
Œuvres et média praticables : la médiation des arts numériques

Jean Paul FOURMENTRAUX

**Laboratoire d'Etudes en Sciences des Arts (LESA EA 3274)
Aix-Marseille Université et EHESS Paris**

18^e section du CNU (Arts et Sciences de l'art)

jean-paul.fourmentraux@univ-amu.fr

<http://www.linkedin.com/in/jeanpaulfourmentraux>

MOTS-CLES :

Internet - Travail artistique - Œuvres - Médiations - Mise en exposition

RESUME :

Les dispositifs artistiques en réseau échappent pour une bonne part au contexte muséal traditionnel. Disséminées, d'une grande plasticité aux usages, instables et variables, les œuvres du Net art restent en effet étrangères au régime de l'objet qui fonde les protocoles d'exposition de l'art moderne et contemporain. Leur existence sur le réseau Internet permet une analyse pragmatique de dispositifs d'exposition originaux qui renouvellent les médiations entre l'œuvre d'art et le public. Le présent article propose de rendre compte de ces modes relationnels entre l'artiste et son public, dans un contexte encore étranger au musée, où la mise en exposition apparaît indissociable de l'acte de réception d'œuvres et de médias caractérisés par leur modularité et ouverture.

Introduction

Depuis les années soixante, les arts plastiques n'ont eu de cesse de sortir de l'objet d'art pour développer des situations d'expérience esthétique : installation, « in situ », environnement, et, aujourd'hui, « dispositif ». L'implication du spectateur dans l'œuvre a d'abord été une question de « co-présence » (Art Minimal), puis s'est développée avec la mise en œuvre de l'image même du spectateur (installation vidéo en circuit fermé). À ces principes s'ajoute aujourd'hui, par l'interactivité, l'intégration des mouvements et des gestes des spectateurs. Bien au-delà du seul champ de la création, l'interactivité est une dimension de plus en plus présente dans l'ensemble des médias. À ce titre, elle informe la création contemporaine qui propose une participation active et même « opératoire » du spectateur. D'abord disséminé sur le réseau, et parfois rapporté dans l'espace public, l'art numérique interactif met en œuvre des projets multiformes d'une grande plasticité – algorithmes exécutables, environnements navigables et formes altérables – qui sollicitent invariablement l'action du public et qui incluent parfois une possibilité d'apport ou de transformation du matériau initial. Apparu dans le courant des années quatre vingt dix, le Net art est exemplaire de ce type de créations collectives où interviennent des artistes et des informaticiens, des configurations techniques et

des occasions sociales ritualisées – bien avant le développement des Wiki ou des Blogs, que l'on qualifie un peu hâtivement comme les premières technologies participatives. Au carrefour de l'innovation numérique et de l'art contemporain, le Net art – i.e. l'art conçu *pour* et *par* Internet – présente en effet des enjeux de recherche et de création inédits : mutations du travail artistique, redéfinition des modes de production et de circulation des œuvres, outils et stratégies renouvelés de leur mise en public, en exposition ou en marché¹. Il s'apparente à une forme d'art médiologique qui s'origine dans les expérimentations pionnières de l'art vidéo des années 1970 et fait suite aux pièces d'art par ordinateur des années 1980. Pour ce nouveau monde de l'art, Internet constitue simultanément le support technique, l'outil créatif et le dispositif social d'une nouvelle variété d'œuvres dont les enjeux relationnels et collaboratifs reconduisent la problématique des relations entre art et société. On peut entendre par *support*, sa dimension de vecteur de transmission, dans le sens où Internet est son propre diffuseur. Par *outil*, sa fonction d'instrument de production, qui donne lieu à des usages et génère des dispositifs artistiques. Et par *environnement*, enfin, le fait qu'il constitue un espace habitable et habité. En s'inscrivant dans cette articulation, l'œuvre du Net art peut se manifester dans la conception de dispositifs interactifs spécifiques, mais aussi dans la production de formes de vies en ligne et de stratégies de communication en réseau. L'examen des productions révèle en effet une polyphonie énonciative : différents types d'énonciations et d'énoncés, dont les caractéristiques et fonctions se déploient sur un continuum échelonné depuis l'acte langagier ou l'expression textuelle quasi-verbale des différentes formes de communications électroniques, jusqu'à la production de dispositifs artistiques concrets, plus ou moins assumés et revendiqués en tant qu'œuvres. Le réseau Internet y est tour à tour investi comme un atelier en ligne, un lieu d'exposition ou de réflexion : c'est-à-dire comme l'espace simultané de création et de communication au public des œuvres d'art. En outre, les manipulations artistiques *par* et *pour* Internet visent alternativement la structure et l'architecture du média, les codes et programmes informatiques générés, la configuration des liens hypertextes et des parcours, et enfin, les formes communicationnelles et contenus plastiques déployés. Une part importante du travail de création consistant à acheminer l'œuvre vers son public potentiel, pour que celle-ci puisse être agie².

