



HAL
open science

MEDIAS PRATICABLES. L'interactivité à l'oeuvre

Jean-Paul Fourmentraux, Samuel Bianchini

► **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux, Samuel Bianchini. MEDIAS PRATICABLES. L'interactivité à l'oeuvre. Sociétés, 2007, 96, pp.91-104. 10.3917/soc.096.0091 . halshs-00372551

HAL Id: halshs-00372551

<https://shs.hal.science/halshs-00372551>

Submitted on 1 Apr 2009

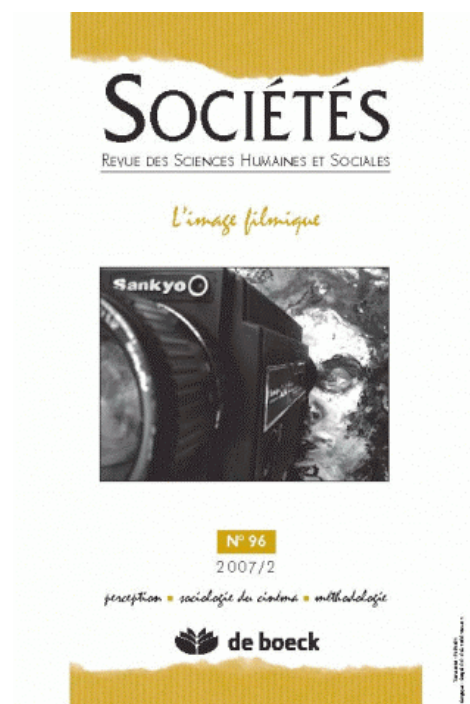
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

MEDIAS PRATICABLES

L'INTERACTIVITÉ À L'ŒUVRE

Samuel BIANCHINI
Jean-Paul FOURMENTRAUX



Version "auteur" avant parution. Pour toute citation, toujours se référer à l'article : BIANCHINI, S., FOURMENTRAUX, JP. 2007, « Médias praticables. L'interactivité à l'œuvre », **Sociétés**, n°96, Juin 2007/2, pp. 91-104.

Article consultable et téléchargeable sur le portail CAIRN : <http://www.cairn.info/revue-societes-2007-2.htm>

Résumé

La réalisation de dispositifs artistiques interactifs induit des formes d'exposition impliquant le public dans le procès de l'œuvre. Par la mise en scène de médias praticables, les artistes déploient aujourd'hui des cadres de sociabilités et d'actions renouvelés. L'expérience des médias y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception conçues 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. À l'intersection de la sociologie des usages et des sciences de l'art, les auteurs décrivent ces relations entre dispositifs et pratiques, et mettent en perspective des formes d'attachement encore spécifiques de cet art, mais révélateurs de nouveaux paradigmes médiatiques.

Mots-clés : expérience esthétique, dispositif, médias interactifs, sociologie de l'innovation et des usages, technologies de l'information et de la communication, travail artistique.

Abstract

The creation of interactive art infers forms of exhibition involving the public directly in the artwork process. By setting practical media, the artists display new forms of sociability and shared actions. The media experience is less strictly distributed between an emission (broadcast) and a reception conceived as two successive events of a fixed and unchanging message. Artworks realizes henceforth a “field of possible”. At the intersection of the sociology of innovation and the art sciences, the authors describe these relations between artworks and practices. They put in perspective specific forms of attachment that reveals new media paradigms.

Keywords : interactive media, aesthetic experience, dispositives, sociology of innovation, information and communication technologies, artistic work..

Que se passerait-il si les téléspectateurs, via leur poste de télévision, pouvaient se saisir du ballon lors de la retransmission d'un match de football international ? C'est une situation de cet ordre qui présida à la création du dispositif interactif Training Center [1], une œuvre préfigurant sur un mode quelque peu iconoclaste la confrontation de paradigmes médiatiques très différents, pour ne pas dire antagonistes : celui des mass-medias et celui, en devenir, des médias interactifs.

Se laisser entraîner par l'image, s'entraîner à l'image, entraîner l'image : entre ces différents termes, la tractation est serrée, elle relève de cette aire de transition médiatique qui est la nôtre. Dans quelle mesure se laisse-t-on entraîner par l'image, comme au cinéma, à travers son flux, son action irréversible, son suspens et sa narration ? Quelles seraient les conditions d'une intervention physique sur l'image qui nous permettrait de la prendre en main pour notre propre compte, pour l'entraîner ? Entre ces deux attitudes, l'entraînement de l'image ne peut-il pas être double en nous entraînant nous-mêmes à l'image dans un rapport d'embrayeur réciproque avec celle-ci ?

