de typologies ne peut tenir compte de l'ensemble des pratiques et des comportements relatifs à un sujet donné. Nos résultats montrent en effet qu'il est ambitieux pour le chercheur de tendre vers l'exhaustivité. Par exemple, l'analyse des échanges que nous avons effectuée montre que la typologie de Fourmentraux ne prend pas en compte toutes les formes de communication rituelle, notamment en ce qui a trait aux rituels d'accès.

D'ailleurs, il faut souligner que le principe de généralisation des résultats s'applique plus aisément dans le contexte de la recherche quantitative parce qu'il « présume un contexte stable et une sorte de déterminisme qui ne se retrouve jamais dans la vie sociale » (Deslauriers, 1991 : 102). Le contexte de l'œuvre de Net art, que nous avons qualifié de mouvant et en constante évolution, s'inscrit justement dans le social et ne nous permet donc pas de pouvoir généraliser les conclusions de cette recherche.

Toutefois dans la revue de littérature et dans le cadre théorique, nous avons procédé à la définition des concepts clés de cette recherche qui nous a permis de générer des propositions de recherche de façon itérative (c'est-à-dire au fur et à mesure que la recherche a progressé) pour baliser et circonscrire ce que nous avons souhaité observer. Nous misons plutôt sur la *transférabilité* des conclusions tirées dans le cadre de cette recherche (Bonneville, *et al.*, 2007 : 162), nous permettant ainsi de les appliquer à d'autres objets de recherche dont le contexte est similaire à celui de l'œuvre d'art sur Internet. Nous avons d'ailleurs privilégié une approche compréhensive par rapport au phénomène étudié. Notre intention n'était donc pas d'expliquer ce phénomène, mais de mieux le comprendre.

Par conséquent, nous estimons que ces conclusions peuvent aisément s'appliquer à d'autres œuvres de Net art ayant des caractéristiques similaires aux cas étudiés – et non à l'ensemble des œuvres – que nous retrouvons sur Internet. Nous faisons l'hypothèse que les stratégies d'intéressement que nous avons identifiées pourraient également être transférées à d'autres types de collectifs travaillant à distance sur Internet, ce qui demanderait à être vérifié. Nous avançons même, plus ambitieusement, que les résultats de notre étude pourraient servir de point de départ à l'étude des stratégies d'intéressement, voire de marketing, pour les musées virtuels qui émergent sur Internet depuis quelques années, ouvrant ainsi la voie à une nouvelle façon pour les organisations muséales de communiquer avec le public.

7.3 PISTES DE RECHERCHES FUTURES

Cette recherche met en perspective certaines pistes de recherche que nous jugeons pertinent d'approfondir dans le futur. Dans cette recherche, nous avons mis la focale sur la dimension stratégique de la communication dans l'œuvre de Net art en insistant sur le fonctionnement des stratégies d'intéressement mises en œuvre par les artistes pour favoriser un enrôlement du public. Par contre, il serait pertinent, dans le cadre d'une étude de réception, de se pencher sur des modalités d'usage qui se rattachent aux trois œuvres que nous avons étudiées. D'ailleurs, nous avons eu accès, au cours de notre recherche, à l'enquête de Vidal (2007) intitulée « Rencontre avec les internautes » portant sur les pratiques des internautes qui consultent des sites d'œuvres de Net art. Cependant, il serait intéressant de s'attarder au point de vue des internautes participant aux œuvres de Net art pour connaître leurs motivations à participer aux expériences proposées par ces œuvres. Lors de cette étude de réception, le chercheur pourrait alors tenter d'observer les pratiques et le parcours de navigation des participants ainsi que recueillir leurs impressions afin de voir si les actions de ces *spectActeurs* sont en adéquation avec les stratégies d'intéressement que nous avons identifiées.

Finalement, nous avons vu comment l'œuvre de Net art est soutenue par un réseau d'actants humains et non humains. Les travaux récents en théorie des organisations nous montrent le glissement du concept d'organisation vers celui d'*organizing* (Weick, 2001), qui met l'accent sur l'aspect dynamique et processuel de l'organisation. Cette approche

processuelle nous apparaît d'autant plus pertinente aujourd'hui que de nombreuses organisations se constituent sur Internet et viennent alors remettre en cause les frontières classiques de l'organisation. Le Net art peut être considéré comme l'une de ces formes d'organisation. En effet, ces nouvelles formes d'organisation sont des entités mouvantes, composées d'actants humains et non humains et qui émergent *dans et par* l'interaction. Les chercheurs en communication organisationnelle gagneraient à s'intéresser au Net art comme forme d'organisation sur Internet qui implique une nouvelle façon de communiquer et de s'organiser dans le cyberspace. À travers l'analyse des traces laissées par ces formes d'organisation, les chercheurs pourraient tenter de montrer en quoi l'étude de l'œuvre de Net art peut nous aider à repenser l'organisation, notamment en terme de réseau hétérogène⁶⁰.

⁶⁰ Nous avons rédigé en collaboration avec deux chercheurs de l'Université d'Ottawa, Sylvie Grosjean Ph.D. et Luc Bonneville Ph.D., un article sur le sujet en prenant le site de *Mouchette.org* en exemple. Les résultats de cette recherche ont été présentés dans le cadre du colloque en hommage à James Taylor intitulé *Qu'est-ce qu'une organisation ? Matérialité, action et discours* qui s'est tenu à Montréal les 21 et 22 mai 2008. Voici la référence complète de l'article : MAYER, S., S. GROSJEAN et L. BONNEVILLE, "Re-thinking the organization as a heterogenous network : The case of the Net-art", *Acte du colloque Hommage à James Taylor - Qu'est-ce qu'une organisation? Matérialité, action et discours*, 2008 [texte en version électronique].

