

# **LA QUESTION DE L'INTERMÉDIALITÉ DANS LES ŒUVRES SUR INTERNET : UN HÉRITAGE FLUXIEN ?**

Article publié dans les Cahiers Louis Lumière, Automne 2005.

**Carol-Ann Braun**, peintre et concepteur multimédia, doctorante à Paris III, Ecole Doctorale Arts du Spectacle et Sciences de l'Information et de la Communication.

**Annie Gentès**, Maître de conférence en sciences de l'information et de la communication, Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications

La démarche que nous proposons ici consiste à mieux comprendre les expériences esthétiques auxquelles nous convient les œuvres sur Internet à la lumière des œuvres et pratiques artistiques qui les ont précédées. Notre travail ne consiste pas à repérer des filiations *stricto sensu*. Nous cherchons à analyser les problématiques énoncées en leur temps et leur reformulation due à l'apparition d'un nouveau média, Internet. Cela nous amène en particulier et paradoxalement à l'œuvre de Fluxus. Paradoxalement, en effet, car qu'est-ce qui dans les expérimentations avant-gardistes de Fluxus des années 60 et 70, — « events », performances, assemblings —, est en rapport avec les dispositifs numériques aujourd'hui observables ?

De nombreux auteurs ont pourtant souligné cet héritage : Fluxus, comme Duchamp d'ailleurs, apparaissent régulièrement dans les ouvrages consacrés aux arts et nouveaux médias. Frank Popper, dans *Art of the Electronic Age*<sup>1</sup>, souligne les aspects participatifs des « events », happenings et autres performances pour introduire la question de la participation des spectateurs. Dans son ouvrage *Art, Action et Participation*, Fluxus est introduit pour mieux comprendre ce qu'il appelle des environnements pluri-artistiques qui recouvrent une pratique collective pluridisciplinaire<sup>2</sup>. Christiane Paul, quant à elle, souligne que l'art numérique : « ne s'est pas non plus développé *ex nihilo*. Il est en effet intimement lié à des mouvements artistiques antérieurs (Dada, Fluxus et l'art conceptuel) qui ont en commun de privilégier les instructions formelles, les notions de concepts, d'événements et de participation du public et de remettre en cause l'unicité et la matérialité de l'objet d'art»<sup>3</sup>. De son côté, Louise Poissant évoque

---

<sup>1</sup> Frank Popper, *Art of the Electronic Age*, Londres, Thames and Hudson, 1993.

<sup>2</sup> Frank Popper, *Art, Action et Participation*, Paris, Editions Klincksieck, (1980), 1985, p. 173.

<sup>3</sup> Christiane Paul, *L'Art Numérique*, traduction Dominique Lablanche, Londres, Thames and Hudson (2003).

l'expérience du mail art pour aborder les arts de réseaux<sup>4</sup>, que Craig Saper traite de façon approfondie dans *Networked Art*<sup>5</sup> en explorant la dimension socio-poétique des œuvres fluxiennes. On mentionnera finalement « Intermedia » de Dick Higgins (1966), cité dans *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, édité par Randall Packer et Ken Jordan<sup>6</sup>. Pour ces auteurs, Fluxus (entre autres) est à l'origine de pratiques qui aujourd'hui se retrouvent dans les installations multimédia et de réseau.

En effet, il semble intéressant de reprendre certaines caractéristiques de l'esthétique fluxienne et de les mettre à l'épreuve des pratiques artistiques du net. Cette confrontation a le mérite d'une « récréation »<sup>7</sup>, autrement dit d'une heuristique permettant de dévoiler des caractéristiques de l'art en réseau tout en prenant conscience des ruptures. Nous souhaitons observer et reprendre trois propositions en particulier, toutes facettes du terme *intermedia* : l'hybridité des œuvres ; les « scores » (instructions) et la façon dont l'auteur entre dans un système avec le spectateur à travers un dispositif ; enfin nous suivrons l'évolution du spectateur en interprète/performeur en réseau. En rompant le lien physique entre auteur, geste, objet, usage et médium, le système fluxien ouvre une profonde réflexion et une expérimentation sur le temps et les situations<sup>8</sup> que nous retrouvons comme principe artistique sur Internet.