1 LA « MISE EN ŒUVRE » DU NET ART

Dans ce contexte, le travail artistique vise au moins autant la conception de dispositifs interactifs que la configuration de situations communicationnelles, au cœur de ce que j'ai proposé d'appeler des médias praticables, où la représentation est plus que jamais une affaire d'agencement : elle est construite, composée à partir d'éléments numériques programmés, multimédias (image, son, texte) conjugués à des dispositifs et interfaces d'activation en prise avec les activités de ceux qui les pratiquent. Élaborés sur des principes de rapports de forces potentiels appelant un passage à l'acte, ces petits « théâtres d'opérations » conditionnent des

¹ Cet article fait suite à un contrat de l'Agence Nationale de Recherche (ANR) intitulé « PRATICABLES - Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur » (Acronyme DALMES, 2009-2011). Il prolonge également d'autres recherches qui se sont donné pour objet d'étude l'articulation des faits techniques et sociaux, non sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur celui de la fréquentation et du contact, voire du jeu : Simondon, 1989 ; Norman, 1993 ; Akrich, 1990 ; Conein & al., 1993 ; Latour, 1999 ; Boissier, 2004 ; Fourmentraux 2004, 2010, 2012 ; Bianchini & Fourmentraux, 2007.

² Sur la porosité de l'œuvre aux pratiques, notre analyse prolonge et transpose dans l'univers des arts technologiques les thèses de Souriau, 1956 ; Eco, 1965 ; Kopytoff, 1986 ; Barboza & Weissberg, 2006.

mises en scène particulières. Combinant représentation et gestualité lors d'une épreuve de forces productive jamais résolue, ces dispositifs instaurent de nouvelles formes de pratiques médiatiques³.

L'expérience de ces médias y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception, conçus comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles », l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels.

- *Le dispositif*⁴ est, en première instance, l'agencement de différentes pièces d'un système technique, en l'occurrence d'un système matériel électronique conjugué à un système logiciel pour permettre une interactivité. Un dispositif interactif peut être situé (dans l'ici et maintenant d'une installation physique) ou distribué (lorsqu'il s'appuie sur la technologie des réseaux et notamment d'internet).

- *L'interface* est la partie perceptible et manipulable du dispositif qui permet la relation entre ce dernier et les praticiens en opérant des traductions entre activités machiniques et activités humaines, dans un sens comme dans l'autre. Placée entre l'action du programme et la pratique du public, elle met en scène les médias interactifs ainsi devenus praticables.

- *La pratique* recouvre l'ensemble des activités humaines en prise avec le dispositif via l'interface.

L'œuvre du Net art semble ainsi confondre l'action et son résultat en une seule et même quête processuelle de l'expérience artistique. Or, cette confusion se heurte aux principes de création propres à la traditionnelle discipline des beaux-arts : elle contrarie les régimes d'attribution de la valeur de l'art moderne, qui opéraient par discrimination de l'objet d'art choséifié et mis sur un piédestal, vis-à-vis du travail artistique, des compétences et savoir-faire techniques ou artisanaux, souvent discrédités du produit fini. De ce point de vue, si œuvrer prend fin quand l'objet est achevé, prêt à s'ajouter au monde commun des objets, peut-on encore appeler œuvre l'expérience et les dispositifs du Net art ? Le caractère ambivalent du Net art, placé entre une configuration de l'environnement technique et un cadrage de l'action sociale, décentre le régime d'exposition de l'œuvre. Celle-ci se déploie désormais comme une forme dialogique - simultanément esthétique, médiologique et sociale - qui ne peut désormais être saisie qu'en actes ou en travail, c'est-à-dire, appréhendée comme un dispositif cognitif à construire. On peut distinguer différentes figures de l'interactivité, telles qu'elles sont prévues au cœur de l'environnement technique, et différents modes d'interaction leur correspondant entre l'artiste l'œuvre et son public. L'interactivité minimum y est toujours *navigation* dans un espace d'information plus ou moins transparent et arborescent. Une interactivité plus complexe peut prescrire la *génération* d'un algorithme de programmation. Dans ce cas, elle est simultanément *commande* d'un processus observable pour l'acteur du dispositif et branchement algorithmique pour l'auteur. Une troisième relation interactive peut encore consister en la possible introduction de données de la part de l'acteur. Il s'agit là d'une

