



HAL
open science

Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art

Jean-Paul Fourmentraux

► **To cite this version:**

Jean-Paul Fourmentraux. Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art. De Boeck Université. Les dispositifs d'information et de Communication: Concepts, usages et objets, De Boeck Université, pp.137-147, 2010. hal-00763949

HAL Id: hal-00763949

<https://hal.science/hal-00763949>

Submitted on 14 Dec 2012

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.

Chapitre 8

Le concept de dispositif à l'épreuve du Net art

Jean-Paul Fourmentraux¹

À l'interface des sciences et des arts contemporains, cet article présente une analyse des usages et de la migration du concept éminemment polysémique de «dispositif». Issu de la tradition critique, ce terme peut désigner l'ordonnement matériel ou social d'un contrôle des corps et des actes, par la technique, le discours ou le regard. Mais il renvoie aussi, de façon moins contraignante, vers l'ensemble des actions et des médiations qui performant une relation ou une communication sociale. Les arts numériques constituent un terrain d'investigation privilégié de cette ambivalence originelle. Des dispositifs y sont mis en œuvres et en actes. Partagés entre artistes, ingénieurs et publics internautes, ils matérialisent des facteurs de contraintes autant qu'ils génèrent des appropriations, interprétations et actions. Ces dispositifs conduisent à ne plus séparer producteurs et destinataires, contraintes et ressources, en envisageant l'ensemble des médiations matérielles, techniques ou symboliques, qui y sont à l'œuvre et qui participent à la coordination des activités de création. Nous portons ici une attention particulière au caractère performatif de ces dispositifs qui ouvrent de nouveaux espaces de jeu et de négociation, en soulignant leur capacité de (re)configuration des acteurs et de leurs pratiques. Davantage qu'une surdétermination fonctionnelle ou qu'une

1. Groupe d'études et de recherche interdisciplinaire en information et communication, Université de Lille 3, jean-paul.fourmentraux@univ-lille3.fr.

stricte stratégie de contrôle, les œuvres du Net art engendrent simultanément des dispositifs de captation et d'appréciation : elles enrôlent les internautes tout en leur offrant des prises sur le processus de création et génèrent ainsi de nouvelles formes d'actions sur l'œuvre.

Tant du point de vue théorique que pratique, la polysémie du concept de dispositif a abondamment nourri le Net art². De Michel Foucault à Roland Barthes, de la science des signes (sémiotique) aux nouvelles théories de l'information et de la communication, une lente résolution du concept tend aujourd'hui vers la mise en perspective du caractère actif, et surtout, sociotechnique, de tout dispositif. Michel Foucault (1975) en a souligné l'ambivalence : en insistant sur le déterminisme technologique des dispositifs de surveillance, tel que le panoptique disciplinaire, qui ne valent que par l'action de leurs sujets, une action nécessaire à leurs actualisations. Selon Giorgio Agamben (2007), la ruse du dispositif est en effet qu'il fonctionne en accord avec la « subjectivation » qu'il produit lui-même, et donc avec l'accord implicite du sujet, pour lequel la « profanation » du dispositif est toujours possible. Marshall McLuhan (1968) a développé cette intrication du dispositif, entre cadre et action, sur le terrain de l'expérience médiatique. Il insista notamment sur la différence fondamentale des dispositifs cinématographique et télévisuel : en montrant comment le « massage » télévisuel transformait le spectateur en un écran, sur lequel se reflétait la fébrilité, le manque de définition et de luminance de l'image vidéographique, mobilisant de ce fait un important travail de (re)construction active de l'image ; à l'inverse de la projection cinématographique, qui s'exerce sur un écran distant, vers lequel peut s'exercer le regard davantage discriminant et réflexif du spectateur. Roland Barthes (1984) prolongea cette analyse en soulignant l'interconnexion des multiples composantes du dispositif cinématographique, qui associe en effet une surface réfléchissante (l'écran), un facteur de contrainte (le siège), la soustraction des alentours (l'obscurité de la salle), un faisceau lumineux d'image-mouvement (le projecteur) et enfin, une surface de réception (l'œil du spectateur). Or on ne peut comprendre l'expérience cinématographique sans intégrer le spectateur dans ce dispositif. Et de ce point de vue, le cinéma était peut-être déjà ce que l'on appelle aujourd'hui un dispositif interactif.