### Intermedia et hétérogénéité

Le mot fluxien *intermédia* introduit la question de l'hybridité, centrale à la pratique artistique du multimédia. Ce terme implique plus qu'une simple juxtaposition de matériaux d'origines diverses. Dick Higgins, un des membres fondateurs de Fluxus après George Maciunas, est le premier à l'utiliser au début des années 60. En 1966, dans la revue Something Else Press Newsletter n°1, il compare une œuvre d'opéra, où « ... le spectateur ne doute jamais qu'il est en train de voir un jeu d'acteurs, d'écouter de la musique, ou de voir un décor, » et une œuvre *intermedia* où « l'élément visuel [...] est fusionné conceptuellement avec les mots. »<sup>9</sup> Lors d'un spectacle d'opéra conventionnel, la musique, les paroles et la mise en scène se conjuguent, mais occupent une place bien précise, reconnaissable. Il s'agit d'un processus cumulatif dont jaillit un « ensemble » fédéré à la réception. Par contre, une œuvre *intermedia* puise sa forme dans le démantèlement de médias et de genres, que l'artiste reconfigure à partir d'éléments de base

---

<sup>4</sup> Louise Poissant, « Eléments pour une Esthétique des Arts Médiatiques », in *Esthétique des Arts Médiatiques*, Louise Poissant (dir.), Presses de l'Université de Québec, 1995.

<sup>5</sup> Craig Saper, *Networked Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001.

<sup>6</sup> Randall Packer, Ken Jordan (ed), *Multimedia from Wagner to Virtual Reality*, New York, London, Norton and Company, 2001.

<sup>7</sup> « L'historien de l'art (par opposition à l'amateur d'art prétendu « naïf » n'érige pas une superstructure rationnelle sur des fondations irrationnelles : il développe au contraire ses expériences **re-créatrices** de façon à les conformer aux résultats de son enquête archéologique, tout en confrontant sans discontinuer son enquête archéologique à l'évidence de ses expériences **recréatrices** ». Erwin Panofsky, *L'œuvre d'art et ses significations*, trad. Tyssèdre, Gallimard, 1969, p. 45.

<sup>8</sup> Bertrand Clavez, *Fluxus, l'histoire, la théorie, pour une histoire des événements quelconques*, 2003, Université Paris X Nanterre, 2003.

<sup>9</sup> Dick Higgins, Something Else Press Newsletter no1 — revue fondée par Higgins lui-même—, New York, February 1966, cité dans *Art, Performance, Media, 31 Interviews*, ed. Nicolas Zurbrugg, p. 201.

incongrus. Il ne s'agit pas ici de collages surréalistes<sup>10</sup> créés de juxtapositions d'images et de matières. L'art intermedia travaille le continuum entre médias et leur transformation.

En 1965, Nam June Paik crée la sculpture « Magnet TV », un objet/signal de télévision qui se trouve déformé par un aimant. Higgins cite les concerts de Philip Corner et de John Cage, "intermedium entre musique et philosophie"; les instruments de Joe Jones qui génèrent leur propres sons, "intermedium entre musique et sculpture"; les poèmes concrets et collagés d'Emmett Williams et de Robert Filliou "intermedium entre poésie et sculpture."<sup>11</sup> En 1971, la violoncelliste Charlotte Moorman joue la composition « Concerto for TV Cello and Videotapes » aussi de Paik, sur un violoncelle bâti de cordes arrimées à trois télévisions projetant des images vidéos en boucle. L'œuvre intermédia joue sur la confrontation des esthétiques, des formes, mais aussi des enjeux sociaux.

### Hybridation à la source sur Internet

Sur Internet, en revanche, il ne peut s'agir d'une hybridation de matériaux hétérogènes. Les médias n'y survivent qu'en termes métaphoriques, qu'en représentations de leur précédentes incarnations. Ce que nous continuons d'appeler une photographie sur Internet est en fait l'image codée d'une photographie qui flotte sur l'écran indépendamment de tout processus chimique, de papier, de surface ou de grain. Internet ne peut que « citer » un médium absent. C'est dans ce sens que l'on continue de distinguer une photographie d'un dessin ou que l'on reconnaît l'évocation du magazine ou de la bande dessinée. Comme l'expliquent Bolster et Grusin, les avatars de ces matériaux gardent la puissance évocatrice de leur média d'origine par une « remédiation »<sup>12</sup>.