Dans cette relation qui aménage une nouvelle « aire intermédiaire d'expérience » [2], l'introduction du geste du spectateur, comme partie prenante de la représentation, trouble la distribution des rôles traditionnellement établie par les médias et mass-médias au cours du XXe siècle : entre émission et réception – polarité qu'elle remet largement en question –, la pratique fait place à l'expérience et apparaît comme le lieu, le nœud de négociation et de coproduction de la représentation et de nouvelles formes de réalité, médiatiques. Les médias interactifs sont sous tension, pris entre modes de représentation et modes opératoires. Avec l'interactivité, nous devenons « utilisateurs », « praticiens » [3] des médias. La représentation n'a plus seulement lieu à l'écran mais se joue également en deçà et au-delà, dans le rapport aux médias et dans les relations que ceux-ci médiatisent. À la confluence des dispositifs et des pratiques, qu'ils soient en local ou en réseau, les médias interactifs sont pris dans un faisceau

d'activités, d'opérations de différentes natures : humaines – individuelles comme collectives – et techniques, logicielles autant que matérielles.

À partir de la préfiguration de ces nouvelles relations médiatiques, telles qu'elles sont aujourd'hui mises en jeu par certaines recherches artistiques prospectives autant que réflexives, comment caractériser les propriétés de nouveaux « médias praticables » ?

Ces médias sont pris dans une triade « dispositif – interface – pratique » qui, à la fois, conditionne leur mise en œuvre et donne forme à une nouvelle figure médiatique : le « praticable ». Cette figure offre de saisir la pratique qui est ici introduite dans la relation opératoire, via l'interface, entre le dispositif et les artefacts de représentation que sont à proprement parler les médias (principalement image, son et texte). Plus que d'être simplement véhiculés et donnés à voir, ces médias sont désormais pratiqués, opérés, mis en scène et en œuvre.

Training Center met en œuvre l'image télévisuelle d'un match de football. Cette image n'occupe qu'une petite partie de l'écran sur lequel elle est projetée. D'abord à l'arrêt, elle peut être activée à l'aide d'une souris qui permet de pointer le curseur sur le ballon pour pouvoir se saisir de celui-ci en cliquant. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la souris anime l'image. Mais, plutôt que de se mouvoir normalement, l'image semble se déplacer autour du ballon et du curseur, évoluant à l'écran selon les mouvements du ballon emmené par le spectateur. Celui-ci entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonctionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrête de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu : seuls l'image et les footballeurs s'animent, alors que le ballon reste fixe, dans une position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran.



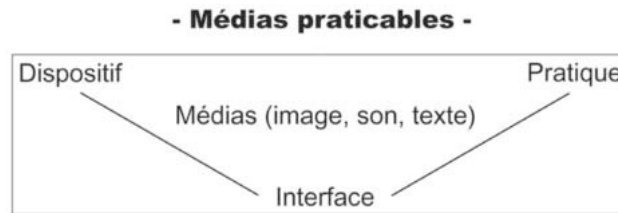
Samuel Bianchini : Training Center - 2005

L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté « à la main » pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et temporel de l'événement médiatique vers un spectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique, entre le cours de ce qui a eu lieu et la façon dont le match peut être rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultanément partagé et la reprise en main individuelle du média.

Praticable : du « tenant lieu » au « donnant lieu »

Avec les médias praticables, la représentation est plus que jamais une affaire d'« agencement » [4] (cf. figure 1) : 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.



Le dispositif 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 mécaniques 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.

Les médias sont les artefacts de représentation, principalement audiovisuels. Interactifs, ils apparaissent aujourd'hui largement redéfinis et augmentés par l'informatisation.

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

Élaborés sur des principes de rapports de forces potentiels appelant un passage à l'acte, ces petits « théâtres d'opérations » [5] conditionnent des mises en scène particulières. Combinant représentation et gestualité lors d'une épreuve de forces productive jamais résolue, ces dispositifs sont de nouvelles formes de praticables ; ils convoquent aussi bien les disciplines théâtrales que sportives, mieux, ils permettent de remonter à une source

commune de ces deux activités, une forme de mise en scène des plus précieuses : l'agonistique, l'art de la mise en scène des rapports de forces [6]. Les protagonistes sont à l'écran aussi bien que devant celui-ci et la performance relève maintenant du public, couplant participations affectives et participations effectives, physiques.

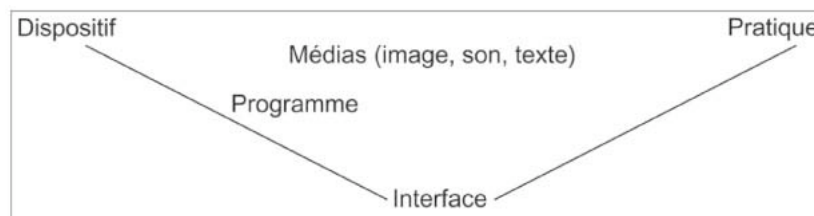
Par sa relation particulière à la représentation, l'image interactive exemplifie et permet d'anticiper sur les nouvelles formes d'expériences esthétiques et médiatiques en jeu [7].