BIBLIOGRAPHIE

- AKRICH, Madeleine (2006). « La description des objets techniques », in Akrich, M., Callon, M. et Latour, B. *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris: Les presses Mines, pp. 159-178.
- AMBLARD, Henri, BERNOUX, Philippe, HERREROS, Gilles et al. (2005), *Les nouvelles approches sociologiques des organisations*, Paris, Éditions du Seuil.
- AUBER, Olivier (2003), « Du Générateur Poétique à la perspective numérique », *Revue d'esthétique*, N° 43, Paris, Éditions Jean-Michel Place, pp. 127-136.
- AUSTIN, John Langshaw (1982), *How to do things with words*, Oxford, Oxford University Press.
- BANGE, Pierre (1992), *Analyse conversationnelle et théorie de l'action*, Paris, Éditions Didier.
- BARDINI, Thierry (2007), «Retour sur une (d)ébauche : une problématique communicationnelle du changement technique», *Revue tic&société* [En ligne], Volume 1, N° 1, 2ème semestre 2007, <<http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=245>> (consulté le 15 juin 2008).
- BAYLON, Christian et MIGNOT, Xavier (2005), *La communication*, Paris, Armand Colin.
- BEUYS, Joseph (1988), *Bâtissons une cathédrale*, Paris, L'Arche.
- BLUM-KULKA, Shoshana, HOUSE, Juliane et KASPER, Gabriele (1989), *Cross cultural pragmatics: Requests and apologies*, Norwood, Ablex.
- BOISSIER, Jean-Louis (2004), *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco.
- BONNEVILLE, Luc, GROSJEAN, Sylvie et LAGACÉ, Martine (2007), *Introduction aux méthodes de recherche en communication*, Montréal, Les Éditions de la Chenelière Inc., Gaëtan Morin Éditeur.
- BOURRIAUD, Nicolas (1998), *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel.
- BRASSAC, Christian (1992), « Analyse de conversations et théorie des actes de langage », *Cahiers de Linguistique Française*, Genève, Unité de linguistique française, Faculté des lettres, Université de Genève, n° 13, pp. 62-76.

- BRASSAC, Christian (2001), Co-responsabilité cognitive et dissolutions de frontières, Colloque *Des sciences et des frontières*, Nancy, 10-12 mai.
- BUREAUD, Annick, LAFORGUE, Nathalie et BOUTTEVILLE, Joël (1998), « Art et technologie : la monstration », Rapport d'étude à la Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture, Paris, DAP-MCC.
- CABANA, Mylène (2003), « Le Net.Art à travers l'interactivité directe et indirecte », dans *Archée : cybermensuel*, section cyberthéorie, <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=222> (consulté le 3 octobre 2006).
- CALLON, Michel (1986a), « Éléments pour une sociologie de la traduction. La domestication des coquilles Saint-Jacques et des marins-pêcheurs dans la baie de Saint-Brieuc » in *Année Sociologique*, N° 36, p.169-208.
- CALLON, Michel (1986b), « The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle », in M. Callon, J. Law and A. *Mapping the Dynamics of Science and Technology: Sociology of Science in the Real World*, London, Macmillan, pp. 19-34.
- CALLON, Michel et LATOUR, Bruno (1991), *La science telle qu'elle se fait*, Paris, La Découverte.
- CALLON, Michel (2006) « Sociologie de l'acteur réseau », in Akrich, M., Callon, M. and Latour, B. *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Les presses Mines, pp. 267-276.
- CALLON, Michel (1991), « Réseaux technico-économiques et irréversibilités », in BOYER, Robert, CHAVANCE, Bernard, GODARD, Olivier (sous la dir.), *Les Figures de l'irréversibilité en économie*, Éditions de l'Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris, pp. 195-230.
- COOREN, François (2004), « Textual Agency: How Texts Do Things in Organizational Settings » in *Organization*, N° 11, pp. 373-393.
- COOREN, François (2008), « Between semiotic and pragmatics: Opening language studies to textual agency », *Journal of Pragmatics*, N° 40, pp.1-16.
- COUCHOT, Edmond et HILLAIRES, Norbert (2003), *L'Art numérique*, Paris, Flammarion.
- CZARNIAWSKA, Barbara et HERNES, Tor (2005). *Actor-Network Theory and Organizing*. Liber ; Herndon, Copenhagen Business School Press.
- DAVALLON, Jean (1999), *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.

DENIS, Jérôme (2006), « Les nouveaux visages de la performativité », *Études de communication : langage, information, médiations*, N° 29, Presses de l'Université Charles-de-Gaulle – Lille 3, pp. 7-24.

DESLAURIERS, Jean-Pierre (1991), *Recherche qualitative. Guide Pratique*, Montréal, McGraw-Hill.

DESLAURIERS, Jean-Pierre et KÉRISIT, Michèle (1997), « Le devis de recherche qualitative », in J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx *et al*, *La recherche qualitative. Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, Montréal, Gaëtan Morin Éditeur, pp. 85-111.

DOOLIN, Bill (2001), « Understanding organisational change: discourse, technology and social relations », article présenté dans le cadre de la conférence *Change and Organisations Stream, Critical Management Studies*, July 2001, URL <http://www.mngt.waikato.ac.nz/ejrot/cmsconference/2001/Papers/Change%20and%20Organisation/Doolin.pdf> (consulté le 2 février 2008).

DOSSE, François (1995), *L'empire du sens. L'humanisation des sciences humaines*, Paris, La Découverte.

DUGUET, Anne-Marie (2002), *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

ECO, Umberto (1965), *L'œuvre ouverte*, Paris, Éditions du Seuil.

ECO, Umberto (1985), *Lector in Fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset.

FAVRE, J. (2000). « Fiction interactive : quels formats ? », in *Dossiers de l'audiovisuel*, 92, Paris, INA/La Documentation française, pp. 53-55.

FOREST, Fred (1985), *Manifeste pour une esthétique de la communication*, [version en ligne] http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo_retr_fredforest/textes_critiques/textes_divers/3manifeste_esth_com_fr.htm (consulté le 12 septembre 2006).

FOREST, Fred (1998), *Pour un art actuel : l'art à l'heure d'Internet*, Paris, France, L'Harmattan.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2000), « Les inscriptions artistiques du Cyberart. Quels usages ? Quelles appropriations ? », dans *Publication électronique des actes des Premières rencontres internationales : « Arts, Sciences et Technologies »*, http://www.univ-lr.fr/recherche/mshs/axe2recherche/art_sciences/colloque/publications/FOURMENTRAUX.pdf, Maison des Sciences de l'Homme et de la Société de l'Université de La Rochelle. (21 novembre 2006).

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2001), « L'œuvre Net Art, l'Artiste et l'Informaticien : le partage du processus créatif », dans *Archée*, section cyberthéorie, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=169> (18 novembre 2006).

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2004), « Quête du public et tactiques de fidélisation – Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », dans *Réseaux*, n° 125, Paris, Hermès/Lavoisier, pp. 83-111.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2005), *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Communication, CNRS Éditions.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2006a), « Le Net art », dans *Médium – Transmettre pour innover*, N° 6, Paris, Éditions Babylone, pp. 48-57.