Si hybridation il y a, elle est intrinsèque au médium. C'est dans le sens limité d'une « morphogenèse » qui découle du pixel et de son code sous-jacent<sup>13</sup> que nous pouvons parler d'une production *intermédia*. Edmond Couchot explique clairement la spécificité de cette forme d'hybridation de l'image numérique dans son rappel de l'histoire du « mix ». Après les différentes formes de collages, d'inclusions (assemblings de Rauschenberg) et d'incrustation (dans l'image vidéo), le niveau du pixel permet de méta-morphoser des productions numériques d'origines différentes<sup>14</sup>. Christophe Kihm précise que la matière numérique « permet de relier des chaînons sémiotiques à des modes d'encodage<sup>15</sup> ». Pour Kihm, cette hybridation numérique « à la source » suppose « ...un agencement machinique à l'intérieur duquel

---

<sup>10</sup> Voir à ce propos, Elza Adamowicz, *Surrealist Collage in Text and Image, Dissecting the Exquisite Corpse*, Cambridge University Press, 1998.

<sup>11</sup> Dick Higgins, « Intermedia », *The Something Else Press Newsletter*, New York, February 1966, cité dans *Fluxus Dixit, Une Anthologie*, vol 1. Textes réunis et présentés par Nicolas Feuillie, Les presses du Réel, Dijon, 2002.

<sup>12</sup> Jay David Bolster, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Boston, MIT Press, 2000.

<sup>13</sup> Edmond Couchot, « Les promesses de l'hybridation numérique. Prolongement et renouvellement des arts figuratifs », in *Images Numériques, L'Aventure du Regard*, Odile Blin et Anne Sauvageot (dir), Presses Universitaires de Rennes, 199, p. 29.

<sup>14</sup> Edmond Couchot, op.cit, p. 31.

<sup>15</sup> Christophe Kihm, « Agencements musico-plastiques. Discours critiques et pratiques artistiques contemporaines », in *Sons et Lumières. Une histoire du son dans l'art du XX ème siècle*, catalogue de l'exposition, Editions du Centre Pompidou, Paris, 2004, p. 110.

fonctionnent directement les agencements d'énonciation. Elle abolit à ce titre toute forme de séparation entre les hétérogènes »<sup>16</sup>. L'ensemble des signes sonores ou visuels sont décrits et déclenchés à partir de codes informatiques — « matière numérique » mais aussi « chaînon sémiotique » —, dans un enchâssement d'instructions, de représentations et d'usages. Il devient alors possible à l'artiste d'inventer des fusions de nouvelles formes de représentation qui défient toutes les limites physiques traditionnellement associées aux différents genres et médias.

Ainsi, dans « Pâte à son »<sup>17</sup> de Jean-Jacques Birgé, des fragments d'image/son animés et amovibles produisent des compositions sonores en parcourant les méandres d'une « machine » virtuelle ; la tonalité musicale de l'ensemble est réglable par une manivelle dessinée et une barre graduée. L'objet numérique de Birgé est bâti d'éléments dont la structure matérielle est à la fois homogène et à « rendu » multiple. Contrairement au cinéma où la bande son et l'image existent simultanément mais côte à côte, il s'agit ici d'une combinaison de fonctions image/son, codées ensemble et inséparables.

Le code permet non seulement de fusionner des matériaux et des médias, mais aussi des programmes d'activité<sup>18</sup> liés à des gestes. Le code détermine une façon de progresser dans l'interface, une grille d'intervention dans l'œuvre. Ainsi, l'hybridité « à la source » inclut non seulement l'interprétation du spectateur mais aussi son geste potentiel. Sur Internet, la main est laissée (en partie) à l'internaute qui décide de l'actualisation des propositions artistiques dans le temps qu'il choisit. Le geste est donc anticipé par le code et le code s'actualise par le geste grâce aux liens hypertextuels. Cette interactivité est possible grâce à ce que Jeanneret et Souchier ont nommé « le signe passeur<sup>19</sup> ». Ce signe a une double fonction : signe lu et interprété au même titre que n'importe quel autre signe, il est aussi un outil, utilisé pour agir sur l'écran. Il est la pierre de touche de l'interface numérique dite « interactive ». Le signe passeur fait le lien entre code, représentation et geste. Les pratiques intermédia concernent ici la confrontation des usages et des enjeux sociaux. Elle est du ressort de la réception.