Interactive, l'image n'est plus seulement un tenant lieu [8], praticable, elle devient également un donnant lieu. Prise entre les lieux et temps de sa captation ou modélisation initiale [9] et de sa reprise en main qui l'actualise, la réalise, elle naît d'un rapport de forces dont les modalités et le déroulement relèvent d'une expérience esthétique se rapprochant de certaines formes de jeu, voire d'épreuves (sportives ?) ou, tout au moins, d'entraînements. Confronté à l'image, c'est par le geste, selon la configuration du dispositif et les règles – énoncées ou non, mais introduites dans le programme – que le public prend part à la représentation. Pour lui offrir un rôle, quoi de mieux que de lui proposer un « contre-rôle » – une contre-activité, un contre-geste – puisque le contrôle est dans une situation analogue à celle de l'entraînement. Œil pour œil, geste pour geste, l'image interactive est prise entre deux scènes ; plus qu'une figuration, elle relève d'une configuration. Sa mise sous tension n'est plus seulement spatiale, elle est avant tout temporelle : elle remet en question le « ça a été » de l'image photographique pour un « ça aurait pu être » ou un « ça peut être » perpétuel [10] qui entraîne à passer à l'acte.

Mais cet investissement à perte, sans conséquence sur la scène initiale, le sera-t-il toujours ? Dans un premier temps, un saut d'un degré s'impose : c'est désormais à l'image que l'on se mesure. D'abord un « on » singulier : l'entraînement à l'image – sur le principe des jeux vidéos – tourne vite à la confrontation, que celle-ci soit de l'ordre de l'action ou de la stratégie, voire des deux. À travers l'image, le rapport de forces est ainsi le plus souvent

double : tenter de gagner sur la machine, sa puissance, et lutter contre le programme – et, en différé, ses concepteurs – pour pouvoir comprendre celui-ci et y trouver une résolution, comme si on nouait une relation à l'image pour pouvoir la dénouer. Dans cette situation, se mesurer à l'image traduit une relation avec celle-ci autant qu'un rapport à soi-même, seul à seul.

Configurer un rapport de forces entre pratiquant et médias induit un double régime relationnel, la mise en œuvre d'une relation à une relation, ou, plus précisément, d'un rapport à un système relationnel. Il ne peut y avoir élaboration et développement d'un rapport entre le spectateur et les médias interactifs que si ces derniers reposent eux-mêmes sur un système relationnel qui leur est propre, un système formalisé pour être opéré via l'interface, un système programmé (cf. figure 2). Pris entre le dispositif, l'interface et les médias, le programme offre le jeu – au sens mécanique et ludique – nécessaire au développement d'un rapport avec le pratiquant.



Ce double régime relationnel peut être représenté. Dans Training Center, le ballon incarne précisément le point commun, l'objet de l'échange et de la négociation entre les footballeurs en même temps qu'entre l'image et son pratiquant.

Les médias praticables articulent ainsi relations internes et externes, les premières étant dépendantes des secondes, en même temps qu'elles les attendent, les appellent, voire les convoquent et les conditionnent.

Entre dispositifs techniques et pratiques sociales

Les médias praticables articulent une configuration technique, un cadrage de l'action du public et un rituel social. Au-delà de leur seul enjeu artistique, qualifier davantage ces formalités de pratiques nécessite de cerner les scripts d'emplois [11] et les régimes d'action [12] qui en composent les cadres de l'expérience.

Ces nouveaux dispositifs interactifs promeuvent entre l'œuvre et le public une situation et un procès de perception artistique qui, en dépassant la simple organisation technique, mettent en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives. Un média praticable sous-tend à la fois l'acte et la manifestation artistique : il aménage différentes prises en direction d'un public qui peut désormais, selon certaines réserves et conditions, devenir acteur de fragments de l'œuvre préalablement identifiés. Si le concept de dispositif renvoie habituellement à l'action de configurer et d'ordonner les éléments qui composent l'œuvre, il désigne également le résultat de cette action. Le média praticable n'est plus un intermédiaire qui vient se situer entre les sujets communicants, mais un environnement dans lequel ces derniers entrent activement. Entendu simultanément en tant que machine et comme mécanisme, il constitue l'espace transitionnel et potentiel de la rencontre avec l'œuvre et inclut un champ de comportements possibles. Un média praticable 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, contraints ou fascinés. Moins panoptique que le dispositif foucauldien [13], plus pragmatique ou interactionniste que le dispositif cinématographique tel que défini par Roland Barthes [14], le média praticable introduit dans la sphère de l'instrumentalité le recours à de nouveaux moyens d'action sur l'œuvre [15]. Il réinscrit l'idée de dispositif dans une visée pragmatique de la création artistique, qui articule à une « configuration » [16] ou à un agencement technique, une « mise en œuvre d'art » [17] et une forme renouvelée d'« attachement » [18] aux médias. Ces