Divers courants de recherche en sciences humaines et sociales prennent aujourd'hui pour objet cette articulation des faits techniques et sociaux : l'ethnométhodologie, l'anthropologie des sciences et des techniques ou la tentative médiologique sont de ceux-là. Un nouveau rapport aux objets y est esquissé qui réhabilite la notion de dispositif, non plus sur le mode de l'instrumentation ou de l'aliénation, mais sur le mode de la fréquentation et du contact, voire

2. Cf. Jacquinet-Delaunay, G., Monnoyer, L. (1999) ; Jean-Samuel Beuscart J.-S., Peerbaye, A., (2008).

du jeu³. Le concept de dispositif, selon Yves Jeanneret, est désormais «le plus couramment employé dans le domaine de l'information et des médias, pour désigner l'ensemble des substrats matériels de la communication. On y parle en ce sens de dispositif médiatique, de dispositif télévisuel, de dispositif éditorial pour souligner dans chacun des cas que la communication suppose une organisation, repose sur des ressources matérielles, engage des savoir-faire techniques, définit des cadres pour l'intervention et l'expression» (Jeanneret, 2005 : 50-51). D'une part, «la notion de dispositif porte en elle l'idée que l'outil de communication n'est pas neutre, à cet égard on peut l'opposer aux notions de "support" ou de "canal" ». D'autre part, «l'intérêt pour les dispositifs permet ici de s'affranchir d'une approche de la communication réduite à la relation, au contenu, aux signes pour prendre en compte le poids des ressources matérielles et techniques, mais aussi l'intervention des acteurs qui mettent en place et contrôlent ces ressources» (Jeanneret, 2005 : 50-51). Dans de telles perspectives, les objets cessent d'être asociaux, ils deviennent des supports, des instruments et des médiations pour l'action – engagés au même titre que les humains dans le déploiement des produits et dans le tissage des «mondes» où ils font sens et circulent. Au-delà du caractère prioritairement technique du dispositif, l'attention est désormais davantage focalisée sur les configurations et relations réalisées entre les éléments matériels et humains. De ce point de vue, le concept de dispositif voisine d'autres notions avec lesquelles il conjugue une vision délibérément pragmatique du social et de la technique : empruntant aux concepts d'attachement (Latour, 1999), de configuration ou d'agencement (Strauss, 1992) et de mise en œuvre (Goodman, 1996 ; Genette, 1996). Il s'agit alors d'éclairer l'action de ceux qui conçoivent là où se joue la médiation, non pas avec, mais dans l'environnement technique (Norman, 1993 ; Latour, 1994), poursuivant en cela la direction de recherche initiée par la sociologie de la médiation d'Antoine Hennion (1993).

1 PRATIQUE ARTISTIQUE ET DISPOSITIFS TECHNIQUES : L'ŒUVRE À TROIS MAINS

Utilisée très tôt dans le domaine de la réception musicale ou de l'architecture, la notion de dispositif ne fait son apparition dans les arts visuels que plus tardivement, au contact des technologies électroniques et informatiques de production et de diffusion des œuvres. Toutefois, l'usage antérieur du terme d'installation en art contemporain préfigurait des pratiques et désignait des objets qui relèvent déjà d'une économie propre aux dispositifs. Les fondements traditionnels de l'œuvre comme objet unique, achevé et autonome n'ont en