Autrement dit, si en production, les hétérogènes sont fusionnés, en réception, le spectateur se retrouve dans un rôle double : celui de comprendre et d'interpréter l'œuvre et celui de l'actualiser, voire de la réécrire. La notion définie par Weissberg de « spect-acteur »<sup>20</sup> rend bien compte de cette nouvelle donnée de l'expérience esthétique numérique, comme on peut le constater, par exemple, dans « Trois fils » de Luc Dall'Armellina<sup>21</sup>. La photographie du visage

---

<sup>16</sup> Kihm, *op.cit.*, p 110.

<sup>17</sup> Jean-Jacques Birgé, <http://lecielestbleu.com/>, voir aussi <http://www.drame.org/drame.html>

<sup>18</sup> Le concept de « programme d'activités » sous-jacent à toute proposition multimédia est présentée en particulier par Jean Davallon dans l'ouvrage collectif *Lire, écrire, réécrire, Objets, Signes et Pratiques des Médias Informatisés*, BPI, 2003

<sup>19</sup> Yves Jeanneret et Emmanuel Souchier, « Pour Une Poétique de l'Écrit d'Écran. » In *Xoanna*, No 6, Paris, 1999.

<sup>20</sup> Jean-Louis Weissberg, « L'Auteur en Collectif, Entre l'Individu et l'Indivis, » *Les Cahiers du Numérique, Hermès*, Vol 1. No 9, Paris, 2002.

<sup>21</sup> Luc Dall'Armellina, *Trois fils*, June 2001, < [http://lucdall.free.fr/disposit/trois\\_fils.html](http://lucdall.free.fr/disposit/trois_fils.html)>

d'Arthur Rimbaud, scannée et programmée, réagit, pixel par pixel, aux mouvements de la souris à l'écran. Chaque geste de l'utilisateur change l'apparence de l'image du poète : parfois son regard nous suit, parfois son visage se décompose sous la rapidité de nos gestes. La programmation faite par l'artiste agence une relation entre un code, caché, et notre attitude vis-à-vis d'une photo, qui n'en est plus une. L'effet est déconcertant. Une photo représente traditionnellement un moment fixé entre un auteur et son sujet. Ici, l'artiste « dé-fixe » l'image et nous donne la possibilité d'en contrôler certains paramètres. Nous ne sommes plus face à une photo, mais face au fantôme d'une photo à moitié affranchie de sa camisole matérielle « conventionnelle » — et avec qui nous établissons une « relation » inédite. Nous sommes face à une nouvelle forme d'expérience esthétique, à la charnière du code et du geste, au croisement de la production et de la réception.

### **L'auteur et le spectateur en système**

Mais l'hybridité inhérente à la notion d'art *intermédia* ne s'arrête pas là. Higgins parle ainsi de « l'intermédiaire entre une peinture et une chaussure »<sup>22</sup>. Dans ses incarnations les plus extrêmes, Fluxus ramène la représentation artistique aux « signes » du langage courant et au cadre de l'expérience quotidienne. Fluxus pousse à l'extrême la logique introduite par les Futuristes, les artistes Dada et les Constructivistes et prolonge les recherches sur le « Ready-Made » menées par Duchamp. En prenant le banal à la lettre, l'art *intermédia* provoque un bouleversement des rôles traditionnellement attribués à l'auteur, l'objet et le spectateur dans la production et la réception d'œuvres d'art.