concepts, à la confluence de la sociologie des techniques et des sciences de l'art, sont heuristiques : ils permettent une analyse symétrique de l'écriture et de l'action qui apparaissent largement redéfinies par les médias praticables. L'approche vise à éclairer l'action de ceux qui conçoivent : là où se joue la médiation, non pas avec, mais dans l'environnement technique. À l'instar de Training Center, le média praticable met en jeu un « dispositif exhibitoire » qui opère ce que Jean Davalon a proposé d'appeler une « mise en exposition » [19] pour souligner l'important travail sous-tendu désormais par l'impératif de transaction avec le public [20]. Un déplacement du regard – de l'objet constitué vers sa circulation et sa pratique – est favorisé par la mise en rapport de l'exposition et des médias : les médias praticables permettent simultanément une mise en œuvre et une mise en exposition du travail avec les médias. D'une part, ils promeuvent l'agencement technique et formel d'une proposition visuelle, et, d'autre part, ils composent le vecteur qui en permet l'appréhension. Corrélativement, la mise en œuvre d'un média praticable induit pour l'artiste un renforcement de l'activité d'écriture – du concept à sa formalisation en programme – et la mise en scène d'un savant équilibre entre distance et proximité, entre tension, séparation et union dans et autour de l'œuvre, qualifiant de la sorte des coefficients d'actualisation et des modes de collaboration spécifiques pour le public. Dans une perspective voisine de la scénographie, le média praticable établit certains réglages de l'action ainsi que des modes particuliers d'implication du public. Il promeut une remise en jeu et en situation des médias, par la création de formes à habiter et de relations à expérimenter.

La part du public : une expérience dialogique

En proposant un environnement à la fois technique et expérimental, les médias praticables font 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 [21]. Ni véritablement rationnel, ni rédhitivement déterminé, le public doit développer à son tour des « prises » [22] sur les médias, qu'il pourra selon les cas « déjouer » [23] ou rejouer : ces derniers ne sont visibles qu'actualisés ou au mieux « performés ». 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 » [24]. Le passage des médias traditionnels aux médias praticables opère ainsi une série de glissements (au nombre de treize dans le schéma ci-dessous, figure 3) qui introduisent de nouveaux régimes d'actions médiatiques.

Enregistrement	... 1 ...	Modélisation
Vision (lecture)	... 2 ...	Parcours (traversée)
Réception	... 3 ...	Expérimentation
Ça a été	... 4 ...	Ça peut être ou aurait pu être
Réel (immanent)	... 5 ...	Virtuel (potentiel)
Indiciel	... 6 ...	Exploratoire
Image	... 7 ...	Interface
Contenu	... 8 ...	Contexte
Objet	... 9 ...	Dispositif
Audiovisuel	... 10 ...	Kinesthésique
Instantané	... 11 ...	Latent
Représentation réifiée	... 12 ...	Processus de représentation
Interprétation	... 13 ...	Appropriation

Il ne s'agit plus, dans ce contexte, de l'enregistrement du réel mais bien plutôt de sa modélisation (1). La « réception » spécifique de cette construction abstraite promeut ainsi une traversée active des médias, de leurs interfaces et de leurs images, engageant le gestuel autant que le visuel (2). Ce mode immersif implique un parcours dans le corpus disposé par ces médias et engage une expérimentation physique de leur dispositif (3). Dès lors, c'est conçu, c'est disposé, ça peut être, ça est, mais ça peut en être autrement, c'est transformé, c'est re-disposé, puis ça a été, néanmoins ça peut être encore, ça sera si..., c'est re-conçu, et ça ne sera peut-être plus (4). Mais toujours dans le double objectif d'être visité et agi. Loin de l'immanence caractéristique des objets physiques réels, le régime d'existence et de manifestation de ces médias est virtuel, il dépend des prises potentielles du public (5). On assiste ainsi à un renversement des causes et

des effets : la manifestation du média n'est plus indicielle, elle repose sur l'activité exploratoire (6). Le visible y est espace en creux, tour à tour fréquentable, habitable, transformable. L'image, par exemple, joue le rôle d'interface du média praticable, placée entre le programme enfoui dans les coulisses de la machine et le procès de son exécution et activation par le public (7). Interface et image constituent le contexte plus que le contenu de cette double disposition et actualisation partagée entre la machine et le public (8). Le statut même du visible s'en trouve altéré, le média praticable délaissant le mode ornemental et objectal pour celui du dispositif et du processus. Ce qui fait œuvre ou média est davantage la situation créée, qui se déploie en espaces disposés et mis à la disposition du public. L'objet, qu'il soit ou non à finalité esthétique, produit fini et résultat ordonné, cède la place au processus en-devenir d'où émerge un travail et une mise en scène du flux (9). L'impression de réalisme y est associée à la potentialité kinesthésique de l'expérimentation : « c'est réel parce qu'expérimentable » [25] (10). La temporalité de cette expérimentation compose un mélange d'instantané et de différé. Une instantanéité recomposée de temps de latence et de retour (feedback) sur le média praticable (11). Le vécu devient plus ou moins la condition de ces médias : leur construction mêle les régimes temporels du virtuel, de l'instantané et du différé (12). Pour pouvoir être interprétés, les médias praticables font l'objet, en dernière instance, de cette nécessaire appropriation par réitération des phases expérimentales et des latences réflexives (13).

