

---

Vincent Rouzé, Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication,  
Chercheur associé CEMTI (Université Paris 8) et MSH Paris Nord

---

## Du Net Art en musique ?

De ses origines militaires jusqu'à sa progressive démocratisation à partir des années 90, Internet a été investi par différents acteurs et a donné naissance à de nouvelles pratiques qu'elles soient commerciales, ludiques, politiques, artistiques ou encore sociales. Le point marquant étant la place prise par le citoyen et/ou l'amateur dans cette sphère publique (blogs, pages personnelles, sites dédiés...). Ce que d'aucun ont baptisé le web 2.0.

Au cœur de cette dynamique, certains artistes tels que Valery Granchet, Igor Stromajer, GH Hovagymian ou encore le collectif Etoy se sont ainsi intéressés au support informatique et à Internet pour développer des formes esthétiques originales. De l'association mondialisée de ces artistes interconnectés, « bidouilleurs » et/ou « militants », est née une forme esthétique que l'artiste slovène Vuk Cosic a baptisée Net Art. Or avec l'arrivée du web 2.0, soit plus de dix ans après les premiers pas de ces précurseurs, il me paraît intéressant de revenir sur ces pratiques artistiques, de questionner leur rôle autant que les enjeux esthétiques et sociaux qu'elles soulèvent.

Mais plutôt que de prendre la perspective visuelle comme point de départ, comme c'est souvent le cas, je propose de l'aborder à partir du sonore<sup>1</sup>. Ma posture sera donc transverse et interdisciplinaire et visera à comprendre les inférences et points de convergences entre les pratiques musicales actuelles et les pratiques artistiques sur Internet. En effet, si tout un chacun admet l'importance du son et de la musique dans les créations multimédia numériques, il n'en demeure pas moins qu'à la lecture de la littérature sur le sujet une fracture assez nette perdure. Le visuel prenant souvent le pas sur le sonore. Ce constat est d'autant plus problématique qu'aujourd'hui, comme hier avec le cinéma, le sonore participe de la création du Net Art lui-même, de son expérimentation et de son appropriation. Qu'il soit musical ou bruitiste, il questionne ainsi les relations image/son tant dans leur modalités de production que de diffusion et de réception.

### NTIC, appropriations et créations

Le développement de l'électronique et des recherches informatiques autant que leur appropriation par les artistes a sensiblement contribué à la transformation des conceptions artistiques contemporaines tant sur le plan plastique que musical. En musique, les premiers morceaux « électroniques » apparaissent dans les années 50 et 60 sous les doigts d'ingénieurs et de musiciens tels Max Mathews, James Tenney, Jean-Claude Risset et John Chowning, ou encore Stockhausen qui introduit la perspective spatiale dans ces musiques. « Guppen » composé en 1955 en est un exemple. Puis progressivement, des groupes « pop » tels que Kraftwerk, Tangerine Dreams intègrent le synthétiseur dans leur musique et marquent ainsi l'apparition de l'électronique dans d'autres styles musicaux (le rock psyché de Pink floyd,

---

<sup>1</sup> En référence à Luigi Russolo, à Pierre Schaefer ou encore John Cage, je tiens à préciser que je n'émet pas de distinctions a priori entre le sonore d'un côté et la musique de l'autre. La musique pouvant être un ensemble de sons organisés ou non, et les sons être considérés comme des formes musicales à part entière.

l'ambient music de Brian Eno...). Puis à partir des années 80 viendront s'ajouter la « house music » composée à la maison sur les emblématiques MacII et Atari et ensuite la techno, basée sur la répétition, les « Beats » et les boucles échantillonnées.

Les jeux d'appropriations et de développement de ces techniques reposent sur deux dimensions principales. Tout d'abord, la création de sonorités et d'instruments synthétiques (synthétiseurs, MIDI<sup>2</sup>). Ensuite, la possibilité de travailler la matière sonore (compression du spectre sonore, variations du timbre, modulation des fréquences, filtrage du bruit, compression des hauteurs, collage et sampling)<sup>3</sup>. Ils marquent un pas de plus dans l'autonomisation musicale débutée avec le microphone, le disque et le haut-parleur. (Chion, 1994 ; Sterne, 2003)