Comme l'explique Florence de Méredieu « Fluxus se méfie du mot 'art' (...) Cultivant les valeurs de l'instant, de l'éphémère, le fortuit, le quotidien (par opposition aux 'arts nobles'), Fluxus brasse un gigantesque bric à brac : d'objets, de gestes, de partitions, communications, concerts, happenings, etc. L'art intègre l'imprévu, le banal, le dérisoire <sup>23</sup> ». D'une part – et tel un Ready-Made –, l'objet banal devient art en étant rattaché à un contexte artistique. Mais Fluxus évitera aussi tout contexte artistique. L'objet concret sera un tremplin pour un jeu sur l'expérience du vécu et du langage quotidien esthétisé par un simple regard ludique et ironique.<sup>24</sup> Il s'agit, comme l'explique George Maciunas, d'une déclinaison tout à fait radicale de la pensée de Duchamp : l'extension du Ready-Made au domaine de l'action. L'« Action Ready-Made » va briser la barrière physique et temporelle entre le geste de désignation et l'objet désigné. Maciunas cite comme exemple une œuvre du sculpteur George Brecht où l'artiste allume une lumière, puis l'éteint. Cette action s'apparente à la vie au point qu'elle s'y confond, devenant simple « expérience ».

---

<sup>22</sup> Dick Higgins, « Foew&ombwhnw, a grammar of the mind and a phenomenology of love and a science of the arts as seen by a stalker of the wild mushroom », *Something Else Press*, New York, 1969, p. 13.

<sup>23</sup> Florence de Méredieu, *Arts et Nouvelles Technologies*, Paris, Larousse, 2003, p. 34.

<sup>24</sup> « Le plus concret c'est le ready-made. John Cage l'étendit aux sons ready-made. George Brecht l'étendit encore plus, [...] dans les actions ready-made, des actions de tous les jours ; par exemple une composition de George Brecht où il allume la lumière et l'éteint. [...] Je mets au crédit de George Brecht d'avoir étendu l'idée du ready-made au domaine de l'action ». Entretien de Larry Miller avec George Maciunas, 24 mars 1978, cité et traduit par Nicolas Feuillie (ed), *Fluxus dixit Vol. 1 Une anthologie*, Dijon, Les Presses du Réel, 2002, pp. 65-66.

Seul point d'appui, « hors champ », pour l'action artistique fluxienne : l'instruction, ou le « score »<sup>25</sup> qui permet de faire le lien entre un concept (intention artistique) et ses différentes matérialisations. Non seulement les « scores » laissent toute latitude d'interprétation mais, en outre, ils accueillent les traits concrets de la situation dans laquelle le score va être mis en scène. Ainsi dans « Tablet 3 » de « *Gloss for an Unknown Language* » (Notebooks, 1958), le sculpteur George Brecht propose — à quiconque — de fabriquer « une image formée par un objet en déplacement pendant le temps d'un souffle »<sup>26</sup>. Ici l'artiste se retient d'imposer des détails<sup>27</sup> : quelle sorte d'objet s'agit-il ? dans quelle direction se déplace-t-il et en fonction de quel souffle ? Dans « What is... », Eric Anderson insiste qu'il ne s'agit non pas d'un objet, mais d'une méthode. Il précise : « L'art *intermedia* ne précise ni la forme ni l'échelle de l'objet...<sup>28</sup> ». En effet, le « score » s'abstient de toute spécificité.

Higgins précise : « la véritable innovation tient à cet accent mis sur la création d'un système<sup>29</sup> ». Provocateur — surtout à l'époque où le formalisme américain était à son apogée — Higgins ajoute : « la spécificité dont il est question, alors, est celle qui identifie au mieux l'intention de l'artiste de la manière la plus ouverte que possible »<sup>30</sup>. Le mot clé est ici « intention ». L'intention de l'artiste est en suspens, indéterminée tant qu'elle n'a pas été réalisée. Comme l'explique Ina Blom, aussi membre de Fluxus, il s'agit d'un processus « pris entre deux pôles : celle de l'instruction, ouverte, et celle de sa réalisation, qui à l'opposé, pousse tout vers une spécificité extrême »<sup>31</sup>. L'outil de cette indétermination est le « score », partition qui laisse une grande latitude à son interprétant. L'auteur n'est donc pas maître du sens formel, il laisse la main aux performeurs « en situation ».