Les médias praticables transforment significativement les modalités du « faire média ». Leur expérience résulte d'une négociation socialement distribuée entre concepteurs, dispositifs techniques et publics enrôlés. Là où l'écriture informatique semble prescrire des comportements d'usage – de véritables modes d'emplois implicites (enfouis) ou explicites (affichés) à partir desquels les médias peuvent être appréhendés et agis –, les médias praticables engagent simultanément un processus et un parcours dynamique. Le public s'y voit attribuer un rôle de plus en plus capital : tout est agencé

pour « lui redonner la main, le sortir de la contemplation, en refaire comme le musicien amateur l'artisan de sa propre jouissance esthétique » [26].

Ce sont trois niveaux principaux d'activités qu'il faut retenir : la fabrication [27], la pratique et l'usage. Et celles-ci sont susceptibles de se nourrir l'une l'autre, d'être poreuses dans leur définition. Entre la fabrication et l'usage, la pratique concerne les deux, elle n'introduit pas de rupture nette telle que celle du schéma émetteur / récepteur, et même déjoue la césure, voire l'opposition simpliste entre activité artistique – comme production – et esthétique – comme « perception et jouissance » [28]. « La portée définitionnelle de l'art comme pratique recouvre non seulement les objets, les artefacts artistiques, mais aussi ses sujets, ceux qui sont les acteurs de la pratique et la soutiennent, à savoir les producteurs et les récepteurs des œuvres d'art » [29]. La pratique fait ainsi remonter de l'usage vers la fabrication, à tel point que certaines pratiques sont même parfois interdites ; à l'instar du « reverse engineering », qui consiste à ouvrir une machine ou un programme [30] pour étudier ses principes de fonctionnement afin de pouvoir le refaire, l'améliorer ou le détourner. L'usage, au sens premier, recouvre finalement un idéal, celui d'une certaine raison technique ; rarement réalisé, il engage de fait une pratique, et c'est en ce sens qu'il est le plus souvent considéré par les chercheurs qui l'ont étudié, comme Michel de Certeau [31], Jacques Perriault [32] ou encore Madeleine Akrich : « L'action avec un dispositif technique ne peut être rabattue ni sur l'intention, ni sur la prescription et c'est dans l'espace laissé entre ces deux termes que peut se loger l'acteur-utilisateur » [33]. En évitant de figer des rôles et des positions a priori, les 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. De nouvelles formes d'attachement aux médias apparaissent à l'articulation du « faire-faire » des objets techniques et de leur co-invention dans l'action par les praticiens eux-mêmes [34]. Au cœur de ces attachements, les objets cessent d'être asociaux : ils deviennent des supports, des instruments et des

médiations pour l'action et la représentation, engagés au même titre que les humains dans le déploiement de l'innovation artistique, technique ou industrielle.

L'esthétique opérationnelle comme stratégie

Entre usage et fabrication, les médias praticables peuvent être catalyseurs d'activité : ils donnent des prises pour amorcer la mutation des paradigmes médiatiques tels que ceux des mass-medias. Ils augmentent la dynamique déjà engagée par les médias tactiques [35] et remettent en question nombre de conventions médiatiques du XXe siècle : la bipolarité émetteur / récepteur et, plus largement, producteur / consommateur ; par prolongement, le principe de diffusion à partir d'un centre émetteur ; l'organisation contenant / contenu ; la distinction objet / représentation ; la linéarité et consécutive de l'enregistrement et du déroulement ; la logique de stock et de flux ; la communication réduite à la transmission de messages.

En devenant opératoires – pour ne pas dire « fonctionnels » –, les médias praticables intègrent certaines problématiques du design : articuler au plus juste forme et fonction. Mais la « forme » est ici avant tout une « représentation », donnée autant à percevoir qu'à interpréter et transformer. S'il devient possible d'agir sur la représentation, schématiquement, le fond et la forme ne sont pas pour autant rabattus sur la fonction. C'est au contraire une tout autre dynamique qui est mise en œuvre.

Les médias praticables relèvent de questions esthétiques qui ne peuvent être résolues par une pensée simpliste de l'habillage ou de l'interface graphique utilitaire. Dans le même temps, la stratégie artistique de « défonctionnalisation » – impulsée par le ready-made – pour nous concentrer sur la seule valeur formelle et le processus d'institutionnalisation des œuvres, a perdu beaucoup de sa portée au profit de sa « spectacularisation ». L'articulation, certes toujours trop schématique, entre fond, forme, fonction

et situation, complexifie l'approche artistique et esthétique qui ne saurait être résolue et réduite en étant simplement reportée dans le champ du design.