FOURMENTRAUX Jean-Paul (2006b) « Entre configuration technique et cadrage social, les dispositifs du Net art », *Techniques & culture*, MSHCNRS, N° 47, juillet-décembre.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2007), « L'expérience du Net art : cadre d'une réception négociée – Une sociologie de l'usage des NTIC », dans *Sociologie et sociétés*, http://halshs.archives-ouvertes.fr/docs/00/07/29/71/PDF/Fourmentraux_SOCIOLOGIE_SOCIE_TES_2007.pdf, Montréal, non paginé (consulté le 8 novembre 2006).

FRAENKEL, Béatrice (1993), « Pratiques d'écriture en milieu hospitalier : le partage de l'énonciation dans les écrits de travail », *Cahiers Langage et Travail*, N° 5, pp. 65-83.

FRAENKEL, Béatrice (2006), « Actes écrits, actes oraux : la performativité à l'épreuve de l'écriture » in *Études de communication – Langage, Information, Mediations*, N° 29, pp. 69-93.

FRIEDBERG, Erhard (1993), *Le pouvoir et la règle : dynamiques de l'action organisée*, Paris, Éditions du Seuil.

GARFINKEL, Harold (1967), *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall.

GAUGUET, Bertrand (avril-juin 2001), « ETOY, pour un hacktivisme de l'art communautaire », *Parachutes*, n° 102 « L'idée de communauté ».

GAUGUET, Bertrand (2002), « Les *Secrets* censurés de Nicolas Frespech ou comment *Je ne suis plus un site* », *Archée : cybermensuel*, section entretiens, <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=181> (consulté le 8 décembre 2007).

GENTÈS, Annie (2001), « Les sites artistiques sur Internet : réflexions sur la médiation aux œuvres d'art », in *Solaris*, N° 7, <http://bibliofr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7gentes.html> (consulté le 20 septembre 2006).

- GENTÈS, Annie (2008), « Art sur le Web. Citation, échantillon et jeu », in *Terminal*, N° 101, Paris, L'Harmattan, pp. 23-33.
- GENVO, Sébastien (2005a), « L'expression vidéoludique », dans Genvo, Sébastien (sous la dir.), *Le game design de jeux vidéo – Approche de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 7-23.
- GENVO, Sébastien (2005b). « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », in *Compar(a)ison*, N° 2, Bern, Peter Lang, pp. 103-112
- GOFFMAN, Erving (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne - 2. les relations publiques*, Paris, Les Éditions de Minuit.
- GOFFMAN, Erving (1974), *Les Rites d'interaction*, Paris, Le Seuil.
- GOFFMAN, Erving (1981), « Engagement » in BATESON, Gregory et al., *La nouvelle communication*, Paris, Éditions du Seuil, pp. 267-278.
- GOFFMAN, Erving (1991), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit.
- GREENE, Rachel (2005), *L'Art Internet*, Paris, Éditions Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art.
- GRÉGORI, Nicolas (1996), « Cognition distribuée en activité de groupe, la distribution au coeur de l'intercompréhension », *Actes du deuxième Colloque Jeunes Chercheurs en Sciences Cognitives*, Giens, 5-7 juin, pp. 97-108.
- GREIMAS, Algirdas Julien et COURTÈS, Joseph (1993), *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- GROSJEAN, Sylvie et BRASSAC, Christian (1996), « La conception distribuée d'un système de production, une coopération en temps réel », *Actes de la conférence internationale sur l'Apprentissage Personne Système*, Caen, 8-9 juillet, pp. 32-43.
- GROSJEAN, Sylvie, FIXMER, Pierre et BRASSAC, Christian (2000), « Those Psychological tools inside the Design Process », *Knowledge-Based Systems*, N° 13, pp. 3-9.
- GROSJEAN, Sylvie, HENRI, France et PUDELKO, Béatrice (2003), « Analysing collaborative online learning, Human centered processes, Distributed decision making and man-machine cooperation », *Actes du Colloque HCP'2003*, Luxembourg, 5-7 mai, pp. 71-78.
- GROSJEAN, Sylvie (2004a), « L'apprentissage collaboratif à distance : du scénario pédagogique à la dynamique interactionnelle », *Actes du Colloque TICE 2004*, Compiègne, Université de Technologie de Compiègne, 20-22 octobre, pp. 229-236.
- GROSJEAN, Sylvie (2004b), « Médiation instrumentale et activités collaboratives de conception. Analyse d'une forme de communication instrumentée », *Les Enjeux de*

l'information et de la communication, Université Stendhal, Grenoble, http://www.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2004/Grojean/index.html (consulté le 24 mars 2007).

GROSJEAN, Sylvie, (2008). « Communication dans un centre de répartition des urgences 911 », *Canadian Journal of Communication*, Vol. 33 (1), pp. 101-120.

HALL, Stuart (1993), « Encoding/Decoding » in DURING, Simon, *The Cultural studies reader*, London, Routledge, pp. 90-103.

HARRISON, Charles et WOOD, Paul (1997), *Art en théorie, 1900-1990 : une anthologie*, Paris, Éditions Hazan.

HÉAS, Stéphane et POUTRAIN, Véronique (2003), « Les méthodes d'enquête qualitative sur Internet », *Ethnographie.org*, N° 4, <http://www.ethnographiques.org/2003/Heas,Poutrain.html> (consulté le 14 février, 2008).

HEATH, Christian et LUFF, Paul (1994), « Activité distribuée et organisation de l'interaction », *Sociologie du travail*, N° 4, Paris, Éditions du Seuil, pp. 523-538.

HEINICH, Nathalie (2004), *La sociologie de l'art*, Paris, collection Repères, Éditions La Découverte.

HENNION, Antoine (1993), *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié.

HENRIOT, Jacques (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.

HILLAIRE, Norbert (1997), « Internet et la création artistique », in *Art en réseau*, Éditions de la Table ronde Imagina.

HINE, Christine (2000), *Virtual Ethnography*, London ; Thousand Oaks, SAGE Publications.

HINE, Christine (2005), *Virtual Methods*, Oxford, Berg.

HUTCHINS, Edwin (1995), *Cognition in the Wild*, Cambridge, MIT Press.

JOHNSON, Jim (1988), "Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer", *Social Problems - Special Issue: The Sociology of Science and Technology*, Vol. 35, N° 3, Berkeley, University of California Press, pp. 298-310.