Ce double principe de la collecte de matériaux « ready-made » et de la participation à une situation est au cœur d'un certain nombre de pratiques artistiques sur Internet. Le code informatique bâtit des applications qui présentent des « instructions », permettant de piocher (plus ou moins au hasard) des informations « concrètes » dans le vaste paysage du réseau.

---

<sup>25</sup> Entretien de Larry Miller avec George Maciunas, 24 mars 1978, cité et traduit par Nicolas Feuillie (ed), *Fluxus dixit Vol. 1 Une Anthologie*, Dijon, les presses du Réel, 2002, pp. 65-66.

<sup>26</sup> George Brecht, « Excerpts from Gloss For An Unknown Language », cité par David Antin et Jerome Rothenberg dans *Something Else No. 2*, 1965.

<sup>27</sup> Higgins, *Foew&ombwhnw*, op.cit., p. 47.

<sup>28</sup> Eric Andersen, « What is...? »...<sup>3</sup><sup>rd</sup> International Performance Festival Odense (Programme), Odense, 2001, pp 8-15. Voir aussi : <http://performance-festival-odense.dk/pfo01/whatis.html> et <http://www.4t.fluxus.net/Textes%20d%27artistes.htm>, paragraphe 4.

<sup>29</sup> Higgins, *Foew& ombwhnw*, op.cit., p. 48. Cette approche évoque, encore une fois, Duchamp comme dans la proposition suivante : « Prendre un dictionnaire Larousse et copier tous les mots dits 'abstrait', c'est-à-dire qui n'aient pas de référence concrète. Composer un signe schématique désignant chacun de ces mots. Ces signes doivent être considérés comme les lettres du nouvel alphabet ... » Au delà de mots « trouvés », la proposition de Duchamp porte sur une action pour celui ou ceux qui voudront bien se prêter à ce jeu. *Marcel Duchamp Duchamp du Signe*, Textes réunis et présentés par Michel Sanouillet, Paris, Flammarion, coll. « Champs », nouvelle édition revue et augmentée avec la collaboration de Elmer Peterson, [1975], 1994, p. 48.

<sup>30</sup> Higgins, *Foew& ombwhnw*, p. 69.

<sup>31</sup> Clavez, op.cit., p. 242.

Ainsi, « Multicultural Recycler <sup>32</sup>», de l'artiste Amy Alexander, offre à l'internaute une machine à mixer des images récupérées par webcam. Cette œuvre se déroule en deux temps : le choix des images ou des textes, délégué à un programme ou à un internaute, et l'intervention d'un programme qui « re-mixe » les images ainsi choisies. Il s'agit d'une écriture où la question du déclenchement, de la maîtrise et de l'arrêt du processus sont fondamentaux. Amy Alexander utilise à dessein l'expression de recyclage par rapprochement du processus industriel. Cette articulation systématique entre l'intention de l'auteur et le geste de l'internaute permet à ce dernier d'y trouver non seulement une façon personnelle de lire, d'écrire et d'assembler l'œuvre, mais aussi de s'inscrire dans le dispositif et d'en jouer. L'ouverture au hasard se trouve donc dans le choix des objets délégués à la machine aussi bien que dans la façon dont les personnes vont interpréter le matériau.

### Code et intention

La liberté laissée à l'internaute est, dans ce contexte, très cadrée et il faut sans doute bien préciser les limites de la filiation avec les scores de Fluxus. Le code informatique est-il équivalent à un « score » fluxien ?

Codedoc, (2002) présenté sur le site du Whitney Museum <sup>33</sup>, affiche les lignes de code sur le même plan que l'interface finale proposée à l'internaute. En mettant l'accent sur des différences sémantiques entre types de langage informatique, les artistes montrent comment le travail du code est à l'œuvre. Mark Napier, Alex Galloway présentent « What You See Is What You Get », programmés en java (voir illustration x). Cette mise à plat, sur le même site, des deux facettes de la même œuvre, le code et son actualisation, puise sa légitimité dans une tradition d'art conceptuel. Mais, contrairement aux instructions de Fluxus, qui sont autant de mini récits poétiques, le code n'est pas à lire pour lui-même. Il ne laisse pas de place à l'interprétation, car il ne s'adresse pas à nous mais à une autre couche de code et de signes « passeurs ». Il est d'une spécificité absolue, conçu pour éviter toute forme de confusion et de polysémie. Plus encore, le code n'est pas d'abord écrit sur un média puis exécuté ailleurs. Comme nous l'avons vu, code, programme, représentation, geste — tous ont lieu en même temps, sur un même support. Le code — rattaché au dispositif Internet et à l'ensemble des outils (écran, clavier, etc.) qui lui donnent corps—, comble le vide laissé par Fluxus entre l'intention et le geste.