3. Cf. Akrich, 1993 ; Conein *et al.*, 1993 ; Dodier, 1995 ; Hennion, 1993 ; Latour, 1994 ; Fourmentraux, 2005.

effet cessé d'être remis en cause par les nouvelles modalités de création que constituent la performance et l'installation artistique. Les installations ont d'abord étiré le concept d'œuvre d'art comme environnement. En choisissant de concevoir des installations, les artistes ont en effet proposé une mise en scène des principaux constituants de la représentation et ont ainsi offert des processus de mise en relation, plus que des objets. Les installations vidéo ont à cet égard déployé un paradigme théâtral de l'expérience de l'œuvre, par appropriation de « certains projets essentiels du théâtre expérimental de cette époque, tels que l'exploration de nouveaux rapports avec le spectateur, sollicité chaque fois de façon différente » (Duguet, 2002 : 16). À cet égard, le dispositif vidéo⁴ prolonge les machines scéniques et optiques antérieures, la *tavola* et *tavoletta* de Brunelleschi, la vitre de Léonard De Vinci, le portillon de Dürer, et bien sûr, la *camera oscura* attribuée à Gianbattista della Porta.

Dans le contexte de l'art numérique en ligne, ou Net art, l'heuristique du concept de dispositif résulte de sa capacité à rendre compte de l'inclination vers l'autonomie des diverses composantes de l'œuvre. Le dispositif Net art renvoie, d'une part, à l'action de disposer et de mettre dans un certain ordre les divers éléments qui composent l'œuvre ; et d'autre part, il désigne le résultat de cette action. Le dispositif, ici entendu en tant que machine et comme mécanisme, subsume tout à la fois l'acte et la manifestation artistique, et inclut ainsi des possibilités de comportements⁵. Considérons de ce point de vue trois œuvres exemplaires :



**Figure 6 : Samuel Bianchini,
Training Center,
www.dispotheque.org, 2005.**

Training Center (re)met en œuvre l'image télévisuelle d'un match de football. D'abord à l'arrêt, cette image peut être réactivée par un clic de souris sur le ballon. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main qui entraîne l'image et les footballeurs. 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.

4. Cf. Couchot, 1998 ; Duguet, 2002 ; Popper, 1993.

5. L'expérience du Net art est en effet partagée entre une double logique de contrainte et d'aléatoire déployée par les dispositifs : l'écriture/code/machine étant souvent contrariée par l'imprévisibilité/apparition/altération du public.



Figure 7: Reynald Drouhin, J'eux,
<http://www.incident.net/works/j-eux/>,
2001.

Des_Frags propose de réutiliser des éléments préexistants sur le web – des images fixes – pour composer une image mosaïque. Chaque internaute est invité à sélectionner sur Internet ou dans ses propres archives une première image. Cette image «matrice» va composer la trame sur laquelle viendront s'afficher d'autres images récupérées sur le web. À l'aide d'un moteur de recherche mis à sa disposition, l'internaute est en effet appelé, à partir de deux ou trois mots clés, à collecter sur le Net un grand nombre d'autres images qui viendront se coller – telles des vignettes – sur l'image mosaïque finale. L'œuvre résulte ainsi du piratage et du partage d'images reprises et détournées de leur contexte initial.

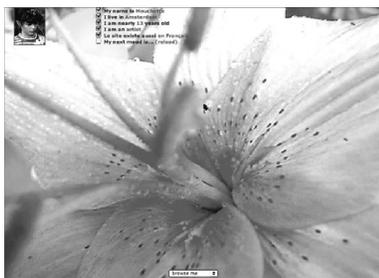


Figure 8: Mouchette,
<http://www.mouchette.org>, 2000-2008.

Mouchette adopte la forme d'un récit imagé et évolutif proche du journal personnel et intime, mais désormais éditorialisé, donné à voir et à vivre en quasi direct sur le Web. L'interactivité proposée consiste en une possibilité d'intervention sur la séquence et le déroulement de scénettes ou de micro-récits dynamiques qui réagissent en temps réel aux actions des visiteurs.