JULIA, Jean-Thierry (2003), « Interactivité, modes d'emploi - Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », in *Documentaliste – Sciences de l'information*, vol. 40, N° 3, pp. 204-212.

JULIA, Jean-Thierry (2006), « L'illocutoire du dispositif (How not to do nothing with links) », *Études de communication : langage, information, médiations*, N° 29, Presses de l'Université Charles-de-Gaulle – Lille 3, pp. 118-130.

JUNKER, Buford Helmholz (1960), *Field work : an introduction to the social sciences*, Chicago, University of Chicago Press.

KERBRAT-ORECCHIONI (1989), « Théorie des faces et analyse conversationnelle », in JOSEPH, Isaac, CASTEL, Robert et al., *Le parler frais d'Erving Goffman*, Paris, Les Éditions de Minuit, pp. 155-179.

KERBRAT-ORECCHIONI (1990), *Les interactions verbales*, Tome 1, Paris, Armand Colin.

KERBRAT-ORECCHIONI (1991), *La question*, Lyon, Presses universitaires de Lyon.

KERBRAT-ORECCHIONI (2001), *Les actes de langage dans le discours. Théorie et Fonctionnement*, Paris, Éditions Nathan.

KISSELEVA, Olga (1998), *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, Paris, L'Harmattan.

LABOV, William (1978). *Le parler ordinaire*, Paris, Les Éditions de Minuit.

LATOUR, Bruno (1994), « On Technical Mediation – Philosophy, Sociology, Genealogy », in *Common Knowledge*, vol. 3, N° 2, pp. 29-64.

LATOUR, Bruno (2001), *Pasteur : guerre et paix des microbes suivi de Irréductions*, Paris, Éditions La Découverte & Syros.

LATOUR, Bruno (2005), *La Science en action*, Paris, La Découverte.

LATOUR, Bruno (2006), *Changer de société – Refaire de la sociologie*, Paris, Éditions La Découverte.

LATOUR, Bruno (2008), “What’s organizing? A meditation on the bust of Emilio Bootme in praise of Jim Taylor”, *Acte du colloque Hommage à James Taylor - Qu'est-ce qu'une organisation? Matérialité, action et discours* [texte en version électronique], Montréal, Language, Organization and Governance Research Group, Université de Montréal.

LAW, John. et HASSARD, John (1999), *Actor network theory and after*, Oxford, Blackwell.

LEROI-GHOURAN, André (1964), *Le geste et la parole. Technique et langage*, Paris, Éditions Albin Michel.

LÉVY, Pierre (1994), *L'Intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, Éditions La Découverte.

- LÉVY, Pierre (1997), *Cyberculture – Rapport au Conseil de l’Europe dans le cadre du projet « Nouvelles Technologies : coopération culturelle et communication »*, Paris, Éditions Odile Jacob.
- LINDIVAT, Anne (5 novembre 2002), « L’affaire Bresson contre Mouchette », *Le Monde.fr*, <http://www.lemonde.fr/article/0,5987,3416--297005-0,00.html> (consulté le 10 octobre 2007).
- MAINGUENEAU, Dominique (1994), *L’énonciation en linguistique française*, Paris, Hachette Livre, coll. Les Fondamentaux.
- MARCOCCIA, Michel (2002), « Les communautés en ligne comme communautés de paroles », *Journées d’études « Internet, jeu et socialisation » organisées par le GET*, Paris, Groupes des Ecoles des Télécommunications, <http://www.get-telecom.fr/archive/156/ActesMarcoccia.pdf> (consulté le 25 mars 2007).
- MARTIN, Olivier (2005), *Sociologie des sciences*, Paris, Armand Colin.
- MAYER, Sébastien, GROSJEAN, Sylvie et BONNEVILLE, Luc (2008) « Re-thinking the organization as a heterogenous network : The case of the Net-art », *Acte du colloque Hommage à James Taylor - Qu’est-ce qu’une organisation? Matérialité, action et discours* [texte en version électronique], Montréal, Language, Organization and Governance Research Group, Université de Montréal.
- MAZA, Monique (1998), *Les installations vidéo, « œuvres d’arts »*, Paris, L’Harmattan, coll. Champs visuels.
- MILLRAND, Florence (2003), *L’appropriation du courrier électronique en tant que technologie cognitive chez les enseignants chercheurs universitaires. Vers l’émergence d’une culture numérique?* [Thèse de doctorat], Montréal, Département de communication, Université de Montréal.
- MUCCHIELLI, Alex (1996), *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines et sociales*, Paris, Armand Collin/Masson.
- NÉLIDE-MOUNIAPIN, Bernadette (2005), « Exemple d’énonciation dans un jeu vidéo » in GENVO, Sébastien (sous la dir.), *Le game design de jeux vidéo – Approche de l’expression vidéoludique*, Paris, L’Harmattan, pp. 239-251.
- NIZET, Jean et RIGAUX, Nathalie (2005), *La sociologie de Erving Goffman*, Paris, Éditions La Découverte, coll. Repères.
- O’ROURKE, Karen (1998), « Art et communication, art des réseaux : pratiques et problématiques », in *wAwRwT*, http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/version/english/textos_en.html (consulté le 10 septembre 2006).
- PETIT, Cécile (2002), « [Web] [Net] [Cyber] Art », in *Archée : cybermensuel*, section cyberculture, <http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=189> (consulté le 15 septembre 2006).