Dans le domaine plastique, cette implication de l'électronique est plus longue à se développer. Si l'informatique et les recherches qui la nourrissent sont source d'inspiration pour les artistes, il faudra attendre les 80 pour que se développent des créations artistiques originales dédiées à ce support. A cela deux raisons majeures. La première concerne les coûts d'un tel matériel et les capacités insuffisantes de l'ordinateur pour travailler l'image. La seconde repose sur une idéologie technophobe rejetant du champ de l'art toute création émergeant d'autres supports. Les jeux vidéos puis le multimédia ont ouvert la voie mais la production de créations numériques sont demeurées confidentielles. En fait, l'intérêt des artistes se porte sur d'autres technologies et plus globalement sur les dispositifs de communication plus que sur le médium lui-même comme source de création. C'est le début entre autre de l'art vidéo (Forest, Nam June Paik, Graham), de l'art process (Woody et Steina Vasulka) dont l'intérêt se porte essentiellement sur l'image.

Comme le font très justement remarquer Couchot et Hilaire (2003), c'est précisément sur cette problématique technique que repose la principale distinction entre la musique et l'art contemporain. Si la composition musicale en lien avec la programmation mathématique permet très vite le développement de recherches aux applications sonores aboutissant à créations originales, à des albums sans que cela ne pose aucun problème ni aux créateurs (qu'ils travaillent sur des problématiques « savantes » ou « populaires »), ni aux critiques, en revanche dans la création plastique et visuelle c'est tout le contraire. D'une part, elle ne prête que peu d'intérêt à ce support, préférant investir le dispositif de communication et la mise en réseau plutôt que la programmation elle-même. Et d'autre part et en corollaire, parce qu'elle s'inscrit dans un contexte esthétique, critique et institutionnel réticent sinon opposé à l'introduction des nouvelles technologies. Il faut attendre l'arrivée d'Internet au début des années 90, pour que les mutations s'accélèrent et les hybridations disciplinaires se fassent plus visibles, pour que s'opère le passage de l'image-trace (mémoire et fixe) à l'image-programmée (active et réactivée) pour reprendre la formulation de Nicolas Bourriaud (1998). Pour que l'ordinateur devienne à la fois lieu, support de création et outil de création lui-même.

Cette brève contextualisation historique tient à souligner ici le caractère hybride du Net Art tout en insistant sur le décalage qu'il opère dans les fondements esthétiques dont il provient. Car si la musique comme les arts plastiques n'ont pas attendu le numérique, ni Internet pour penser les notions d'aléatoire, de mise en réseau, de la place de la technologie dans l'acte créatif, le Net Art s'en distingue néanmoins car il est le fruit d'un dispositif à

<sup>2</sup> Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) apparu en 1983 permet, notamment, de coder la musique et d'utiliser simultanément plusieurs instruments gérés par ordinateur.

<sup>3</sup> Voir par exemple les compositions, dès 1975, du suisse Giuseppe Elgbert, du français Hugues Dufour ou encore les recherches « spectrales » et « des sons paradoxaux » menées par le compositeur Jean-Claude Risset.

activer, un programme qui intègre à la fois le textuel et/ou le visuel et/ou le sonore. Le point de convergence repose non plus dans la problématique de représentation spatiale liée à son exposition mais dans celle de la temporalité relative à l'exécution. La création n'existent plus comme œuvre fixée mais plutôt comme une mise en « œuvre » en attente de son activation par l'internaute.<sup>4</sup>

### Rapport visuel/sonore : De l'illustration à la performance

L'originalité du Net Art et de ses productions invite donc à questionner l'interactivité engagée en amont et en aval de la création mais aussi, et en premier lieu, à regarder quels sont le(s) dispositif(s) mis en place<sup>5</sup>. A l'instar des typographies sur l'acte de création proposées par Léglièse et Sauvageot (1999), deux types de dispositif peuvent être distingués marquant principalement les relations entretenues entre le visuel et le sonore.

Le premier dispositif est illustratif, qu'il soit génératif<sup>6</sup> ou non. Dans la tradition du cinéma et d'autres formes médiatiques, la musique est créée parallèlement à l'image et sert à la fois de représentation et de signifiant extérieur. Si les images interviennent de manière interactive, selon les choix du internaute, ce qui suppose l'existence d'une interface, les morceaux musicaux sont marqués par une temporalité linéaire et continue. Ici, les différents morceaux sont contrôlés au départ par le compositeur, enregistrés dans leur totalité par un (ou des) musicien(s), et ne deviennent « aléatoires » que dans la succession des plages inhérente au processus de lecture. Non pas comme la production aléatoire d'un John Cage pour qui le hasard est une condition nécessaire sinon indispensable. Dans ce dispositif illustratif, la musique sert l'image, crée une ambiance, une atmosphère.