« Pianographique » <sup>34</sup>, de Jean-Luc Lamarque et Fred Matuszek, transforme le clavier de l'utilisateur en outil d'écriture multimédia : n'importe quelle suite de touches déclenche l'agencement apparemment infini de motifs à l'écran. Le site, grâce à ce « système », semble proposer une parité totale entre l'intention de l'artiste et l'intention d'un spect-acteur. Œuvre théoriquement « ouverte » aux intentions multiples des utilisateurs. Quelques minutes à

---

<sup>32</sup> Amy Alexander, <http://recycler.plagiarist.org/>

<sup>33</sup> Œuvre créée en 2002. <http://www.whitney.org/artport/commissions/codedoc/index.shtml>

<sup>34</sup> « Pianographique », de Jean-Luc Lamarque et Fred Matuszek, <http://www.pianographique.net/>

l'écran, par contre, suffisent pour réaliser qu'une même touche de clavier est systématiquement liée soit à un même son ou à une même image. Le code impose ici une pratique et une représentation loin de la liberté de jeu prônée par Fluxus.

Il ne suffit donc pas qu'il y ait « système » pour réinvestir l'esthétique fluxienne sur Internet. L'idée fluxienne de « système », ouvert à de multiples interprétations, est ici dissimulée au sein d'un nouvel acteur dans la performance : la « machine ». Cet acteur est souvent réduit au silence et à l'efficacité, rôle ironique pour un « performeur », potentiel semeur de trouble. On pense tout de suite à l'art du « bug », tel que le pratique Jodi sur le site « 404 »<sup>35</sup>. Mais si la machine est réellement buggée, l'ensemble de la performance — qu'elle traite ou non de l'idée du dysfonctionnement— n'aura pas lieu.

Si on tourne le regard vers les aléas de la réception, liés aux attentes du public, cette impasse s'ouvre sur l'ironie. *Natural Selection*, du groupe Britannique Mongrel, a été conçu pour casser la notion d'efficacité inhérente à l'idée d'œuvre d'art numérique réussie. Tapée en toute innocence sur une interface qui évoque celle de « Yahoo », la requête « art », par exemple, fera surgir des propos racistes et pornographiques. Ceux-ci seront, dans un deuxième temps, assujettis à l'action d'un algorithme qui en fera un assemblage sans queue ni tête. Ici, le code informatique sabote le code social — systématiquement. On retrouve l'esprit de dérision typique de Fluxus, appliqué cette fois-ci au dispositif Internet lui-même. Le « système » n'est pas là pour exécuter sans faille une intention, mais pour parodier l'idée même d'intention.

### **Le performeur performé**

Le code et l'interface peuvent cependant laisser une place bien plus grande au spectateur et se transformer en outils participatifs d'écriture ou d'échange. Le site sur Internet devient alors à la fois un cadre qui joue sur les paramètres de la relation et un outil d'inscription — que ce soit par le texte, le son, l'image. Comme dans la tradition fluxienne, deux temporalités participatives sont explorées : la co-présence « en temps réel » et la collaboration en temps différé. Fluxus en effet exploitera non seulement les données de la présence autour des « events », actions ou performances, mais aussi les potentiels du partage à travers les objets (notamment dans le mail art ou dans les Flux box). Dans le cas de la performance, Roselee Goldberg rappelle que : « c'est la présence même de l'artiste de performance se produisant en temps réel, d'interprètes vivants 'arrétant le temps', qui confère à cette technique artistique sa position centrale <sup>36</sup> ». Le « spect-acteur » devient performeur au sens d'une présence à l'autre. Dans le cas du mail art et de l'évolution des objets par apports successifs, il s'agit de jouer non seulement sur la collaboration, mais aussi sur la dimension circulante des objets. « Nous sommes dans des circuits ouverts, » écrit Naim

---

<sup>35</sup> « 404 » du groupe jodi, <http://404.jodi.org/>

<sup>36</sup> Roselee Goldberg, *La performance du futurisme à nos jours*, traduit par Christian-Martin Diebold, (1988) Londres, NY, Thames and Hudson, 2003, p. 226.