- PIETTE, Albert (1996), *Ethnographie de l'action. L'observation des details*, Paris, Métaillié.
- POISSANT, Louise (sous la direction de) (1995), *Esthétique des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec.
- PROULX, Serge (2005), « Penser la conception et l'usage des objets communicationnels. Vers un constructivisme critique », in SAINT-CHARLES, Johanne et MONGEAU, Pierre, *Communication – Horizons de pratiques et de recherche*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, pp. 297-318.
- RIVOIRE, Annick (15 mars 2002), « Le FN pas fan du Net art », *Libération*, <http://www.liberation.fr/multi/cahier/articles/sem98.41/cah981002c.html> (consulté le 8 décembre 2007).
- RUSH, Michael (2000), *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Éditions Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art.
- SEARLE, John R. (1972), *Les actes de langage. Essai de philosophie du langage*, Paris, Hermann, coll. Savoir.
- SEARLE, John R. (1982). *Sens et expression. Étude de la théorie des actes de langage*. Paris, Éditions de Minuit.
- SOKAL, Alan et BRICMONT, Jean (1997), *Impostures intellectuelles*, Paris, Éditions Odile Jacob.
- STRAUSS, Anselm (1992), *La trame de la négociation*, Paris, Éditions L'Harmattan.
- THELY, Nicolas (5 mars au 11 mars 2002), « Crise et censure artistique au Frac Languedoc-Roussillon », *Les Inrockuptibles*, N° 328.
- TRIBE, Mark et JANA, Reena (2006), *Art des nouveaux médias*, Köln, TASCHEN GmbH.
- VARLEY JAMIESON, Helen (15 octobre 2002), « A Tale of Two Mouchettes », *Rhizome*, <http://rhizome.org/editorial/news/story.php?timestamp=20021015> (consulté le 15 octobre 2007).
- VIDAL, Geneviève (2007), *Web : art expérience*, Rapport remis à l'Agence nationale de la Recherche (ANR) et au ministère délégué à la Recherche et aux Nouvelles Technologies, Paris, Direction de la Technologie, Département Nouvelles Technologies pour la Société.
- VIDAL, Geneviève (2008), « Le Net art. Critique, technologie ou création ? », in *Terminal*, N° 101, Paris, L'Harmattan, pp. 9-19.
- WEICK, Karl E. (2001), *Making Sense of the Organization*, Oxford, Blackwell Publishers.

WEISSBERG, Jean-Louis (1999), *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan.

YIN, Robert K. (1984), *Case Study Research, Design and Methods*, Beverly Hills, SAGE Publications.

LISTE DES ENTREVUES

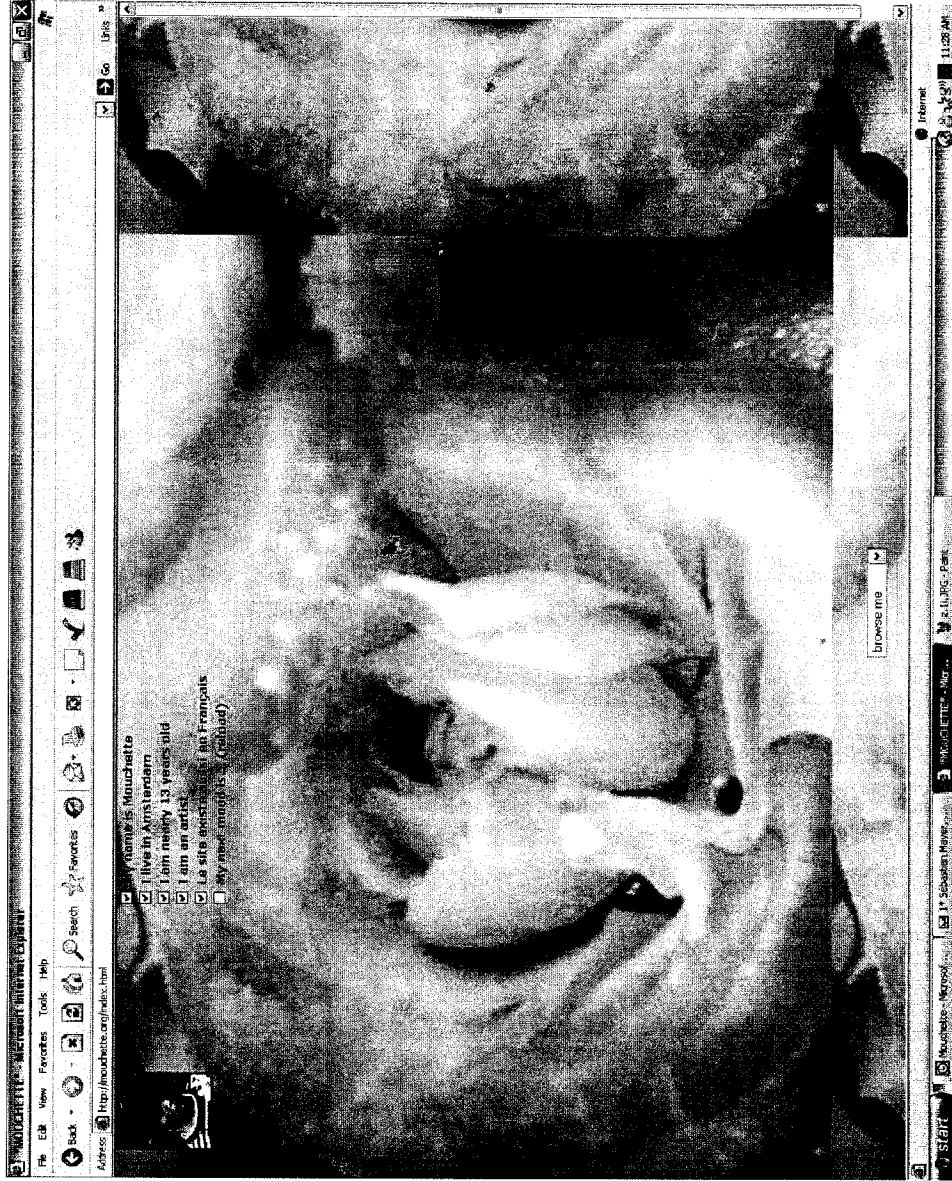
AUBER, Olivier (5 mars 2008), *Entrevue avec Olivier Auber (Paris, France), artiste, chercheur et concepteur du Générateur Poïétique*, propos recueillis par Sébastien Mayer (Ottawa, Canada) lors d'une entrevue téléphonique.

FRESPECH, Nicolas (17 mars 2008), *Entrevue avec Nicolas Frespech (Montélimar, France), artiste de l'œuvre Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets!*, propos recueillis par Sébastien Mayer (Ottawa, Canada) lors d'une entrevue téléphonique.

MOUCHETTE, (13 décembre 2007), *Entrevue avec Mouchette (Amsterdam, Pays-Bas), artiste de l'œuvre Mouchette.org*, propos recueillis par Sébastien Mayer (Ottawa, Canada) lors d'une entrevue téléphonique.

ANNEXES

ANNEXE I : PAGE D'ACCUEIL DU SITE *MOUCHETTE.ORG*



ANNEXE II : LETTRE DE MISE EN DEMEURE ENVOYÉE À MOUCHETTE PAR LA SACD

SACD

11, rue de Valenciennes
75013 Paris
Tél. 01 47 33 60 00
Fax 01 47 33 60 01
www.sacd.org

Mouchette



Paris, le 23 juillet 2002

Objet : Mise en demeure / Film « Mouchette » de Robert Bresson / diffusion illégale
Lettre RAR

Madame,

Faisant suite à nos conversations téléphoniques, je vous confirme que Madame Bresson, ayant-droit de Robert Bresson, exige que toute référence au film « Mouchette » ainsi qu'à Robert Bresson –et notamment toute la partie www.mouchette.org/film– soit supprimée de votre site.