Tout l'enjeu de ce travail repose non pas sur la musique mais sur la recherche d'une musique « en fond » qui ne viendra pas envahir l'œuvre, une musique qui sera entendue sans être forcément écoutée, une musique qui créera un univers expérientiel. Elle rejoint en ce sens la fonctionnalisation de la musique dans les lieux publics ou la publicité. C'est-à-dire la création de musiques à des fins de personnalisation, d'identité, d'ajout signifiant. Ce principe d'illustration signifiant est d'ailleurs l'objet de questionnement de la part des artistes eux-mêmes, comme dans *Display Pixel#2*, dispositif mis en place par Vincent Epplay<sup>7</sup> et Antoine Schmidt<sup>8</sup>. Au travers du dispositif convoqué, il s'agit de dénoncer les démesures d'images convoquées par le VJ et cette volonté d'illustration sonore. En traitant délibérément de manière séparée le son et l'image tout en les présentant sous forme minimaliste. D'un côté les créatures d'Antoine Schmidt que l'on retrouve dans une configuration très similaire dans « avec détermination » par exemple. De l'autre, les sons de Vincent Epplay travaillés pour osciller entre l'audible et l'inaudible.

<sup>4</sup> Si l'on considère ici le processus plutôt que le travail d'écriture, la programmation comme moyen et non, comme revendique le Code Art, comme fin en soi. En effet, cette forme artistique valorise l'aspect graphique et circulatoire du code comme forme esthétique.

<sup>5</sup> Au sens de Foucault, c'est-à-dire « Un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments (Foucault, 1975)

<sup>6</sup> L'utilisation du terme « génératif » signifie autant qu'il implique la présence d'une programmation algorithmique capable de générer des sons et de les organiser, selon des schèmes codés préalablement par le compositeur

<sup>7</sup> [http://www.viplayland.net/accueil\\_2.html](http://www.viplayland.net/accueil_2.html)

<sup>8</sup> <http://www.gratin.org/as/>

Toutefois, cette dichotomie s'efface à mesure que le plasticien ou le programmeur collabore avec un musicien ou que l'artiste est musicien lui-même. En témoignent les œuvres nées de la collaboration depuis une dizaine d'années du plasticien Maurice Benayoun<sup>9</sup> avec le musicien J.P Carrière (*Crossing Talks (Communication rafting ; 1999)*, *Art Impact (Collective Retinal Memory, 2000)*), du musicien/programmeur Thierry Fournier avec des plasticiens tels que Samuel Bianchini (*Sirene, 2006*) ou la chorégraphe Isabelle Choinière (*la mue de l'ange, 2001*), des nombreuses collaborations du compositeur et designer sonore J.C Birgé avec Antoine Schmidt (*Machiavel, 1998*), avec F.Durieu (*le ciel est bleu*<sup>10</sup>) ou encore avec Nicolas Clauss (*flying puppet*<sup>11</sup>).

Dans ce cas, le dispositif est symbiotique et place le sonore sur un pied d'égalité. C'est-à-dire que les images, les sons et/ou les textes réagissent conjointement aux actions du internaute. Cette symbiotique s'illustre par exemple dans les travaux du peintre et plasticien autodidacte Nicolas Clauss<sup>12</sup>. Suivant une mise en saynète identifiable dans bon nombre de ces créations, l'artiste propose des tableaux interactifs programmés en java avec une double texture sonore. Dans des pièces comme « j'ai dix ans » (2003), « l'art si je veux » (2004), « le palpitant » (2006), les sons changent avec l'image en fonction des actions du internaute et sur lesquels se surimposent des extraits, des commentaires, des voix de personnes interrogées. En faisant disparaître l'idée de début et de fin et en introduisant des sons, des paroles, des créations de manière singulière, ses créations interrogent la problématique du temps en musique (de création, de diffusion et d'écoute) et de l'existence même de l'objet musical. Toujours éphémères, les éléments sonores se figent et se bouclent sur eux-mêmes lorsque aucun mouvement n'est détecté ou au contraire s'animent et donnent corps et vie à l'image lorsque l'internaute se met à la parcourir.