Les médias praticables ne peuvent s'accommoder ni d'un régime strictement fonctionnaliste, centré sur l'ustensilité, ni d'une esthétique qui maintient à distance et creuse le fossé en invoquant un recul nécessaire à la contemplation et à l'esprit critique. Ils renouvellent au contraire les termes de la relation esthétique en articulant et conjuguant représentation et opération, jugement et engagement, action immanente et action transitive [36] du public. Aménager des prises pour l'interprétation et l'action du public sans pour autant créer les conditions du divertissement ou d'une réification autosatisfaisante, tel est l'un des enjeux problématiques de la mise en œuvre d'une « esthétique opérationnelle ».

Prospective autant que réflexive, l'esthétique opérationnelle permet de prendre position et de déployer des prises dans un contexte médiatique qui articule le « symbolique » et l'« opératoire » à tous les niveaux, que ce soit en local ou en réseau. En tant que stratégie de développement des médias praticables, l'esthétique opérationnelle engage une « délégation de vouloir » en direction d'un public-praticateur auquel elle propose les conditions d'un attachement et d'une co-production active.

En réseau, les médias praticables mettent en scène une interactivité distribuée qui convoque elle-même de multiples interactivités situées. Ce sont les relations médiatisées et effectives de ces dernières, les unes avec et/ou contre les autres, leurs co-opérations, qui définissent leurs espaces-temps communs [37]. Même en situation locale, les praticables ainsi créés ne sont pas isolés ; connectés, interconnectés, ce sont des nœuds dans un dispositif réticulaire, celui des réseaux électroniques. Distribués et partagés, ces nœuds sont autant des points d'attachement que des points de ralliement, ils questionnent et redistribuent les relations des uns aux autres, de l'un au collectif.

L'esthétique opérationnelle propose les conditions d'une expérience d'attachement et de détachement, une situation affective et effective

individuelle dans un contexte collectif d'interconnexion. En écho aux propositions du sociologue de l'innovation Bruno Latour, pour passer de la notion d'attachement à celle de réseaux, et vice-versa, le lieu stratégique est bien le nœud. C'est un nœud de réseaux en même temps qu'un point d'attachement : source de l'action, « l'attachement désigne [...] ce qui émeut, ce qui met en mouvement » [38].

Ces nœuds, surtout lorsqu'ils sont situés, incarnent et renouvellent ce que Gilbert Simondon appelait des « points-clés », où la réalité du monde objectif est aussi de plus en plus une réalité collective : « en un tel réseau de points-clés, de hauts-lieux, il y a indistinction primitive de la réalité humaine et de la réalité du monde objectif. Ces points-clés sont réels et objectifs, mais ils sont ce en quoi l'être humain est immédiatement rattaché au monde, à la fois pour en recevoir une influence et pour agir sur lui ; ce sont des points de contact et de réalité mixte, mutuelle, des lieux d'échange et de communication parce qu'ils sont faits d'un nœud entre deux réalités » [39].

Tous deux théâtres d'opérations, nœud et média praticable se confondent. Le nœud qualifie le média praticable et celui-ci l'incarne. Le média est actualisé, réalisé sous l'effet de pratiques dont il se fait le vecteur autant que le reflet, l'opérateur aussi bien que l'opérande et parfois le moyen autant que la fin. Les médias praticables donnent lieu à un milieu événementiel, un espace transitionnel de représentation éminemment pratique et opératoire : ils s'incarnent par contacts actifs et se construisent par leur exercice, leur expérience. Les médias praticables inaugurent un milieu stratégique de négociation, voire de conflit, où chacun peut participer à la mise en œuvre et à la définition d'une part de plus en plus importante de nos réalités.

[*] **Jean-Paul Fourmentraux** est sociologue, chercheur associé au Centre de Sociologie du Travail et des Arts, à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales de Paris (CESTA-EHESS, UMR CNRS 8082) et au Centre de Sociologie de l'Innovation, à l'École nationale supérieure des Mines de Paris (CSI-ENSMP, FRE CNRS 2868). Il mène aujourd'hui des recherches comparatives sur les interfaces entre production artistique, recherche-développement et innovation technique et est l'auteur de nombreux articles dans des revues scientifiques, en particulier Réseaux, Sociologie et sociétés, Leonardo (MIT Press), Techniques et culture, Questions de communication. Il vient de publier Art et Internet. Les nouvelles figures de la création aux éditions du CNRS (2005). Site web : <http://cesta.ehess.fr/document.php?id=80> – E-mail : jean-paul.fourmentraux@ehess.fr.

Samuel Bianchini est artiste. Maître de conférences à l'Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis, il est membre du Creca-Lam, Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels, Laboratoire des arts et médias, Université Paris 1 Panthéon, Sorbonne et du Citu (fédération de laboratoires des Universités Paris 1 et Paris 8). Pour ses recherches qui interrogent l'incidence des médias interactifs sur nos modes de représentation et nos relations à la réalité, il collabore avec des scientifiques et ingénieurs et a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications, parmi lesquelles Éditions du Centre Pompidou, Éditions Jean-Michel Place, MIT Press, etc. Site web : www.dispotheque.org – E-mail : contact@dispotheque.org.