Le dispositif Net art peut ici être appréhendé comme l'ensemble des composantes de la situation de communication par l'œuvre. Il englobe en un seul et même ensemble le dispositif technique, l'auteur et l'internaute. S'il convient de rester prudent, sous peine de cautionner les idéalismes relativistes qui concèdent aux acteurs de l'œuvre un statut d'auteur à part entière, l'observation circonstanciée du fonctionnement des dispositifs montre des situations d'énonciation dans lesquelles ces rôles, sans aller jusqu'à se fondre, empiètent significativement les uns sur les autres. Sans perdre de vue leur porosité, je propose ici de distinguer quatre types principaux d'énoncés : l'énoncé d'auteur, l'énoncé-machine, l'énoncé-expérimental et l'énoncé d'acteur.

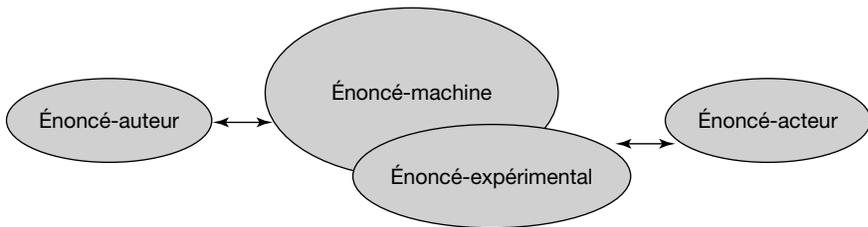


Figure 9: Figures de l'énonciation

L'énoncé-auteur, produit d'un auteur en collectif (Pontille, 2000 ; Weissberg, 2001), se situe en amont de la disposition. Il incarne l'idée et le concept qui président à l'opération de mise en œuvre du dispositif artistique. Il véhicule alors l'intentionnalité de l'artiste, porteuse du projet créatif, avant sa traduction dans un programme informatique régi par des structures et organisations numériques abstraites. Cette élaboration qualifie l'énoncé-auteur, un énoncé multiple pouvant regrouper des données numérisées (texte, image, son), des fragments de codes informatiques (les algorithmes de génération), ainsi que divers matériaux prélevés sur le réseau dans l'objectif d'être recyclés.

L'énoncé-machine se manifeste sur la machine de l'auteur : il est l'agent opérationnel de l'œuvre. Il comprend et agence en effet l'ensemble des écritures informatiques, des interfaces fonctionnelles et des contenus visuels. Cependant, cet ensemble outrepassé largement l'énoncé d'auteur stricto sensu, en ce sens qu'il lui superpose une quantité d'objets produits par la machine : des éléments de langage (bibliothèques logicielles, xtras...) aux fragments de programmes et d'applications préexistantes. Du fait de l'autonomie des programmes, la fonction principale de cet énoncé est de paramétrer le processus génératif de l'algorithme, des formes et des contenus au cœur du dispositif.

L'énoncé-expérimental, regroupe l'ensemble des éléments multimédia à expérimenter par un internaute qui pourra visiter, ré-agencer et modifier tout ou partie de ces éléments. Il forme donc la part visible de l'énoncé-machine : une vue fragmentaire du dispositif (son interface) et des éléments appelés à être visités et agis. L'interface⁶ visuelle déploie simultanément une métaphore du dispositif technique, une illustration de l'espace d'information porté par l'œuvre et une préfiguration des positions des différents acteurs. L'expérimentation peut être déclinée : de la modification de l'affichage jusqu'à l'intervention sur le déroulement et la transformation des éléments multimédias.

L'énoncé-acteur renvoie directement à l'énoncé agi : il s'agit du résultat de l'appropriation de l'énoncé-expérimental par des internautes qui peuvent selon la marge d'action prévue par le dispositif, recomposer l'œuvre, l'altérer et

6. Pour une analyse des ambivalences de l'interface, voir Fourmentraux (2005b). Pour une typologie des dispositifs du Net art, voir Fourmentraux (2007).

parfois même en modifier le contenu. L'œuvre, incrémentale, est ainsi enrichie de nouvelles données dont la pérennité est variable selon les dispositifs.