Je vous rappelle qu'en plus de profiter de la notoriété de ce film et du personnage de Mouchette imaginé par Georges Bernanos pour votre propre publicité, vous avez diffusé des photos dudit film sur votre site sans autorisation et qu'en les retouchant, vous les avez en outre dénaturées.

Enfin, votre site –et notamment votre quiz– est vraiment très éloigné de l'esprit du film de Robert Bresson qui traite d'un sujet grave. Madame Bresson estime que cette dénaturation, ce manque de respect dû à l'œuvre telle que l'auteur a voulu qu'elle soit, constitue une atteinte supplémentaire au droit moral de l'auteur prévu par le Code de la Propriété Intellectuelle.

En conséquence, nous vous mettons en demeure de supprimer toute référence au film « Mouchette » et à Robert Bresson ainsi que tout référencement de votre site via Robert Bresson de manière à éviter toute confusion possible et ce, avant le 9 septembre 2002.

En cas d'inexécution de votre part dans le délai imparti, nous demanderons aux hébergeurs de votre site de cesser immédiatement cette diffusion illicite.

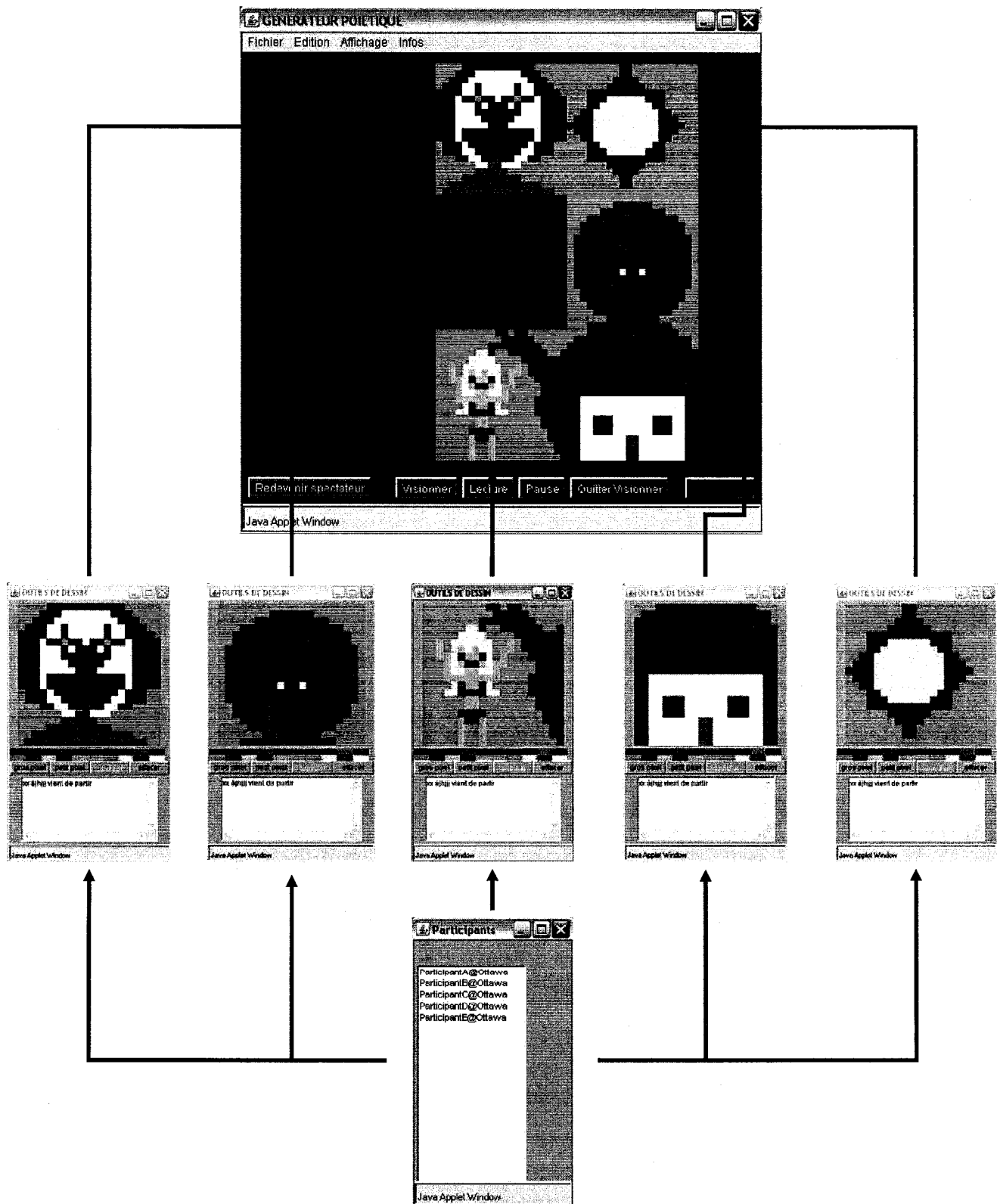
Je vous prie d'agréer, Madame, l'expression de mes salutations distinguées.