Dans ces dispositifs symbiotiques, le programme joue du paradoxe en libérant les agencements sonores de leurs contraintes physiques et spatiales, les libèrent d'une temporalité linéaire (boucle et réagencement des fragments) tout en les limitant au stricte cadre choisi par le programmeur et au caractère déterminé des fichiers programmés.

### **La figure de l'artiste : un programmeur ?**

Comme de nombreuses pratiques aujourd'hui sur Internet, elles questionnent ensuite le statut même de créateur et plus globalement sur celui de l'artiste. Qui est l'artiste ? Est-ce le programmeur, le musicien, le plasticien, le chorégraphe, est-ce le concepteur, l'ensemble des personnes collaborant au projet ou encore et finalement celui qui expérimente, celui qui l'active?

Dans la continuité de l'histoire de l'art, les productions Net Art relèvent de processus créatifs individuels mais aussi de processus collectifs et participatifs. Comme le montre J.P Fourmentraux dans sa réflexion sur le Net Art (2005) autant que nos propres recherches<sup>13</sup>, l'œuvre sacralisée par le travail du seul artiste, inhérente à la conception romantique de l'art, tend à se diluer au travers des multiples interactions entre les acteurs en jeu. Il n'est d'ailleurs pas anodin de la préférence du terme « projet », induisant un travail en devenir à celui

<sup>9</sup> <http://www.benayoun.com/>

<sup>10</sup> <http://www.lecielestbleu.com/>

<sup>11</sup> <http://www.flyingpuppet.com/>

<sup>12</sup> <http://www.nicolasclauss.com/>

<sup>13</sup> Recherche collective sur les arts numériques dirigée par Anolga Rodionoff menée dans le cadre de la MSH Paris Nord

d'œuvre renvoyant à l'objet fixé et stabilisé dans l'espace et le temps. En employant ce terme, les acteurs du Net art sous-entendent l'importance de considérer les multiples médiations (Hennion, 1993) à la fois techniques, financières et esthétiques qui concourent à la finalité de la création. En ce sens, les NTIC et ses usages contribuent aujourd'hui à brouiller les pistes et à rendre plus opaques les distinctions existant entre, par exemple, l'ingénieur (qu'il soit du son ou programmeur) et le plasticien, le musicien, le graphiste, le designer. Antoine Schmidt, ingénieur programmeur de formation, est aujourd'hui plasticien-programmeur tout en intégrant du son dans ses créations. Thierry Fournier est à la fois musicien et programmeur mais intègre des images. Vincent Epplay est plasticien mais ses créations sont prioritairement musicales... Oscillation entre les disciplines et les savoirs faire qui se doublent, à l'instar des « crédits » en musique, des fonctions jouées dans la création et la réalisation du projet. Chacun assumant différentes « casquettes » en fonction des projets. Chacun peut tour à tour devenir concepteur, producteur, programmeur, créateur, chef de projet...

L'originalité de ces statuts hybrides repose sur les modalités de conception et de réalisation. L'artiste impulse l'idée du projet, il en est le concepteur. Mais la réalisation s'effectue en fonction des compétences de chacun des acteurs en jeu. Or, si elles apparaissent originales dans le monde l'art, elles le sont beaucoup moins lorsqu'on le compare à la musique. De nombreux auteurs relevant des « rock studies » et des « popular music studies » ont en effet montré comment depuis le studio jusqu'au disque se succèdent un certain nombre d'acteurs qui participent à l'élaboration du projet ou de l'album. Notons enfin comme le rappelle le musicologue, Laurent Feneyrou, lors des journées « *Le multimédia : résistance et/ou aliénation ?* »<sup>14</sup>, qu'au-delà de l'interdisciplinarité appelée par de nombreux acteurs, la séparation des pratiques des plasticiens de celles des musiciens qui, chacun, ont leur propre technique, reste marquée. Tout en trouvant un intérêt dans le travail de l'autre, chacun valorise une pratique particulière.