³ L'idée d'un contrat de réception passé entre l'artiste et le public a été initialement développée dans Passeron et Pedler, 1991 ; Pedler, 1994 ; Cassetti, 1990 ; Hennion, 1993, 2000 ; Odin, 2000 ; Esquenazi, 2003 ; Cochoy, 2004. La notion de « prise » a été proposée par Bessy & Chateauraynaud 1995, pour rendre compte, sur un mode actif, de la saisie perceptuelle et de l'estimation des objets.

⁴ Depuis l'étude liminaire de Barthes (1984) qui a proposé de concevoir le dispositif cinématographique au travers de sa réception négociée avec le public, de nouvelles recherches centrées sur l'impact et les usages des technologies de l'information et de la communication ont enrichi l'interprétation pragmatique de ce concept : voir Duguet (1988, 2002), Jacquinnot et Monnoyer (1999), Boissier (2004), Fourmentaux (2010).

interactivité de *contribution*, cette dernière pouvant ou non avoir une incidence réelle sur le contenu ou la forme de l'œuvre. La contribution y est dans ce cas doublée d'une *altération*. Enfin, l'interactivité peut être le terreau d'une communication inter-humaine médiée. C'est ici l'*alteraction* - l'action collective en temps réel - qui compose le cœur du projet artistique. Chacune de ces figures de l'interactivité prévoit ainsi des emplois et des incertitudes, des contraintes et des prises par lesquelles se co-construisent l'action et l'objet, ses schémas de circulation et ses régimes d'existence. Pour chacun de ces scénarios, le Net art aménage différentes prises en direction d'un public qui peut désormais, selon certaines réserves et conditions, devenir acteur de fragments d'œuvres préalablement identifiés.

2 LA « MISE EN EXPOSITION » DU NET ART

Le travail de mise en exposition du Net art ne revient donc plus seulement à produire des images, mais également à proposer les cadres qui permettront de les voir et de les lire : la présentation de l'œuvre faisant plus que jamais ici partie intégrante de l'acte créatif. Des cadres de vision et de lecture de l'image numérique doivent par conséquent être eux-mêmes disposés, à l'attention d'un public participant. La disposition doit en effet satisfaire la double exigence d'agencement et de mise à disposition, par l'installation conjointe des espaces, des figures et des possibilités de faire. Tout dispositif du Net art propose une sorte de pré-interprétation de l'œuvre par l'auteur, soit sa configuration et modélisation en un schéma intelligible, destiné à conditionner et programmer partiellement sa ré-interprétation par le lecteur. Par conséquent, ces dispositifs artistiques en réseau échappent pour une bonne part au contexte muséal traditionnel (Fourmentraux, 2006). Disséminées, d'une grande plasticité aux usages, instables et variables, les œuvres du Net art restent en effet étrangères au régime de l'objet qui fonde les protocoles d'exposition de l'art moderne et contemporain. Leur existence sur le réseau Internet permet une analyse pragmatique de dispositifs d'exposition originaux qui renouvellent les médiations entre l'œuvre d'art et le public.

D'une part, l'artiste peut être invité par le musée à participer de l'ingénierie de la transmission et de la préservation de ses œuvres. En effet, certaines institutions muséales s'organisent désormais en réseau pour développer des stratégies communes de mise en exposition et de conservation des œuvres d'art réalisées à l'aide de médias non traditionnels. Il s'agit alors de préserver l'intégrité de ces œuvres d'art, dans un contexte marqué par la fragilité matérielle des films, l'évolution des médias électroniques de diffusion, l'expérience interactive d'Internet et l'expansion des médias numériques. Un projet inédit de réseau d'organismes culturels internationaux⁵ naît en 2003, à l'initiative du *Solomon R. Guggenheim Museum* de New York. Il s'appuie sur le paradigme des *médias variables* (Depocas & alii. 2003) qui défend l'idée d'une collection adaptable et évolutive qui résiste à l'obsolescence technologique. Selon la méthodologie du réseau des médias variables, différentes stratégies et outils de préservation sont couplés aux programmes d'expositions présentes et futures. La variabilité de l'œuvre, intentionnelle ou due à l'évolution technologique, est désormais prise en compte. Dans ce cadre, on attend de l'artiste qu'il participe activement à la mise en exposition de ses œuvres, en offrant au réseau d'institutions muséales et, par extension, à leurs publics, une série d'informations et de recommandations visant à faciliter leurs monstrations et expérimentations. L'institution engage donc un dialogue avec l'artiste afin de mieux connaître les caractéristiques techniques de l'œuvre, afin d'en prévoir les évolutions et