Copies : Messieurs Loumiet et Bongiovanni du CICV / Madame Bresson

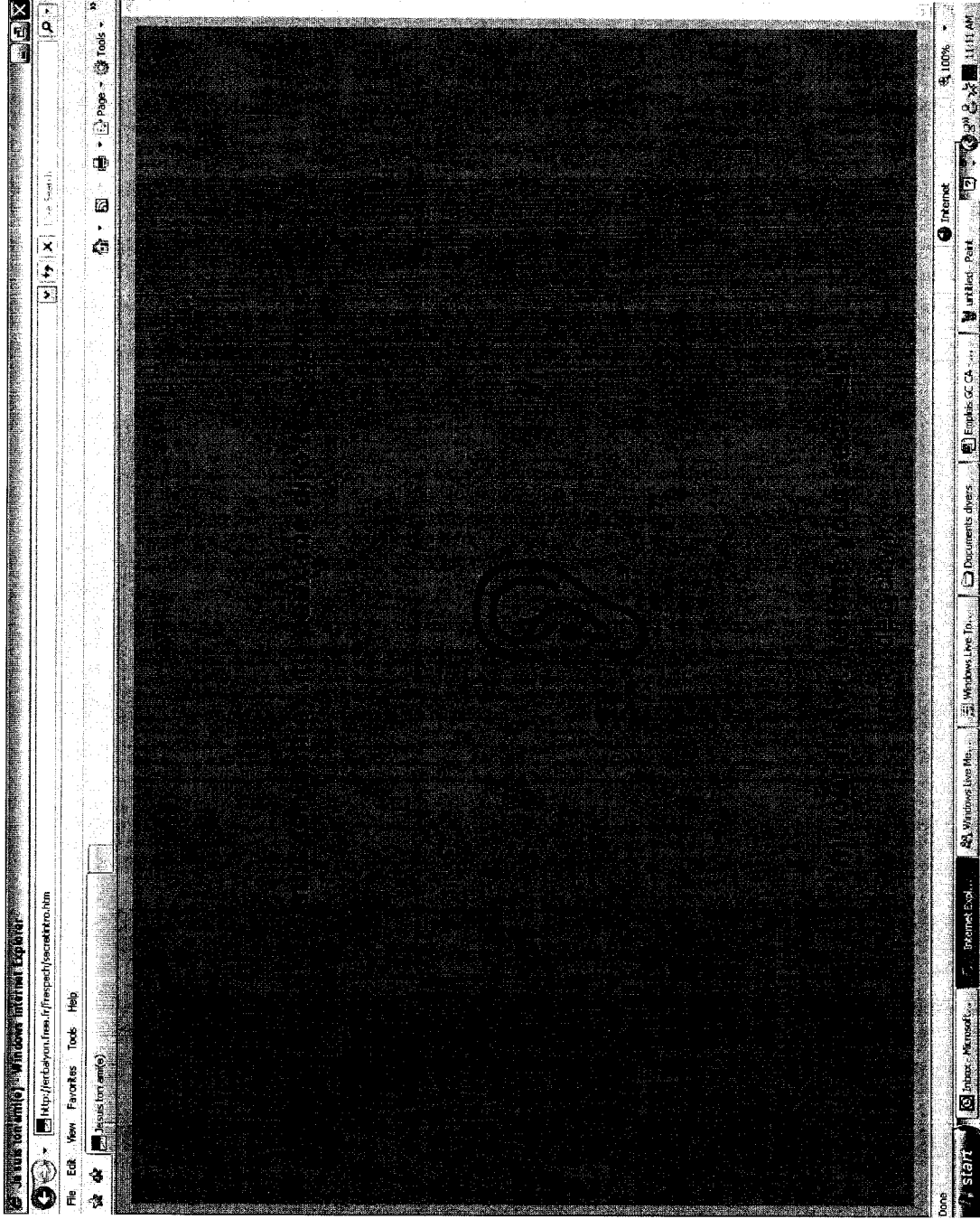
ANNEXE III : PAGE D'ACCUEIL DU GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE



ANNEXE IV : SCHEMA DU FONCTIONNEMENT DU GÉNÉRATEUR POÏÉTIQUE



ANNEXE V : PAGE D'ACCUEIL DU SITE JE SUIS TON AMI(E)... TU PEUX ME DIRE TES SECRETS (VERSION EXIL)



**ANNEXE VI : LETTRE ENVOYÉE À NICOLAS FRESPECH PAR LA DIRECTION
DE LA CULTURE DE LA RÉGION LANGUEDOC-ROUSSILLON**



**RÉGION LANGUEDOC
ROUSSILLON**

**DIRECTION GÉNÉRALE
DIRECTION DE LA CULTURE**

Montpellier, le 21 JAN 2002

Nos Réf. : MK/G/FB

Monsieur,

Dans le cadre de sa mission de soutien et de promotion de la création contemporaine, le Fonds Régional d'Art Contemporain Languedoc-Roussillon a acquis en 1998 une de vos oeuvres « Je suis ton amie(e), tu peux me dire tes secrets ».

Or, sans se prononcer sur la qualité artistique, la Chambre Régionale des Comptes du Languedoc-Roussillon a constaté que « cette oeuvre, qui avait été achetée avec des fonds publics, comportait des obscénités qui ne pouvaient que heurter la sensibilité d'un public non averti ».

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.

C'est pourquoi, il a été décidé de retirer cette oeuvre 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.

En tout état de cause, cette mesure ne saurait affecter la dimension culturelle du site.

Je vous remercie de votre compréhension, et vous prie d'agréer, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.

Le Directeur Général des Services,

Michel KOTAS,

Monsieur Nicolas FRESPECH



ANNEXE VII : GRILLE D'OBSERVATION

GRILLE D'OBSERVATION

L'œuvre de Net art : stratégies d'intéressement pour un enrôlement du public

Date de l'observation : _____

Heure : _____

URL : _____

Capture d'écran sauvegardée :

Titre du fichier : _____

Fiche # : _____

Description de l'environnement d'interaction (synchrone/asynchrone)	Dispositifs techniques	Artefacts technologiques (énoncés sonores, visuels, textuels) mobilisés par l'artiste	Artefacts technologiques (énoncés sonores, visuels, textuels) mobilisés par les participants
Thématique	Mécanismes ludiques	Actants humains mobilisés dans cet environnement	Autres dispositifs d'intéressement
NOTES			

ANNEXE VIII : GRILLE D'ENTREVUE

Introduction

Bonjour Madame/Monsieur _____. Je tiens à vous remercier de bien vouloir vous prêter à cette entrevue qui s'effectue dans le cadre de mon projet de thèse de maîtrise intitulé *L'œuvre de Net art : stratégies d'intéressement pour un enrôlement du public*. Je vous rappelle que votre participation se limite à une entrevue, d'une durée approximative d'une heure, portant seulement sur des aspects relatifs à votre travail d'artiste pour l'œuvre _____.

Les questions que je vous poserai porteront sur votre œuvre en général, vos motivations, vos choix au plan technologique ainsi que sur le rôle que vous accordez au public dans votre travail depuis la création de votre œuvre sur Internet. Vous êtes libre de vous retirer en tout temps, ou de refuser de répondre à certaines questions, sans encourir de préjudice sous aucune forme. Advenant le cas où vous décidez de vous retirer de l'étude, il est de votre droit de me demander d'exclure n'importe quelle donnée recueillie jusqu'à ce moment.