### **De l'internaute-acteur aux amateurs prescripteurs**

Si ces frontières tendent à s'hybrider dans les processus même de création, ils se poursuivent aussi et conjointement au travers de la pratique des internautes. Car la création n'existe plus en tant qu'objet figé mais dans la relation interactive qu'elle crée avec l'internaute. Les internautes deviennent ces spect-acteurs dont parle Jean Louis Weissberg. Inhérente à tous les exemples de créations précédemment citées, cette « particip-action » de l'internaute qui alimente les flux du réseau Internet est d'ailleurs en train de transformer en profondeur l'économie musicale. Le développement des blogs et sites dédiés autant que des sites valorisant la richesse des productions amateurs tels que Jamendo ou les pages « musiciennes » de Myspace souligne cet état de fait. De même, le développement et la popularité des sites tels que radioblog, Last FM ou encore BlogMusik permettant d'écouter de la musique et de faire partager ses écoutes, témoigne de ces réappropriations sociales et culturelles. Elles se doublent d'un rôle de prescripteur. En effet, au travers des différents formats (chat, des forums, des blogs) dont il dispose sur Internet, celui-ci s'exprime, débat et peut devenir prescripteur des morceaux à écouter ou non. A l'instar de son activation des œuvres parcourant le net, il concourt ainsi à la circulation et à la construction symbolique et sociale de la musique elle-même. Le « buzz » en est un exemple. Bouche à oreille réel ou plus

<sup>14</sup> « *Le multimédia : résistance et/ou aliénation ?* » - CNR de Toulouse 10 novembre 2005. Ces journées intitulées « Quelles noces de la musique et de l'image ? » et organisées par le centre de documentation de la musique contemporaine propose l'écoute de certaines interventions. <http://www.cdmc.asso.fr/multimedia/noces.htm>

souvent virtuel, il est le fait de la circulation et des commentaires des internautes ou des membres de sites spécialisés.

Toutefois, loin de les considérer comme une nouvelle donne économique ou politique, il me semble que ces phénomènes illustrent plutôt une transformation du statut et du rôle de l'internaute dans les dispositifs expérimentaux, esthétiques et symboliques de l'art. Reste à savoir si cette participation, prescriptive ou non, va effacer la hiérarchisation des savoirs ou simplement la transformer. Car en corollaire de ce constat se pose la question de l'influence sociale et de la transmission des savoirs. Ces pratiques s'inscrivent-elles dans une perspective de « two step flow<sup>15</sup> » ou au contraire placent-elles chaque internaute sur un pied d'égalité rendant horizontale la circulation de l'information<sup>16</sup>. Ou pour le dire autrement, Internet est-il le point d'aboutissement de l'utopie de Norbert Wiener concernant de la circulation horizontale de l'information ou est-ce au contraire une re-configuration, au sens d'Elías (1980), de la verticalité informationnelle marquée par des passeurs d'un genre nouveau ?

### **Vers une esthétique de l'expérience ?**

Au final, ces hybridations, tant dans les processus de création que de réception active, amènent à s'interroger sur l'esthétique du Net art. Car la création ne repose plus sur l'ajout successif de touches disciplinaires telles que l'image, le son, le texte mais au contraire sur une écriture conjointe appelant à des reconfigurations esthétiques et perceptives interactives. Dès lors, peut-on parler d'une esthétique singulière ? Serait-on en passe de réaliser l'utopie romantique de l'œuvre totale ?

A rebours de ce que nous avons montré, les créations du Net Art nous placent face à un objet hybride qui s'éloigne des conceptions esthétiques traditionnelles tout en ne les effaçant pas totalement. L'interactivité marque le passage de l'œuvre par et pour elle-même à celle de l'œuvre activée. C'est en ce sens qu'Antoine Schmidt parle d'une esthétique de la cause. Importance prise par l'internaute qui n'est pas sans rappeler l'esthétique de la réception développée dans les années 70 en littérature. De H.R Jauss (1972) à Roland Barthes en passant par l'œuvre ouverte » d'Umberto Eco, cette esthétique plaçait le lecteur au centre de l'existence de l'œuvre en réintroduisant l'importance de considérer différents niveaux de lecture autant que la notion de plaisir. Le roman quittait alors sa stricte dimension d'œuvre pour et par elle-même pour devenir un objet multiforme, fruit de multiples (ré)-appropriations. Mais plus globalement ce qui est caractéristique, c'est le déplacement du curseur de la création et de l'artiste vers celui de la réception et du public.

Or, si cette conception active du public est fondamentale, elle n'en demeure pas moins différente dans le Net Art. Interfacée par le programme, cette participation n'a plus lieu *a posteriori* mais en temps réel. Elle n'est pas la finalité d'un processus de représentation symbolique et réappropriée d'une œuvre fixe mais elle concourt à la construction intrinsèque de l'œuvre. L'image, le texte, la musique et les sons ne sont plus des objets fixés et reproductibles (tableau, sculpture, disque) mais plutôt le point de départ d'éternelle recomposition en fonction des actions du public, à partir de schèmes programmés par le programmeur.