⁵ Le réseau réunit les institutions suivantes : Berkeley Art Museum / Pacific Film Archive (Californie) ; Franklin Furnace Archive, Inc (New York) ; Solomon R. Guggenheim Museum (New York) ; la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie (Montréal) ; Performance Art festival+Archives ; Rhizome.org (New York) ; Walker Art Center (Minneapolis).

de définir la perte acceptable. Cette approche concertée de la préservation passe par la mise en œuvre de forums hybrides (Latour & Weibel, 2003) qui associent des artistes, des commissaires et des conservateurs dans un travail de définition d'une éthique de la variabilité et d'une matrice de préférence qui énonce et hiérarchise les stratégies envisageables : le *stockage* éphémère, la *migration* d'un support à l'autre, *l'émulation* et la *réinterprétation* de l'œuvre. Ces nouvelles stratégies de conservation et de monstration d'œuvres à médias variables permettent l'ouverture des musées aux logiciels artistiques (software art), aux jeux informatiques et aux dispositifs en réseau, ainsi qu'à la documentation de performances et d'installations faisant appel aux nouveaux médias. Car dans ce contexte, un nombre de plus en plus important de textes sont également produits pour accompagner l'œuvre et mettre le public en position (la plus favorable) de réception. Il s'agit de fichiers guide ou aide, de chartes et protocoles d'usage, ou encore, de manière plus systématique, de modes d'emploi.

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

La diversité des œuvres englobe des fichiers encapsulés et diffusés en mode continu (streaming), des sites Web complets, des animations, du net art et des performances avec avatars en ligne. L'archivage des œuvres qui ne font pas appel à un environnement en réseau est plus facile. Les projets de médias en émission continue, en HTML, Flash ou autres applications autonomes sont préservés sur un disque compact avec le logiciel de visionnement nécessaire pour une plate-forme Mac ou PC (nos limites); les fichiers « Lisez-moi » sont conservés sur le disque compact et sur support papier avec des descriptions du projet, de son fonctionnement et du matériel nécessaire (Ludwig in Depocas & alii, 2003).

L'accessibilité technique devient par conséquent un véritable leitmotiv. Une partition ou un ensemble d'instructions visent à coordonner les différents « comportements » d'œuvres tour à tour installées, performées, interactive et en réseau. Ces partitions énumèrent les besoins, conditions et recommandations préalables à la mise en exposition autant qu'à l'usage des œuvres Net art.

D'autre part, en proposant un environnement à la fois technique et expérimental, ces *médias* praticables font donc du public un acteur clé de l'opération : ils permettent d'ajuster le *faire-faire* des médias et l'activité du public dans le sens d'une expérience distribuée. Car si les médias praticables peuvent s'apparenter à une partition et proposer un mode de lecture des médias, leur mise en pratique doit être co-construite, traduite et négociée avec le public. Si on élargit cette analyse à l'ensemble des médias interactifs – que préfigure largement la prospective artistique – leur manifestation dépend littéralement de leur *pratique*, envisagée désormais de manière dynamique, comme une intense activité, qui fait du public des amateurs, davantage experts, informés et instrumentés. Ni véritablement rationnel, ni rédhibitoirement déterminé, le public doit y développer à son tour des « prises » sur les médias, qu'il pourra selon les cas « déjouer » ou rejouer : ces derniers ne sont visibles qu'actualisés ou au mieux performés (Duguet, 2002 ; Boissier, 2004 ; Denis, 2006). En ce sens, tous les médias praticables reposent sur une primauté de la manipulation : ils n'existent pas sans un important travail créatif, intellectuel et technique, de la main et de ses prolongements à l'écran (pointeurs de souris, curseurs, etc.). Le public devient le point de

fuite de ces dispositifs : il est ce par quoi les médias praticables tiennent leur rapport à l'extérieur. Leur interprétation se transmue alors en une interprétation par expérimentation qui revêt ici les aspects ludiques d'une jouabilité.