Cette lecture fragmentaire des énoncés rejoint la dimension spécifiquement processuelle de l'acte créatif avec le réseau. Elle permet de mieux voir la porosité de ces objets informationnels qui composent l'œuvre Net art, au travers de leurs relations et mises en relation. C'est également cette autonomie relative des différents fragments énonciatifs – rattachés progressivement à l'auteur, à la machine et au public – qui explique l'échappée de l'œuvre et rend parfois malaisée toute tentative d'appropriation exclusive de sa forme ou de son contenu.

2 DE L'INTERACTIVITÉ AUX MODES D'INTERACTION

L'impératif d'interactivité propre aux dispositifs Net art induit donc une posture spécifique de la part de l'utilisateur (Jouët, 2000). La notion d'interactivité que l'on se doit de circonscrire et de limiter à son usage informatique, peut toutefois étendre et enrichir la définition pragmatique de l'interaction⁷. En saisir les enjeux suppose de se placer non plus du seul côté de la machine, mais d'envisager également les modes des interactions anticipées par les différents dispositifs. Trois grandes formes relationnelles s'y déploient, inscrites tour à tour dans (intra), avec (co) et entre (inter) les dispositifs du Net art.

L'intra-action désigne l'activité à l'intérieur du dispositif. Elle caractérise la relation homme/machine qu'il est tentant de réduire à un art du cliquable, dans lequel l'internaute se contente d'opter pour tel ou tel trajet. Ce mode relationnel dispositif se déploie selon une logique combinatoire déléguant aux internautes la possibilité d'un bricolage des divers constituants de l'œuvre. L'acte de réception consiste ici en une recomposition de signes préexistants dont la nature ne peut être modifiée. Le mode d'action s'apparente à la figure du jeu (*game*) dans lequel tous les scénarios de parcours sont largement précontraints.

La co-action désigne le fait d'agir ensemble *sur* le dispositif : une co-action par laquelle l'utilisateur participe de l'extension et maturité de l'œuvre en articulant son action à celles des autres participants. La participation qui en résulte, si l'on peut en mesurer les incidences, ne promeut nullement la continuité temporelle et la proximité spatiale qui caractérisent habituellement les situations de dialogue. L'extension qualitative s'ancre dans cet apport désormais

7. Il n'est en effet rien de commun entre une interactivité (1980) purement informatique, liée à l'introduction des ordinateurs et de ses interfaces, et une interaction (1876) proprement inter-humaine, quand bien même celle-ci apparaît aujourd'hui médiée par des dispositifs informatiques de mise en relation.

possible pour l'internaute de données secondaires qui viennent bel et bien transformer l'œuvre. Ce mode altératif permettant à l'internaute de marquer et d'accroître l'œuvre par un apport de matériaux inédits.

L'inter-action désigne le fait d'agir collectivement par l'intermédiaire du dispositif. Impliquant ainsi, au-delà de la possibilité de co-action différée, une réciprocité de l'échange. Si le Net art exclut le face à face interactionniste (Goffman, 1991), certains dispositifs préfigurent néanmoins cet art de la relation. La cohérence éphémère de l'œuvre globale dépendant alors de l'apport concerté de tous, et de la capacité de chacun à intégrer la dynamique d'ensemble.

Le déploiement de l'œuvre Net art distribue ainsi différentes séquences technologiquement cadrées, visant à impliquer l'internaute et à le rendre actif. Pour en rester à un niveau pragmatique de l'analyse, le schéma suivant propose une synthèse de ces différentes figures de l'action sur et avec l'œuvre du Net art, en les rapportant aux modes d'interactivité et formes d'interaction disposées par l'artiste :

	Interfaçage	Interactivité	Interaction
Lecture	Texte	Exploration	Intra-actionniste
Navigation	Hypertexte	Exploration	Intra-actionniste
Initiation	Algorithme	Contribution	Co-actionniste Co-exécutif
Perturbation	Processus	Altération	Co-actionniste
Communication	Environnement	Alteraction	Inter-actionniste

Tableau 1 : Figures de l'action

Le mode de lecture s'apparente ici à celui correspondant au régime du livre imprimé. La lecture des dispositifs Net art s'y effectue sur un mode linéaire, sans offrir de possibilité de bifurcations intertextuelles et encore moins la capacité de transformation du corpus original. Elle introduit néanmoins les caractéristiques propres de la page informatique en ce qui concerne ses dimensions et sa possibilité de parcours. La lecture comprend, dans ce contexte, la possibilité d'une circulation dans la page, qui intègre les hors champs de l'écran.