NOTES

[1] Cf. image et notice de cette œuvre.

[2] Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, traduit de l'anglais par Claude Monod et Jean-Baptiste Pontalis, Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1975, entre autres p. 30.

[3] Pour faire écho à la proposition de Michel de Certeau, « les pratiquants », terme qui nous semble trop connoté par son acception religieuse.

[4] Cf. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1980.

[5] Cf. Samuel Bianchini, *The Theatre of Operations*, in catalogue « Iconoclash. Beyond the image wars in science, religion, and art », sous la direction de Bruno Latour et Peter Weibel, Karlsruhe, ZKM, Center for Art and Media ; Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology, 2002, p. 483-485, traduction Jian-Xing Too.

[6] Une agonistique particulièrement à l'œuvre dans un dispositif interactif tel que *Ta garde* (2000) – de Samuel Bianchini – qui propose un combat de boxe à trois, entre le spectateur et deux images de boxeurs qui se font face. Cf. <http://www.dispotheque.org/tagarde>.

[7] Des études récentes ont analysé ces transformations pour d'autres médias interactifs : les nouvelles formes de circulation des textes informatisés (cf. Emmanuel Souchier, « L'écrit d'écran : pratiques d'écritures et informatique », *Communication et langages*, n° 107, 1996. Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec (éds), *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris, Bibliothèque publique d'information, 2003), ou les régimes du son en réseau (cf. Jérôme Joy, <http://homestudio.thing.net>).

[8] En tant que représentation, l'image est un tenant-lieu de quelque chose qui n'est pas là, qui n'est plus là ou qui pourrait être là. L'absence relève aussi bien d'un autre temps, passé, à venir ou potentiel, que d'un

ailleurs spatial, comme c'est le cas avec la télévision. Tenant-lieu, c'est l'expression régulièrement consacrée dès lors qu'il s'agit de définir le rôle de l'image pour la représentation. Voir par exemple : Jacques Aumont, *L'Image*, Paris, Nathan, coll. « Fac-cinéma », 1990, p. 76 et Jean Ladrière, « Représentation et connaissance », in *Encyclopaedia Universalis*, CDrom version 2.0, Versailles, 1995-1996.

[9] Respectivement, dans le cas de médias saisis (optiquement par exemple) et de médias de synthèse.

[10] Respectivement, dans le cas d'une image provenant initialement d'une saisie optique (« ça aurait pu être ») ou pour une image de synthèse, directement fabriquée sur ordinateur (« ça peut être »).

[11] Cf. Madeleine Akrich, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages », *Techniques et Culture*, n° 16, 1990, p. 83-110.

[12] Cf. Nicolas Dodier, « Les arènes des habiletés techniques », dans Conein, Dodier et Thévenot, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques*, n° 4, Paris, EHESS, 1993, p. 115-139.

[13] Cf. Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

[14] Cf. Roland Barthes, « En sortant du cinéma », dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Le Seuil, 1975, p. 407-412.

[15] Sur l'application de la notion de « dispositif » aux arts technologiques, voir : Anne-Marie Duguet, « Dispositifs ». *Communications*, n° 48, Paris, Le Seuil, 1988, p. 221-242 ; Douglas-Edric Stanley, *Essais d'interactivité. Hypothèses, analyses et expériences*, Mémoire de DEA, Université Paris 8, Laboratoire d'esthétique de l'interactivité, Paris, 1998. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris, CNRS Éditions, 2005.

[16] Cf. Anselm Strauss, *La trame de la négociation*, Paris, L'Harmattan, 1992.

[17] Cf. Nelson Goodman, *L'art en théorie et en action*, Paris, Éditions de l'Éclat, 1996. Gérard Genette, *L'œuvre de l'art. Tome 2. La relation esthétique*, Paris, Le Seuil, 1996.

[18] Cf. Bruno Latour, « Factures/Fractures. From the concept of network to the concept of attachement », *RES*, n° 36, automne 1999, p. 20-31.

[19] Cf. Jean Davallon, *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999.

[20] Cf. Jean-Paul Fourmentraux, « Quête du public et tactiques de fidélisation. Une sociologie du travail et de l'usage artistique des NTIC », *Réseaux*, n° 125, Paris, Lavoisier, 2004.

[21] D'autres travaux ont pointé ces mutations dans l'analyse du comportement des consommateurs ou amateurs auxquels on reconnaît désormais d'importantes compétences techniques et un engagement plus actif, plaçant ainsi l'usage au cœur de l'innovation. Cf. Franck Cochoy (éd.), *La captation des publics. C'est pour mieux te séduire, mon client...*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2004. Antoine Hennion, Sophie Maisonneuve et Émilie Gomart, *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, 2000. Jean Caelen (éd.), *Le consommateur au cœur de l'innovation*, Paris, CNRS Éditions, 2004. Dans l'univers des médias, cet engagement plus « expressiviste » des consommateurs se lit à travers l'essor et la multiplication des dispositifs de publication de contenu que constituent les sites personnels, les blogs et leurs technologies appareillées (syndication et tags, podcasting, video-blogging...) ainsi que les réseaux d'échanges entre pairs et leurs pratiques associées (fansubbing, fansfilms...). Cf. L. Allard, « Express yourself 2.0 ! », in E. Maigret et E. Macé, *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin, 2005.