Conclusion

Internet bouscule par conséquent les formes de création et de diffusion de l'art contemporain et (ré)engage la figure et la fonction d'exposition sur des voies inédites. Les médias praticables bousculent la manière dont les œuvres ont lieu et conduisent les artistes à produire de nouveaux « récits autorisés » (Poinsot, 1999). Le concept « d'exposition discursive » proposé par Bruno Latour et Peter Weibel (ZKM, 2003, 2005) illustre également ce basculement progressif de la chose créée à son usage, cadré et instrumenté. Le Net art est ainsi tendu entre modes de représentation et modes opératoires. Une expérience doublement perceptive et manipulatoire des œuvres s'y trouve par conséquent engagée et implique, pour les médias et l'image, la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation : entendue au sens de « pratique ». Cette pratique implique autant les objets et la technique que les sujets qui expérimentent, utilisent, détournent, s'approprient, jouent avec les dispositifs ou sont pris par eux. En évitant de figer des rôles et des positions *a priori*, ces médias praticables permettent d'appréhender conjointement les configurations techniques et les relations sociales qui forment les conditions d'une mise en œuvre partagée entre éléments matériels et humains. Par conséquent, l'action avec le dispositif technique ne peut être rabattue ni sur l'intention, ni sur la prescription, c'est au contraire dans l'espace laissé entre ces deux termes que peut se loger l'acteur-utilisateur (Akrich, 1990). Moins panoptique que le dispositif Foucauldien, plus pragmatique ou interactionniste que le dispositif cinématographique tel que défini par Roland Barthes, le média praticable introduit dans la sphère de l'instrumentalité le recours à de nouveaux moyens d'action sur l'œuvre. Il réinscrit l'idée de dispositif dans une visée pragmatique de la création artistique, qui articule à une « configuration » ou à un agencement technique, une « mise en œuvre d'art » et une forme renouvelée d'« attachement » aux médias.

Bibliographie

- Agamben Giorgio (2007), *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris, Éditions Petite Bibliothèque Rivage.
- Akrich Madeleine (1990), « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération », *Techniques et Culture*, n°16, pp. 83-110.
- Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dir.), (2006). *L'image actée. Scénarisations numériques*, Paris, L'Harmattan.
- Barthes Roland (1975), « En sortant du cinéma » dans *Le bruissement de la langue : Essais critiques IV*, Paris, Seuil, pp. 407-412
- Bessy Christian, Chateauraynaud Francis (1995), *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Métailié.
- Bianchini Samuel, Fourmentaux Jean-Paul (2007), « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, n° 96(2), pp. 91-104.
- Boissier Jean-Louis(2004), *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco.
- Casetti Francesco (1990), *D'un regard l'autre, le film et son spectateur*, Lyon, Presses de l'Université de Lyon.

- Cauquelin Anne (2006), *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, Presses universitaires de France.
- Cochoy Frank (dir.) (2004), *La captation des publics. C'est pour mieux te séduire, mon client...*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail.
- Conein Bernard, Dodier Nicolas, Thevenot Laurent (dir.) (1993), « Les objets dans l'action », Éditions de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, Collection « Raisons Pratiques ».
- De Certeau Michel (1990), *L'invention du quotidien, Tome. 1 : « Arts de faire »*, Paris, Gallimard.
- Dewey John (2005), *L'art comme expérience*, Publications de l'université de Pau, Éditions Farrago.
- Dewey John (2005), *Le public et ses problèmes*, Paris, Gallimard, 2010.
- Davallon Jean (1999), *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.
- Depocas Alain, Ippolito John, Jones Carolyn (2003), *L'approche des médias variables : la permanence par le changement*. The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York, Etats-Unis, et la Fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie, Montréal, Canada. 2003. 138 p. <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf>
- Denis Jérôme (2006), « Les nouveaux visages de la performativité », *Études de communication*, n°29, pp. 7-24.
- Duguet Anne-Marie (2002), *Déjouer l'image*, Nîmes, Jacqueline Chambon.
- Duguet Anne-Marie (1998), « Dispositifs », *Communications*, n°48, pp. 221-242.
- Eco Umberto (1965), *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.
- Esquenazi Jean-Pierre (2003), *Sociologie des publics*, Paris, La découverte.
- Fourmentraux Jean-Paul (2004), « Quête du public et tactiques de fidélisation : une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux*, n°125, pp. 81-111.
- Fourmentraux Jean-Paul (2010), *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, préface de Antoine Hennion, Postface de Howard Becker, Paris, CNRS Éditions.
- Fourmentraux Jean-Paul (2013), *L'œuvre virale. Net art et culture Hacker*, Bruxelles, La Lettre volée.
- Fourmentraux Jean-Paul (2006), « Internet au musée. Les tensions d'une exposition concertée », *Culture et musées*, n°8, pp. 133-158.
- Fourmentraux Jean-Paul (2007), « Les dispositifs du Net art. Entre configuration technique et cadrage social de l'interaction », *Techniques & culture* n° 48-49, pp. 269-302.
- Genette Gérard (1996), *L'œuvre de l'art, Tome 2, La relation esthétique*, Paris, Seuil.
- Goodman Nelson (1996), *L'art en théorie et en action*, Paris, Éditions de l'Éclat.
- Hennion Antoine (1993), *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié.
- Hennion Antoine, Maisonneuve Sophie, Gomart Émilie (2000), *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française.