Le mode de la navigation jouit des possibilités hypertextuelles promues par la mise en forme numérique. La visite implique désormais une exploration des différentes pièces disposées par l'artiste. Non linéaire, la lecture se fait sur un mode réticulaire, au fil d'un parcours constitué par une série de bifurcations,

de liens en liens, dans les arborescences du dispositif. La circulation s'opère dans un corpus informationnel agencé par l'artiste selon un diagramme de relations et d'intersections sémantiques ou visuelles prédéfinies, entre l'interface, la galerie éphémère, les règles du jeu et son générique.

Le mode de l'initiation répond ensuite à la nécessité d'exécution des algorithmes de génération qui forment le cœur des dispositifs. Dans ce cas, le visiteur est sollicité pour l'initialisation ou l'exécution du programme disposé par l'artiste. L'interaction entre le visiteur et l'œuvre s'opère lors de son lancement. Ensuite, son déroulement intervient de manière automatique sans recourir à aucune autre forme d'action externe. Le caractère largement autonome du programme n'exclut cependant pas chez le visiteur un sentiment de surprise – l'algorithme pouvant adopter des comportements aléatoires en obéissant à des scénarios imprévisibles.

Le mode de la perturbation intervient dans les dispositifs qui réagissent aux actions du visiteur. L'objet de cette action ne se limite alors plus à la navigation dans un espace d'information, mais se déploie *via* l'altération de la forme et du contenu de ces informations. Les actions du visiteur ont alors des incidences directes sur l'œuvre qu'elles viennent altérer.

Le mode de la communication apparaît dans les dispositifs d'échange qui déploient un environnement mis à la disposition des visiteurs, désormais co-auteurs du processus de conception d'une création collective. L'acte artistique consiste à disposer un espace en creux, dans l'objectif qu'il soit investi et habité. Souvent, plus que le résultat proprement dit, c'est le processus de communication lui-même qui est élevé au rang d'œuvre. Ici, la communication renvoie à l'activité partagée entre les différents producteurs du contenu : l'auteur (l'artiste) demeurant le seul responsable de l'installation et du cadre processuel.

Pour faire œuvre, le dispositif Net art dessine simultanément des configurations et des possibilités de comportement de l'œuvre. La plasticité propre au dispositif du Net art lui confère en effet toujours une inscription entre-deux : à la fois comme figure et concept intermédiaire visant à trouver une position entre, d'une part, une approche totalisante mettant en avant l'idée d'une structure ou d'un ordre homogène, et d'autre part, une approche réticulaire mettant en évidence le flux généralisé des ensembles complexes ouverts, plus proches de l'indifférencié ou du chaos. Autrement dit, la disposition se trouve perpétuellement tiraillée entre l'idéalisation d'une production esthétique délimitée, attribuable à un auteur singulier, porteuse de sa facture et de sa sensibilité individuelle, et le produit des usages qu'elle génère, résultant de ses appropriations et expérimentations par autrui, ayant pour effet de travestir et d'altérer considérablement la forme et les significations initialement déposées par l'artiste. C'est précisément cette tension irréductible que nous voudrions analyser : entre l'intention d'auteur, la mise en œuvre d'art partagée avec