Les données recueillies suite à l'entrevue seront tenues sous clé à l'Université d'Ottawa pour les seules fins d'utilisation des chercheurs. Elles seront ensuite conservées pour une durée de 5 ans, suivant la soutenance de la thèse, au bout de laquelle elles seront détruites.

Questions générales sur l'œuvre à l'étude

1. À quand remonte la création de cette œuvre ?
2. Qu'est-ce qui a motivé la création de cette œuvre ? Quelles étaient vos motivations ?
3. Pourquoi avez-vous choisi l'Internet comme lieu de création et d'expression artistique ?
4. Décrivez-moi cette œuvre.

Questions sur le contenu du site Web de l'œuvre

5. Que retrouve-t-on sur votre site ?
6. Parlez-moi des choix particuliers que vous avez eu à faire au plan technologique ?
7. Pourquoi avez-vous intégré telle technologie à votre œuvre (*chat*, forum de discussion) ?
8. Qu'est-ce qui distingue votre site Web d'un site de jeu en réseau sur Internet ou d'un jeu vidéo ?
9. Qu'est-ce qui fait la spécificité de votre œuvre au plan technologique ?

Les conditions de participations

10. Qui peut participer à votre œuvre ?
11. Pour le participant, y a-t-il certaines règles à suivre sur le site de l'œuvre ?
 - 11.1 Ces règles sont-elles explicites ?

11.2 Quelle est l'utilité de ces règles pour vous ? Quelle est l'utilité de ces règles pour les participants ?

12. Y a-t-il d'autres conditions de participation à l'œuvre ?

Le public de l'œuvre de Net art

13. Comment croyez-vous que votre public perçoit votre œuvre ?

14. Quel est, selon vous, le profil du participant à votre œuvre de Net art ?

15. Connaissez-vous les caractéristiques (socio-démographiques, par exemple) de votre public ?

15.1 Si oui, par quel moyen avez-vous accès à de telles informations ?

16. Quel type de public voulez-vous ?

17. Comment voyez-vous le rôle du public de l'œuvre de Net art ?

18. Quelle importance accordez-vous à la participation du public dans votre œuvre ?

La relation entre l'artiste et le public

19. Pouvez-vous me parler de la nature de la relation qui vous unit votre public et vous ?

20. Comment faites-vous pour attirer votre public sur votre site ?

21. Comment faites-vous pour impliquer le public afin qu'il participe à l'œuvre ?

22. De quelle manière entretenez-vous en relation avec votre public ?

22.1 Quels moyens de communication privilégiez-vous ? (à poser si non abordé)

23. Est-ce important d'avoir un public régulier ? Pourquoi ?

23.1 Si oui, comment savez-vous que les participants reviennent sur le site de votre œuvre ?

23.2 Comment faites-vous pour qu'il revienne ?

24. Selon vous, qu'est-ce qui pousse un participant à revenir sur le site de l'œuvre sur une base régulière ?

24.1 Qu'est-ce qui fait en sorte que le participant ne revient pas sur le site de l'œuvre ?

L'avenir de l'œuvre

25. L'œuvre qui est présente sur le Web aujourd'hui est-elle différente de l'œuvre que vous avez mise en ligne au départ ?

26. Comment votre œuvre a-t-elle évolué ?

27. De qui dépend l'évolution de l'œuvre ?

28. À quel moment considérez-vous cette œuvre comme étant « achevée » ?

Conclusion

L'entrevue est maintenant terminée. Je vous remercie une fois de plus pour votre temps et votre collaboration. Vos réponses me permettront de mieux comprendre comment les artistes du Net art recrutent du public et comment ils communiquent avec celui-ci dans le contexte d'œuvres spécialement conçues pour Internet.

ANNEXE IX : GRILLE D'ANALYSE

		<i>Mouchette.org</i> (Mouchette)	<i>Générateur Poétique</i> (Olivier Auber)	<i>Secrets</i> (Nicolas Frespech)
Interactivité				
Dispositifs interactifs (Fourmentraux 2005)	Exploration			
	Contribution			
	Altération	X		X
	Alteraction		X	
Espaces d'interactions				
Synchrone	Dispositif de création collective (<i>chat graphique</i>)		X	
	Messagerie instantanée		X	
	Clavardage (<i>chat rooms</i>)			
Asynchrone	Forum de discussion	X		
	Formulaire en ligne	X		X
	Blogue			X
	Courrier électronique	X	X	X
	Wiki		X	
	Fils RSS		X	
Actants non humains (médiations)				
Images		X	X	X
Textes		X	X	X
Enregistrements sonores		X		X
Enregistrements vidéo				
Boutons de navigation et d'envoi		X	X	X
Outil de dessin			X	

		<i>Mouchette.org</i> (Mouchette)	<i>Générateur Poétique</i> (Olivier Auber)	<i>Secrets</i> (Nicolas Frespech)
La stratégie de pré-inscription				
Pré-inscription à effectuer par les participants pour pouvoir participer à l'œuvre		X	X	X
Les stratégies de fidélisation				
Adressage personnalisé		X		
Communication rituelle	Artiste-Participant	X	X	X
	Participant(s)-Participant(s)		X	
	Rituels d'accès	X	X	X
Les stratégies discursives				
Requête (demande d'un faire)	Directe	X	X	X
	Indirecte	X	X	X
Question (demande d'un dire)		X		
Énoncés performatifs		X	X	X
Les stratégies vidéoludiques				
Mécanismes ludiques	Narration topographique	X		X
	Narration algorithmique		X	
	Narration multimodale			
Enrôlement des actants				
Traversée de points de passage obligé		X	X	X
Émergence de porte-parole		X	X	X

		<i>Mouchette.org</i> (Mouchette)	<i>Générateur Poïétique</i> (Olivier Auber)	<i>Secrets</i> (Nicolas Frespech)
Mobilisation des actants				
Controverse	Censure complète de l'œuvre			X
	Censure d'une partie de l'œuvre	X		
Actants mobilisés dans la controverse	Artiste	X		X
	Public	X		X
	Porte-parole	X		X
	Médias traditionnels	X		X
	Médias électroniques	X		X
	Acteurs du domaine de l'art	X		X
Déplacements (actants non humains)	Déplacement de dispositifs	X	X (bouton d'accès au Générateur Poïétique sur les pages Web des participants)	X
	Démultiplication des sites miroirs sur le Web	X		X
Déplacements (actants humains)		X		X
Règlement de la controverse	Émergence d'un macro-acteur (collectif qui parle d'une seule voix)	X		X
	Élargissement du réseau d'actants	X		X