June Paik <sup>37</sup>. Comme le note Craig Saper, « l'apport principal de Fluxus c'est d'avoir transformé des situations en réseau en œuvres d'art » <sup>38</sup>. On peut parler de « networked art », c'est-à-dire un art qui joue de la diffusion et des métamorphoses qu'elle entraîne.

De façon semblable, les artistes sur internet explorent diverses formes de participation : celui d'une participation « live » dans une situation commune, et celui d'une participation différée qui s'appuie sur l'apport des personnes à des objets. L'écran peut donc assumer deux fonctions. Il est un écran-théâtre qui accueille la coprésence des spectateurs performeurs en synchronie. Ou bien, il est un écran-objet relais, qui accumule, les traces et les métamorphoses successives, en diachronie.

« Magma », du site « Sonoises »<sup>39</sup> de Sylvain Hourany, Sacha Gattino et Renaud Gaudin, est un exemple de collaboration en différé. L'œuvre accueille images et sons des internautes pour composer un tableau sonore de l'ensemble de leurs participations. « In My Room »<sup>40</sup> d'Agnès de Cayeux joue au contraire sur l'érotisme d'une interface *live*. Elle propose en effet la fois d'écrire et de se dévoiler par le biais de webcams dans le cadre d'un « salon » de vidéo tchat. En quelque sorte, le dispositif devient « score » : il fournit un cadre dans lequel se situe l'interprétation de l'internaute. On est libre d'écrire ce que l'on veut ou d'apparaître comme on le souhaite, mais non sans responsabilité par rapport à l'évolution d'une « interface » partagée. Les comportements incivils, le hasard, le chaos, sont toujours possibles. L'artiste soumet son dispositif au risque d'une appropriation sauvage.

« Sandscript »<sup>41</sup>, conçu par le collectif Concert-Urbain, est un tchat « augmenté » par une base de données activée par un ensemble de mots clés et un système de minutage. Les dialogues spontanés entre internautes déclenchent la métamorphose d'une même interface graphique et sonore. La représentation est matériellement rattachée à un dialogue collectif, en réseau. Ce site prend lui aussi le risque d'une présence non contrôlée. La plateforme de communication mise en place permet de fédérer les retombées contradictoires — programmées, spontanées, poétiques, anodines — entre conversation et représentation, toutes deux parties-prenantes d'une même « performance hybride. »

Internet offre ainsi une activité *intermedia* partagée avec une « machine performante ». Comme Fluxus, les artistes peuvent être plus tournés vers « le bug » que vers l'efficacité et le rendement assuré. La machine — qui, comme on l'a vu, impose ses termes —, se voit attribuée une délégation de performance qui se joue du ready-made de

---

<sup>37</sup> Clavez, *op. cit.*, p. 349.

<sup>38</sup> Saper, *op. cit.*, p. xv.

<sup>39</sup> « Magma » du site « Sonoises » de Sylvain Hourany, Sacha Gattino et Renaud Gaudin, <http://www.sonoises.org>

<sup>40</sup> L'installation on line — <http://www.internetmonamour.net> — se double de rendez-vous off-line avec des comédiennes, au théâtre Paris Villette en novembre 2004 puis à Beaubourg en juin 2005. Les comédiennes se filment tandis que la voix enregistrée de Sarah Pratt dit le texte de Guadalupe Nettel.

<sup>41</sup> «Sandscript »<http://www.sandscript.timsoft.com>, du collectif Concert-Urbain, Moteur d'interaction de la société Timsoft.

l'internaute. L'enjeu est ainsi à double sens : l'auteur ouvre son dispositif, performé comme chacun l'entend ; mais les contributions et mêmes les gestes de l'internaute peuvent, à leur tour, être performés.