l'outil technique et parfois avec les tiers détenteurs des savoirs et savoir-faire qui y sont associés, et l'expérimentation-production de contenus artistiques différenciés, déléguée vers les ultimes destinataires de l'œuvre. Ce travail artistique n'opère en dernière instance que par le dialogue qu'il promeut entre les trois partenaires engagés dans le cadre et l'expérience de l'œuvre. Via le procès du dispositif numérique, c'est donc l'intentionnalité artistique qui est *disposée* et conjointement qui *dispose* à l'acte de réception. Si l'agencement du dispositif met bien l'internaute en état et en mesure d'y participer, celui-ci peut à son tour y déployer des usages largement inédits. En favorisant cette relative réciprocité, le dispositif aménage, par l'anticipation et la prescription de règles d'usage, des prises potentielles pour le visiteur auquel il délègue l'actualisation de l'œuvre. Cette boucle rétroactive institue de cette manière un jeu idéalement symétrique à trois partenaires : l'artiste (qui initie et réagit au processus), le visiteur (qui actualise des versions du dispositif), et enfin l'œuvre elle-même (qui se déploie et se manifeste au contact de ces multiples prises intentionnelles ou automatisées).

RÉFÉRENCES

- Agamben G., 2007, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, trad. par Martin Rueff, Paris, Éd. Petite Bibliothèque Rivage.
- Akrich M., 1993, «Les formes de la médiation technique», *Réseaux*, 60, pp. 87-98.
- Barthes R., 1984, «En sortant du cinéma», pp. 407-412, in : *Le bruissement de la langue: Essais critiques IV*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Beuscart J., Peerbaye A., 2006, «Histoires de dispositifs», *Terrains & travaux*, 11(2), pp. 3-15.
- Conein B., Dodier N., Thévenot L., dirs., 1993, *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire*, Paris, EHESS.
- Couchot E., 1998, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon.
- Deleuze G., 1989, «Qu'est-ce qu'un dispositif?», *Michel Foucault philosophe. Rencontre internationale. Paris, 9, 10, 11 janvier 1988*, Paris, Éd. Le Seuil, pp. 185-195.
- Dodier N., 1995, *Les hommes et les machines. La conscience collective dans les sociétés technicisées*, Paris, Éd. Métailié.
- Duguet A., 2002, *Déjouer l'image*, Nîmes, Jacqueline Chambon.
- Foucault M., 1975, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.
- Fourmentraux J.-P., 2005a, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, Éd. CNRS.
- 2005b, «Programmer l'interface? Ambivalences d'une matrice relationnelle», *Questions de communication*, 8, pp. 245-252.

- 2007, «Les dispositifs du Net art. Entre configuration technique et cadrage social de l'interaction», *Techniques & culture*, 48-49, pp.269-302.
- Goffman E., 1991, *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éd. de Minuit.
- Hennion A., 1993, *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Éd. Métailié, 2008.
- Jeanneret Y., 2005, «Dispositif», pp.50-51, in: *La «Société de l'information»: glossaire critique*, Souyri C., dir., Commission Nationale Française pour l'Unesco, Paris, La Documentation Française.
- Jouët J., 2000, «Retour critique sur la sociologie des usages», *Réseaux*, 100, pp.487-521.
- Latour B., 1994, «Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité», *Sociologie du travail*, 4, pp.587-608.
- 1999, «From the concept of network to the concept of attachement». *RES*, 36, pp.20-31.
- McLuhan M., 1968, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'Homme*, Paris, Éd. Le Seuil.
- Norman D.-A., 1993, «Les artefacts cognitifs», pp.15-34, in: Conein B., Dodier N., Thévenot L., *Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire. Raisons Pratiques*, 4, Paris, Éd. EHESS.
- Pontille D., 2004, *La signature scientifique. Une sociologie pragmatique de l'attribution*, Paris, Éd. CNRS.
- Popper F., 1993, *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan.
- Schaeffer P., 1972, *Machines à communiquer* (volume 1 : *Genèse des simulacres*, volume 2 : *Pouvoir et communication*), Éd. Le Seuil.
- Strauss A., 1992, *La trame de la négociation*, Paris, Éd. L'Harmattan.
- Weissberg J.-L., 2001, «L'auteur en collectif. Auteur, nomination individuelle et coopération productive», *Solaris*, 7, texte en ligne: <http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7weissberg.html>.