- Jacquinet-Delaunay Geneviève, Monnoyer Laurence (dir.) (1999), « Le dispositif. Entre usage et concept », *Hermès*, n°25, pp. 9-14.
- Jeanneret Yves (2000), *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Lille, Presses du Septentrion.
- Kopytoff Igor (1986), « The cultural biography of things : Commodization as process » dans Arjun Appadurai, *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, Cambridge University Press, pp. 64-91.
- Latour Bruno (1994), « Une sociologie sans objet ? Remarques sur l'interobjectivité », *Sociologie du travail*, n°4, pp. 587-608.
- Latour Bruno (1999), « From the concept of network to the concept of attachment », *RES Anthropology and Aesthetics*, n°36, pp. 20-31.
- Latour Bruno, Weibel Peter (2003), *Iconoclasm, Rendre les choses publiques*, ZKM de Karlsruhe <http://www.zkm.de/>
- Maigret Eric, Macé Éric (dir.) (2005), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin.
- Odin Roger (2000), *De la fiction*, Paris, De Boeck.
- Passeron Jean-Claude, Pedler Emmanuel (1991), *Le Temps donné aux tableaux*, Marseille, CERCOM/IMEREC, Rapport ronéoté.
- Pedler Emmanuel (1994), « En quête de réception : le deuxième cercle », *Réseaux*, n°68, pp. 85-103.
- Poinsot Jean-Marc (1999), *Quand l'œuvre a lieu, L'art exposé et ses récits autorisés*, Genève, MAMCO.
- Rancière Jacques (2000), *Le Partage Du Sensible, Esthétique Et Politique*, Paris, La Fabrique Éditions.
- Rancière Jacques (2000), *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique Éditions.
- Ruby Christian (2006), *L'âge du public et du spectateur. Essai sur les dispositions esthétiques et politiques du public moderne*, Bruxelles, La Lettre volée.
- Simondon Gilbert (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
- Souchier Emmanuel (1996), « L'écrit d'écran : pratiques d'écritures et informatique », *Communication et langages*, n°107, pp. 105-119.
- Souchier Emmanuel, Jeanneret Yves, Le Marec Joelle (dir.) (2003), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Éditions de la BPI (Bibliothèque publique d'information).
- Souriau Etienne (1956), « L'œuvre à faire », *Bulletin de la Société française de philosophie*, Séance du 25 février.
- Souriau Etienne (2009), *Les différents modes d'existence* (précédé d'une introduction « Le sphinx de l'œuvre » par Isabelle Stengers et Bruno Latour). Paris, PUF.
- Weissberg Jean-Louis (1999), *Présences à distance, pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan.

Jean-Paul Fourmentraux, Sociologue et Critique d'art, est Professeur d'Esthétique et de théories des arts à l'université de Provence, Aix-Marseille. Habilité à diriger des recherches par l'université de Paris-Sorbonne (HDR Paris 5), il est membre du Laboratoire en Sciences des arts (LESA - Aix en Provence) et chercheur associé à l'École des hautes études en sciences sociales de Paris (CRAL EHESS). Ses recherches portent sur les interfaces entre création artistique, recherche technologique et innovation sociale.

Il est l'auteur des ouvrages *Art et Internet* (CNRS, 2010), *Artistes de laboratoire* (Hermann, 2011), *L'œuvre commune : affaire d'art et de citoyen* (Presses du réel, 2012), *L'Œuvre virale : Net art et culture Hacker* (La Lettre Volée, 2013) et a dirigé les ouvrages *L'Ere Post-media* (Hermann, 2012) et *Art et Science* (CNRS, 2012).

Cf. <http://www.linkedin.com/in/jeanpaulfourmentraux>