<sup>15</sup> Modèle de la communication « à double étage » (Two step flow of communication) développé par le sociologue américain P. Lazarsfeld pour qualifier l'influence, au sein d'un groupe ou d'une communauté, des leaders d'opinion sur d'autres baptisés « suiveurs ».

<sup>16</sup> Dans ce dernier cas, elle marquerait le point d'aboutissement de l'utopie de Norbert Wiener (1950) sur la transparente et libre circulation de l'information.

Dès lors, il semble plus juste de parler d'une esthétique de la « relation » telle que l'a développée Nicolas Bourriaud (1998) à propos de l'art contemporain. Elle a le mérite de souligner le passage de l'œuvre transcendante (et des manifestes futurisants qui l'accompagnait) à celui d'« interstices sociaux » attachées à reconnecter l'artiste et le public, l'art et le social. C'est-à-dire que les créations contemporaines font liens avec des problématiques quotidiennes et s'inscrivent dans une réalité non plus représentée mais réflexive. Toutefois ici encore, si cette dimension esthétique marque un pas de plus vers l'intégration de l'œuvre dans le quotidien, la définition même de l'œuvre oscillant entre objet, dispositif et performance, elle n'intègre toutefois pas la notion fondamentale liée au numérique : l'interactivité en temps réel mobilisant la participation physique et cognitive de l'internaute, son expérience. Sans revenir ici sur les débats que ce terme et les conceptions qui l'accompagnent ont suscités, notamment en psychologie, notons qu'il fait écho au processus expérientiel développée par John Dewey (1934). Au travers de sa proposition de considérer l'œuvre selon un triple jeu d'action-participation-réaction, il inscrit l'action comme élément central de l'approche artistique. La situation expérientielle, aboutissant à la connaissance, s'élabore à partir d'un triple échange entre expérience cognitive dans l'action, référentiel des expériences personnelles et collectives passées et dispositifs situés voulus par l'artiste. Ceci ayant pour mérite d'éviter de considérer les relations objets, artistes, publics selon une logique segmentée et discriminante. Elle nous semble donc plus à même de caractériser les hybridations qui composent le Net art tout en l'inscrivant dans une logique d'action et de mouvement.

### Conclusion

Le Net art s'inscrit dans des pratiques esthétiques originales et repose sur des processus d'action. En le comparant à d'autres pratiques telles que la musique, qu'il intègre par ailleurs, apparaissent les hybridations en jeu tant sur le plan de la création que des pratiques artistiques et amateurs. Avec le Net Art, l'art se joue dans l'interstice temporel plutôt que spatial. C'est précisément ce double-jeu de liberté, d'action et de contrôle de l'homme sur le réseau que pose l'expérience du Net art. Car si l'internaute active le dispositif artistique, il n'en demeure pas moins contraint par le programme qui le fonde. Et c'est précisément l'enjeu central du web 2.0. Permettre le développement de ces pratiques tout en les contrôlant au travers de plateformes programmées. Reste maintenant à savoir ce que les artistes autant que les internautes en feront !

### Bibliographie sélective

- BOSSEUR, Yves, *Musique et arts plastiques, interactions au XX<sup>e</sup> siècle*, Minerve, Paris, 1998  
 BOURRIAUD, Nicolas, *Une esthétique de la relation*, Paris : Les Presses du réel, 1998  
 CAGE, John, (2004), *Silence*, Paris : Denoël, 1970  
 CHION, Michel, *Musiques, médias et technologies*, Paris : Dominos/Flammarion, 1994  
 COUCHOT, Edmond ; HILAIRE, Norbert, *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, coll. Champs, 2003.  
 FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975  
 FOURMENTRAUX, J.P, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, CNRS éditions, Paris, 2005  
 HENNION, Antoine, *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Métailié, Paris, 1993  
 SAUVAGEOT, Anne, LEGLISE, Michel ; *Culture visuelle et Art Collectif sur le web*, Rapport de recherche, Université Toulouse et Ecole d'architecture Toulouse, Ministère de la culture et de la communication, 1999

STERNE, Jonathan, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*, Duke University Press, Durham, 2003