[22] Cf. Christian Bessy et Francis Chateauraynaud, *Experts et faussaires. Pour une sociologie de la perception*, Paris, Métailié, 1995.

[23] Cf. Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 2002.

[24] Cf. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2004.

[25] Cf. Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communication et civilisation », 1999.

[26] Comme nous l'avons vu dans le cas de l'œuvre interactive *Training Center*, le spectateur y entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonctionnement et la manipuler. Sur ces questions de l'interprétation expérimentale des objets, et son parallèle avec le régime d'interprétation musicale, voir : Antoine Hennion, « La musicalisation des arts plastiques », in Odile Blin et Jacques Sauvageot, *Images numériques. L'aventure du regard*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1997, p. 147-151.

[27] *Fabrication*, qui, plus « noble », pourrait être « poétique », création, sous-entendue originale.

[28] Sur la question de L'artistique et l'esthétique, voir la synthèse et critique de John Dewey par Dominique Chateau, John Dewey et Albert C. Barnes : *philosophie pragmatique et arts plastiques*, Paris, L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique », 2003, p. 21-28.

[29] Richard Shusterman, *L'art à l'état vif. La pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, traduction Christine Noille, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 1991, p. 71.

[30] Comme avec l'open-source (ouverture publique du code source d'un programme), qui procède de ce principe en le légitimant, en le légalisant.

[31] Avec Michel de Certeau, qui considère les « arts de faire » à la lumière d'une « interrogation sur les opérations des usagers », nous pouvons finalement distinguer la pratique comme « manière de faire » et l'usage

comme « manière d'employer ». Cf. Michel de Certeau, *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, coll. « Folio-Essais », 1990.

[32] Jacques Perriault, *La Logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989.

[33] Madeleine Akrich, *Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action*, in Bernard Conein, Nicolas Dodier et Laurent Thévenot (textes réunis par), *Les Objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, *Raisons pratiques*, n° 4, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 1993, p. 44.

[34] Comme le dit Geneviève Jacquinet-Delaunay (1999), « si les notions d'usage et de pratique sont souvent employées indifféremment cela ne devrait pas nous faire oublier que l'un est plus restrictif que l'autre : l'usage renvoie à la simple utilisation – fût-elle d'une machine complexe – tandis que la pratique intègre à cette dimension, les comportements, les attitudes et les représentations, voire les mythologies, suscités par l'emploi des techniques – dont la pratique Internet rend particulièrement bien compte à l'heure actuelle ». Cf. Jacquinet-Delaunay, G., Monnoyer, L. (éds). « Le dispositif. Entre usage et concept ». *Hermès*, n° 25, Paris, Éditions du CNRS, 1999, p. 10. Dans ses plus récents travaux, le philosophe Bernard Stiegler élabore une même distinction entre pratique et usage pour décrire, lors de l'activité de conception des technologies cognitives, de nouvelles chaînes opératoires dans lesquelles des cercles de praticiens participent à l'invention et au développement des techniques par des conduites irréductibles à de simples usages prescrits et contraints par le marketing. Cf. <http://www.arsindustrialis.org>.

[35] Inspirés des propositions de Michel de Certeau et selon une logique performative bien plus que constatative : « Les médias tactiques sont des médias que l'on fait soi-même (contrairement à ceux “faits par les autres”) », Nathalie Magnan, Introduction à David Garcia, Geert Lovink, *ABC des médias tactiques*, in Annick Bureau et Nathalie Magnan (éds), *Connexions*

- art, réseaux, média, Guide de l'étudiant en art, Paris, Éditions de l'École nationale supérieure des Beaux-arts, 2002, p. 72.

[36] Rappelons que « l'action transitive est celle qui modifie un être autre que l'agent. [...] Elle s'épuise ou du moins se dépense dans son effet, par opposition à [l'action immanente] qui le produit par sa seule volonté, sans que sa capacité d'agir soit diminuée par cette production », André Lalande, Vocabulaire technique et critique de la philosophie, en deux volumes, Paris, Quadrige / Presses Universitaires de France, 3e édition, 1993, vol. 2, p. 1151.

[37] Cf. à ce titre l'œuvre Olympic Games (2003) de Samuel Bianchini : <http://www.dispotheque.org/polymic>.

[38] Bruno Latour, Factures / fractures. De la notion de réseau à celle d'attachement, in André Micoud et Michel Peroni (éds), Ce qui nous relie, La Tour d'Aigues, Éditions de l'Aube, 2000, p. 189-208.

[39] Gilbert Simondon, Du mode d'existence des objets techniques, Paris, Aubier, 1958, 3e édition, 1989, p. 165. C'est nous qui soulignons.